

MANHÃ - " EM. HORA ALEGRE"

Prof<sup>a</sup>. FLÁVIA

ALUNO(a): -----

FASE II - A

# ATIVIDADES PARA CASA



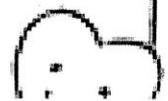
DIA DO LIVRO

COLORIR

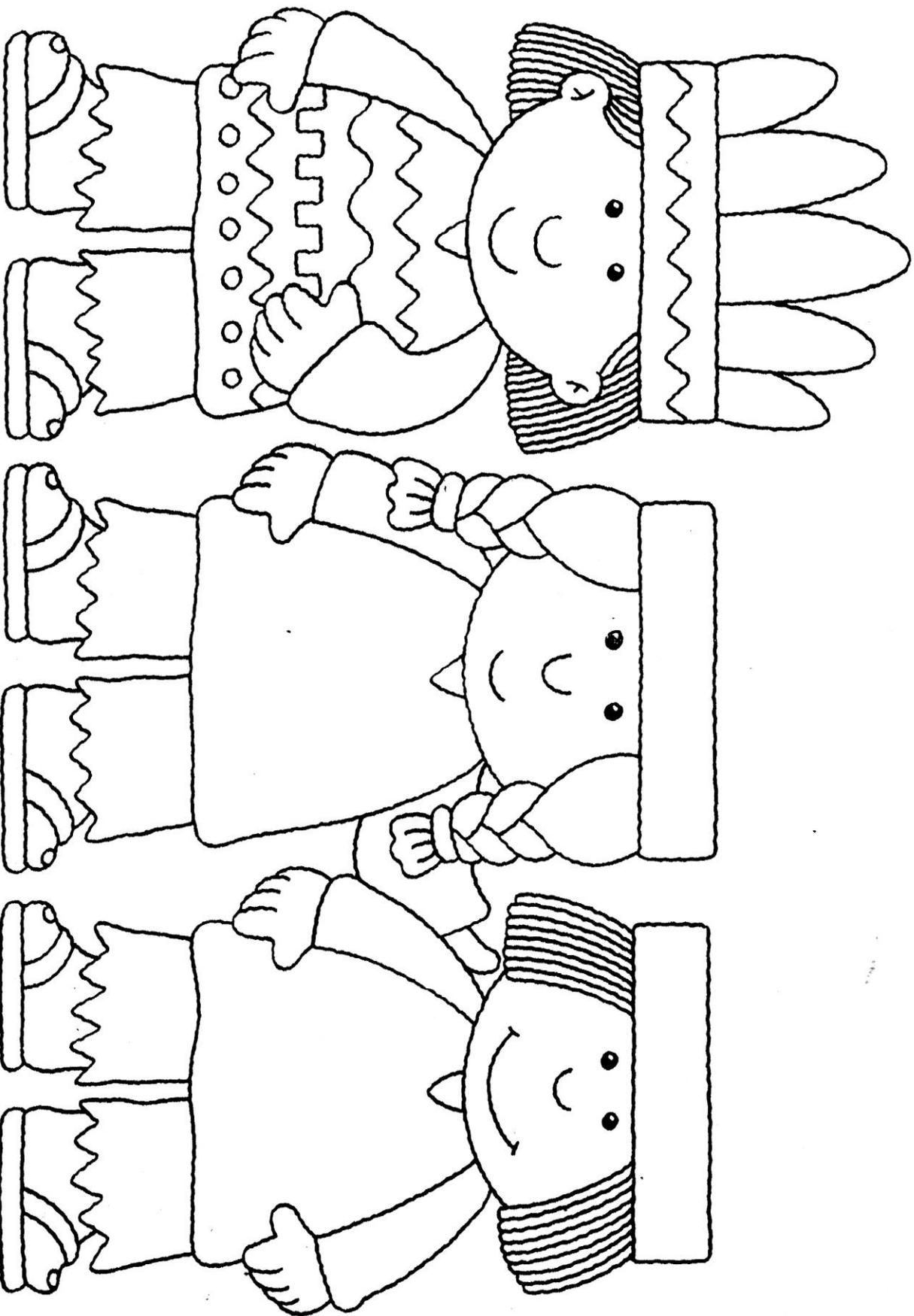


7

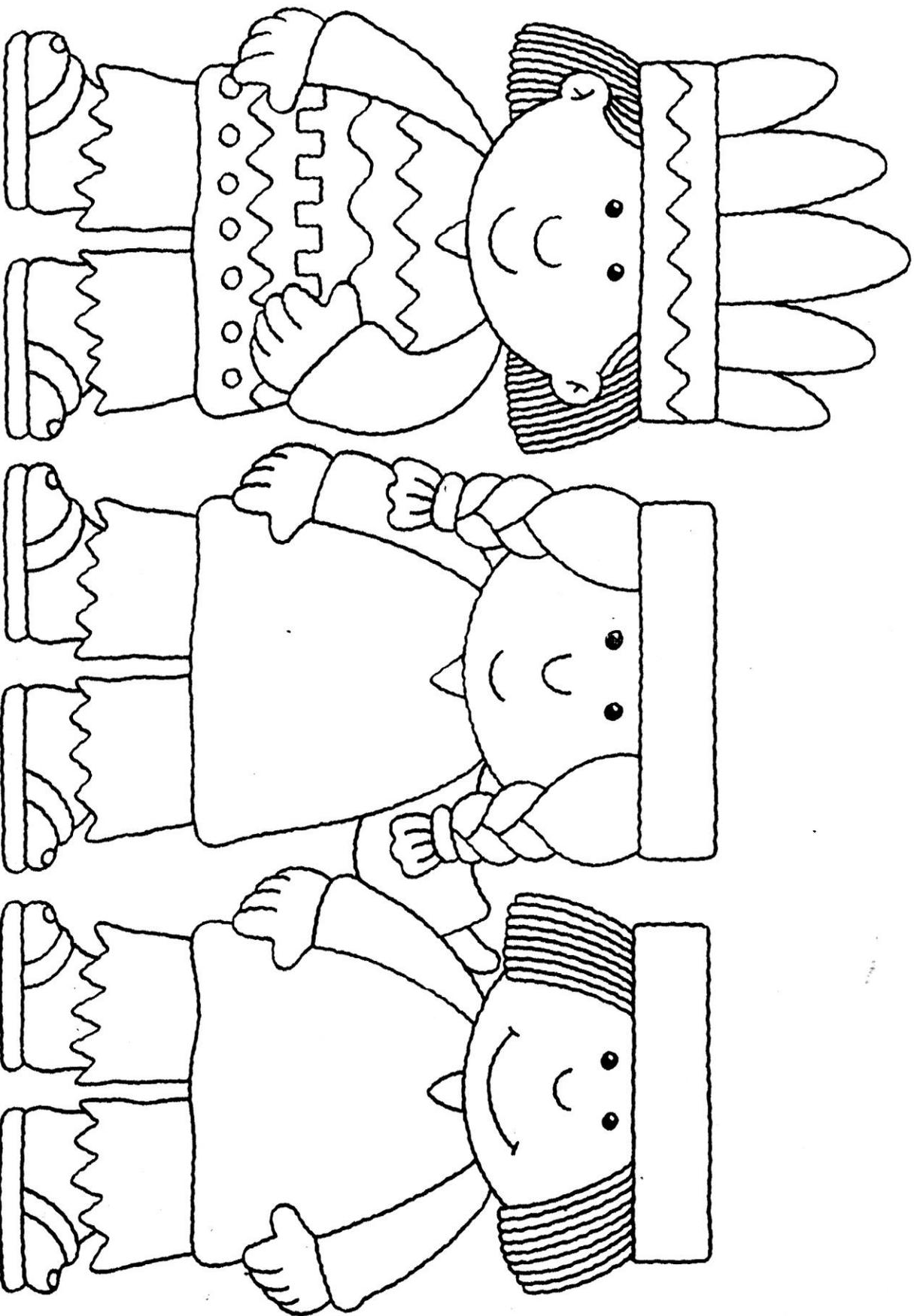
Direito à educação gratuita e ao lazer.



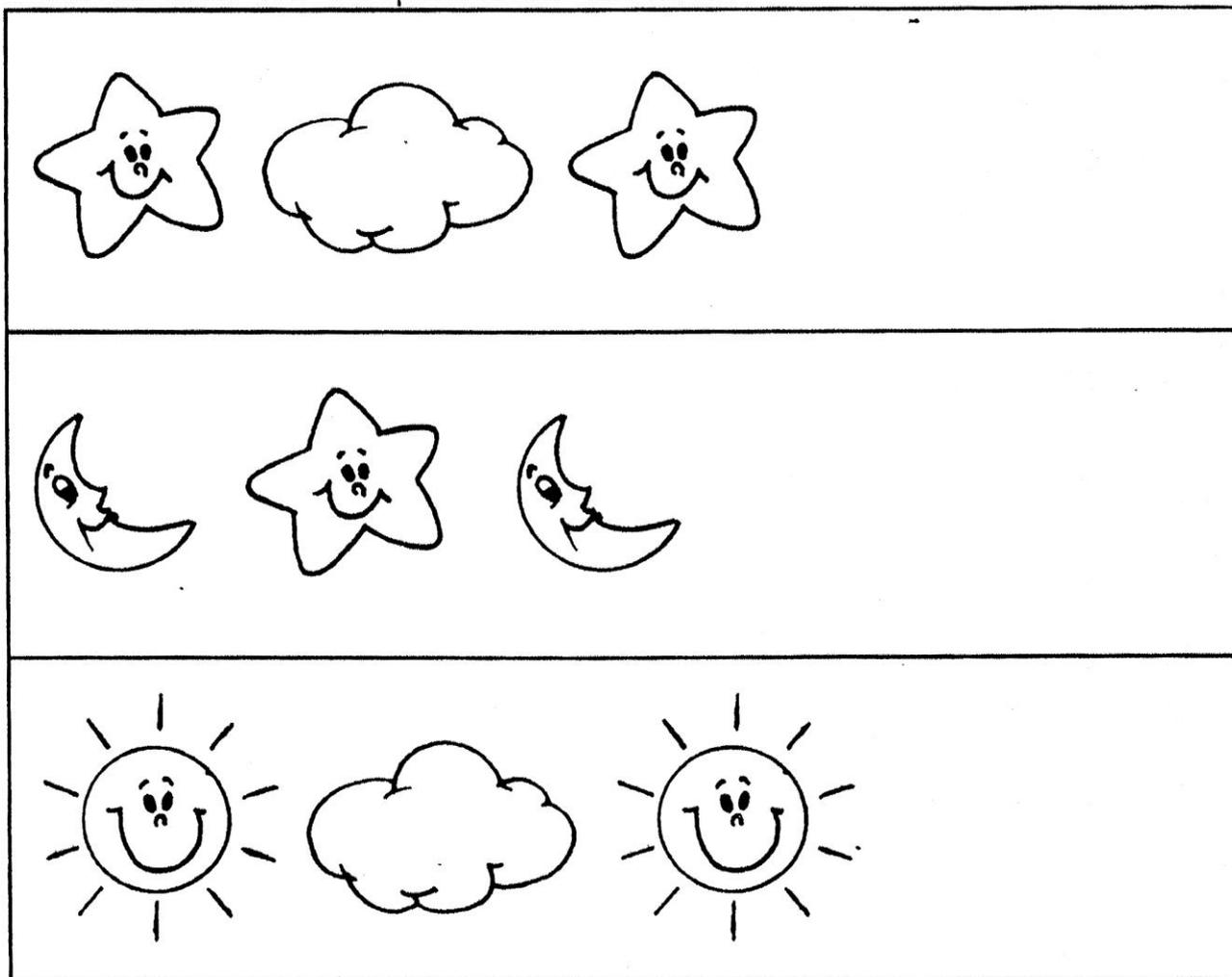
UM, DOIS, TRÊS... INDIOZINHOS  
DESENHE AS PENAS QUE FALTAM NO COCAR DE CADA ÍNDIO.



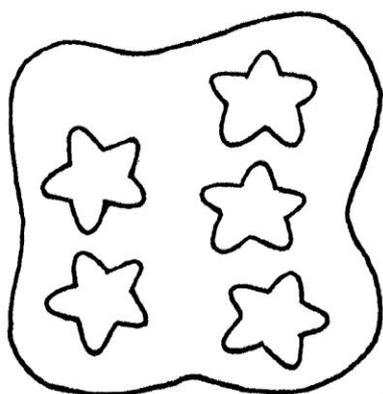
UM, DOIS, TRÊS... INDIOZINHOS  
DESENHE AS PENAS QUE FALTAM NO COCAR DE CADA ÍNDIO.



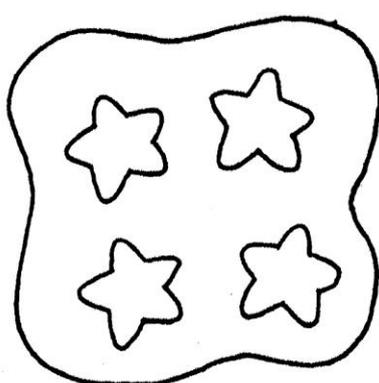
- Continuar as seqüências abaixo.



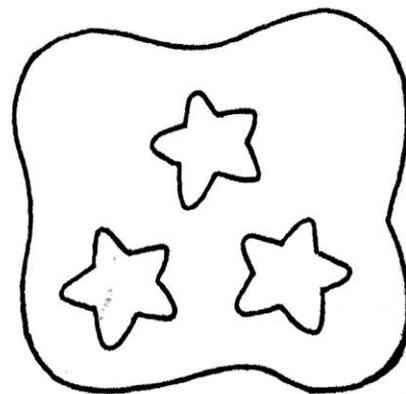
- Ligar o numeral de acordo com a quantidade de estrelas



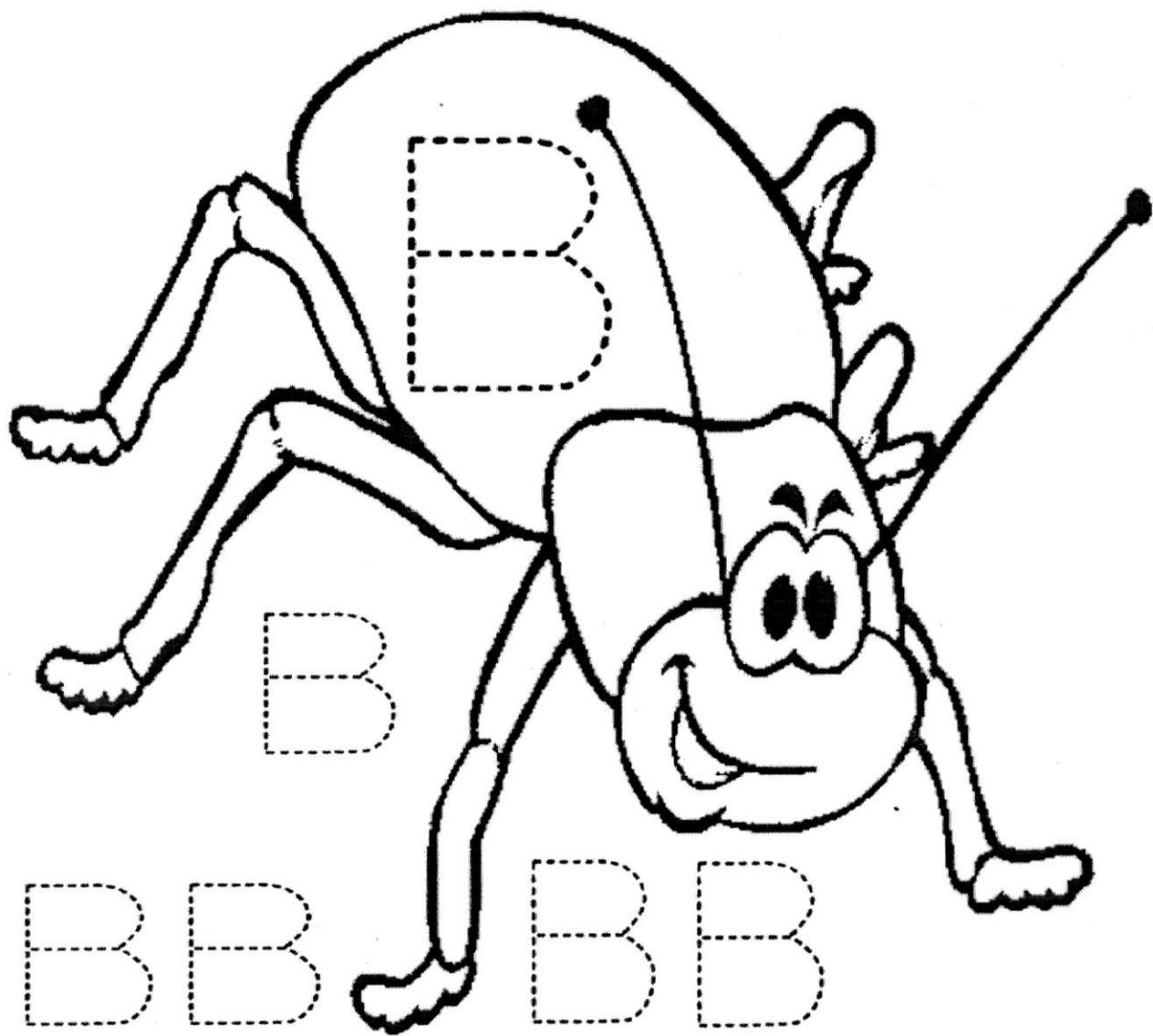
**3**



**5**



**4**



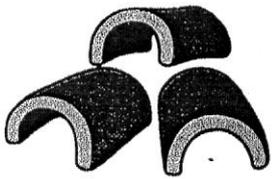
B	A	R	A	T	A

3

3 3

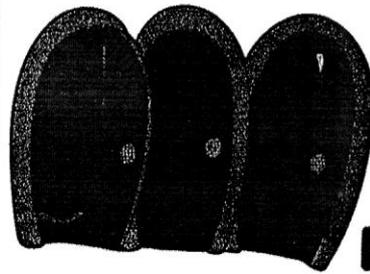
3 3

**TRÊS**



**3**

**TELHAS**



**3**

**PORTAS**



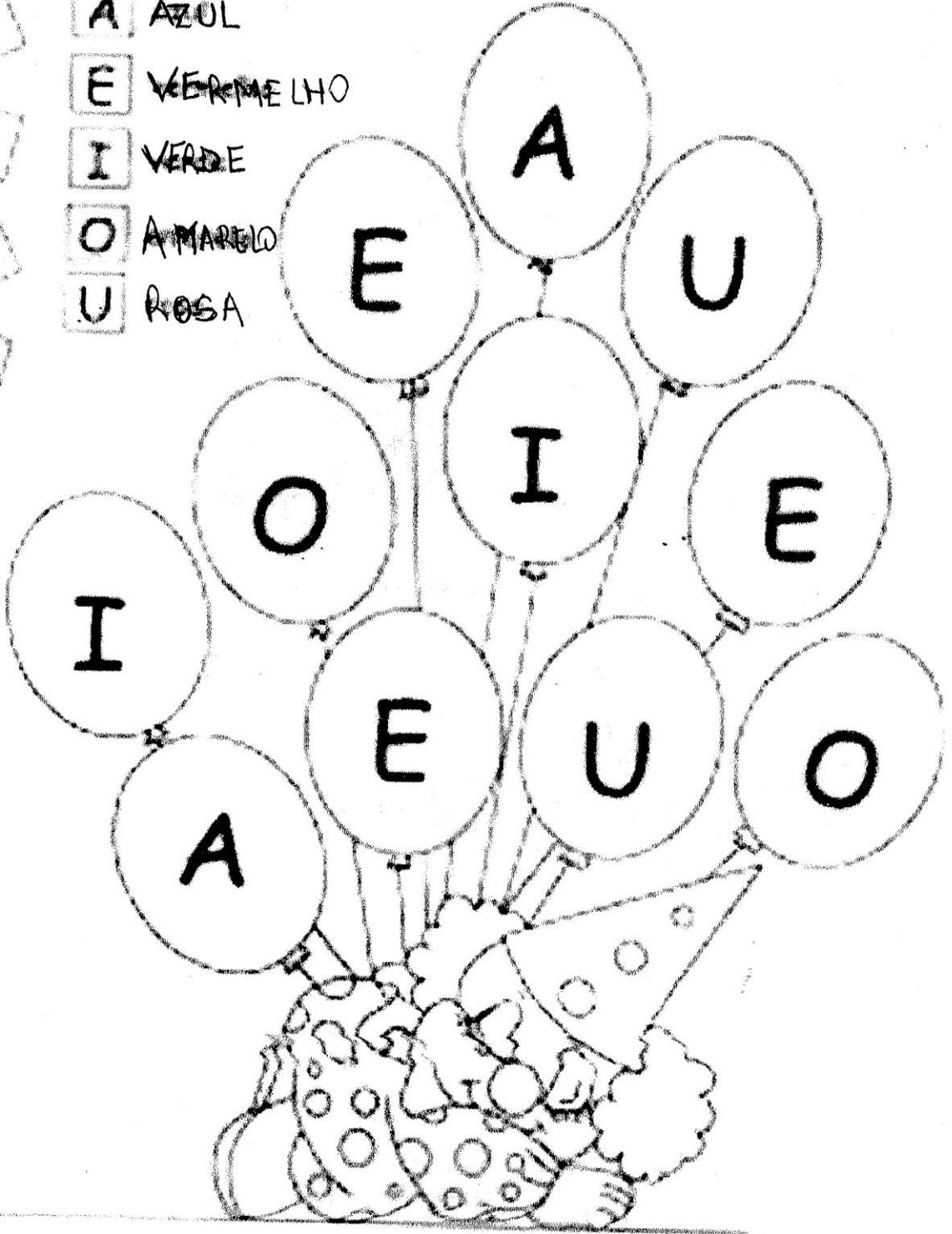
# VAMOS PINTAR?

A

◆ Pinte de acordo com a legenda abaixo:

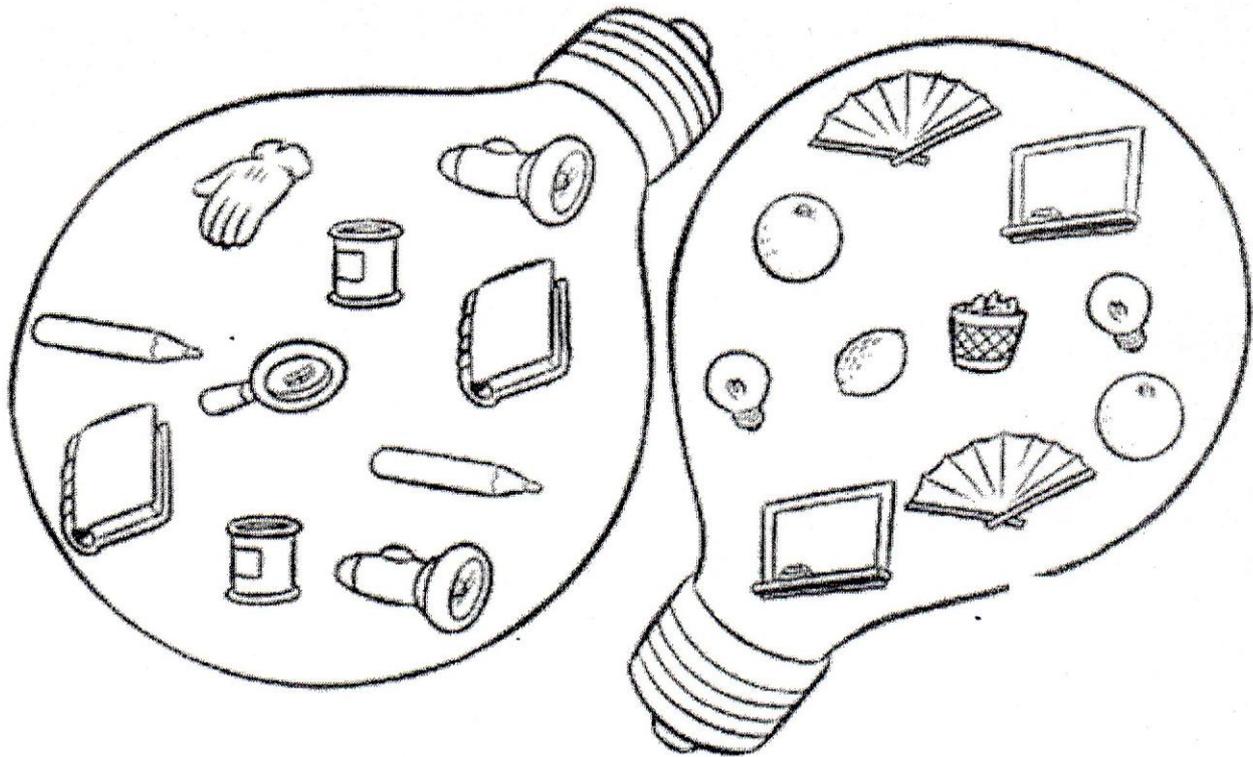
E  
I  
O  
U

- A AZUL
- E VERMELHO
- I VERDE
- O AMARELO
- U ROSA



# FIQUE DE OLHO

DENTRO DESTAS LÂMPADAS HÁ VÁRIOS OBJETOS QUE FORMAM PAR.. ENCONTRE-OS E PINTE-OS DA MESMA COR.

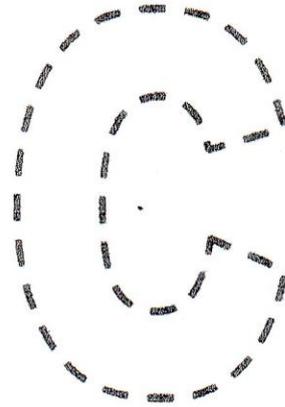
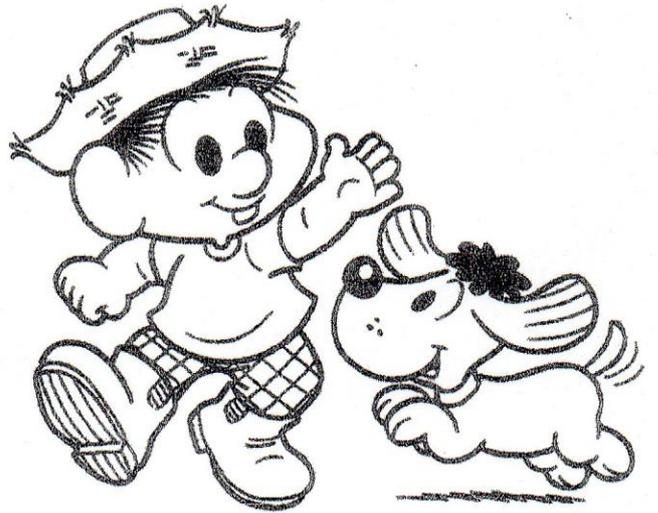
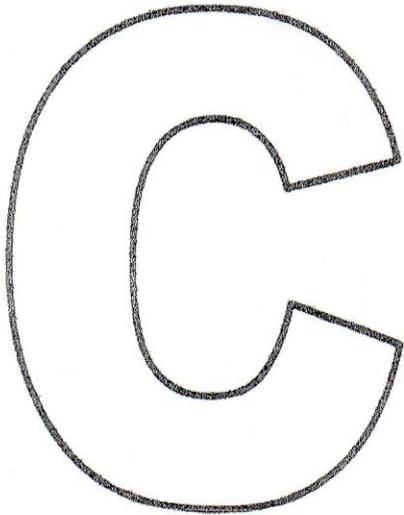


Escolha um objeto e com a ajuda da mamãe, escreva o nome dele no espaço abaixo:

Agora observando o nome do objeto, marque o que se pede:

- A primeira letra:

- A última letra:



**CACHORRO**

C C C C C C C C

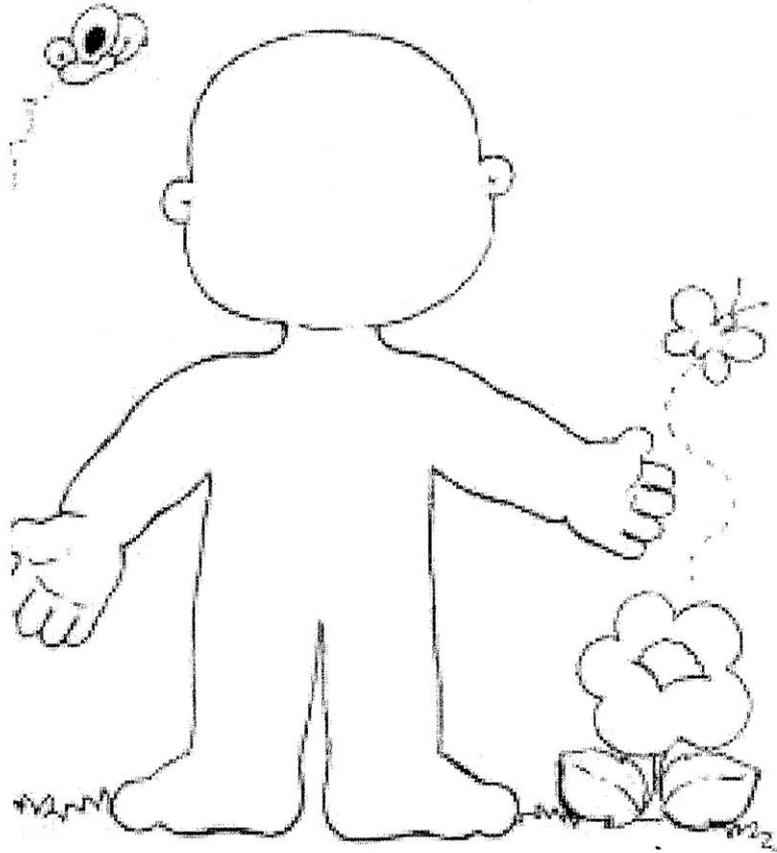
C C C C C C C C



MOS PINTAR O NÚMERO 3

2	5	1	3	4
---	---	---	---	---

Complete o bonequinho para que fique parecido com você. Pode desenhar ou usar colagens.



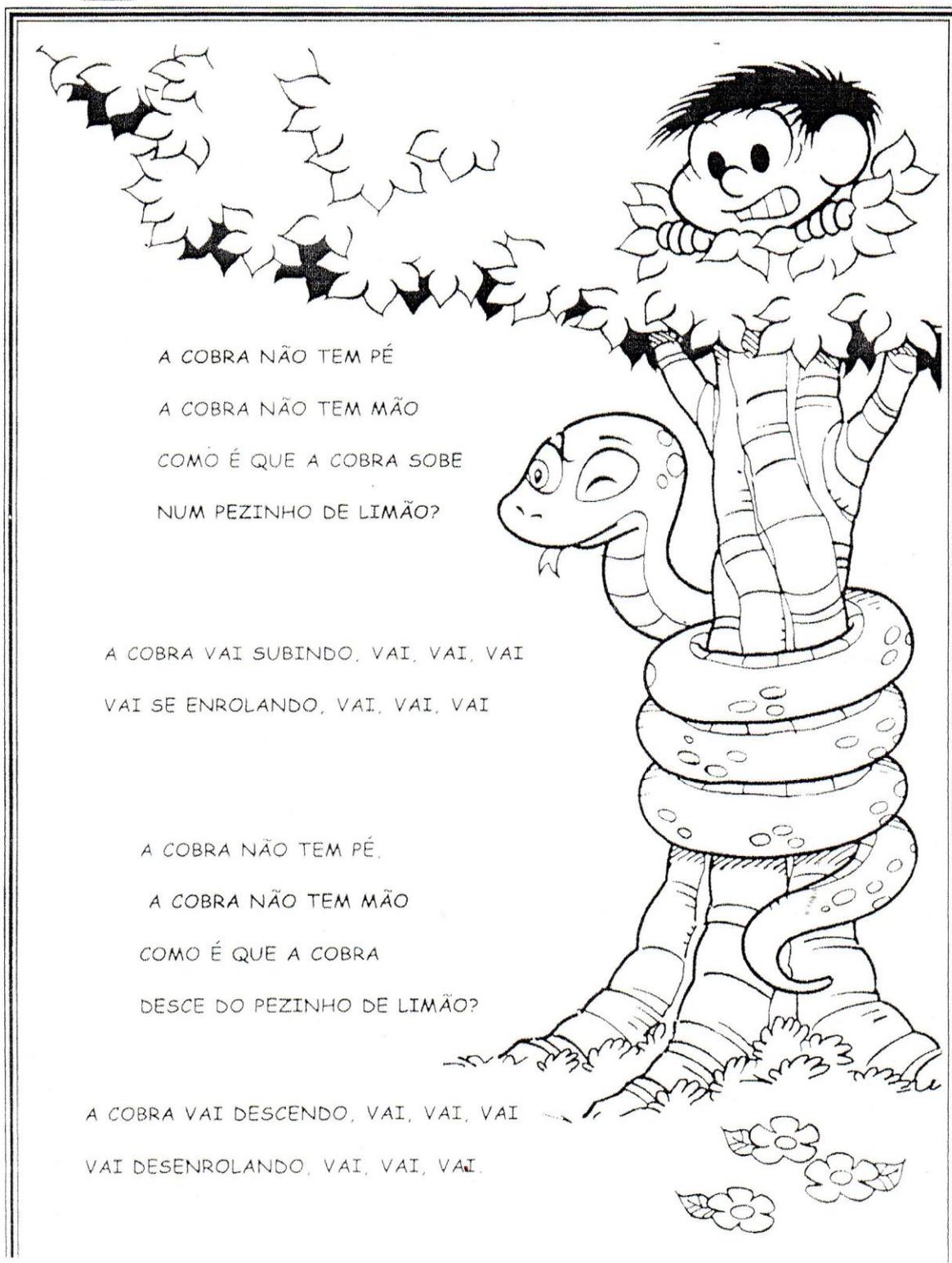
1. Recorte e cole letrinhas formando o seu nome:

No espaço abaixo faça bolinhas com pedacinhos de papel e cole no espaço abaixo, uma bolinha para cada letra do seu nome:

Agora conte quantas letras tem e faça um X no número correspondente à quantidade de letras:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

CIRCULE AS LETRAS © DO TEXTO:  
E PINTE A COBRA.



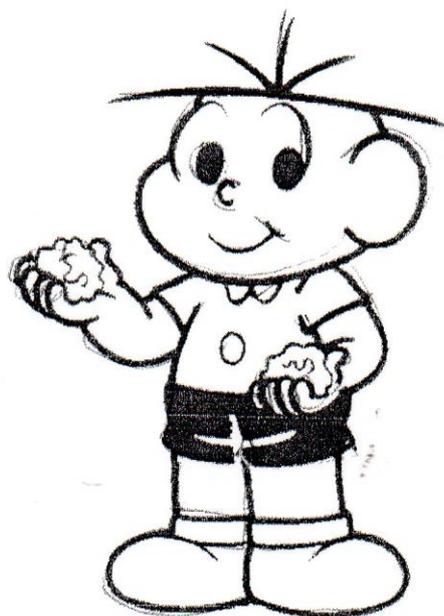
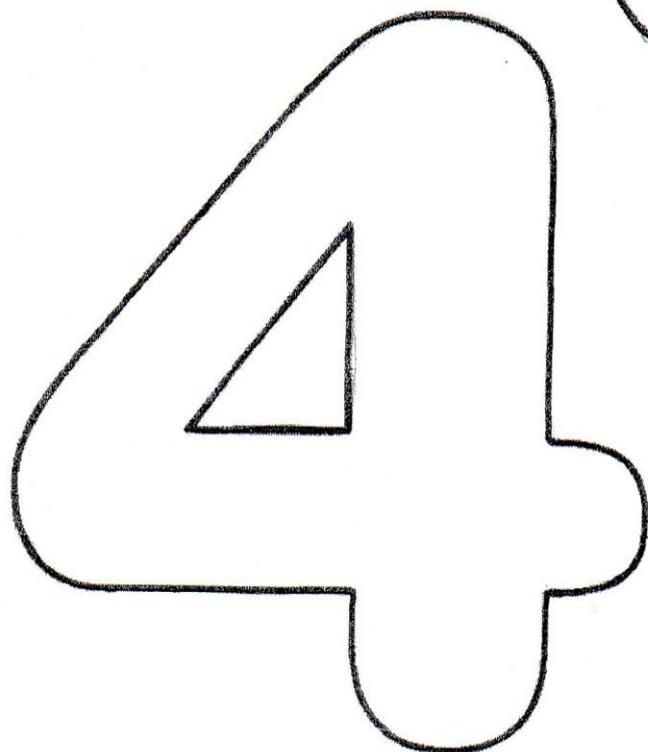
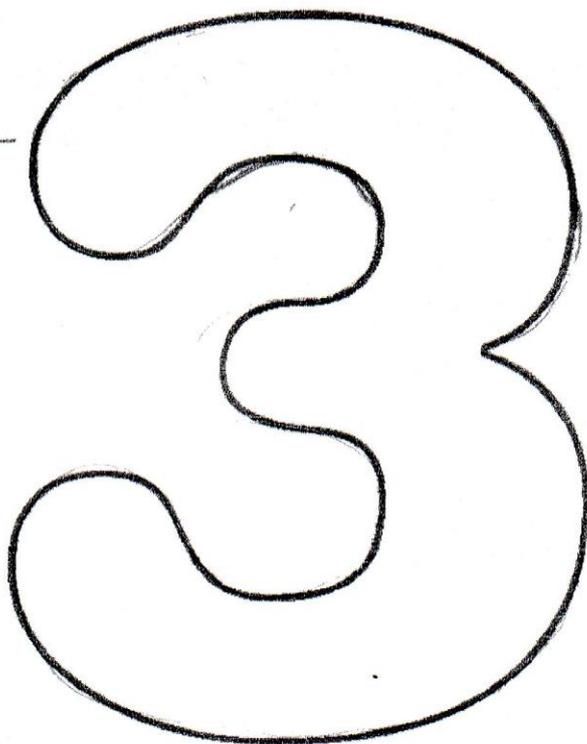
A COBRA NÃO TEM PÉ  
A COBRA NÃO TEM MÃO  
COMO É QUE A COBRA SOBE  
NUM PEZINHO DE LIMÃO?

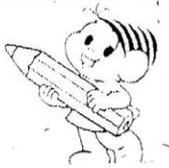
A COBRA VAI SUBINDO, VAI, VAI, VAI  
VAI SE ENROLANDO, VAI, VAI, VAI

A COBRA NÃO TEM PÉ,  
A COBRA NÃO TEM MÃO  
COMO É QUE A COBRA  
DESCE DO PEZINHO DE LIMÃO?

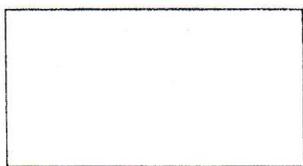
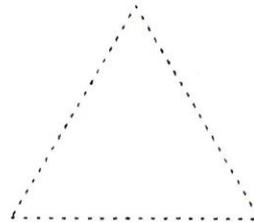
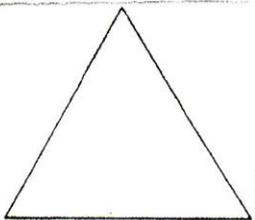
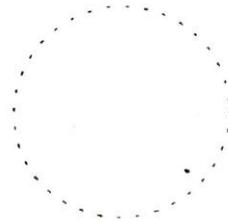
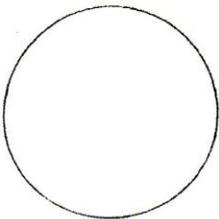
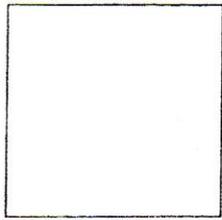
A COBRA VAI DESCENDO, VAI, VAI, VAI  
VAI DESENROLANDO, VAI, VAI, VAI.

PINTURA COM  
GUACHE/PINCEL

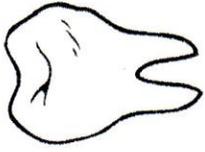




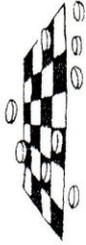
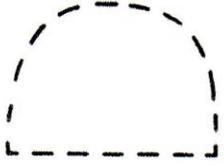
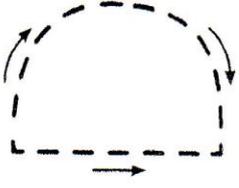
VAMOS CONTORNAR AS FORMAS GEOMÉTRICAS?



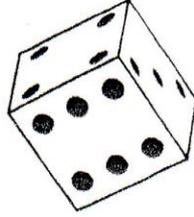
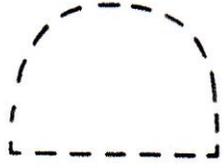
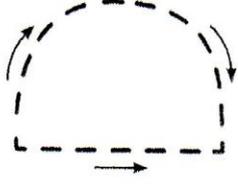
VAMOS PRATICAR? CUBRA A LETRA D:



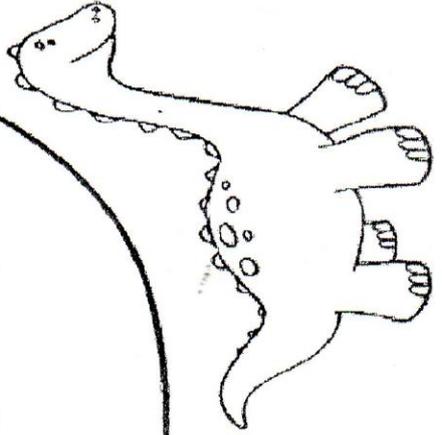
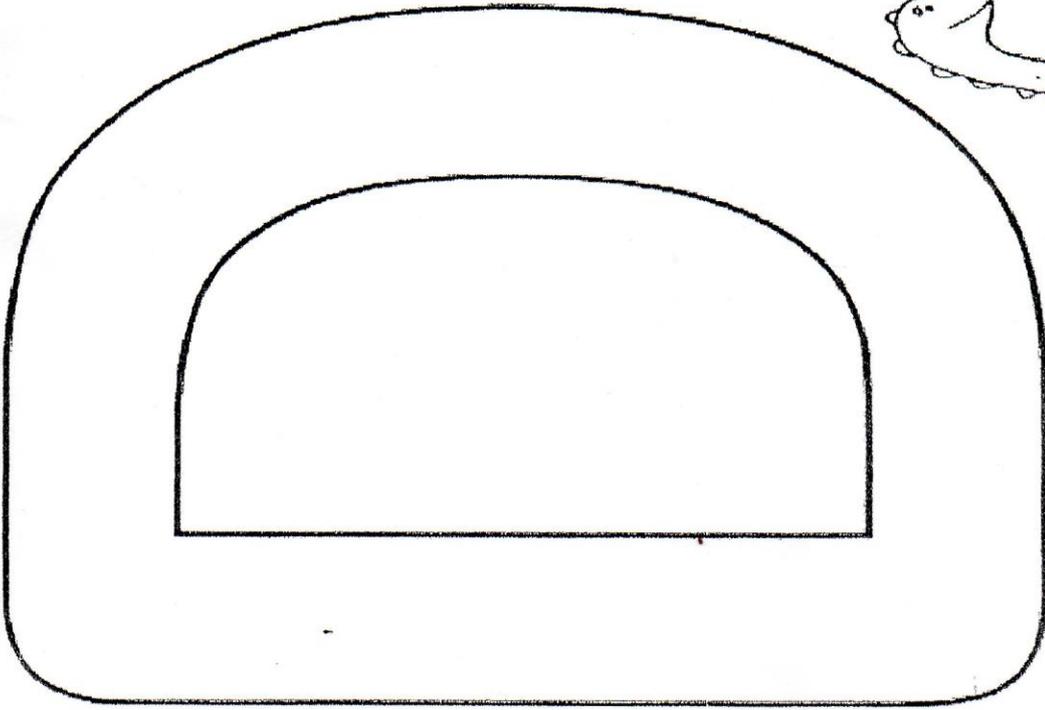
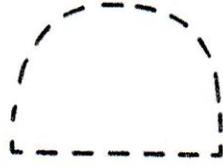
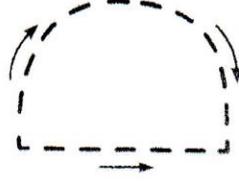
DENTE



DAMA



DADO



1

## Hora do desenho

Desenvolvimento: Peça à criança para desenhar a paisagem vista da janela de casa. Depois, peça também que ela acrescente novos elementos usando a imaginação!!

2

## Trabalhando o equilíbrio

Os exercícios para melhorar o equilíbrio das crianças ajudam a manter a estabilidade e permanecer numa postura adequada. Pode ser exercitado através de atividades para fazer o corpo se posicionar melhor no espaço. Para que sejam eficazes, é preciso praticar de forma estática e em movimento.

3

## Atividade: Equilíbrio num pé só

A criança deverá ficar apenas com um pé no chão. O outro terá que estar levantado. Não vale segurar em nenhuma superfície. Conte 10 segundos. Depois vá aumentando aos poucos os segundos, de forma que a criança tente ficar o máximo de tempo possível.

# DIA DO TRABALHO



DESENHE A PROFISSÃO  
DO PAPAI / MANÃE .

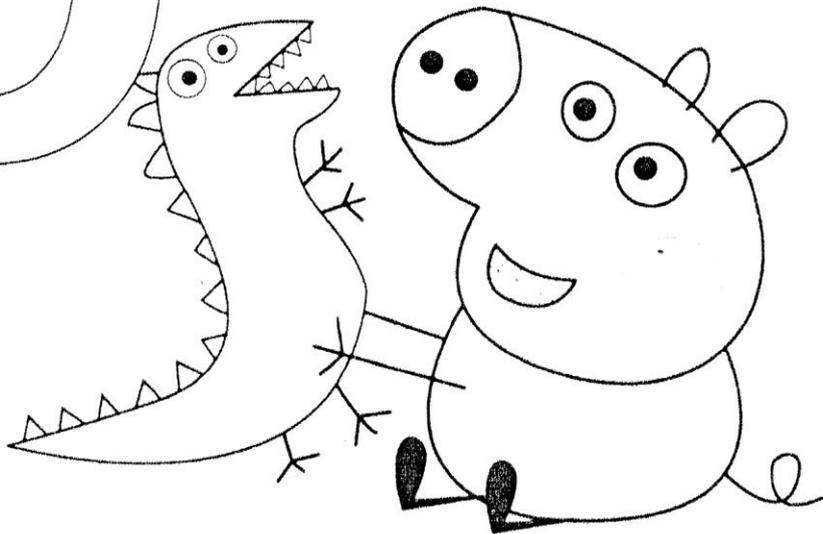
NOME \_\_\_\_\_

DATA: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_.

# ATIVIDADE

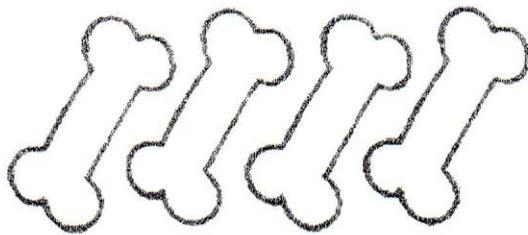
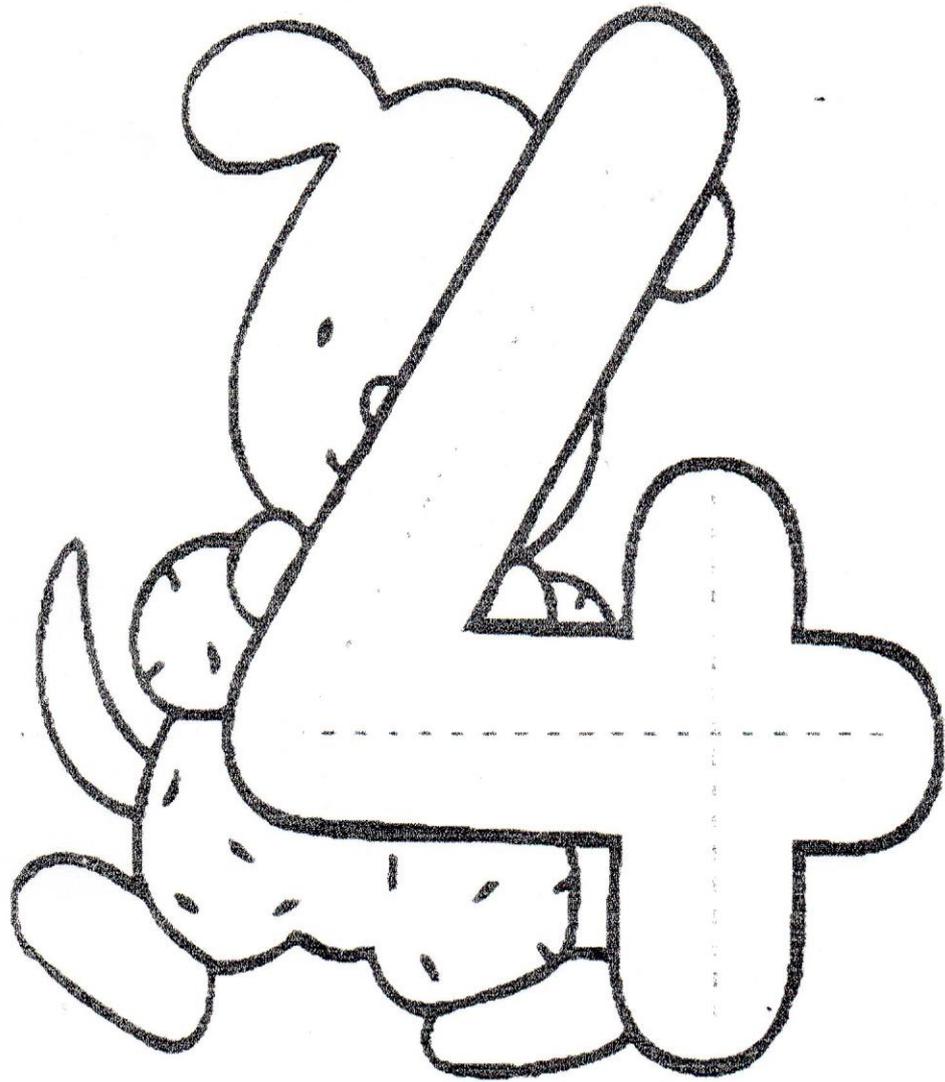
D

DINOSSAURO



ONDE ESTÁ O SENHOR **DINOSSAURO**?  
ESTÁ NAS MÃOS DE NOSSO AMIGO GEORGE  
ONDE ESTÁ A LETRA D?

G D J K

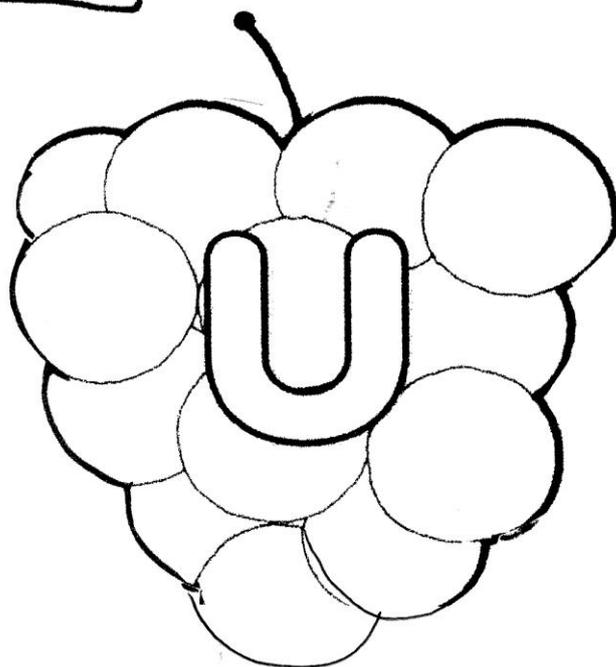
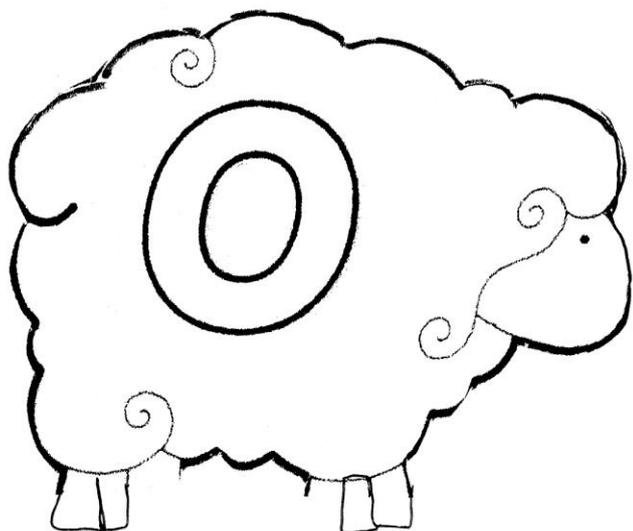
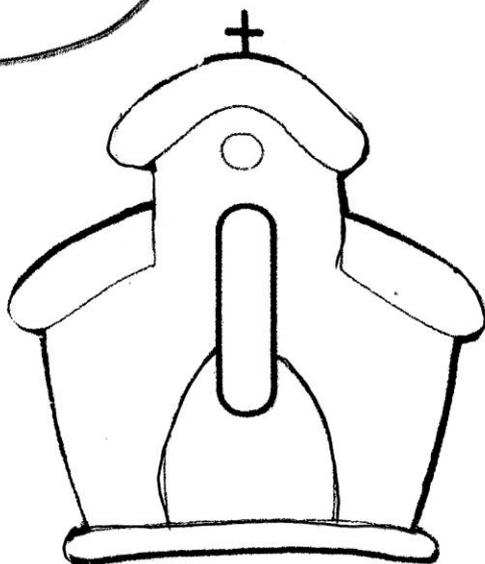
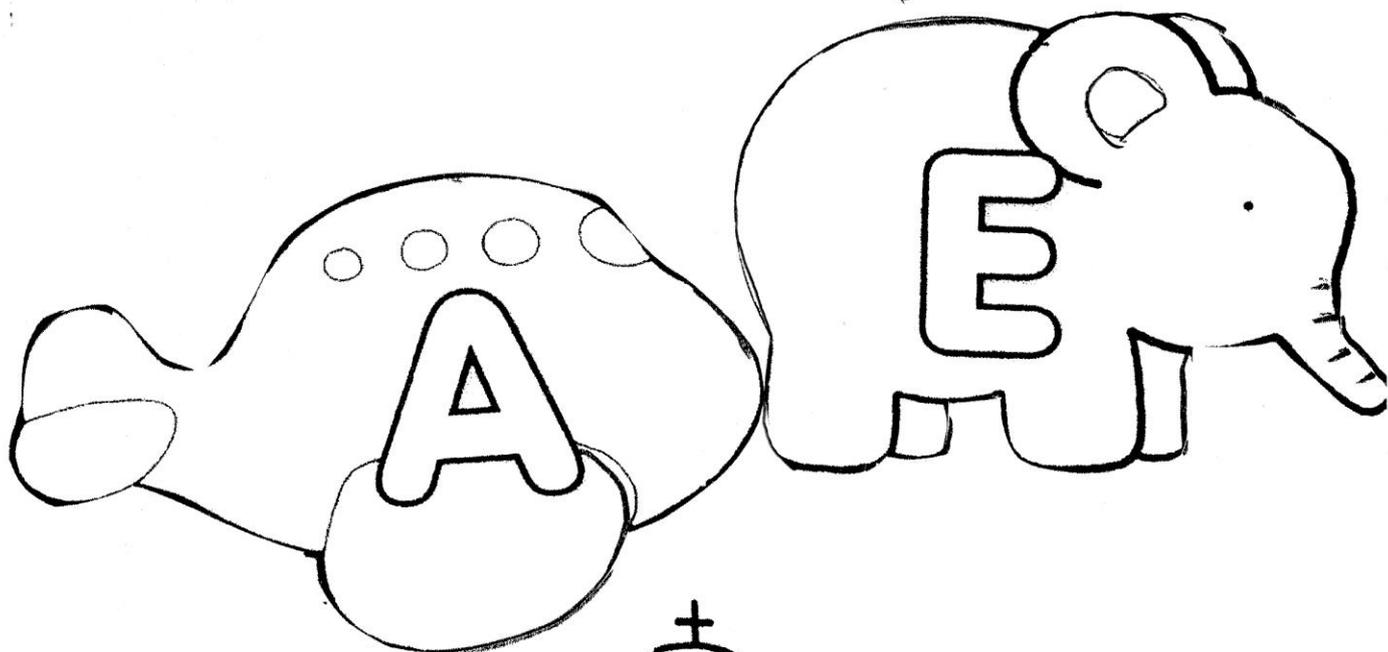


VAMOS TREINAR:

---



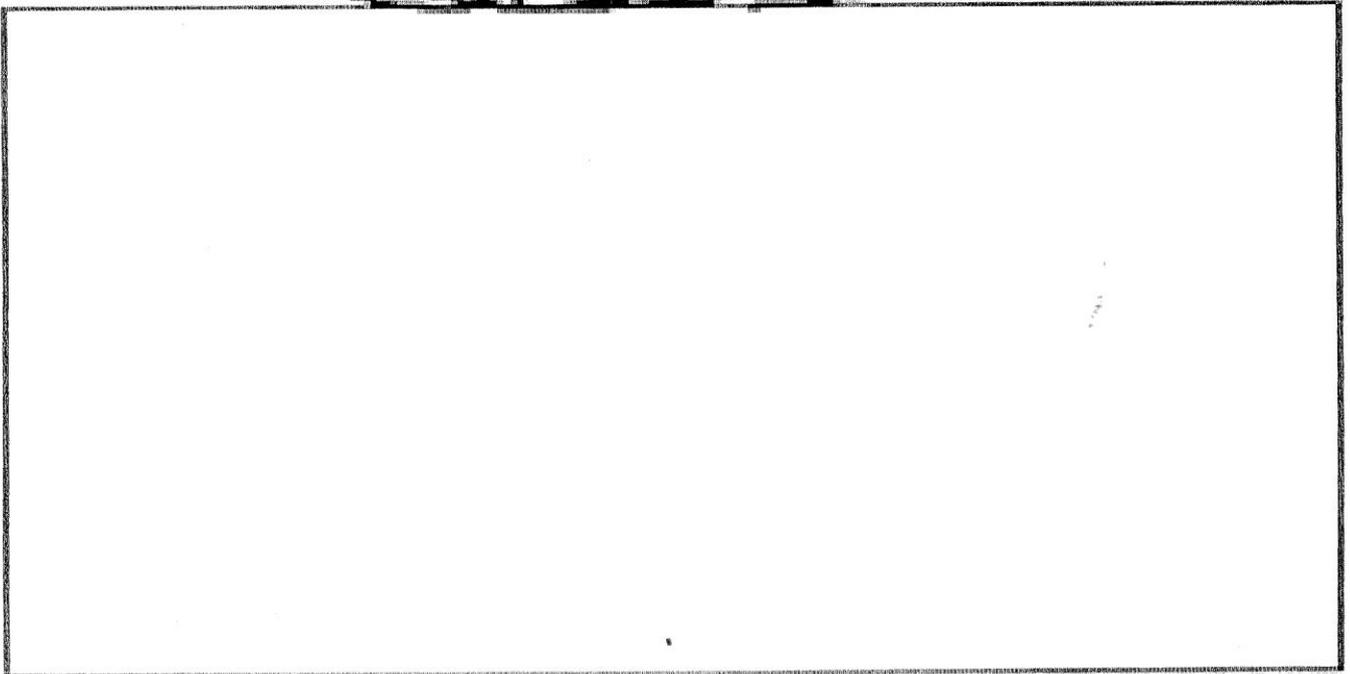
PINTE / RECORTE / BRINQUE:

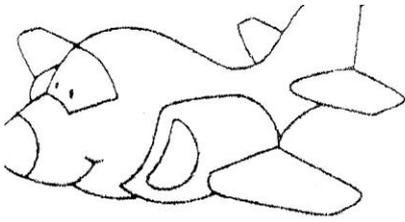


CRUZADINHA DA PALAVRA MAMÃE

M	A	M	Ã	E
M		M		
	A		Ã	
				E

DESENHAR O PRESENTE DA MAMÃE

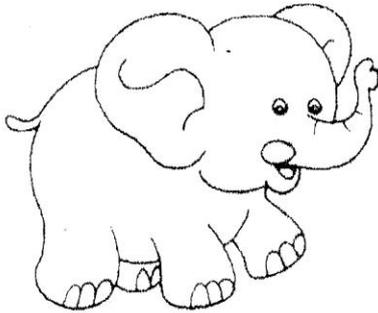




AVIÃO

---

---



ELEFANTE

---

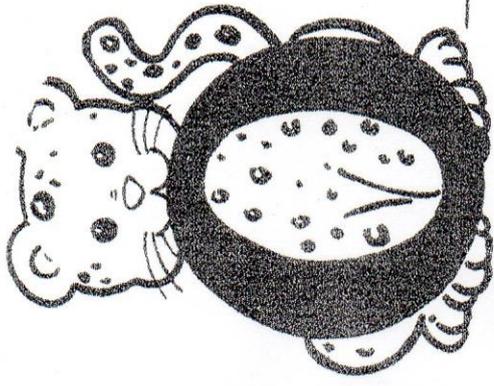
---



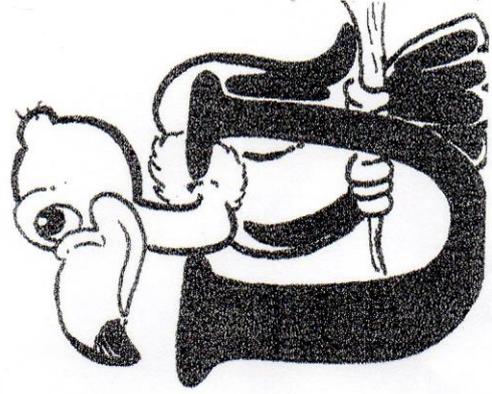
INDIO

---

---



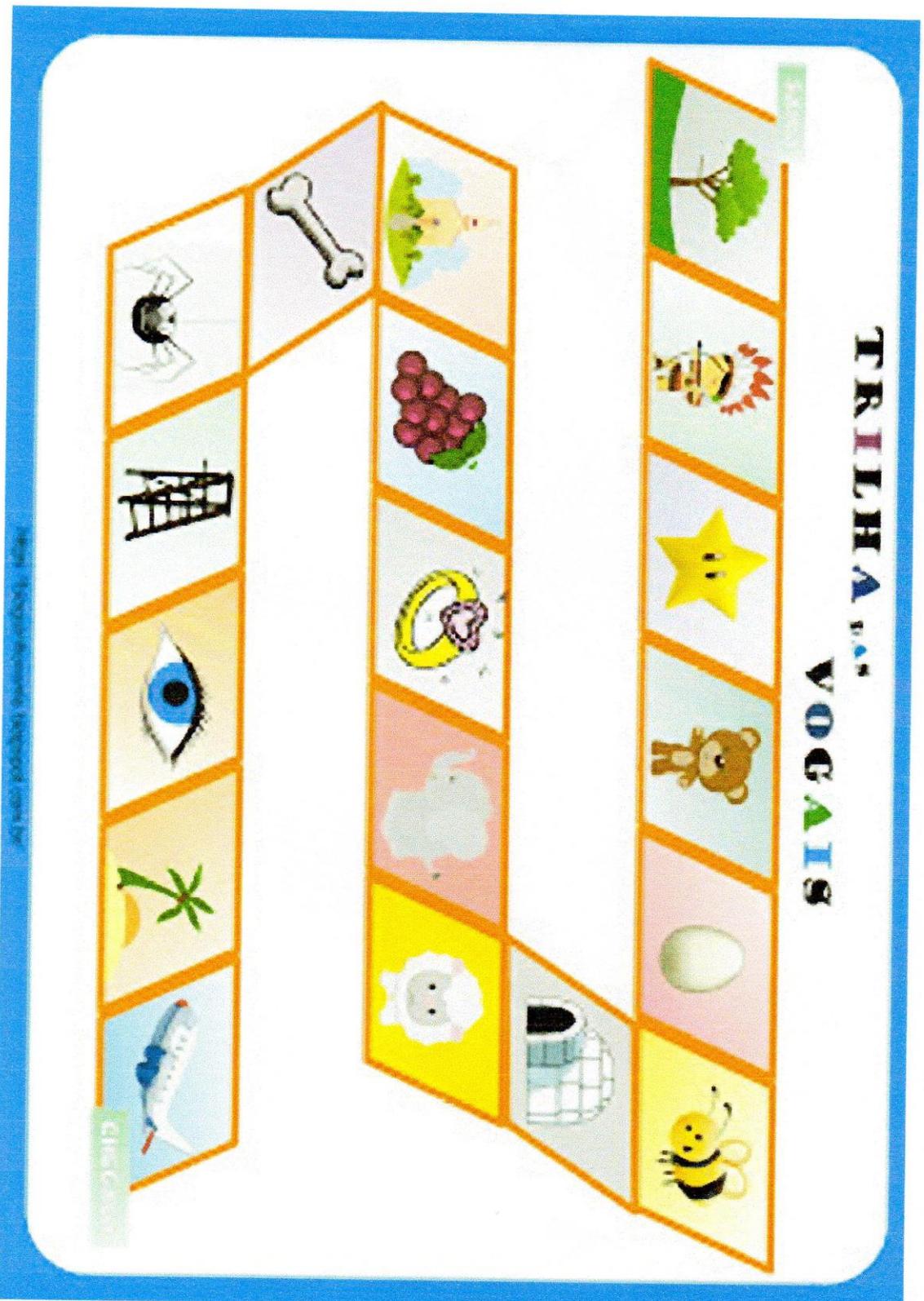
ONÇA

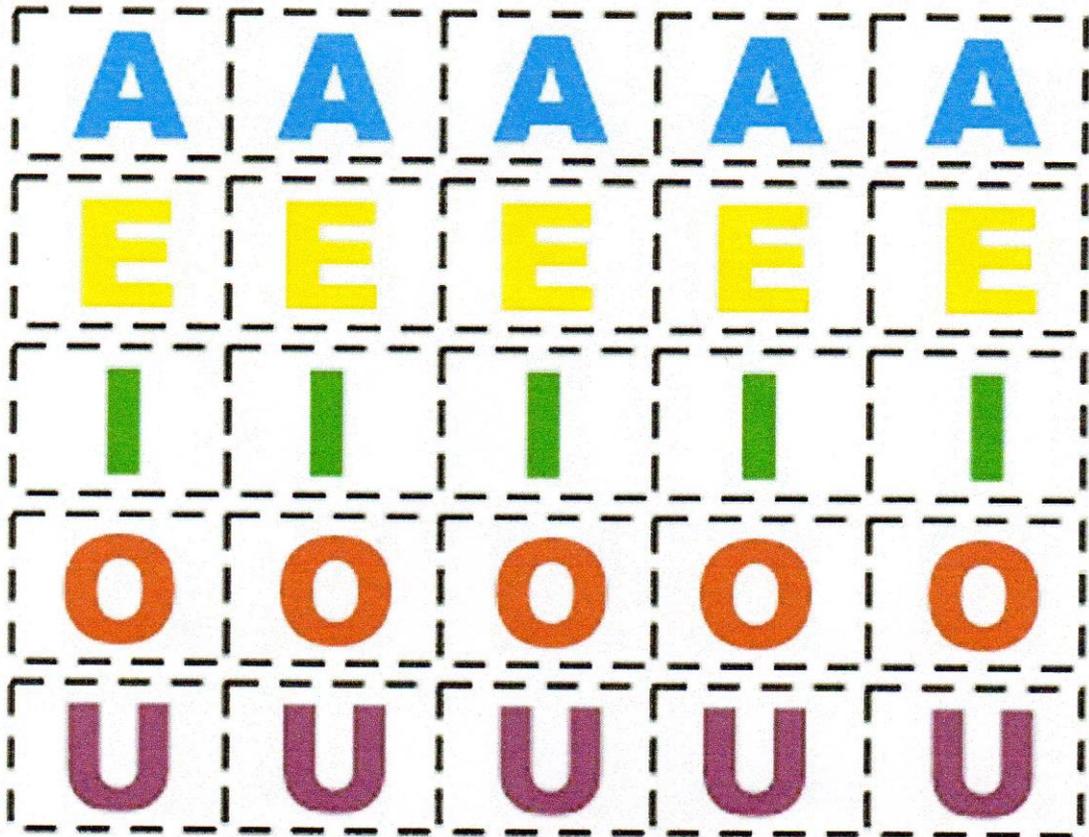


URUBU

## JOGO: Trilha das vogais

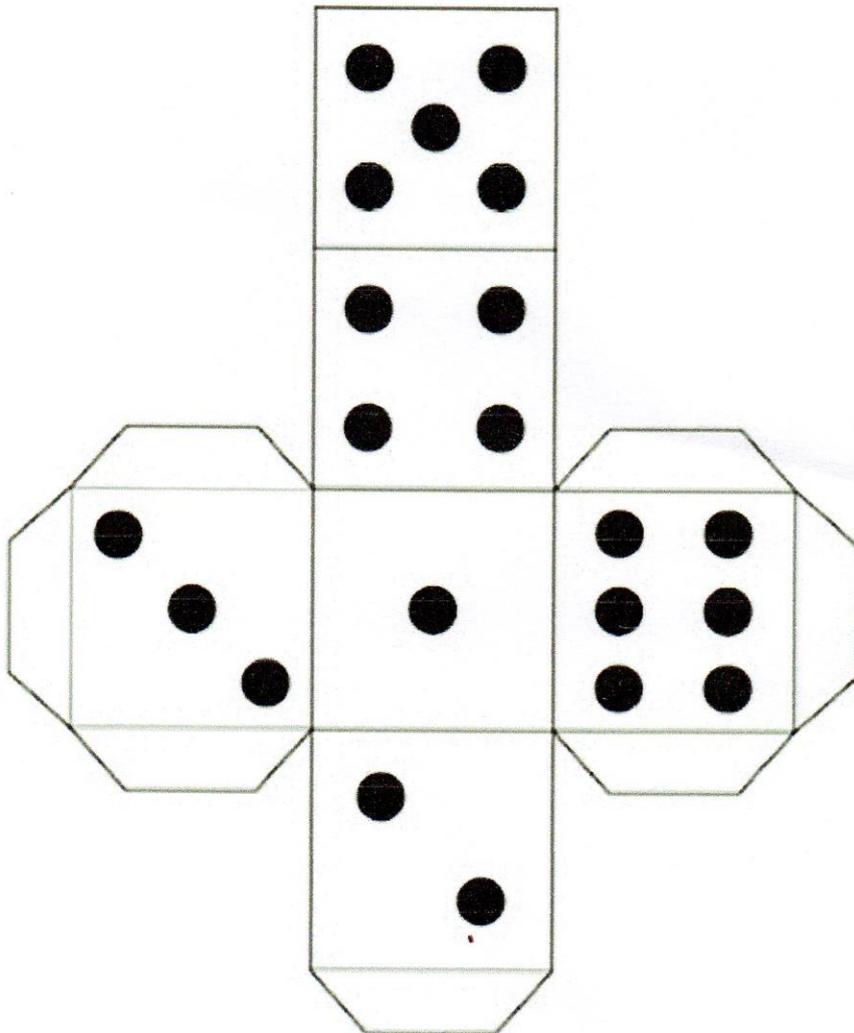
- imprimir a trilha e as vogais para recortar. Usar tampinhas como pino.
- jogar em dupla, a criança joga o dado e na imagem que cair ela precisa identificar qual vogal inicia
- depois colocar em cima da imagem. Você também pode adaptar da maneira que achar melhor.





<http://blog-arhivna.blogspot.com.br/>

<http://blogarhivna.blogspot.com.br/>



1/1/11