



Prefeitura da Estância Turística de
IBIÚNA
TRANSFORMAÇÃO RESPONSÁVEL. CUIDANDO DE PESSOAS.



E.M “ZENI SOARES RAMALHO”

Atividades para estudo em Casa – 12ª Apostila

29/09 a 08/10/2021



Aluno (a): _____

Professora: _____

Ano/Série: 1º Ano – A .

Data de Retirada da 12ª Apostila: 29/09/2021

Data de Devolução: 07/10/2021 .

ACOMPANHE A LEITURA E DEPOIS CANTE

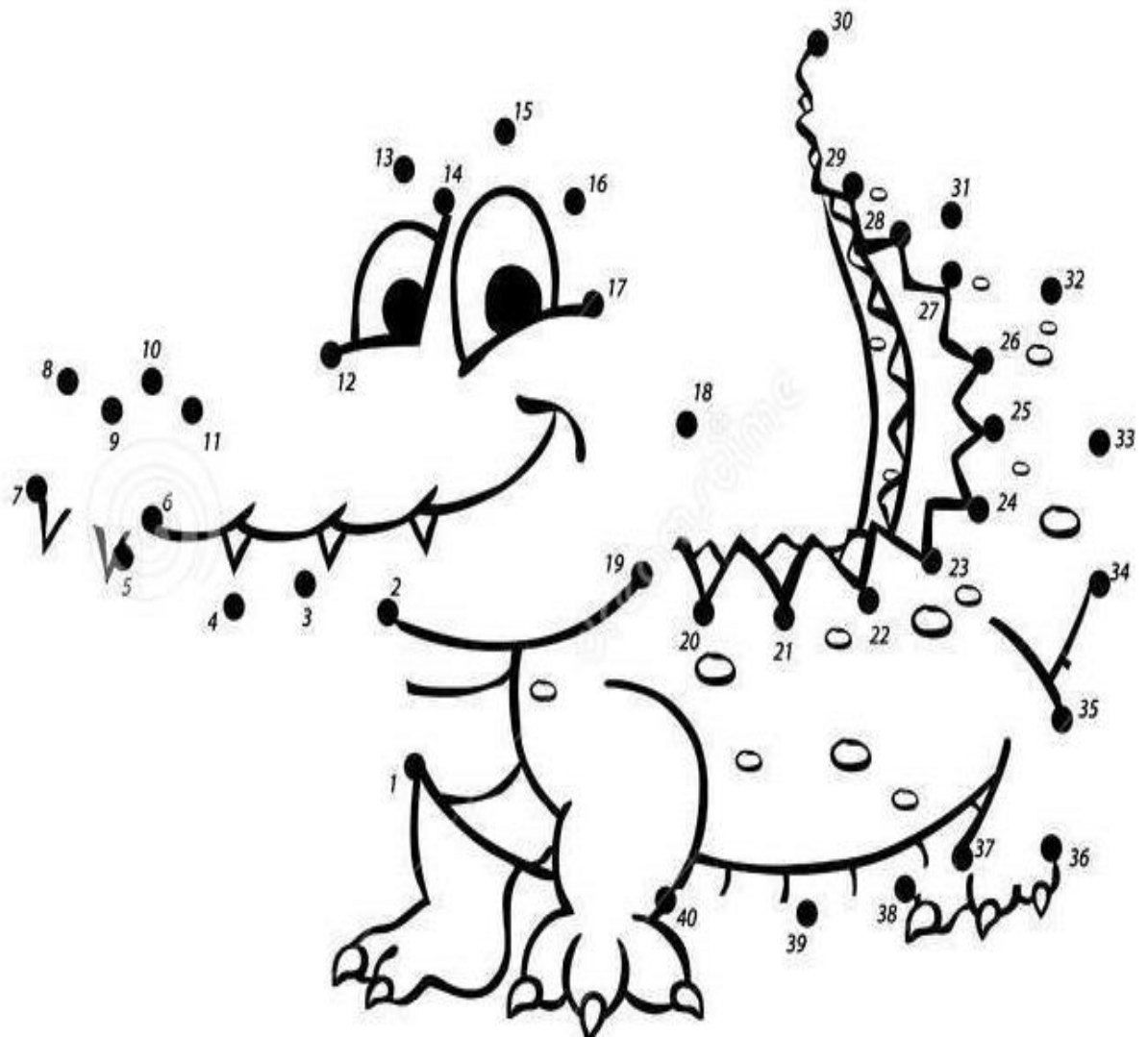
EU CONHEÇO UM JACARÉ
QUE GOSTA DE COMER
ESCONDA SUAS ORELHAS
SENÃO O JACARÉ
COME AS SUAS ORELHAS
E O DEDÃO DO PÉ
EU CONHEÇO UM JACARÉ
QUE GOSTA DE COMER
ESCONDA SUA BARRIGA
SENÃO O JACARÉ
COME A SUA BARRIGA
E O DEDÃO DO PÉ
EU CONHEÇO UM JACARÉ
QUE GOSTA DE COMER
ESCONDA SUAS COSTAS
SENÃO O JACARÉ
COME SUAS COSTAS
E O DEDÃO DO PÉ



LIGUE OS PONTOS

ESCREVA O NOME DO AMINAL QUE

FORMOU: _____



ATIVIDADES:



Eu conheço um jacaré
Que gosta de comer
Escondam
Senão o jacaré
Come e o dedão do pé

AGORA DESENHE E TENTE E ESCREVA OS NOMES DE ALGUMAS PARTES DO CORPO QUE CANTOU NA MÚSICA COM SEUS AMIGOS.

RESOLVA COM ATENÇÃO

$1 + 3 = \square$

$3 + 1 = \square$

$2 + 2 = \square$

$4 + 2 = \square$

$5 + 1 = \square$

$7 + 1 = \square$

$2 + 0 = \square$

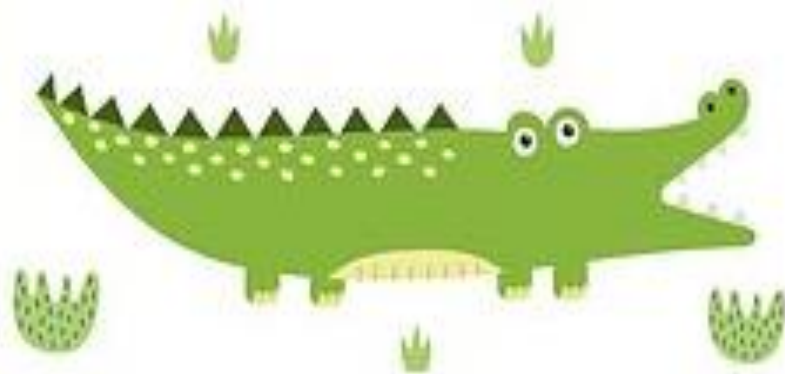
$5 + 3 = \square$

$3 + 3 = \square$

$1 + 4 = \square$

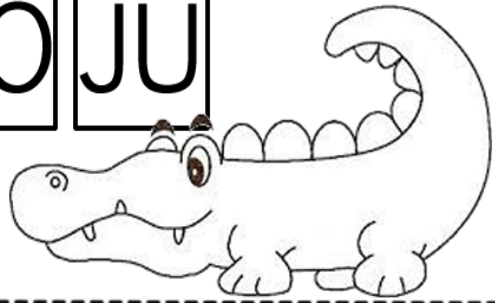
$6 + 2 = \square$

$2 + 3 = \square$



JA JE JI JO JU

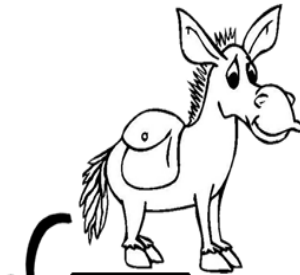
FAMÍLIA DO J



1-COMPLETE AS PALAVRAS COM A SÍLABA INICIAL CORRESPONDENTE



VALI



MENTO



GUE



JUBA



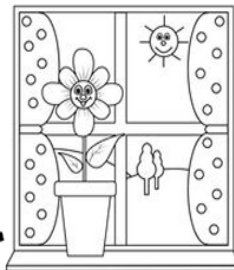
PE



ÍZ



ANINHA

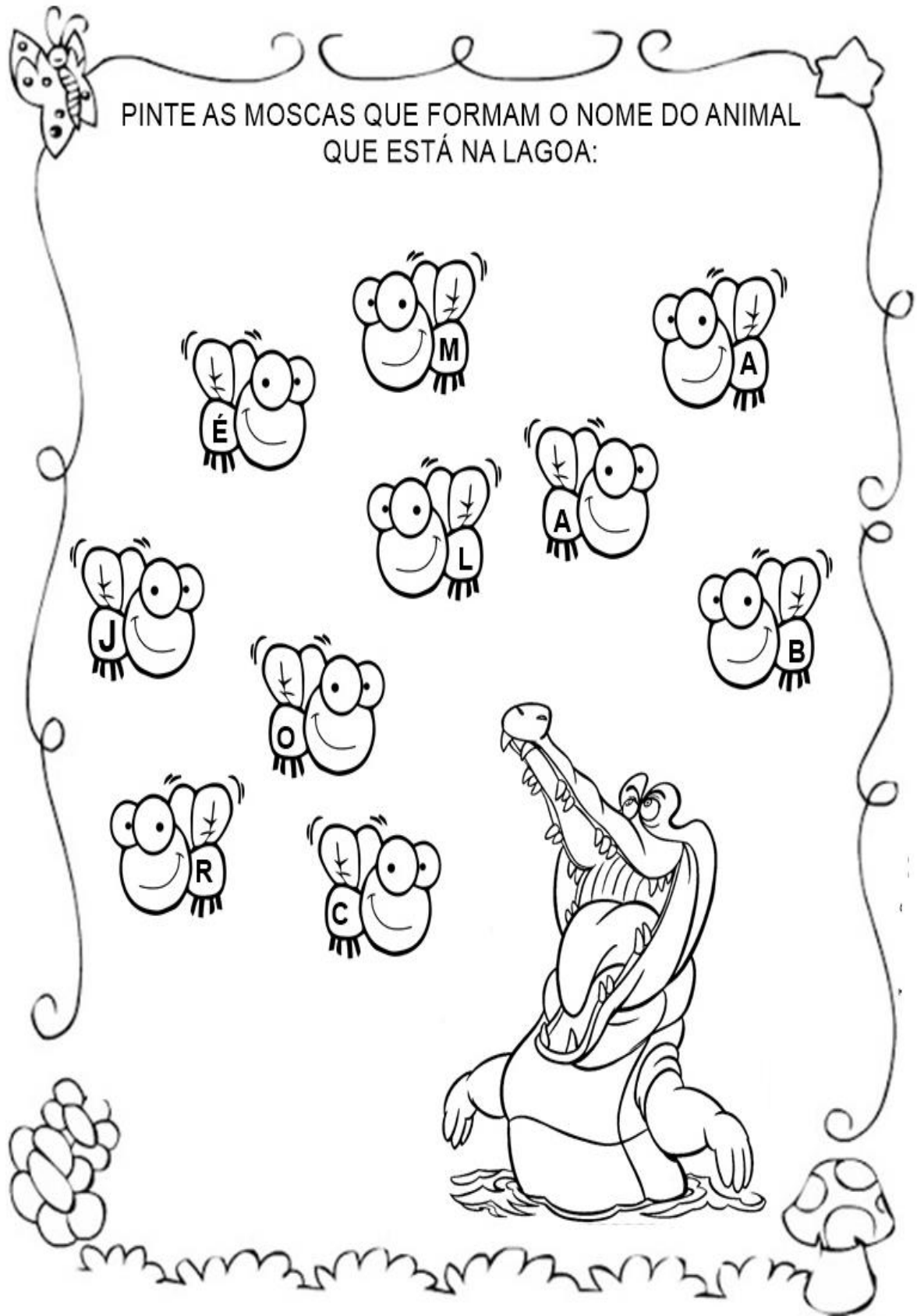


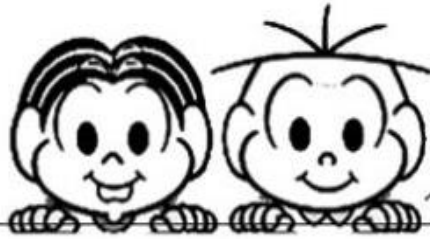
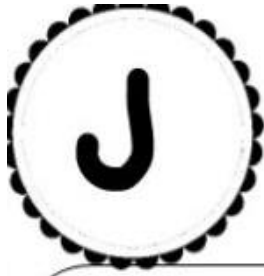
NELA



BÓIA

PINTE AS MOSCAS QUE FORMAM O NOME DO ANIMAL
QUE ESTÁ NA LAGOA:





LIGUE E SEPRE AS SÍLABAS

© direitos reservados www.danieleducar.com.br



JANELA

--	--	--



JUDÔ

--	--



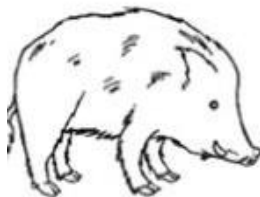
JAVALI

--	--	--



JACARÉ

--	--	--



JIFE

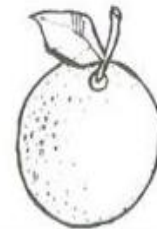
--	--

Sequência Numérica

1	11	21	31
		29	
10	20	30	40

RECORTE E COLE

RECORTE OS NOMES DAS PALAVRAS E COLE-OS JUNTO ÀS FIGURAS



JARRA

JAULA

LARANJA

JOANINHA

JORNAL

JACARÉ

CAJU

JIPE

JANELA

COMPLETE AS SEQUÊNCIAS NUMÉRICAS COM OS NÚMEROS QUE VEM ANTES E DEPOIS.



4	5	6
---	---	---

	17	
--	----	--

	12	
--	----	--

	10	
--	----	--

	8	
--	---	--

	15	
--	----	--

	14	
--	----	--

	19	
--	----	--

	2	
--	---	--

	7	
--	---	--

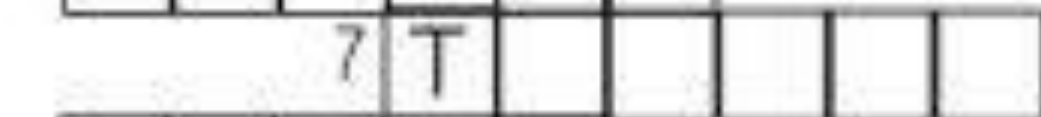
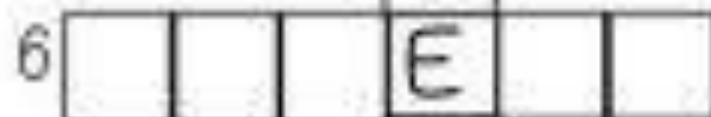


SEMANA DA CRIANÇA



1. COMPLETE A CRUZADINHA COM O NOME DE CADA BRINQUEDO.

CRUZA-BRINQUEDOS



1
2 B

3
I

4 C

5
I

C

L

6
E

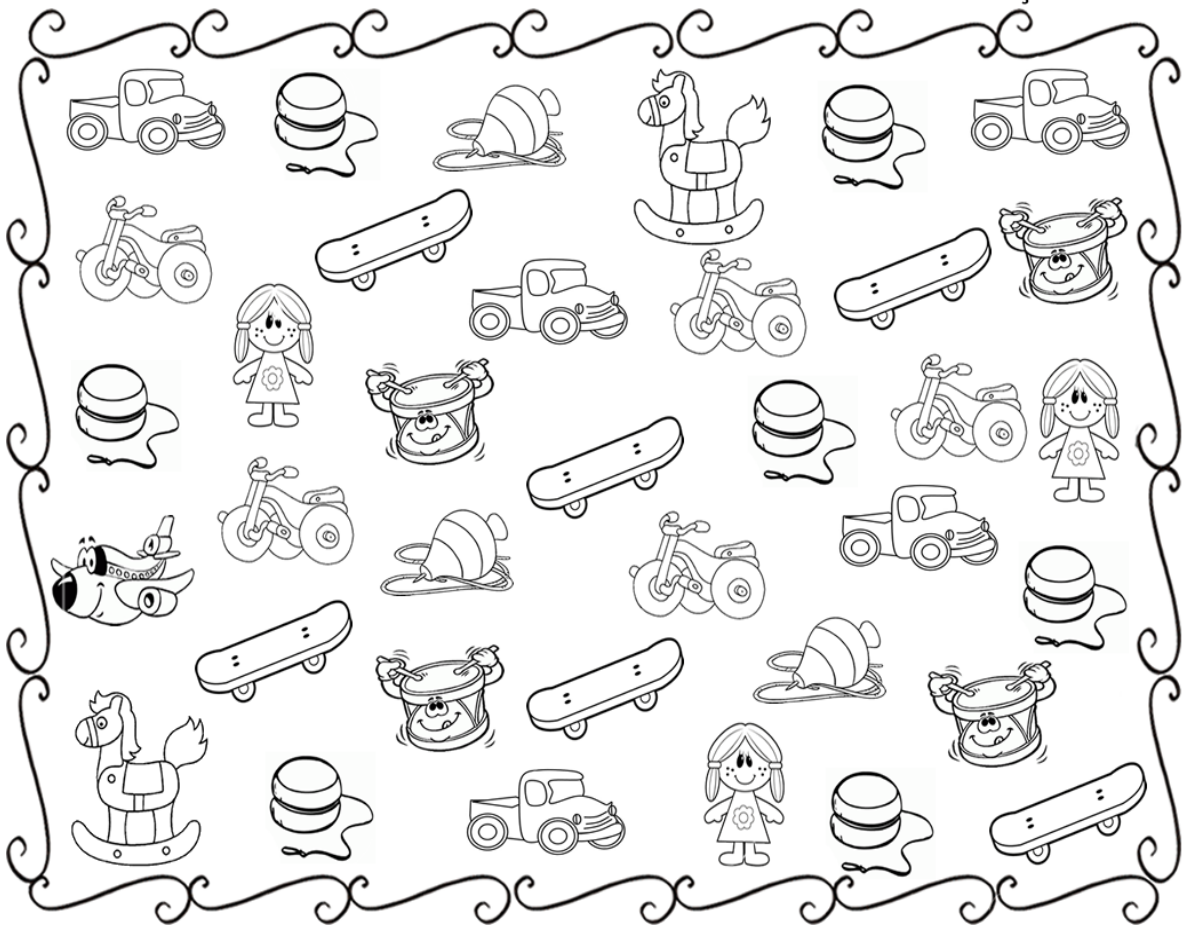
7
T

8
A








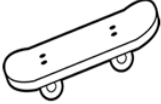



SEMANA DA CRIANÇA

1- VEJAM QUANTOS BRINQUEDOS SERÃO DOADOS PARA AS CRIANÇAS!



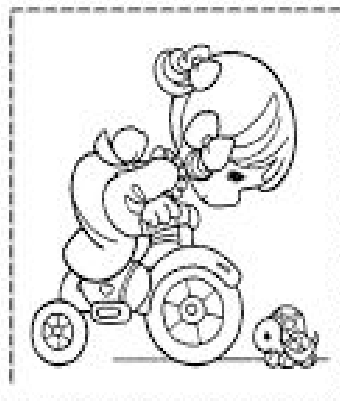
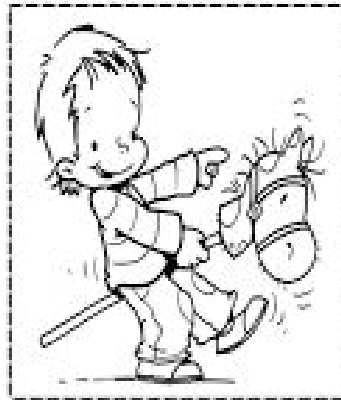
2- QUANTOS SÃO?

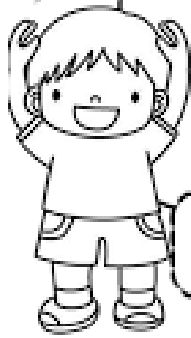
	<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>



SEMANA DA CRIANÇA

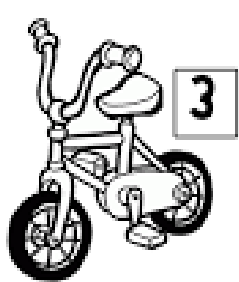
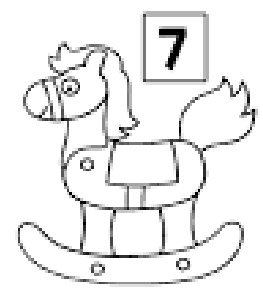
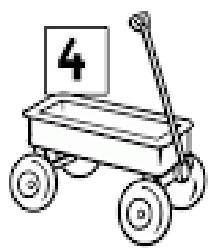
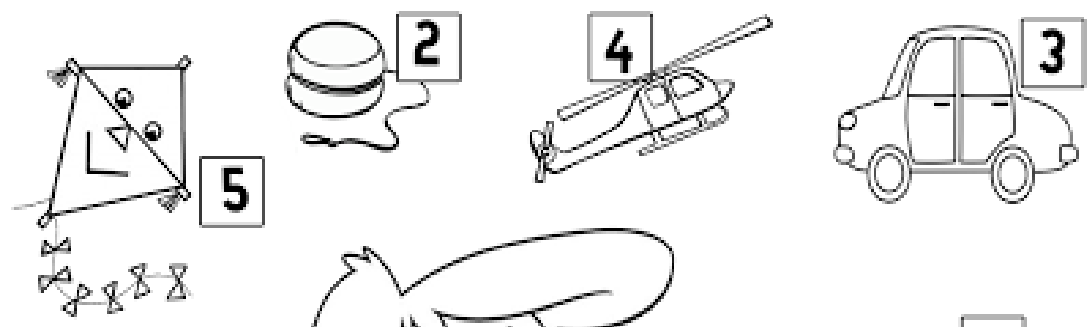
1- VOCÊ JÁ FEZ ALGUMA DESSAS BRINCADEIRAS?
CIRCULE AS BRINCADEIRAS QUE VOCÊ CONHECE E MARQUE
COM UM X, AS QUE VOCÊ JÁ BRINCOU.



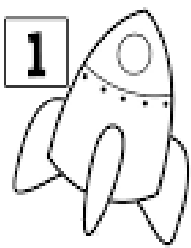
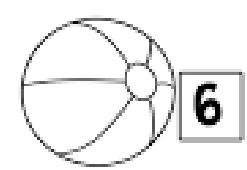


SEMANA DA CRIANÇA

1- PINTE OS BRINQUEDOS COM AS CORES INDICADAS NA LEGENDA



AMARELO	1
VERDE	2
AZUL	3
VERMELHO	4
LILÁS	5
LARANJA	6
MARRON	7



2

SEMANA DA CRIANÇA

DETECTIVES DO CAÇA-PALAVRAS



AMARELINHA
BICICLETA
BOLICHE
CORDA
GUDE
PATINETE
PATINS
PEGA-PEGA
PETECA
PIÃO



A	M	A	R	E	L	I	N	H	A	W
Z	A	P	A	T	I	N	S	J	O	X
P	E	T	E	C	A	Q	G	U	D	E
Q	P	E	G	A	-	P	E	G	A	P
C	O	R	D	A	X	G	P	I	Ã	O
W	I	B	O	L	I	C	H	E	H	Y
P	A	T	I	N	E	T	E	C	W	K
U	V	B	I	C	I	C	L	E	T	A

FELIZ DIA DAS CRIANÇAS!



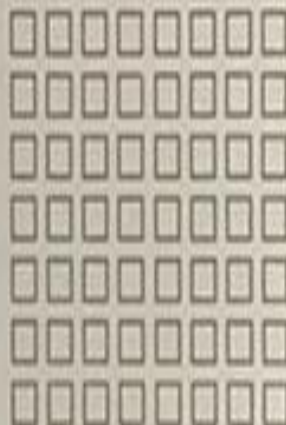
JOGO DA MEMÓRIA

REGRAS DO JOGO



Misture e coloque as peças sobre a mesa com a figura virada para baixo, lado a lado, formando um retângulo.

Exemplo:



Você deve procurar formar pares com figuras iguais. Se formar um par, você deve retirar essas duas peças e guardá-las com você. Se acertar você ganha o direito de virar mais duas peças. Continue jogando até errar.

Caso as duas peças viradas não formem um par, você deve recolocá-las no lugar com a face voltada para baixo e passar a vez ao próximo jogador.

FIM DE JOGO:

O jogo termina quando não houver mais peças sobre a mesa. Vence o jogo quem conseguir formar o maior número de pares.

