

**EM PADRE TOMAZ GHIRARDELLI**

**CADERNO  
DE ATIVIDADES  
MÊS DE MAIO**

**1º ANO \_\_\_\_\_**

NOME COMPLETO DO(A) ALUNO(A):



ESCOLA MUNICIPAL \_\_\_\_\_

CAMPO GRANDE: \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ / 2021

ALUNO(A): \_\_\_\_\_

## ORIENTAÇÕES GERAIS AOS PAIS E ALUNOS

**Avaliação parcial que deverá constar nos cadernos com as devidas orientações:**

**De acordo com o quantitativo de questões resolvidas corretamente por componente:**

**30 a 50%: até 1,0 ponto**

**50 a 70%: até 2,0 pontos**

**70 a 100%: até 3,0 pontos**

**As avaliações presenciais valerão 7,0 pontos**

### Nada de barulho

Desligue a televisão e o rádio e tente eliminar sons que possam atrapalhar a concentração.

### Muita Organização

Veja o que seu filho tem de lição. Ajude-o a organizar o tempo e evite que ele acumule as tarefas.

### Tudo arrumado

Organize e deixe limpo o local definido para seu filho fazer a lição. Antes de começar, lave bem as mãos e sente em posição correta.

### Combine as regras da lição

Converse com o seu filho e combine com ele uma rotina para a lição de casa. Onde ela será feita, em que horário, quanto tempo vai durar, entre outros.

### Não dê respostas

Se seu filho tiver uma dúvida, ajude-o, mas não responda por ele! O melhor é dar dicas para que ele pense e chegue à própria conclusão.

**Ofereça apoio e material necessários a (ao) sua(eu) filho (a), sempre!**



# SUMÁRIO

<b>LÍNGUA PORTUGUESA .....</b>	<b>04</b>
<b>MATEMÁTICA .....</b>	<b>21</b>
<b>HISTÓRIA.....</b>	<b>40</b>
<b>GEOGRAFIA.....</b>	<b>45</b>
<b>CIÊNCIAS.....</b>	<b>53</b>
<b>ARTE.....</b>	<b>65</b>
<b>EDUCAÇÃO FÍSICA.....</b>	<b>72</b>

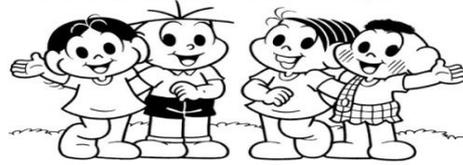
# LÍNGUA PORTUGUESA

## Meu Alfabetário **MATERIAL DE APOIO**

FALE O NOME DA LETRINHA COLOCANDO O DEDO EM CIMA DE CADA UMA E OBSERVANDO AS DIFERENTES FORMAS QUE ELAS POSSUEM.



A a	B b	C c	D d	E e	F f
G g	H h	I i	J j	K k	L l
M m	N n	O o	P p	Q q	R r
S s	T t	U u	V v	W w	X x
Y y	Z z				



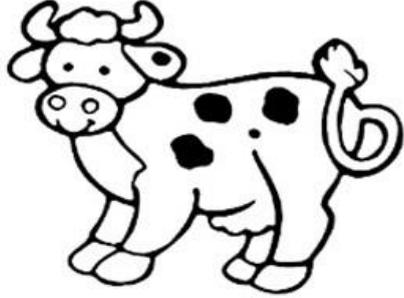
## SILABÁRIO SIMPLES

	A	E	I	O	U	ÃO
B	BA	BE	BI	BO	BU	BÃO
C	CA	CE	CI	CO	CU	CÃO
D	DA	DE	DI	DO	DU	DÃO
F	FA	FE	FI	FO	FU	FÃO
G	GA	GE	GI	GO	GU	GÃO
H	HA	HE	HI	HO	HU	HÃO
J	JA	JE	JI	JO	JU	JÃO
K	KA	KE	KI	KO	KU	
L	LA	LE	LI	LO	LU	LÃO
M	MA	ME	MI	MO	MU	MÃO
N	NA	NE	NI	NO	NU	NÃO
P	PA	PE	PI	PO	PU	PÃO
Q	QUA	QUE	QUI	QUO		QUÃO
R	RA	RE	RI	RO	RU	RÃO
S	SA	SE	SI	SO	SU	SÃO
T	TA	TE	TI	TO	TU	TÃO
V	VA	VE	VI	VO	VU	VÃO
W	WA	WE	WI	WO	WU	
X	XA	XE	XI	XO	XU	XÃO
Y	YA	YE		YO	YU	
Z	ZA	ZE	ZI	ZO	ZU	ZÃO

**SEQUÊNCIA DIDÁTICA PARLENDA A VACA AMARELA**

1. LEIA COM ATENÇÃO O TEXTO E CIRCULE AS PALAVRAS: VACA E JANELA.

**ERA UMA VEZ  
UMA VACA AMARELA.  
PULOU A JANELA,  
QUEBROU A TIGELA.  
QUEM RIR, QUEM FALAR,  
VAI FICAR COM O RABO DELA.**



A) ESCREVA ABAIXO AS PALAVRAS QUE RIMAM NO TEXTO:

B) CONTE QUANTAS PALAVRAS TEM NO TEXTO:

C) CIRCULE AS PALAVRAS QUE RIMAM COM JANELA.

**JABUTI**

**PANELA**

**NOVELO**

D) CIRCULE DE VERMELHO A PRIMEIRA PALAVRA DO TEXTO E A ÚLTIMA DE AMARELO.

2. OBSERVE AS PALAVRAS E RESPONDA:

# VACA

LETRA INICIAL:

QUAIS SÃO AS VOGAIS?

QUAIS SÃO AS CONSOANTES?

QUANTAS LETRAS AO TODO?

# AMARELA

LETRA INICIAL:

QUAIS SÃO AS VOGAIS?

QUAIS SÃO AS CONSOANTES?

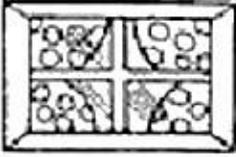
 

QUANTAS LETRAS AO TODO?

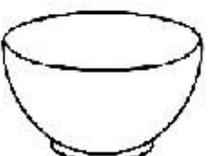
3. LEIA AS PALAVRAS E SEPRE AS SÍLABAS:

<b>JANELA</b>				
<b>AMARELA</b>				
<b>VACA</b>				
<b>RABO</b>				
<b>VEZ</b>				
<b>TIGELA</b>				
<b>PULOU</b>				

4. COMPLETE AS PALAVRAS ACIMA COM A SÍLABA CORRETA:

		
RA ____	JA__LA	VA ____
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">BO</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">NE</div>
		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">CA</div>

5. ENCONTRE E PINTE O NOME DO DESENHO NO CAÇA-PALAVRAS:

<b>BRTVACALAS</b>		
<b>CPLRABOMIO</b>		
<b>MTIGELASOX</b>		
<b>POJANELAEA</b>		

6. COMPLETE O QUADRO:

DESENHO	PALAVRA	QUANTAS LETRAS?	QUANTAS SÍLABAS?
			

DESENHO	PALAVRA	QUANTAS LETRAS?	QUANTAS SÍLABAS?
			
			
			

7. CONTE QUANTAS PALAVRAS EXISTEM EM CADA FRASE, COLOQUE O NÚMERO CORRESPONDENTE NO QUADRADINHO AO LADO.

<b>ERA UMA VEZ</b>	
<b>UMA VACA AMARELA.</b>	
<b>PULOU A JANELA,</b>	
<b>QUEBROU A TIGELA.</b>	
<b>QUEM RIR, QUEM FALAR,</b>	
<b>VAI FICAR COM O RABO DELA.</b>	

8. COMPLETE OS QUADRINHOS COM O NOME DOS DESENHOS:



--	--	--	--	--	--



--	--	--	--	--	--



--	--	--	--



--	--	--	--	--	--

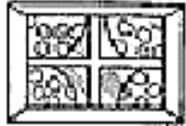
9. COLORIR APENAS AS LETRAS QUE FORMAM O NOME DA FIGURA:



G L T E I O A



V R O B L A S



N A J T L A E



C M V T A F A

10. MARQUE UM X ONDE ESTÁ ESCRITO O NOME DA FIGURA:



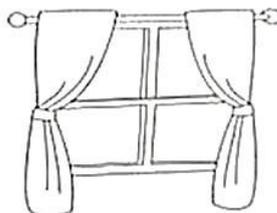
MAPA

VACA

FACA

PACA

11. MARQUE UM X NO QUADRINHO ONDE ESTÁ ESCRITO O NÚMERO DE SÍLABAS DA PALAVRA QUE DÁ O NOME A FIGURA:



6 SÍLABAS

4 SÍLABAS

5 SÍLABAS

3 SÍLABAS

12. MARQUE UM X NO QUADRADINHO QUE MOSTRA A PRIMEIRA LETRA DESSA PALAVRA:

**AMARELA**

AM  
 A

MA  
 RE

13. MARQUE UM X NO QUADRADINHO QUE MOSTRA A ÚLTIMA SÍLABA DESSA PALAVRA:

**VACA**

V  
 CA

VA  
 A

14. COMPLETE O TEXTO DA VACA AMARELA COM AS PALAVRAS QUE ESTÃO FALTANDO:

ERA UMA \_\_\_\_\_  
 UMA VACA \_\_\_\_\_.  
 PULOU A \_\_\_\_\_,  
 QUEBROU A \_\_\_\_\_.  
 QUEM \_\_\_\_\_, QUEM \_\_\_\_\_,  
 VAI FICAR COM O \_\_\_\_\_ DELA.

RABO

AMARELA

VEZ

RIR

TIGELA

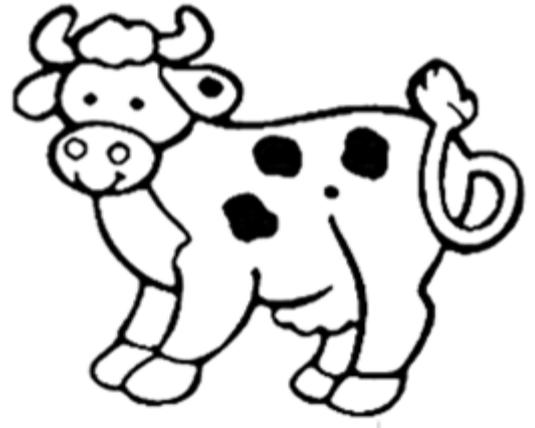
JANELA

FALAR

15. PROCURE AS PALAVRAS DA QUADRINHA NO CAÇA PALAVRAS ABAIXO. OBSERVE O EXEMPLO: A PALAVRA PANELA JÁ FOI ENCONTRADA E CIRCULADA.

**PANELA**      RABO      TIGELA

P	A	N	E	L	A	X
B	V	R	A	B	O	Z
A	M	A	R	E	L	A
G	T	R	H	V	S	W
C	V	A	C	A	X	Y
N	T	I	G	E	L	A



VACA      AMARELA

16. NO TEXTO APARECE O NOME DE UM ANIMAL. VOCÊ SABE QUAL É? FAÇA UMA ILUSTRAÇÃO DESSE ANIMAL. PINTE-O DE ACORDO COM A COR QUE ESTÁ NO TEXTO.

17. AGORA FAÇA UMA LISTA DE OUTROS ANIMAIS QUE VOCÊ CONHECE ALÉM DA VACA.

## LISTA DE ANIMAIS

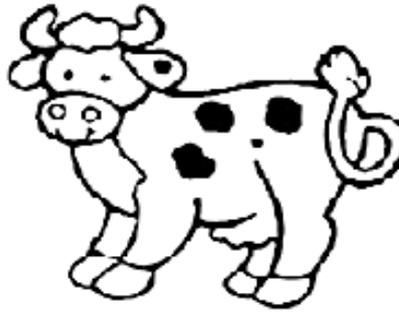
1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

4. \_\_\_\_\_

5. \_\_\_\_\_



18. PINTE A QUANTIDADE DE QUADRADINHOS QUE CORRESPONDE AO NÚMERO DE SÍLABAS DE CADA PALAVRA. QUANTOS PEDAÇOS TEM CADA PALAVRA.

**VACA**

--	--	--	--	--	--

**TIGELA**

--	--	--	--	--	--

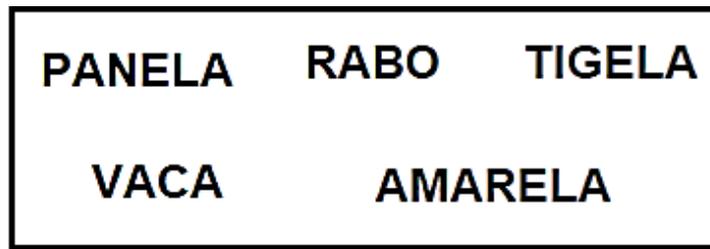
**AMARELA**

--	--	--	--	--	--

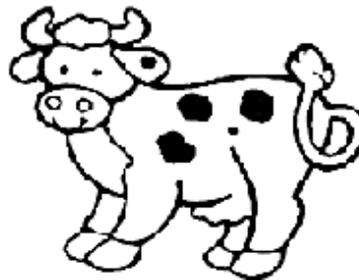
**PANELA**

--	--	--	--	--	--

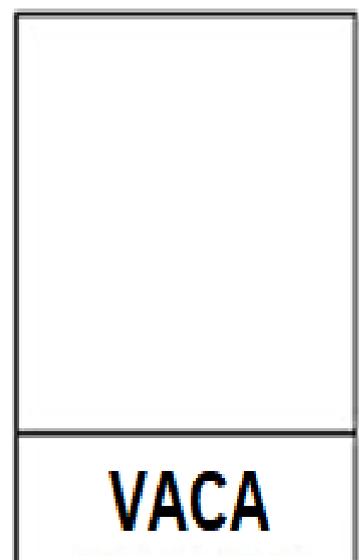
19. COLOQUE AS PALAVRAS ABAIXO EM ORDEM ALFABÉTICA.



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_



20. LEIA AS PALAVRAS E DEPOIS FAÇA A ILUSTRAÇÃO.



**SEQUÊNCIA DIDÁTICA DA CANTIGA O SAPO NÃO LAVA O PÉ**

1. LEIA COM ATENÇÃO O TEXTO E CIRCULE A PALAVRA SAPO.

**O SAPO**

O SAPO NÃO LAVA O PÉ  
NÃO LAVA PORQUE NÃO QUER  
ELE MORA LÁ NA LAGOA  
NÃO LAVA O PÉ PORQUE NÃO QUER  
MAS QUE CHULÉ!!!



DE ACORDO COM O TEXTO, RESPONDA AS QUESTÕES ABAIXO.

A) QUEM NÃO LAVA O PÉ?

( ) BODE ( ) SAPO ( ) GATO

B) ONDE ELE MORA?

( ) RIO ( ) POÇO ( ) LAGOA

2. CIRCULE AS LETRAS QUE FORMAM A PALAVRA SAPO.

<b>D</b>	<b>M</b>	<b>S</b>	<b>Q</b>	<b>A</b>
<b>P</b>	<b>B</b>	<b>R</b>	<b>M</b>	<b>O</b>

3. CIRCULE NO QUADRO AS PALAVRAS EQUIVALENTES AO NOME DO DESENHO.



<b>RATO</b>	<b>SAPO</b>	<b>PATO</b>
<b>SAPO</b>	<b>GATO</b>	<b>SAPO</b>

4. COMPLETE O QUADRO COM O QUE SE PEDE.

	QUANTAS LETRAS?	QUANTOS PEDACINHOS (SONS)	QUAIS VOGAIS?	QUAIS CONSOANTES?
SAPO				
PÉ				
LAGOA				

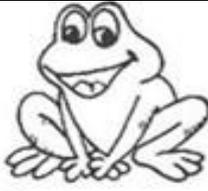
5. LEIA O TEXTO, LOCALIZE E CIRCULE A PALAVRA QUE RIMA COM PÉ.

**O SAPO**

O SAPO NÃO LAVA O PÉ  
NÃO LAVA PORQUE NÃO QUER  
ELE MORA LÁ NA LAGOA  
NÃO LAVA O PÉ PORQUE NÃO QUER  
MAS QUE CHULÉ!!!



6. LIGUE AS FIGURAS AOS SEUS NOMES.



**CHULÉ**



**PÉ**



**SAPO**

7. PINTE AS BOLINHAS DE ACORDO COM O NÚMERO DE VEZES QUE VOCÊ ABRE A BOCA PARA PRONUNCIAR O NOME DOS DESENHOS E DEPOIS ESCREVA O NOME DE CADA UM DELES.



○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

---



○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

---



○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

---



○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

---

8. VAMOS FORMAR NOVAS PALAVRAS A PARTIR DO ACRÓSTICO DA PALAVRA SAPO.

**S** \_\_\_\_\_  
**A** \_\_\_\_\_  
**P** \_\_\_\_\_  
**O** \_\_\_\_\_

9. VAMOS COMPLETAR O TEXTO COM AS PALAVRAS QUE ESTÃO FALTANDO. OBSERVANDO AS PALAVRAS ESCRITAS ABAIXO DA ATIVIDADE.

O \_\_\_\_\_ NÃO LAVA O \_\_\_\_ .  
 NÃO \_\_\_\_\_ POR QUE NÃO QUER  
 ELE MORA LÁ NA \_\_\_\_\_.  
 NÃO LAVA O PÉ  
 POR QUE \_\_\_\_\_ QUER  
 MAS, QUE \_\_\_\_\_!

SAPO CHULÉ LAGOA LAVA  
 PÉ NÃO

10. PINTE AS SÍLABAS QUE FORMAM OS NOMES DAS FIGURAS.



**SAPO**

SA	PE	PI
PA	SE	PO
SU	PU	SI
SO	SÃO	PÃO



**GATO**

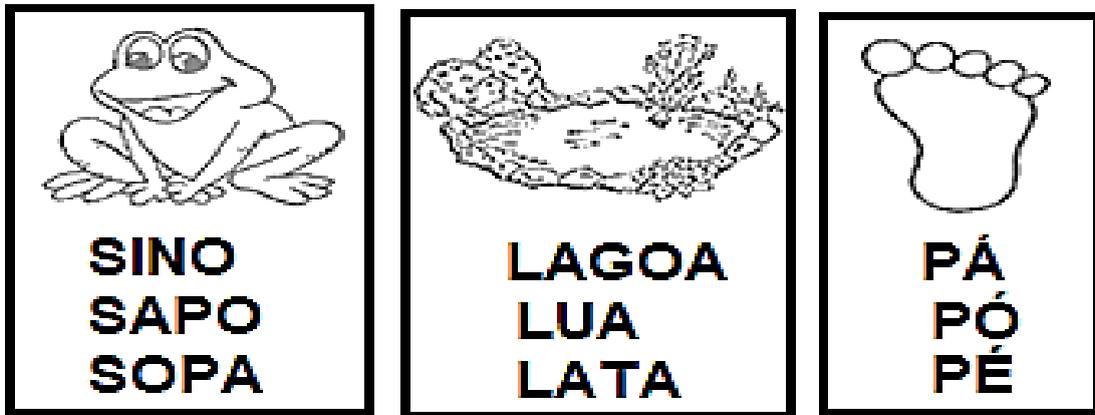
TA	TI	GU
GA	TE	TÃO
TO	GO	TU
GE	GÃO	GI



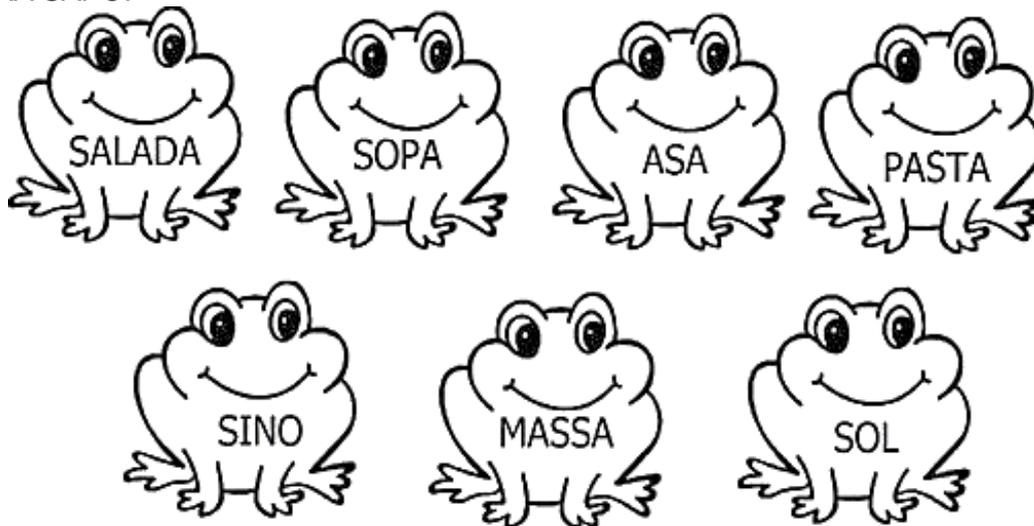
**RATO**

RA	TA	RU
TE	RE	TI
TO	TU	RI
RO	RÃO	TÃO

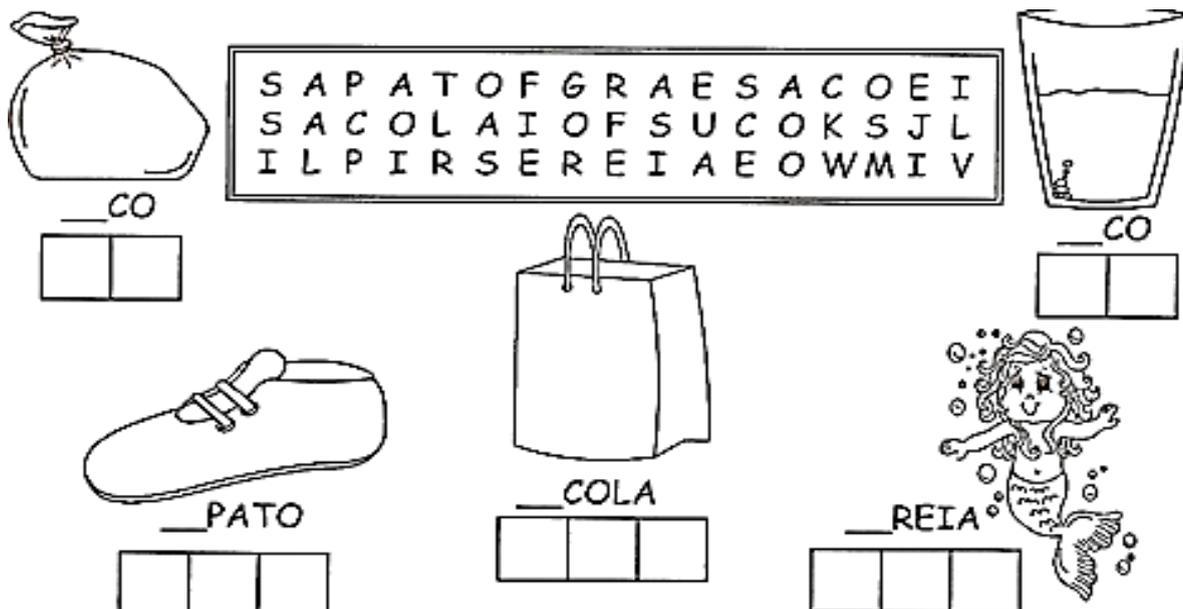
11. CIRCULE O NOME DE CADA FIGURA.



12. PINTE O SAPINHO QUE TEM A PALAVRA QUE COMEÇA COM A MESMA SÍLABA DA PALAVRA SAPO.



13. ENCONTRE AS PALAVRAS NO CAÇA-PALAVRAS, COMPLETE AS SÍLABAS QUE FALTAM E ESCREVA AS PALAVRAS QUE FORMOU.

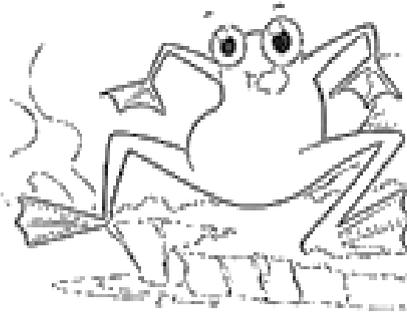


14. MARQUE UM X NA FRASE QUE CORRESPONDE A IMAGEM.

( ) A CASINHA DA VOVÓ.

( ) O SAPO NÃO LAVA O PÉ.

( ) O BODE BOTOU A BOTA.

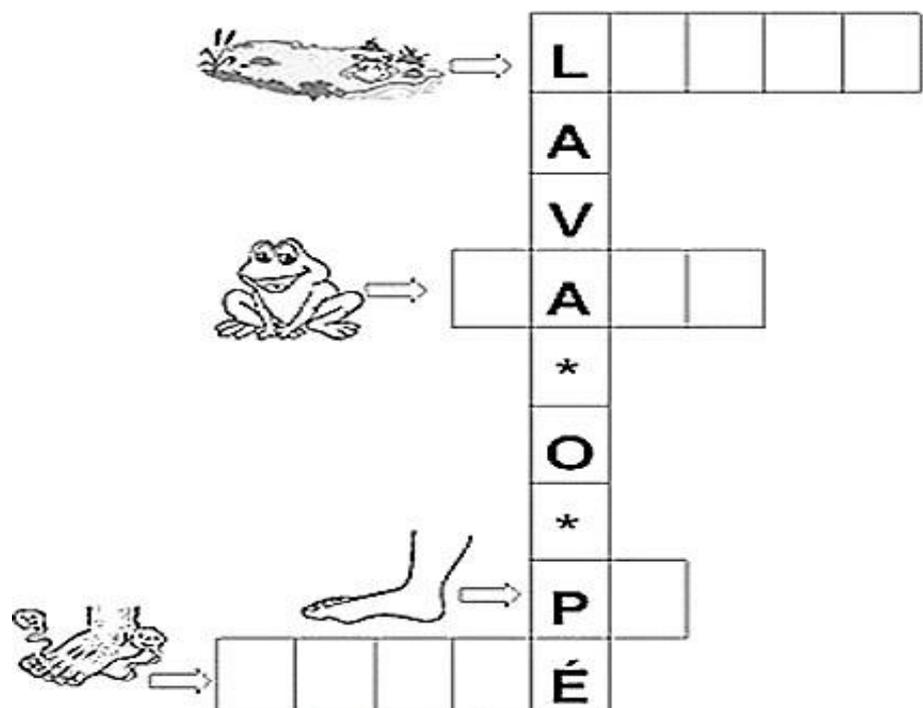


15. ENCONTRE AS PALAVRAS ABAIXO NO CAÇA-PALAVRAS.

<b>B</b>	<b>G</b>	<b>H</b>	<b>G</b>	<b>E</b>	<b>T</b>	<b>O</b>	<b>A</b>
<b>A</b>	<b>T</b>	<b>A</b>	<b>A</b>	<b>P</b>	<b>A</b>	<b>A</b>	<b>A</b>
<b>C</b>	<b>H</b>	<b>U</b>	<b>L</b>	<b>É</b>	<b>B</b>	<b>A</b>	<b>R</b>
<b>A</b>	<b>X</b>	<b>O</b>	<b>A</b>	<b>A</b>	<b>A</b>	<b>R</b>	<b>A</b>
<b>L</b>	<b>A</b>	<b>G</b>	<b>O</b>	<b>A</b>	<b>A</b>	<b>A</b>	<b>S</b>
<b>A</b>	<b>A</b>	<b>A</b>	<b>A</b>	<b>C</b>	<b>É</b>	<b>N</b>	<b>A</b>
<b>A</b>	<b>B</b>	<b>H</b>	<b>O</b>	<b>A</b>	<b>N</b>	<b>H</b>	<b>P</b>
<b>A</b>	<b>A</b>	<b>A</b>	<b>A</b>	<b>Q</b>	<b>A</b>	<b>A</b>	<b>O</b>

PÉ
SAPO
CHULÉ
LAGOA

16. COMPLETE A CRUZADINHA.



The crossword puzzle grid is as follows:

					<b>L</b>				
					<b>A</b>				
					<b>V</b>				
					<b>A</b>				
					*				
					<b>O</b>				
					*				
					<b>P</b>				
					<b>É</b>				

17. ORGANIZE AS SÍLABAS QUE O SAPO PESCOU E FORME PALAVRAS.

DO SÁ BA

---

Ú DE SA

---

MA SE NA

---

LA ME SA

---

18. PINTE OS TRONCOS ONDE APARECEM PALAVRAS COM QUATRO LETRAS.

SAPO PÉ NÃO

MORA LAVA LAGOA

19. SUBSTITUA OS DESENHOS POR PALAVRAS E FORME FRASES. OBSERVE O EXEMPLO.

 NÃO LAVA O  .  
 O SAPO NÃO LAVA O PÉ.

---

NÃO LAVA PORQUE NÃO QUER.

---

ELA MORA NA  .

---

NÃO LAVA O  PORQUE NÃO QUER.

---

AI, QUE CHEIRO DE CHULÉ!

20. SIGA AS SETAS PARA FORMAR PALAVRAS.



PATO \_\_\_\_\_

COLA \_\_\_\_\_

LADA \_\_\_\_\_

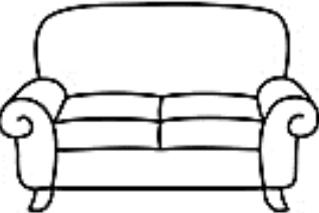




NECA \_\_\_\_\_

PA \_\_\_\_\_

FÁ \_\_\_\_\_




 CO \_\_\_\_\_  
 ADO \_\_\_\_\_  
 JEIRA \_\_\_\_\_



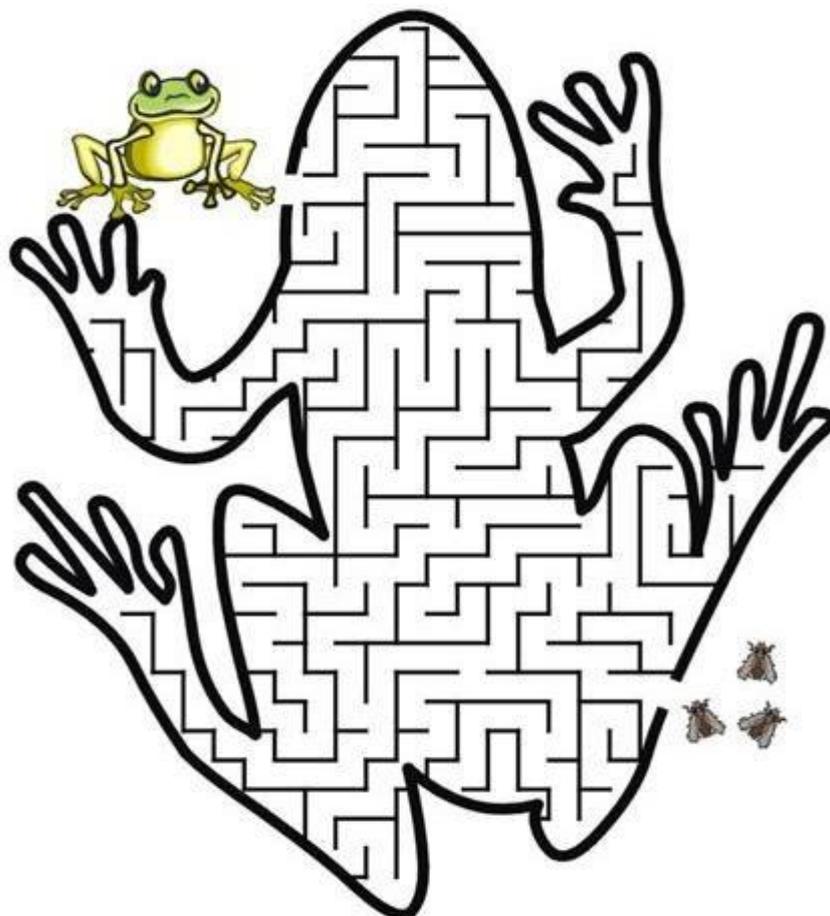

 TE \_\_\_\_\_  
 TA \_\_\_\_\_  
 REIA \_\_\_\_\_



21. ESCOLHA UMA DAS PALAVRAS QUE VOCÊ FORMOU E ESCREVA UMA LINDA FRASE.

\_\_\_\_\_

22. VAMOS NOS DIVERTIR? DESCUBRA O CAMINHO PELO LABIRINTO PARA LEVAR O SAPO ATÉ O OUTRO LADO.



# MATEMÁTICA

## MATERIAL DE APOIO: TABELA NÚMERICA: 0 A 50



<b>0</b> ZERO	LEIA OS NÚMEROS E SEU NOME, COLOQUE O DEDO EM CIMA DE CADA UM, OBSERVANDO SUAS DIFERENÇAS.								
<b>1</b> UM	<b>2</b> DOIS	<b>3</b> TRÊS	<b>4</b> QUATRO	<b>5</b> CINCO	<b>6</b> SEIS	<b>7</b> SETE	<b>8</b> OITO	<b>9</b> NOVE	<b>10</b> DEZ
<b>11</b> ONZE	<b>12</b> DOZE	<b>13</b> TREZE	<b>14</b> QUATORZE	<b>15</b> QUINZE	<b>16</b> DEZESSEIS	<b>17</b> DEZESSETE	<b>18</b> DEZOITO	<b>19</b> DEZENOVE	<b>20</b> VINTE
<b>21</b> VINTE E UM	<b>22</b> VINTE E DOIS	<b>23</b> VINTE E TRÊS	<b>24</b> VINTE E QUATRO	<b>25</b> VINTE E CINCO	<b>26</b> VINTE E SEIS	<b>27</b> VINTE E SETE	<b>28</b> VINTE E OITO	<b>29</b> VINTE E NOVE	<b>30</b> TRINTA
<b>31</b> TRINTA E UM	<b>32</b> TRINTA E DOIS	<b>33</b> TRINTA E TRÊS	<b>34</b> TRINTA E QUATRO	<b>35</b> TRINTA E CINCO	<b>36</b> TRINTA E SEIS	<b>37</b> TRINTA E SETE	<b>38</b> TRINTA E OITO	<b>39</b> TRINTA E NOVE	<b>40</b> QUARENTA
<b>41</b> QUARENTA E UM	<b>42</b> QUARENTA E DOIS	<b>43</b> QUARENTA E TRÊS	<b>44</b> QUARENTA E QUATRO	<b>45</b> QUARENTA E CINCO	<b>46</b> QUARENTA E SEIS	<b>47</b> QUARENTA E SETE	<b>48</b> QUARENTA E OITO	<b>49</b> QUARENTA E NOVE	<b>50</b> CINQUENTA

## NÚMEROS E QUANTIDADES: " 1 A 30 "

<b>1</b> UM	<b>2</b> DOIS	<b>3</b> TRÊS	<b>4</b> QUATRO	<b>5</b> CINCO
<b>6</b> SEIS	<b>7</b> SETE	<b>8</b> OITO	<b>9</b> NOVE	<b>10</b> DEZ
<b>11</b> ONZE	<b>12</b> DOZE	<b>13</b> TREZE	<b>14</b> QUATORZE	<b>15</b> QUINZE
<b>16</b> DEZESSEIS	<b>17</b> DEZESSETE	<b>18</b> DEZOITO	<b>19</b> DEZENOVE	<b>20</b> VINTE
<b>21</b> VINTE E UM	<b>22</b> VINTE E DOIS	<b>23</b> VINTE E TRÊS	<b>24</b> VINTE E QUATRO	<b>25</b> VINTE E CINCO
<b>26</b> VINTE E SEIS	<b>27</b> VINTE E SETE	<b>28</b> VINTE E OITO	<b>29</b> VINTE E NOVE	<b>30</b> TRINTA

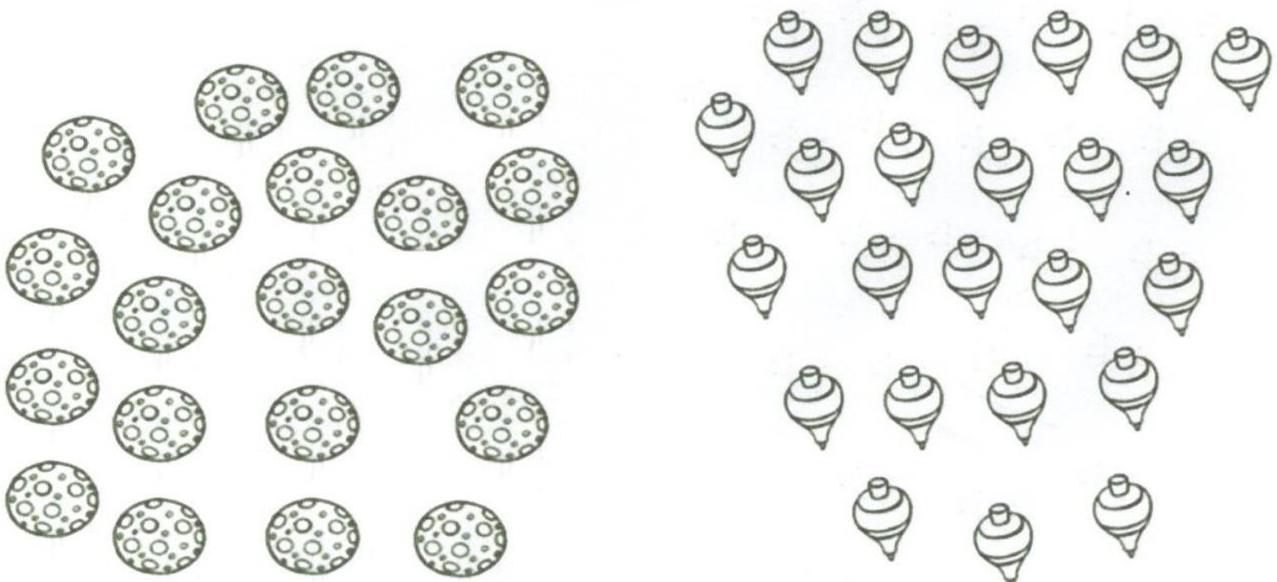
1. SEQUÊNCIA NUMÉRICA: COMPLETE COM OS NÚMEROS QUE ESTÃO FALTANDO.



2. OBSERVE A TABELA NUMÉRICA ACIMA E PINTE OS NÚMEROS CONFORME AS CORES CITADAS ABAIXO:

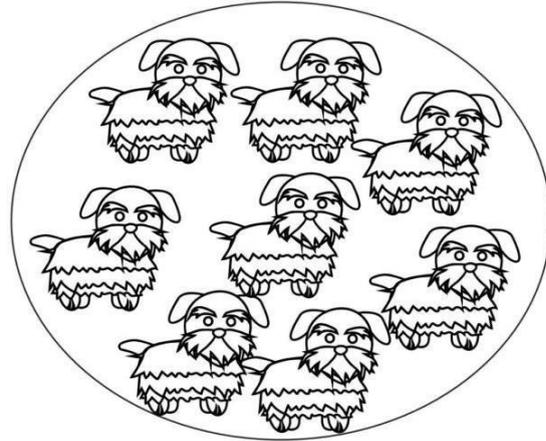
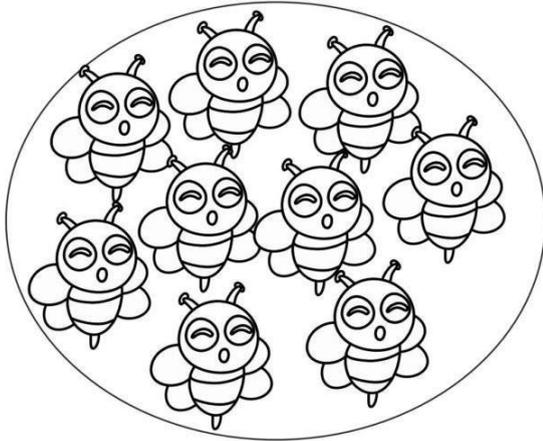
A) AZUL	NÚMERO QUE INICIA A TABELA
B) ROSA	ANTECESSOR DE 5 E O SUCESSOR DE 7
C) VERDE	O RESULTADO DA SOMA DE $1+2=$
D) ROXO	RESULTADO DA SUBTRAÇÃO DE $6-1=$
E) VERMELHO	VIZINHOS DO NÚMERO: 15
F) AMARELO	O NÚMERO QUE VEM ANTES DO: 24
G) MARROM	O ÚLTIMO NÚMERO

3. O QUE TEM MAIS? BOLAS OU PIÕES ? CIRCULE O QUE TEM EM MAIOR QUANTIDADE.



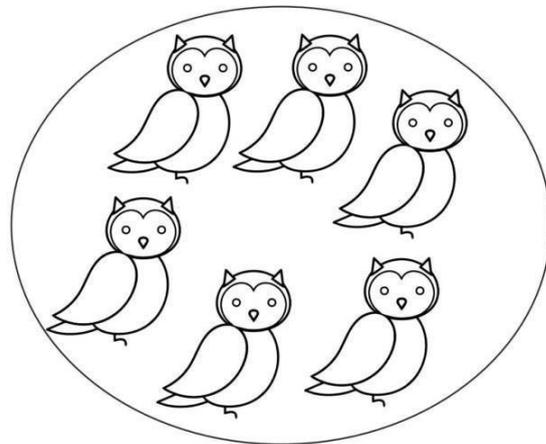
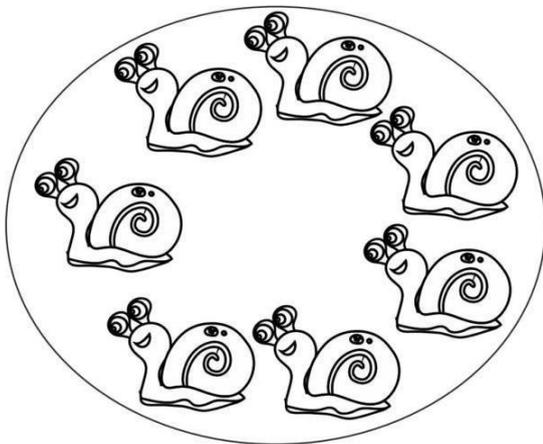
Sequência Didática Interdisciplinar – 1º ano

4. PINTE OS DESENHOS, CONTE AS QUANTIDADES E CIRCULE O NUMERAL CORRESPONDENTE AOS ELEMENTOS DE CADA CONJUNTO:



6 - 9 - 3 - 1

4 - 8 - 0 - 2



3 - 5 - 2 - 7

8 - 2 - 5 - 6

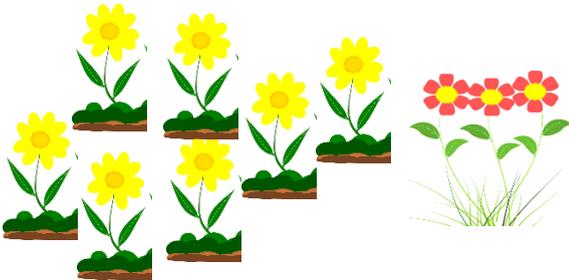
5. CIRCULE OS NÚMEROS MAIORES QUE O INDICADO:

12	10	16	14	13	11
15	16	12	18	14	17
25	26	23	28	21	27
26	22	24	25	21	28

11	12	10	18	8	16
14	19	11	17	19	12
27	29	23	26	29	21
24	22	25	27	21	26

6. RESOLVA ESSES PROBLEMINHAS:

A) LORENA PLANTOU 7 FLORES AMARELAS E 3 FLORES VERMELHAS. QUANTAS FLORES LORENA PLANTOU AO TODO?



\_\_\_\_\_

B) ROGÉRIO COLHEU 9 FLORES E DEU 5 FLORES PARA SUA MÃE. COM QUANTAS FLORES ROGÉRIO FICOU?



\_\_\_\_\_

7. DESCUBRA QUAL É O NUMERAL ESCONDIDO ATRÁS DO DESENHO:

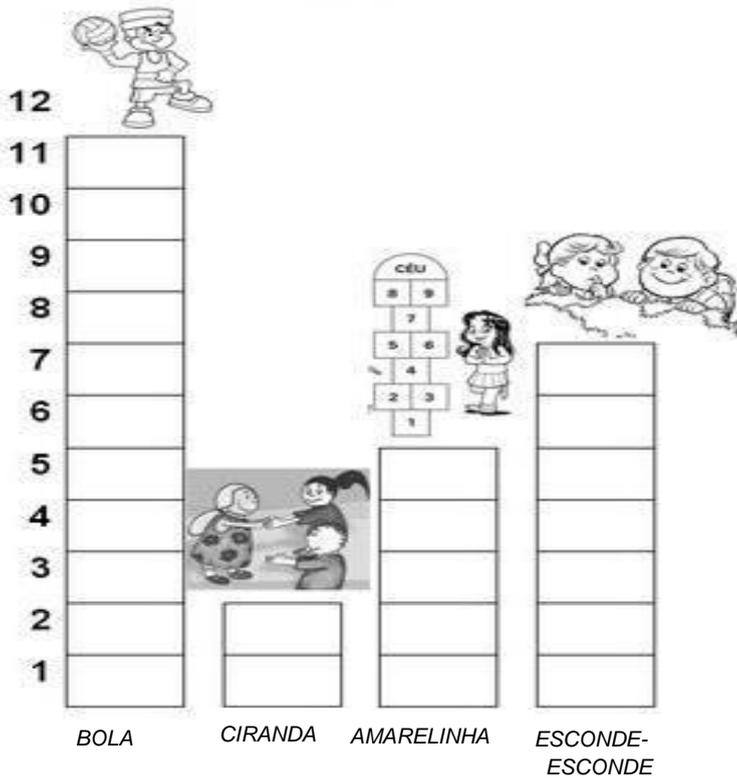
1	★	3	4	5	☆	7	8	9	
	12	13		15	16		18		20
	22		24		26	27		29	

A) ESCREVA O NUMERAL CORRESPONDENTE NO QUADRO ABAIXO:

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

8. GRÁFICO: BRINCADEIRA PREFERIDA.

A TURMA DO 1º ANO FEZ UMA VOTAÇÃO PARA ESCOLHER A BRINCADEIRA PREFERIDA DA TURMA. COM OS VOTOS OBTIDOS ELES MONTARAM O GRÁFICO ABAIXO. OBSERVE-OS E FAÇA O QUE SE PEDE:



A) QUAL A BRINCADEIRA PREFERIDA DESTA TURMA?

\_\_\_\_\_

B) QUAL BRINCADEIRA TEVE MENOS VOTO?

\_\_\_\_\_

C) DE ACORDO COM O GRÁFICO, COMPLETE A TABELA ABAIXO, ESCRREVENDO O NOME DAS BRINCADEIRAS E SUA RESPECTIVA QUANTIDADE:

NOME DA BRINCADEIRA	QUANTIDADE

9. OBSERVE AS CÉDULAS E MOEDAS. AGORA, CIRCULIE A MOEDA DE R\$ 0,50 E MARQUE UM X NA CÉDULA DE R\$ 2,00:



10. COMPLETE O CALENDÁRIO DO MÊS DE MAIO DE 2021 E RESPONDA:

DOM	SEG	TER	QUA	QUI	SEX	SAB
						<b>1</b>
	<b>31</b>					

A) QUE MÊS ESTAMOS?	B) ANO?
C) QUAL DIA DA SEMANA INICIA O MÊS?	D) VOCÊ CONHECE ALGUÉM QUE FAZ ANIVERSÁRIO NO MÊS DE MAIO?
E) O “ DIA DAS MÃES” É COMEMORADO NO 2º DOMINGO DO MÊS DE MAIO. MARQUE COM UM “X” ESSE DIA.	F) HOJE É DIA?
G) QUANTOS DIAS TEM UMA SEMANA?	H) ESSE MÊS TEM QUANTOS DIAS

11. LIGUE OS OBJETOS ÀS SUAS FORMAS GEOMÉTRICAS:



12. COMPLETE COM O ANTES E DEPOIS DOS NUMERAIS:

<input type="text"/>	← 10 →	<input type="text"/>	<input type="text"/>	← 7 →	<input type="text"/>
<input type="text"/>	← 15 →	<input type="text"/>	<input type="text"/>	← 5 →	<input type="text"/>
<input type="text"/>	← 18 →	<input type="text"/>	<input type="text"/>	← 16 →	<input type="text"/>
<input type="text"/>	← 12 →	<input type="text"/>	<input type="text"/>	← 14 →	<input type="text"/>
<input type="text"/>	← 9 →	<input type="text"/>	<input type="text"/>	← 6 →	<input type="text"/>
<input type="text"/>	← 11 →	<input type="text"/>	<input type="text"/>	← 13 →	<input type="text"/>
<input type="text"/>	← 17 →	<input type="text"/>	<input type="text"/>	← 8 →	<input type="text"/>
<input type="text"/>	← 19 →	<input type="text"/>	<input type="text"/>	← 9 →	<input type="text"/>

13. CONTE CADA FIGURA E MARQUE O RESULTADO NO LUGAR INDICADO. DEPOIS CIRCULE O QUE TEM MAIS E MARQUE UM "X" NO QUE TEM EM MENOR QUANTIDADE:

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

14. VAMOS SOMAR:

   $6+4=$

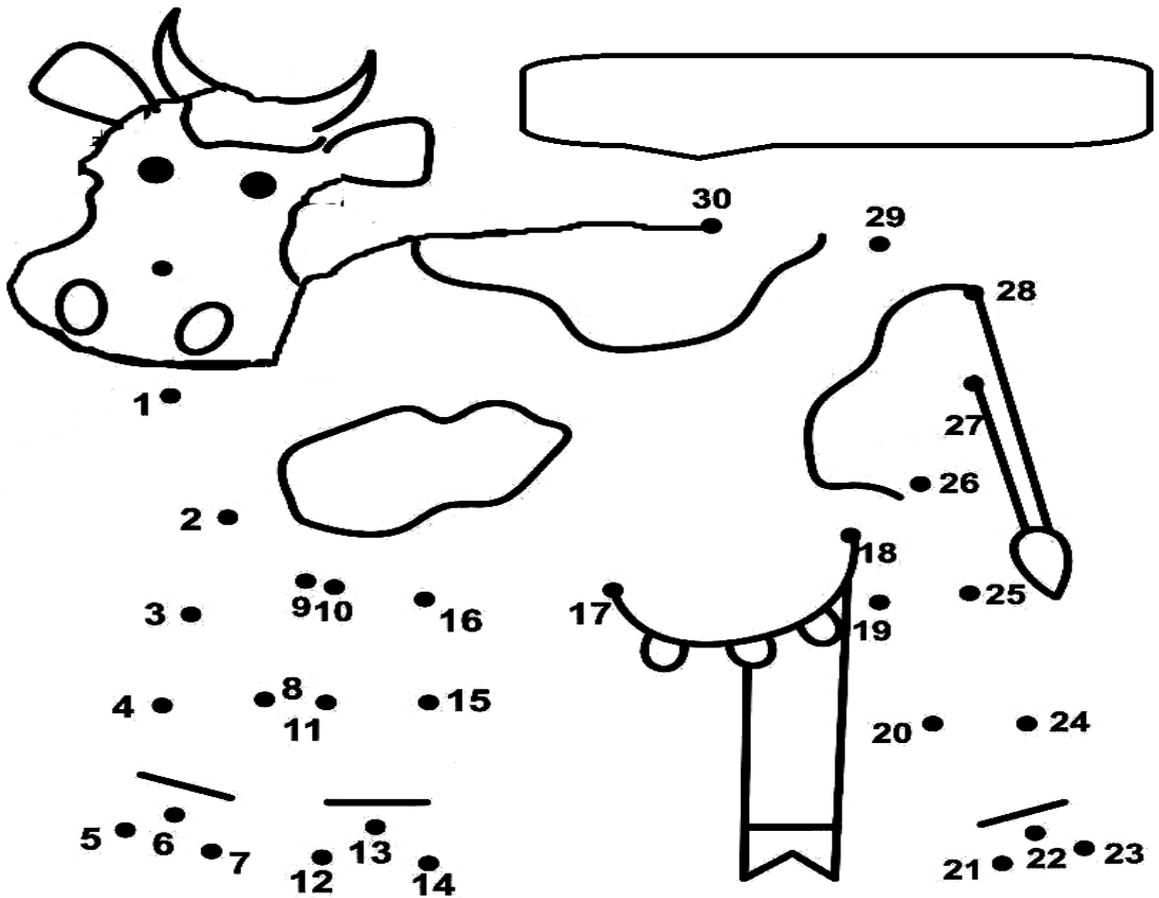
   $2+8=$

   $5+1=$

   $7+2=$

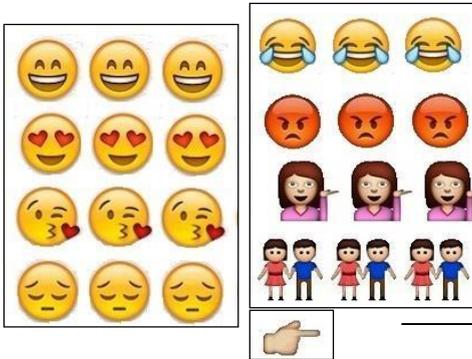
   $1+1=$

15. LIGUE OS PONTOS, DESCUBRA A FIGURA E ESCREVA O NOME:

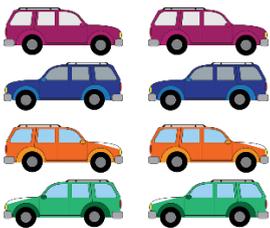


16. RESOLVA AS SITUAÇÕES-PROBLEMAS ABAIXO:

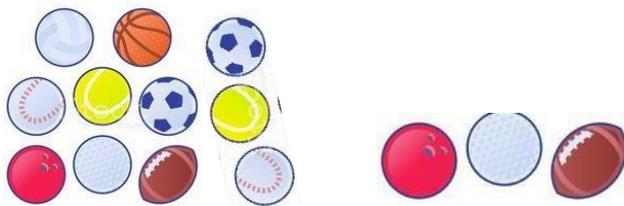
A) KAMILY TEM 12 ADESIVOS. AMANDA TEM 13. QUANTOS ADESIVOS TÊM AS DUAS JUNTAS?



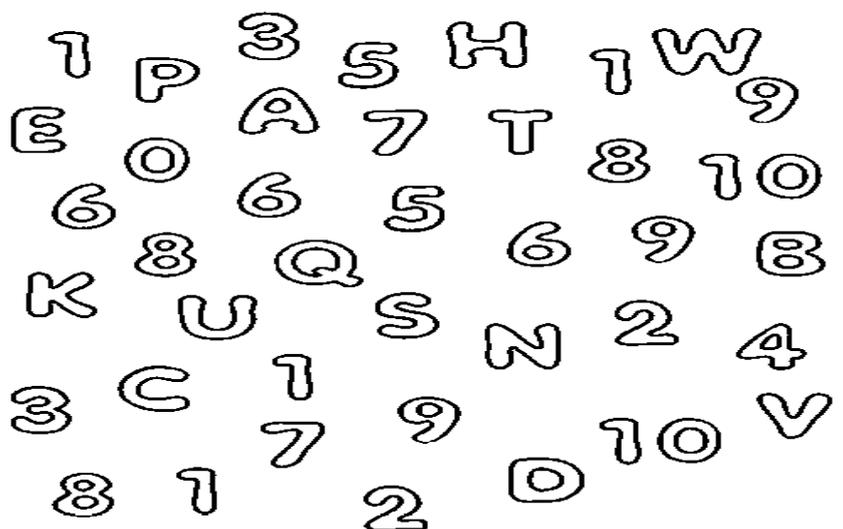
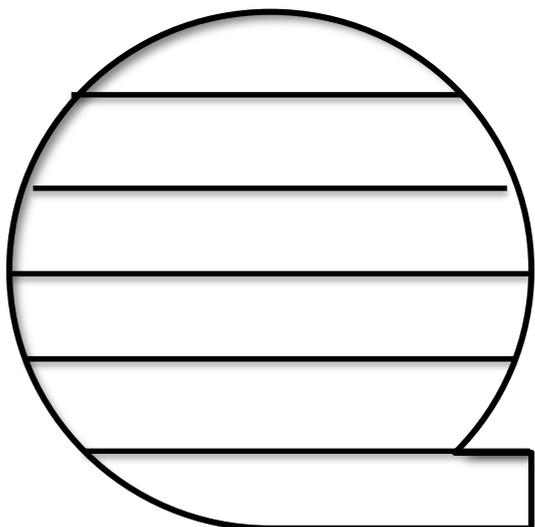
B) DAVI TINHA 8 CARRINHOS. DEU 3 CARRINHOS PARA SEU IRMÃO. COM QUANTOS CARRINHOS ELE FICOU?



C) PAULO TEM 11 BOLAS QUE USA PARA BRINCAR COM SEUS AMIGOS. EM SEU ANIVERSÁRIO, GANHOU MAIS 3. QUANTAS BOLAS PAULO TÊM AGORA?



17. CIRCULE SOMENTE OS NÚMEROS E ESCREVA-OS NO ESPAÇO INDICADO:



18. VAMOS RESOLVER MAIS SITUAÇÕES-PROBLEMAS?

A) NO CAMPINHO ESTAVAM 10 CRIANÇAS JOGANDO BOLA. ENTRARAM MAIS 2 CRIANÇAS PARA O JOGO. QUANTAS CRIANÇAS FICARAM AO TODO? ←

B) CAMILA FOI AO SUPERMERCADO E COMPROU 6 LARANJAS E 1 MANGA. QUANTAS FRUTAS ELA COMPROU AO TODO? ←

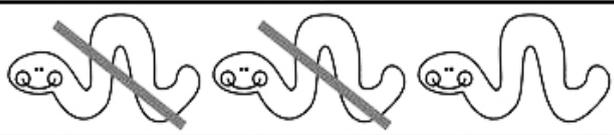
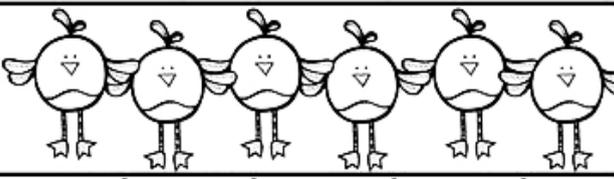
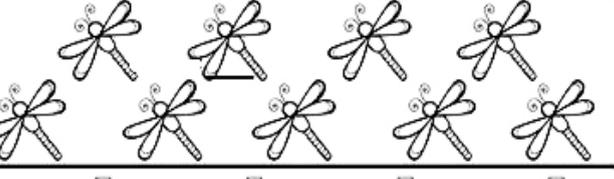
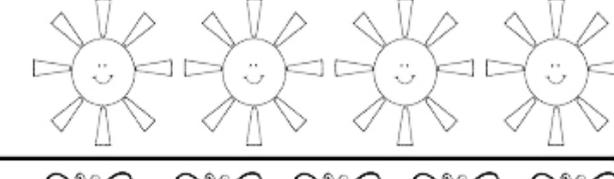
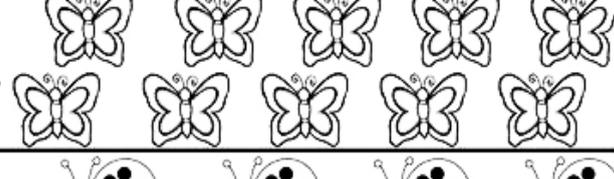
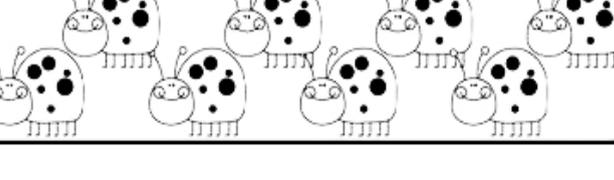
C) TALES COMPROU FLORES PARA A SUA MÃE. AS FLORES CUSTARAM R\$3,00. ELE PAGOU COM UMA CÉDULA DE R\$5,00. QUANTO RECEBEU DE TROCO? ←

D) CASÇÃO TINHA 3 BOLINHAS DE GUDE. NUM JOGO COM CEBOLINHA PERDEU 2. COM QUANTAS BOLINHAS DE GUDE CASÇÃO FICOU? ←

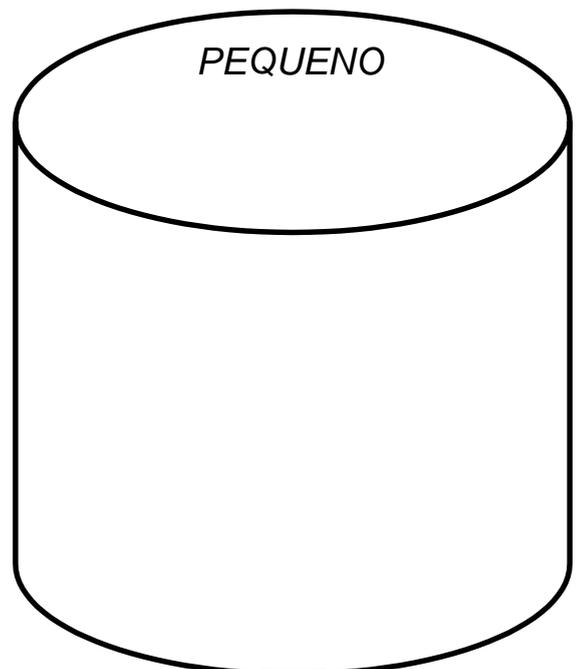
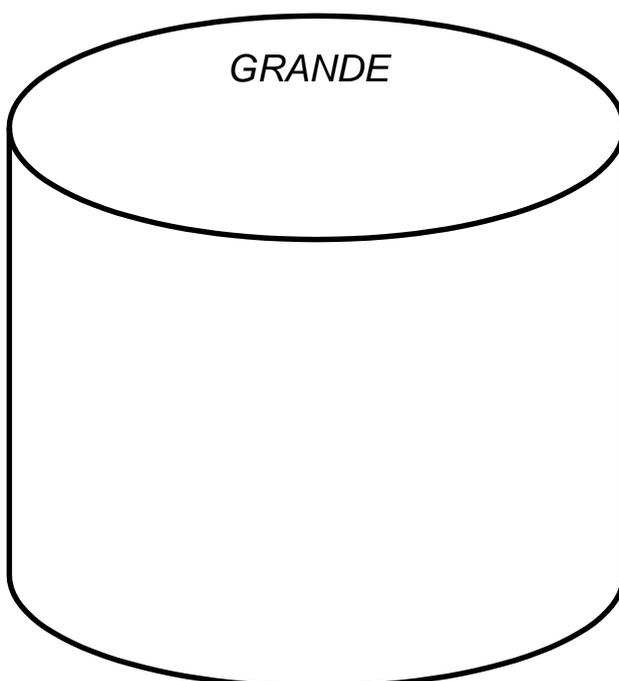


E) ANA CONVIDOU 10 COLEGAS DE CLASSE PARA O SEU ANIVERSÁRIO. FORAM APENAS 3. QUANTOS COLEGAS FALTARAM? ←

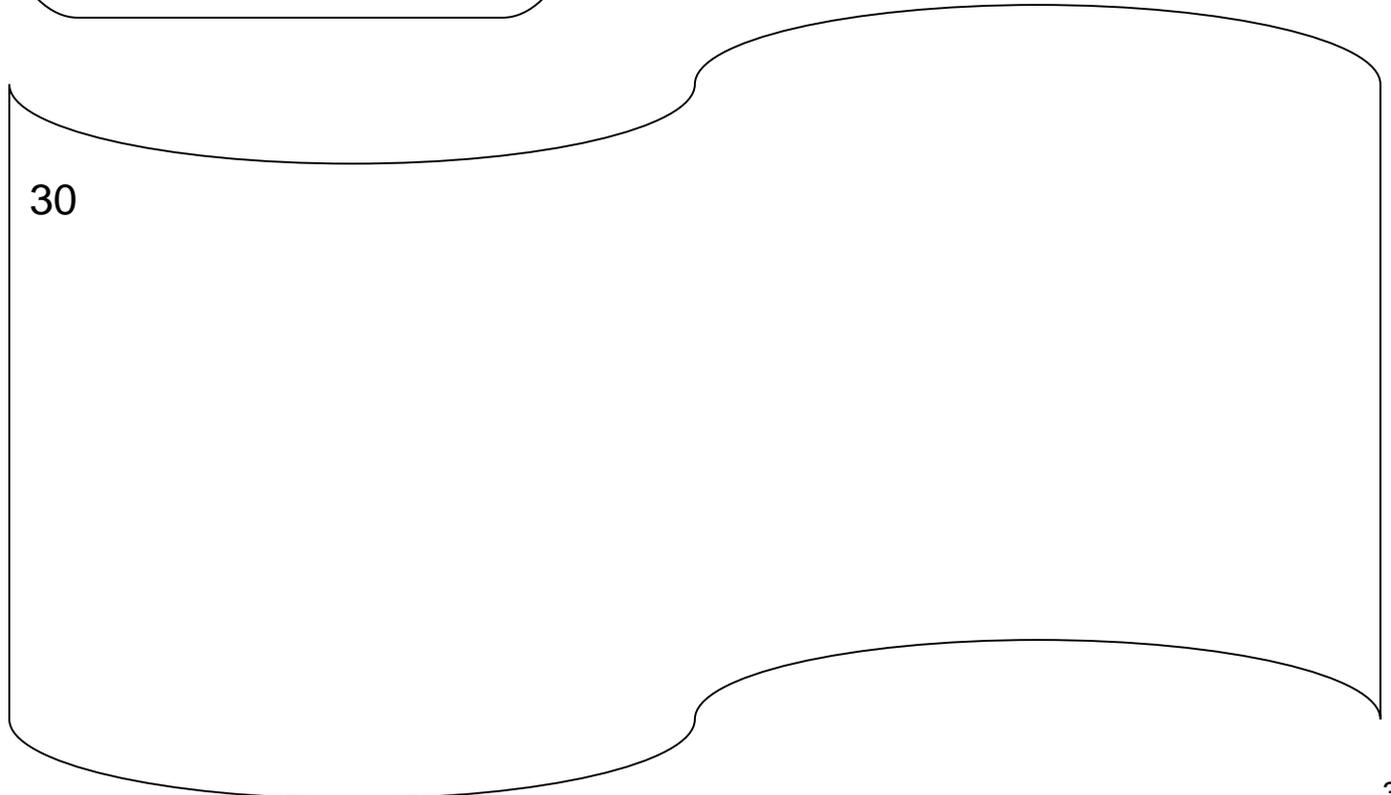
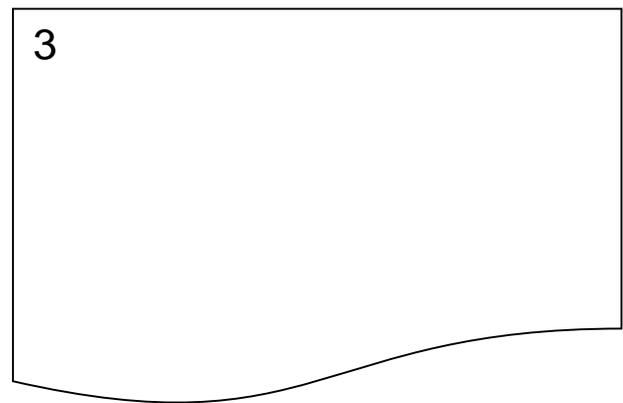
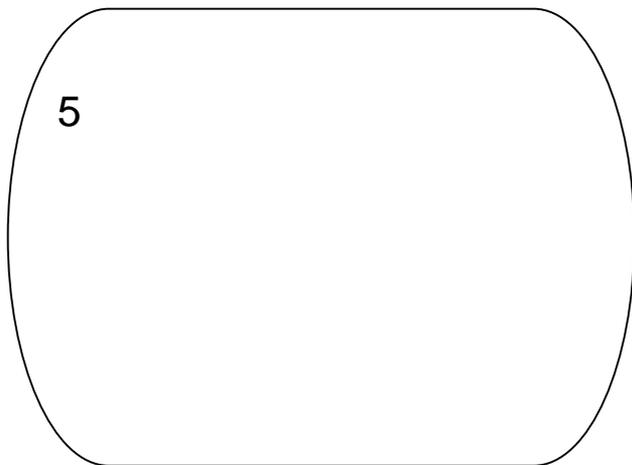
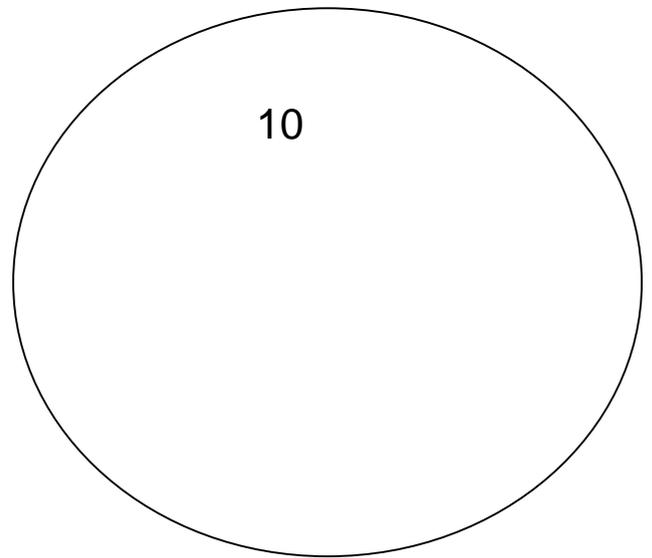
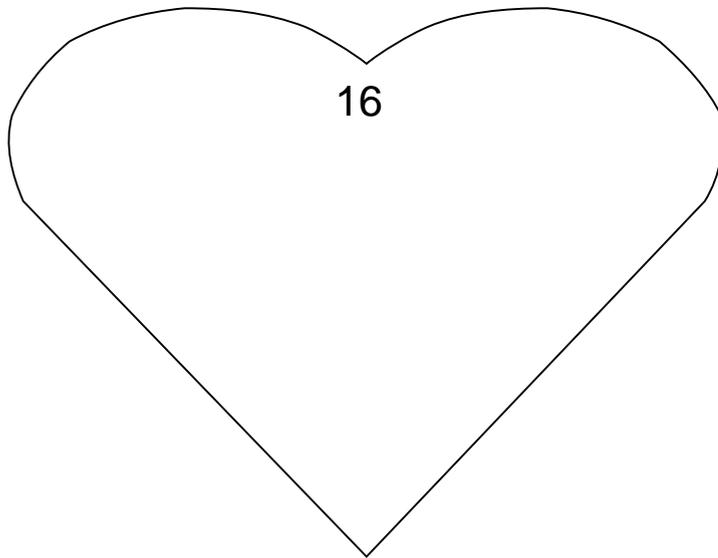
19. FAÇA AS SUBTRAÇÕES:

$3 - 2 = \underline{\quad}$	
$6 - 3 = \underline{\quad}$	
$9 - 5 = \underline{\quad}$	
$4 - 1 = \underline{\quad}$	
$10 - 2 = \underline{\quad}$	
$8 - 3 = \underline{\quad}$	

20. DESENHE SAPOS DE ACORDO COM O QUE ESTÁ PEDINDO:



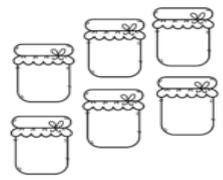
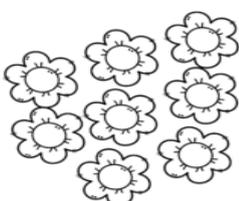
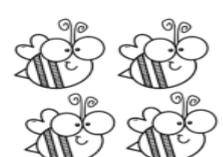
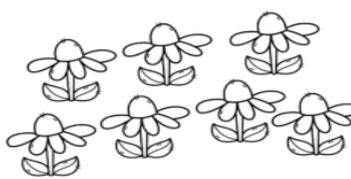
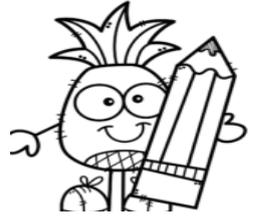
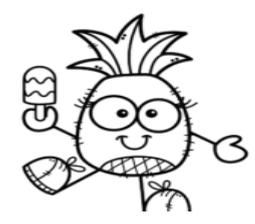
21. VERIFIQUE O NÚMERO INDICADO EM CADA CONJUNTO E DEPOIS DESENHE OBJETOS CORRESPONDENTES AO REFERIDO NÚMERO:



22. LEIA OS NÚMEROS E SEU NOME. ESCREVA O NOME DE CADA UM.

<b>1</b> UM	<input type="text"/>	
<b>2</b> DOIS	<input type="text"/>	
<b>3</b> TRÊS	<input type="text"/>	
<b>4</b> QUATRO	<input type="text"/>	
<b>5</b> CINCO	<input type="text"/>	
<b>6</b> SEIS	<input type="text"/>	
<b>7</b> SETE	<input type="text"/>	
<b>8</b> OITO	<input type="text"/>	
<b>9</b> NOVE	<input type="text"/>	
<b>10</b> DEZ	<input type="text"/>	

23. VAMOS CALCULAR E LIGAR A RESPOSTA CORRETA?

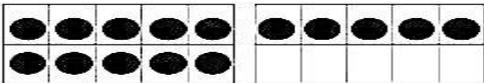
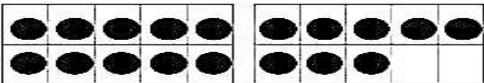
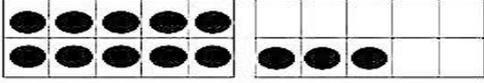
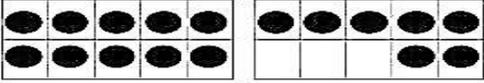
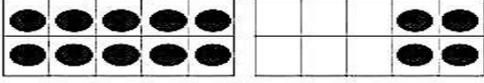
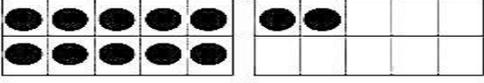
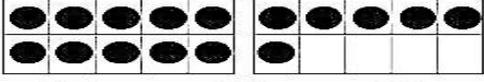
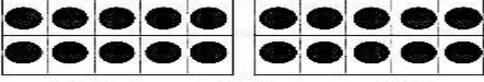
24. MARQUE A RESPOSTA CERTA, DE ACORDO COM OS DESENHOS:

- A) QUANTAS BOLAS ESTÃO À DIREITA DO MENINO?**
- 1 BOLA  
 2 BOLAS  
 3 BOLAS
- B) QUANTOS DADOS ESTÃO DENTRO DA CAIXA?**
- 2 DADOS  
 3 DADOS  
 4 DADOS
- C) QUANTAS CHINELAS ESTÃO DEBAIXO DA CAMA?**
- 2 CHINELAS  
 4 CHINELAS  
 6 CHINELAS
- D) QUANTOS LÁPIS SÃO LARGOS?**      **QUANTAS LINHAS SÃO ABERTAS?**
- 2 LÁPIS       2 FIGURAS  
 3 LÁPIS       3 FIGURAS  
 5 LÁPIS       4 FIGURAS
- E) QUANTOS MENINOS ESTÃO ENTRE AS CASAS?**
- 3 MENINOS  
 4 MENINOS  
 5 MENINOS
- F) QUANTAS BOLAS ESTÃO FORA DA CAIXA?**
- 1 BOLA  
 3 BOLAS  
 5 BOLAS

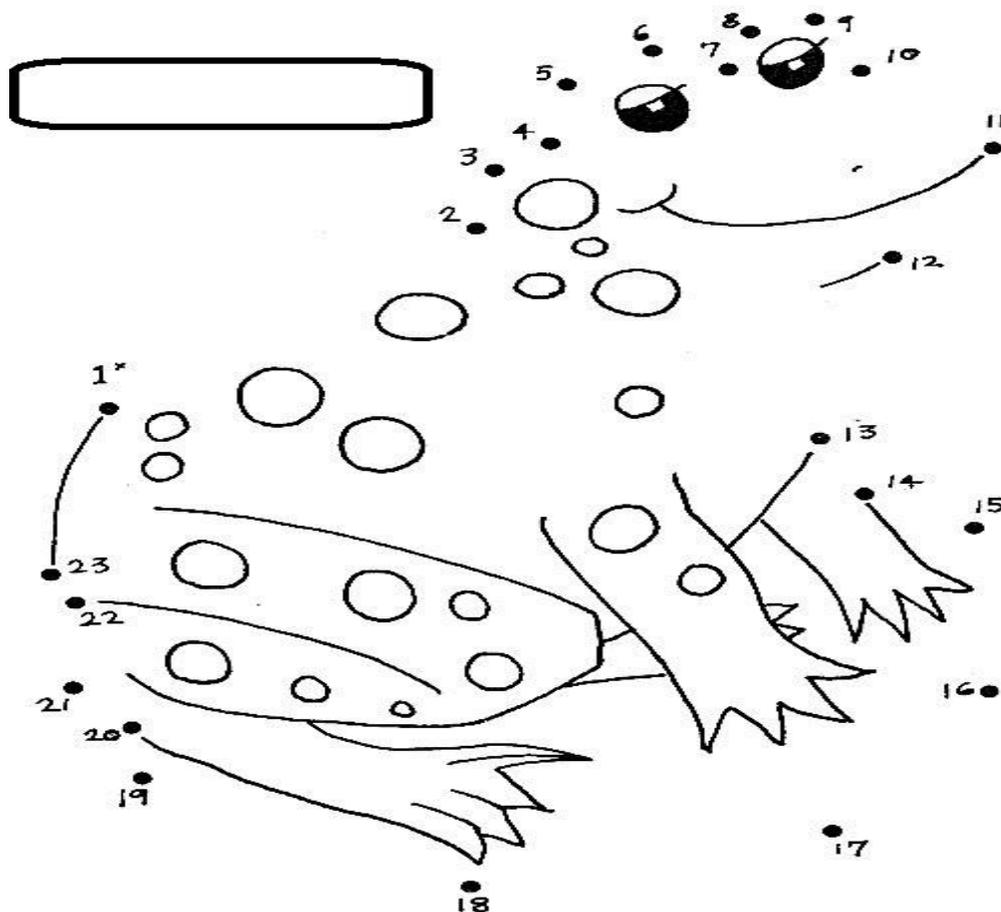
25. RESOLVA OS FATOS DA SUBTRAÇÃO:

$\begin{array}{r} 2 \\ - 1 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 4 \\ - 3 \\ \hline \end{array}$	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; width: fit-content; margin: 0 auto;">                 VOU FAZER TUDO COM MUITO CAPRICHOS!             </div>
$\begin{array}{r} 2 \\ - 2 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 4 \\ - 2 \\ \hline \end{array}$	

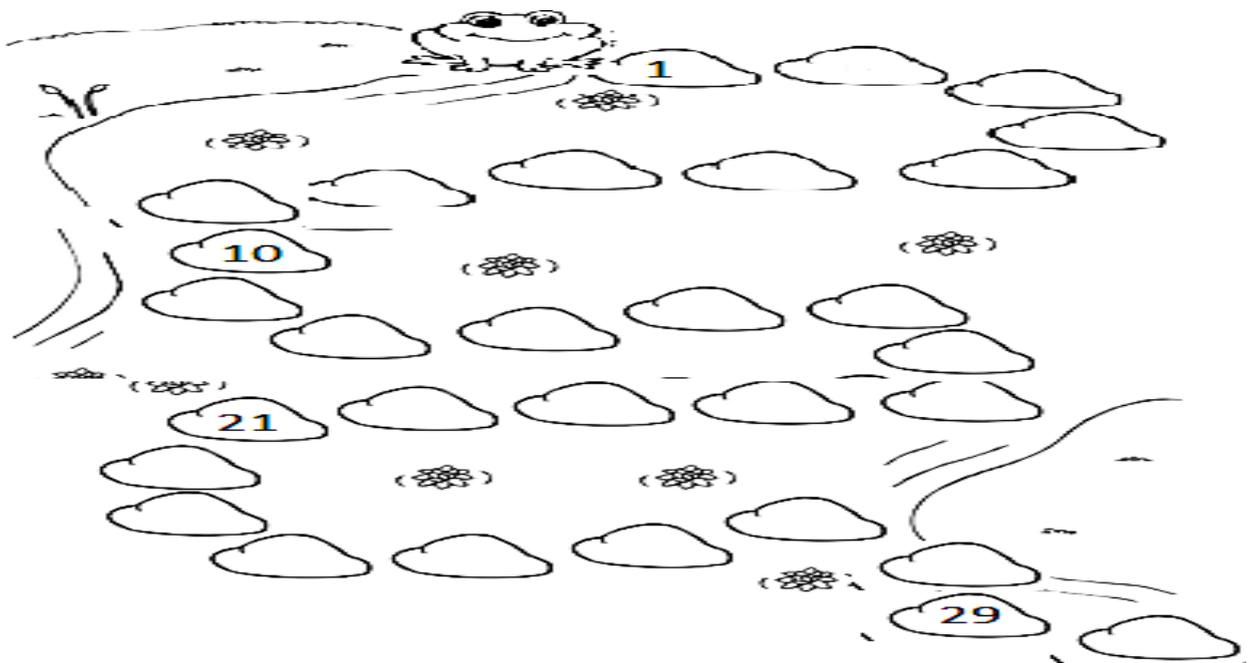
26. CONTE AS BOLINHAS E PINTE O NÚMERO CORRESPONDENTE À SUA QUANTIDADE:

	
<p>(14) (18) (15)</p>	<p>(18) (17) (19)</p>
	
<p>(14) (12) (13)</p>	<p>(16) (17) (15)</p>
	
<p>(13) (12) (14)</p>	<p>(12) (20) (14)</p>
	
<p>(10) (17) (16)</p>	<p>(18) (20) (19)</p>

27. LIGUE OS NÚMEROS DO 1 AO 23 E DESCUBRA QUAL ANIMAL APARECERÁ. AO DESCOBRIR ESCREVA O NOME:



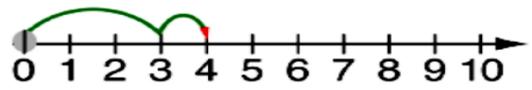
28. TRILHA NUNÉRICA: AJUDE O SAPO ATRAVESSAR A LAGOA, NUMERANDO AS PEDRAS.



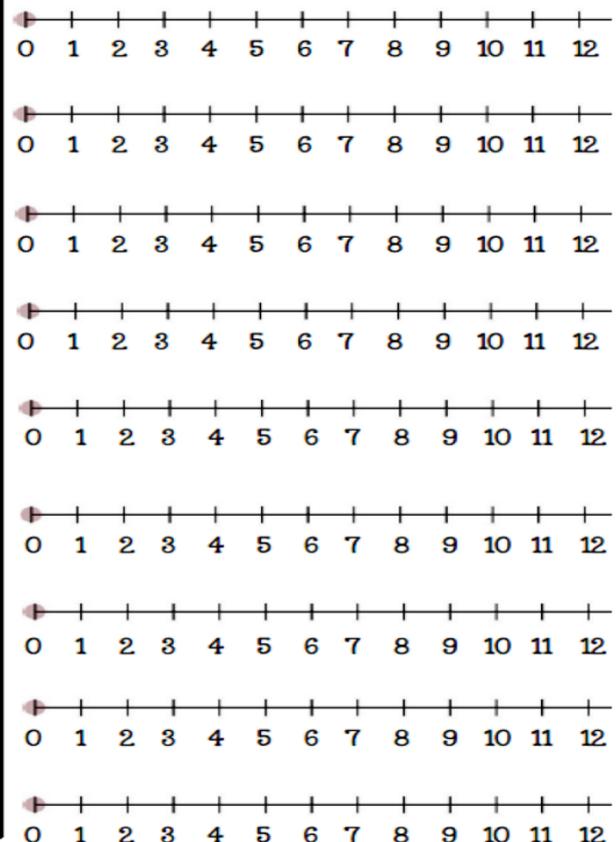
29.

### ADIÇÃO NA RETA NUMÉRICA.

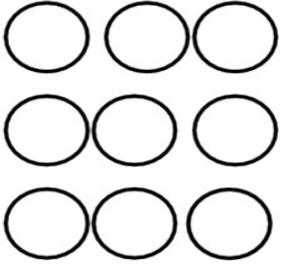
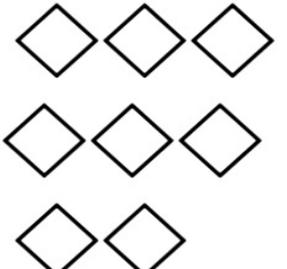
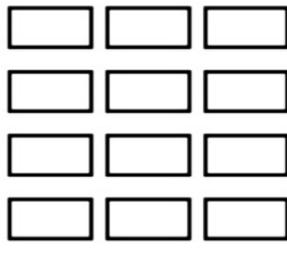
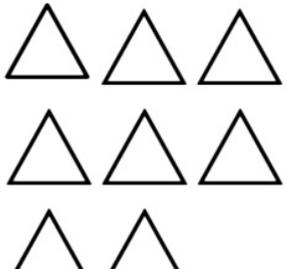
EXEMPLO::  $3 + 1 = 4$



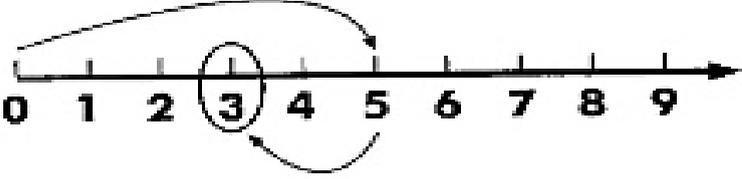
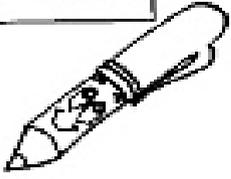
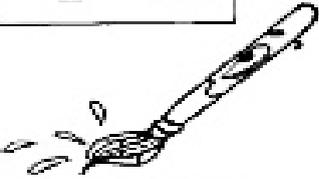
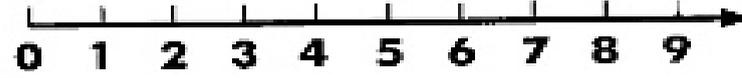
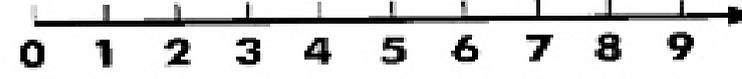
$6 + 4 =$ _____
$2 + 7 =$ _____
$3 + 3 =$ _____
$2 + 4 =$ _____
$1 + 8 =$ _____
$3 + 3 =$ _____
$6 + 6 =$ _____
$8 + 3 =$ _____
$5 + 4 =$ _____



30. CONTE AS FORMAS GEOMÉTRICAS E CIRCULE O NÚMERO CORRETO.

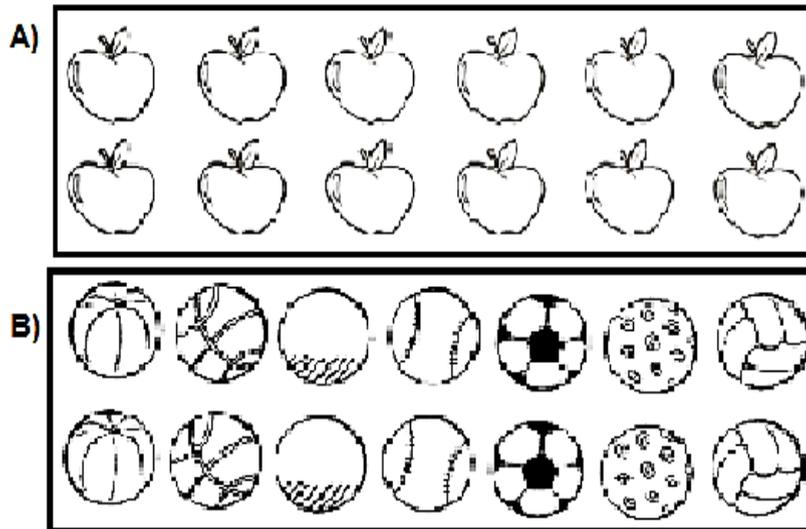
	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td>10</td></tr> <tr><td>9</td></tr> <tr><td>8</td></tr> </table>	10	9	8
10				
9				
8				
	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td>11</td></tr> <tr><td>9</td></tr> <tr><td>8</td></tr> </table>	11	9	8
11				
9				
8				
	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td>11</td></tr> <tr><td>10</td></tr> <tr><td>12</td></tr> </table>	11	10	12
11				
10				
12				
	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td>10</td></tr> <tr><td>8</td></tr> <tr><td>9</td></tr> </table>	10	8	9
10				
8				
9				

31. RESOLVA AS SUBTRAÇÕES NA RETA NUMÉRICA. OBSERVE O MODELO:

<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td><math>5 - 2 = 3</math></td></tr> </table> 	$5 - 2 = 3$	
$5 - 2 = 3$		
<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td><math>8 - 3 = \dots</math></td></tr> </table> 	$8 - 3 = \dots$	
$8 - 3 = \dots$		
<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td><math>7 - 4 = \dots</math></td></tr> </table> 	$7 - 4 = \dots$	
$7 - 4 = \dots$		
<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td><math>6 - 2 = \dots</math></td></tr> </table> 	$6 - 2 = \dots$	
$6 - 2 = \dots$		
<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td><math>9 - 3 = \dots</math></td></tr> </table>	$9 - 3 = \dots$	
$9 - 3 = \dots$		



32. TREINANDO COM AS DEZENAS: CONTE E CIRCULE 1 DEZENA SOMENTE:



33. DESENHE 15 BOLINHAS DE GUDE E PINTE 1 DEZENA:



SOBRARAM  BOLINHAS DE GUDE.

VOCÊ CIRCULOU  DEZENA DE BOLINHAS DE GUDE.

ENTÃO TEMOS  DEZENA E  UNIDADES DE BOLINHAS DE GUDE.



4. ESTAS SÃO ALGUMAS DAS PESSOAS QUE TRABALHAM NA ESCOLA. PINTE O BONÉ DO PORTEIRO, CIRCULE A BLUSA DA PROFESSORA E FAÇA UM (X) NA MERENDEIRA.



5. TODA CRIANÇA TEM DIREITO DE FREQUENTAR A ESCOLA.

NA ESCOLA AS CRIANÇAS ESTUDAM, BRINCAM, PRATICAM ESPORTES, CONVERSAM COM OS COLEGAS, PROFESSORES E COM OUTRAS PESSOAS QUE NELA TRABALHAM.

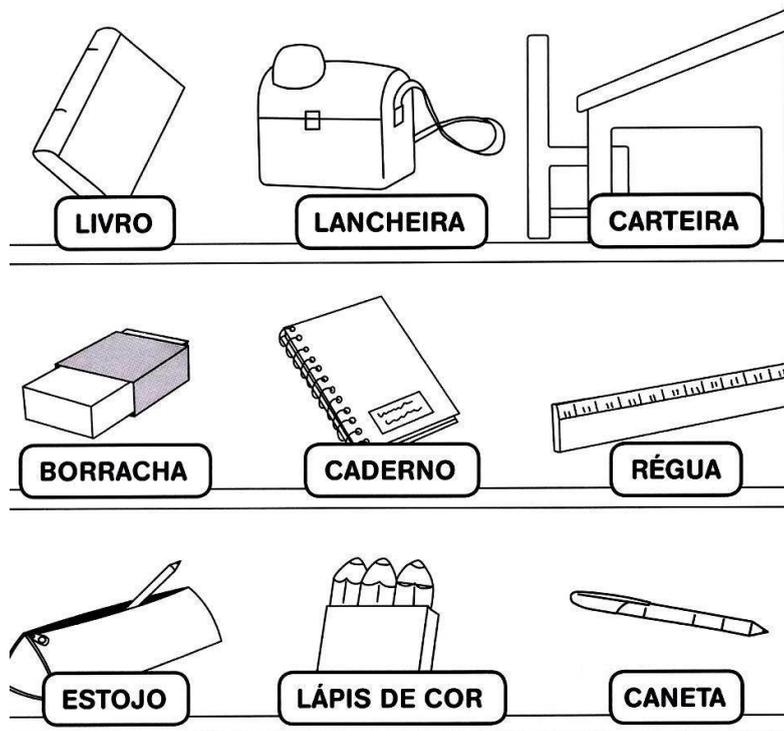


DESENHE O QUE VOCÊ GOSTA DE FAZER NA ESCOLA:



ESCREVA COM QUEM VOCÊ GOSTA DE CONVERSAR NA ESCOLA:

6. VEJA OS OBJETOS ESCOLARES NA PRATELEIRA E PINTE TODOS OS QUE ESTÃO NO MEIO.



7. ESSES SÃO OS MELHORES AMIGOS DA MÔNICA:



8. DESENHE SEUS MELHORES AMIGOS E ESCREVA OS NOMES DELES

A) QUANTOS AMIGOS VOCÊ DESENHOU?

\_\_\_\_\_

9. A PIPA É UM BRINQUEDO ANTIGO E UM DOS MAIS QUERIDO DAS CRIANÇAS E ADULTOS DO BRASIL. OBSERVE A IMAGEM E RESPONDA:



- A) O QUE ELA MOSTRA? \_\_\_\_\_
- B) VOCÊ JÁ BRINCOU COM ESSE BRINQUEDO? \_\_\_\_\_
- C) VOCÊ O CONSIDERA PERIGOSO? \_\_\_\_\_

10. DESENHE E ESCREVA O NOME DE UM BRINQUEDO ANTIGO QUE SEUS PAIS GOSTAVAM DE BRINCAR:

11. COMPLETE A CRUZADINHA:



12. CONHECE ESSE BRINQUEDO? ESTA É UMA TELA DO ARTISTA PLÁSTICO, IVAN CRUZ.



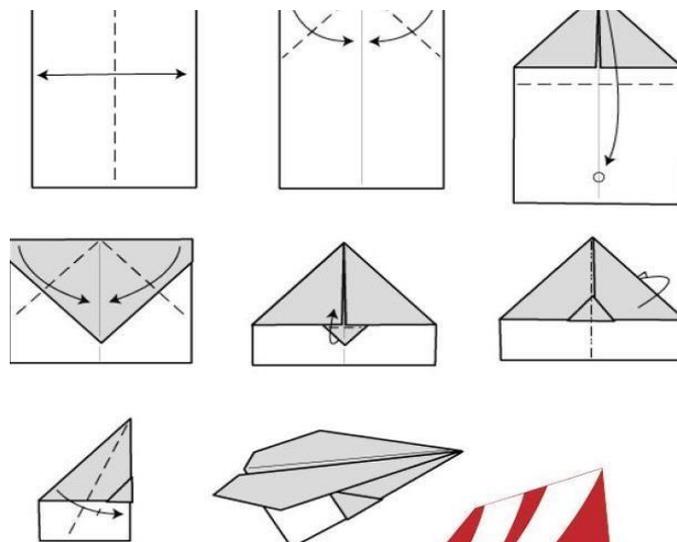
A) QUAL O NOME DO BRINQUEDO?

---

B) VAMOS FAZER UM?

PARA FAZER AVIÃO DE PAPEL VOCÊ IRÁ PRECISAR DE:

- PAPEL DE SUA PREFERÊNCIA E COM A COR OU COM A ESTAMPA TAMBÉM DE SUA PREFERÊNCIA.
- COMECE SEPARANDO TODOS OS MATERIAIS QUE VOCÊ VAI UTILIZAR EM SEU AVIÃO DE PAPEL.
- DOBRE UM RETÂNGULO DE PAPEL AO MEIO, PELO SENTIDO DO COMPRIMENTO.
- DOBRE OS CANTOS SUPERIORES PARA DENTRO.
- DOBRE O BICO ATÉ QUASE CHEGAR AO OUTRO LADO.
- DOBRE OS CANTOS SUPERIORES PARA DENTRO.
- ELEVE O BIQUINHO.
- DOBRE AO MEIO.
- PARA FINALIZAR A SUA PEÇA, DOBRE AS ASAS PARA BAIXO. E ESTÁ PRONTO!



## GEOGRAFIA

Seqüência Didática Interdisciplinar – 1º ano

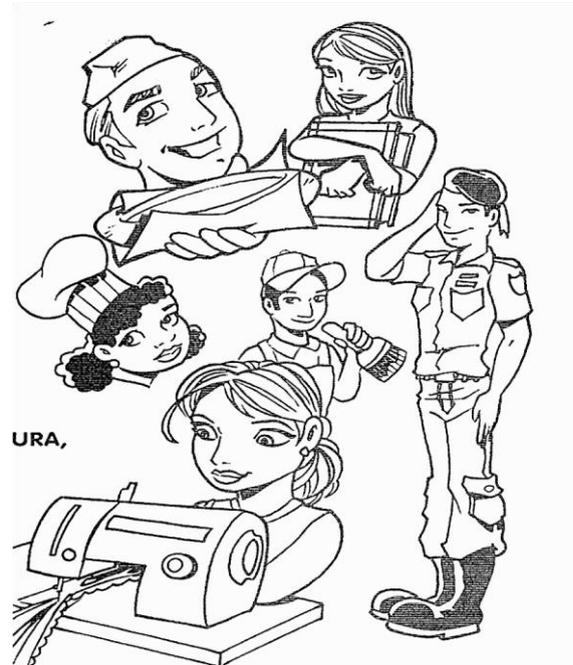
### PROFISSÕES.

EXISTEM NO MUNDO VÁRIOS TIPOS DE  
PROFISSÃO. TODAS TÊM SEU VALOR SE  
TRABALHADAS COM AMOR.

O PADEIRO FAZ O PÃO,  
O DENTISTA CUIDA DO DENTE,  
O PEDREIRO FAZ A CONSTRUÇÃO E O MÉDICO  
CUIDA DA GENTE.

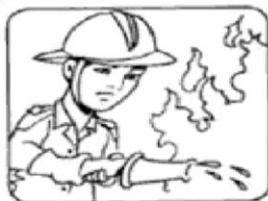
O PINTOR A PAREDE PINTA,  
O VIGIA, A EMPRESA VIGIA,  
O PROFESSOR TUDO NOS ENSINA E A  
COZINHEIRA COZINHA.

A COSTUREIRA COSTURA,  
O POLICIAL ESTÁ ATENTO NA VIATURA, O  
POETA É UM ARTISTA, E TODOS PARTICIPAM  
DA VIDA!



(REGINA VILLAÇA)

1. ESCREVA AS LETRAS INICIAIS DE CADA PROFISSÃO.



\_\_OMBEIRO



\_\_AIXA



\_\_ARTEIRO



\_\_ONFEITEIRO



\_\_ENTISTA



\_\_ARDINEIRO



\_\_IXEIRO



\_\_ÉDICO



\_\_OTORISTA

2. LIGUE AS IMAGENS AOS LOCAIS DE TRABALHO.



HOSPITAL



ESCOLA

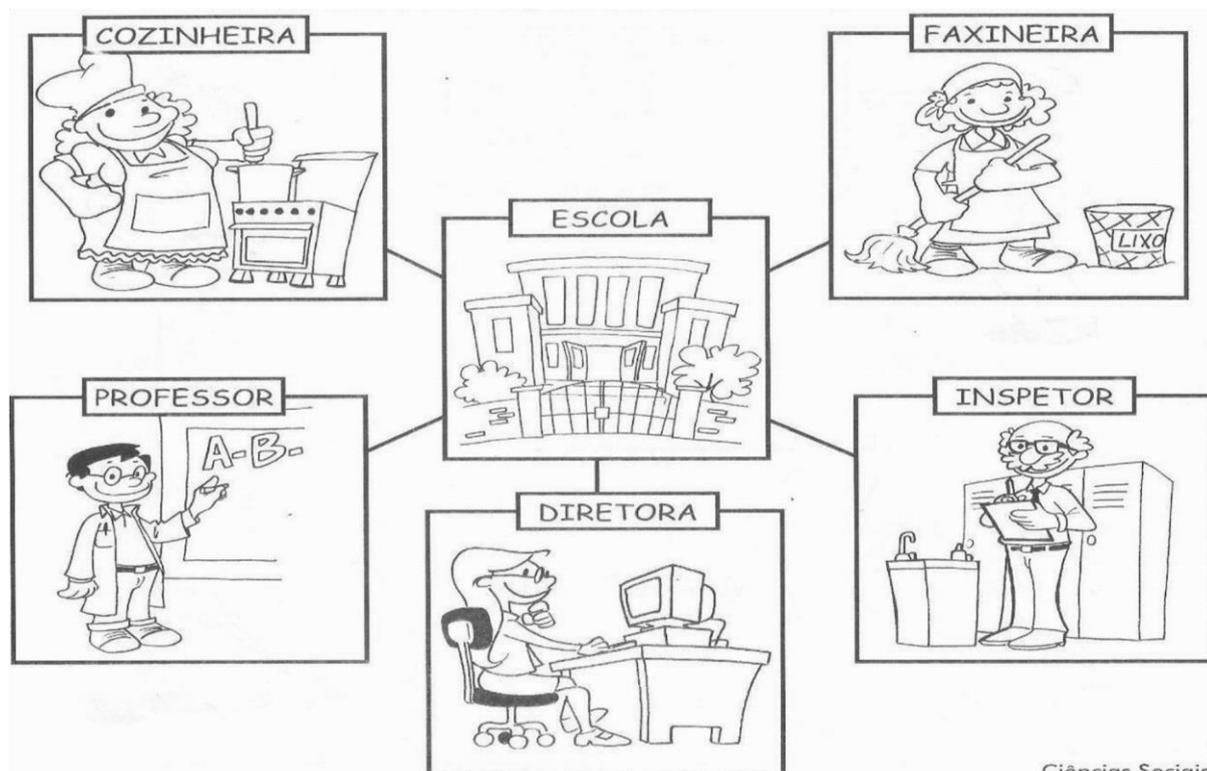


LOJA



BANCO

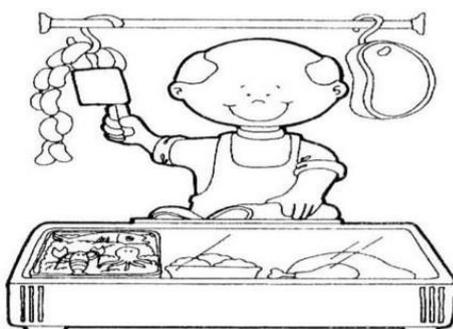
3. VOCÊ JÁ OBSERVOU QUANTAS PESSOAS TRABALHAM EM SUA ESCOLA? OBSERVE CADA PROFISSÃO ABAIXO E LEIA SEUS NOMES.



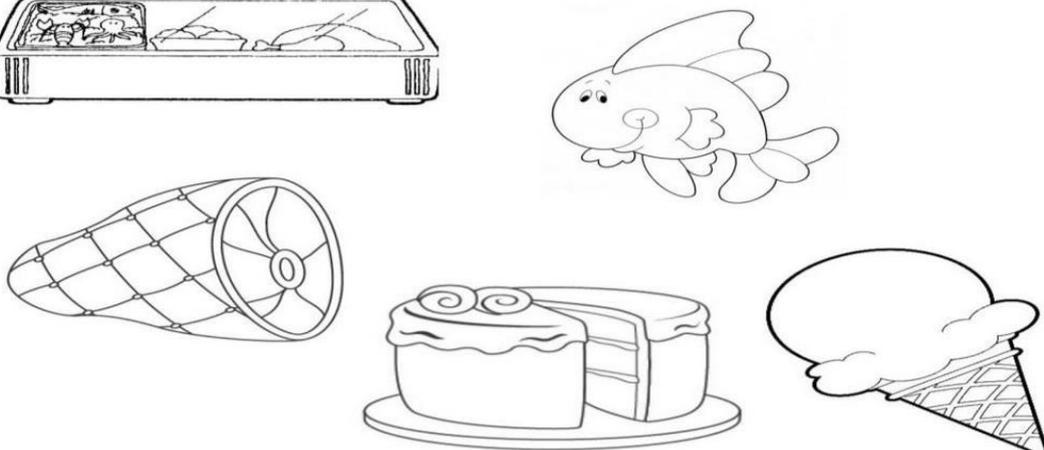
4. PINTE E ESCREVA OS NOMES DAS PROFISSÕES ABAIXO.




5. PINTE SOMENTE O QUE O AÇOUGUEIRO VENDE.

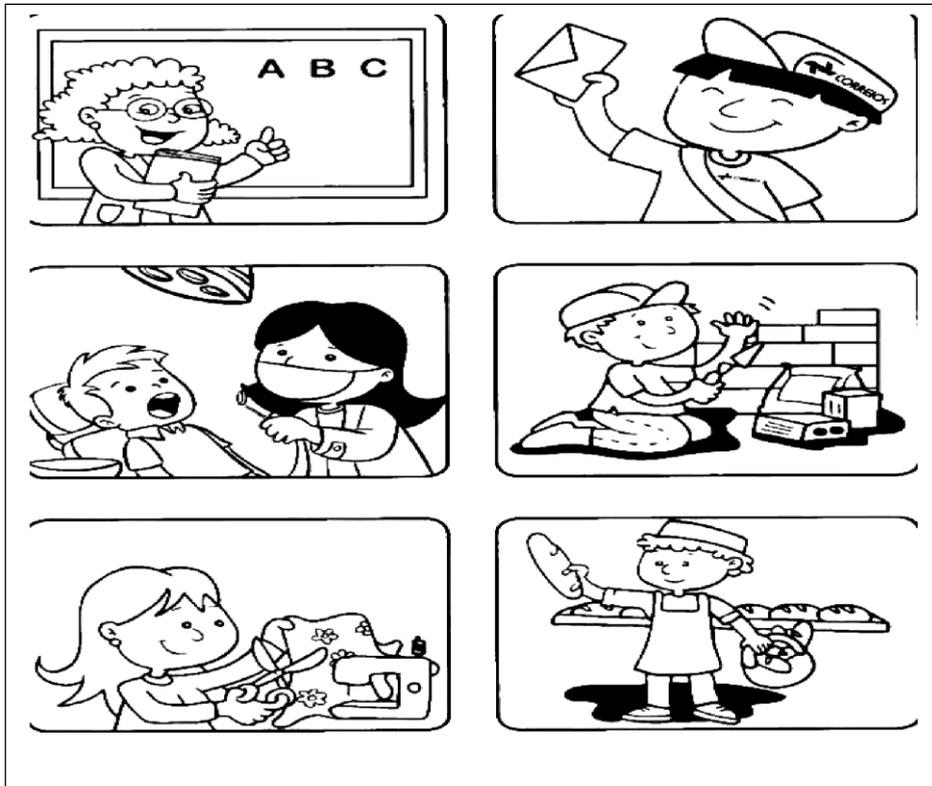


O AÇOUGUEIRO VENDE CARNE,  
VENDE FRANGO E VENDE PEIXE  
AÇOUGUEIRO SÓ NÃO VENDE  
PICOLÉ BOLO E SORVETE



6. ESCREVA O NOME DAS PROFISSÕES CONSULTANDO NO QUADRO ABAIXO

PADEIRO - COSTUREIRA - PEDREIRO - DENTISTA - CARTEIRO - PROFESSORA



7. FAÇA UM DESENHO BEM BONITO DA PROFISSÃO VOCÊ QUER EXERCER QUANDO CRESCER.



LEIA O TEXTO ABAIXO

Sequência Didática Interdisciplinar – 1º ano

**PROFISSÕES**

MÃE, EU QUERIA SER PADEIRO  
 PARA FAZER PÃO QUENTINHO TODO DIA.  
 PAI, EU QUERIA SER BOMBEIRO  
 PARA SALVAR AS PESSOAS DA AGONIA .

O SAPATEIRO É QUEM FAZ MEU SAPATINHO.  
 A COSTUREIRA MINHA ROUPA VAI FAZER .  
 SÃO TÃO BONITAS TODAS ESSAS PROFISSÕES  
 QUE EU JÁ NEM SEI QUAL DELAS ESCOLHER.

8. CIRCULE NO TEXTO O NOME DAS PROFISSÕES E ESCREVA OS NOMES ABAIXO.

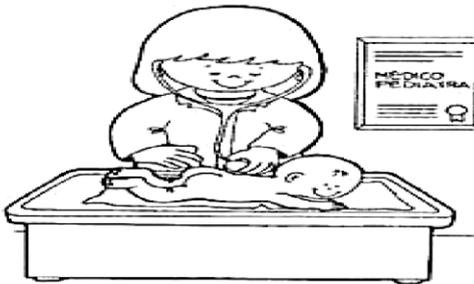
			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

9. COMPLETE COM O QUE SE PEDE.

	QUANTAS LETRAS	QUANTOS PEDACINHOS	LETRA INICIAL	LETRA FINAL	MARQUE X NA MAIOR PALAVRA
<b>BOMBEIRO</b>					
<b>COSTUREIRA</b>					
<b>PADEIRO</b>					
<b>SAPATEIRO</b>					

10. RECORTE E COLE OU DESENHE DE ACORDO COM A PROFISSÃO.

**EU SOU VETERINÁRIO  
CUIDO DA SAÚDE DE ANIMAIS**

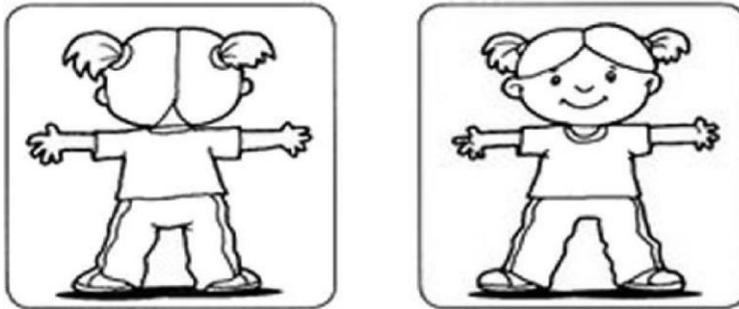


**EU SOU PEDIATRA  
CUIDO DA SAÚDE DAS CRIANÇAS**

11. COMPLETE A CRUZADINHA DE ACORDO COM AS PROFISSÕES.

MÉDICO - DENTISTA - COSTUREIRO - PEDREIRO - SECRETÁRIO - SORVETEIRO - POLICIAL

12. MARA ESTÁ FAZENDO GINÁSTICA. MARQUE, NOS DOIS QUADROS, UM X NA MÃO DIREITA DE MARA.



13. QUEM ESTÁ SEGURANDO A BANDEIRA COM A MÃO ESQUERDA? MARQUE A RESPOSTA CORRETA.



- O MENINO.  
 A MENINA.

14. FAÇA O QUE SE PEDE.

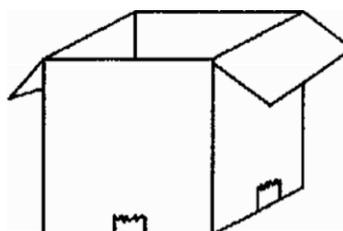
A) FAÇA UM X NO DESENHO À DIREITA DO MENINO.



B) FAÇA UM CÍRCULO NO DESENHO À ESQUERDA DA MENINA.



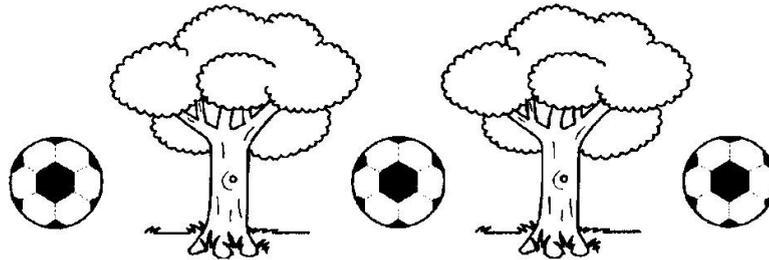
C) DESENHE UM BRINQUEDO DENTRO DA CAIXA



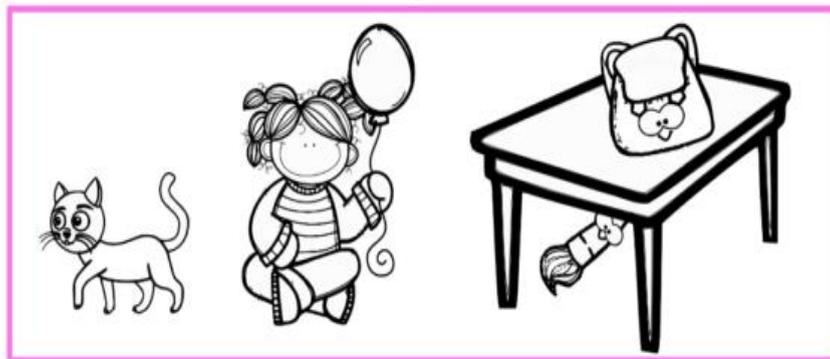
D) PINTE O LÁPIS MAIS ESTREITO E CIRCULE O LÁPIS MAIS LARGO.



E) MARQUE A BOLA QUE ESTÁ ENTRE AS DUAS ÁRVORES.



15. OBSERVE OS DESENHOS ABAIXO E MARQUE (X) NO CORRETO.



A) O PINCEL ESTÁ:

- ( ) EMBAIXO DA MESA
- ( ) EM CIMA DA MESA
- ( ) AO LADO DA MESA
- ( ) LONGE DA MESA

B) A MENINA SEGURA O BALÃO COM QUE MÃO?

- ( ) DIREITA    ( ) ESQUERDA

C) O QUE ESTÁ EM CIMA DA MESA?

- ( ) O GATO        ( ) A MOCHILA        ( ) O PINCEL

D) O QUE PODEMOS VER ENTRE O GATO E A MESA?

- ( ) A MENINA    ( ) A MOCHILA    ( ) O PINCEL

## CIÊNCIAS DA NATUREZA

### O CORPO HUMANO

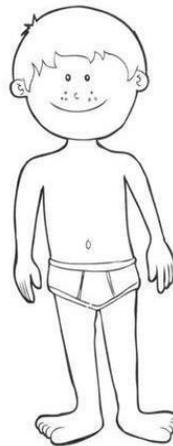
O NOSSO CORPO É FORMADO POR TRÊS PARTES: CABEÇA, TRONCO E MEMBROS.

**CABEÇA:** É FORMADA PELO CRÂNIO E PELA FACE. NA FACE ESTÃO OS OLHOS, NARIZ, BOCA E OS OUVIDOS. O CRÂNIO É COBERTO PELOS CABELOS E É ONDE FICA O CÉREBRO.

**TRONCO:** É FORMADO PELO PESCOÇO, TÓRAX E ABDOME DENTRO DO TÓRAX ENCONTRAMOS OS PULMÕES E O CORAÇÃO. NO ABDOME ENCONTRAMOS: ESTÔMAGO, FÍGADO, INTESTINO, RINS E BEXIGA.

**MEMBROS:** POSSUÍMOS QUATRO MEMBROS. OS BRAÇOS ( MEMBROS SUPERIORES) E AS PERNAS (MEMBROS INFERIORES).

1. OBSERVE O CORPO DO MENINO E FAÇA O QUE SE PEDE.



- A) PINTE OS MEMBROS SUPERIORES DE VERMELHO;
- B) PINTE OS MEMBROS INFERIORES DE AZUL;
- C) PINTE A CABEÇA DE AMARELO;
- D) PINTE O TRONCO DE MARROM

2. NÓS EXPRESSAMOS NOSSOS SENTIMENTOS CONFORME AQUILO QUE SENTIMOS QUANDO ESTAMOS TRISTES OU FELIZES. FAÇA UM DESENHO QUE EXPRESSE O SEU SENTIMENTO

3. COMPLETE COM O QUE ESTÁ FALTANDO NA BONECA E DEPOIS É SÓ COLORIR.



4. COMO VOCÊ ESTÁ HOJE? FAÇA O DESENHO NA FACE DA MENINA.



OLHOS ALEGRES

BOCA ALEGRE



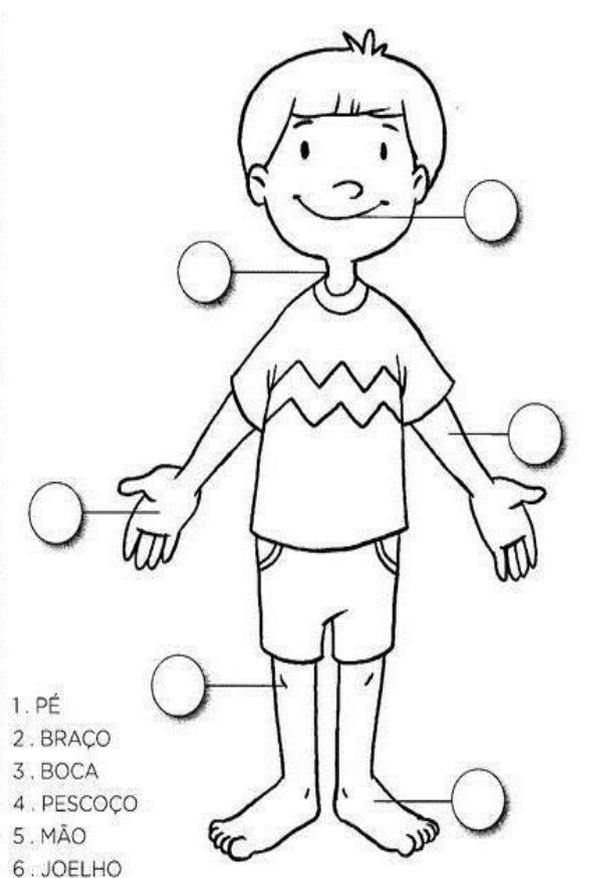
OLHOS TRISTES

BOCA TRISTE

5. LIGUE OS OBJETOS ÀS PARTES DO CORPO NAS QUAIS ELES SÃO USADOS.



6. ESCREVA NOS CÍRCULOS O NÚMERO CORRESPONDENTE A CADA PARTE DO CORPO.



## HIGIENE PESSOAL

TODAS AS PESSOAS DEVEM CUIDAR DE SUA HIGIENE PESSOAL, PARA PREVINIR-SE CONTRA DOENÇAS, CÁRIES, PIOLHOS, ETC.

1. PINTE O QUE VOCÊ FAZ APÓS AS REFEIÇÕES.

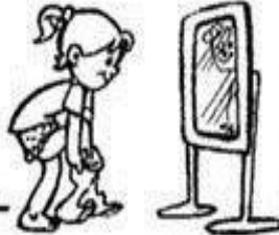
2. FAÇA UM X NO QUE VOCÊ DEVE FAZER TODOS OS DIAS PARA MANTER SEU CORPO SEMPRE LIMPINHO.



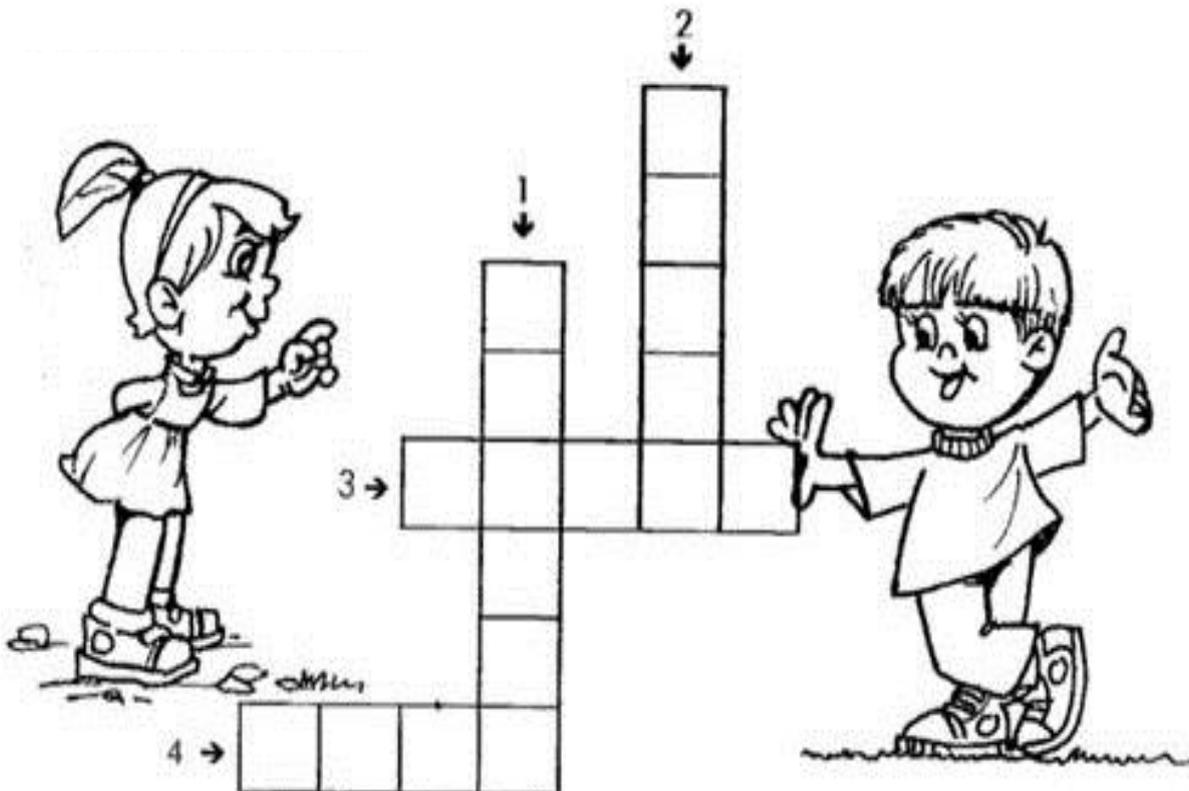
3. LIGUE OS PRODUTOS QUE ELA USA PARA TOMAR BANHO.



4. OBSERVE OS DESENHOS ABAIXO E RESPONDA.

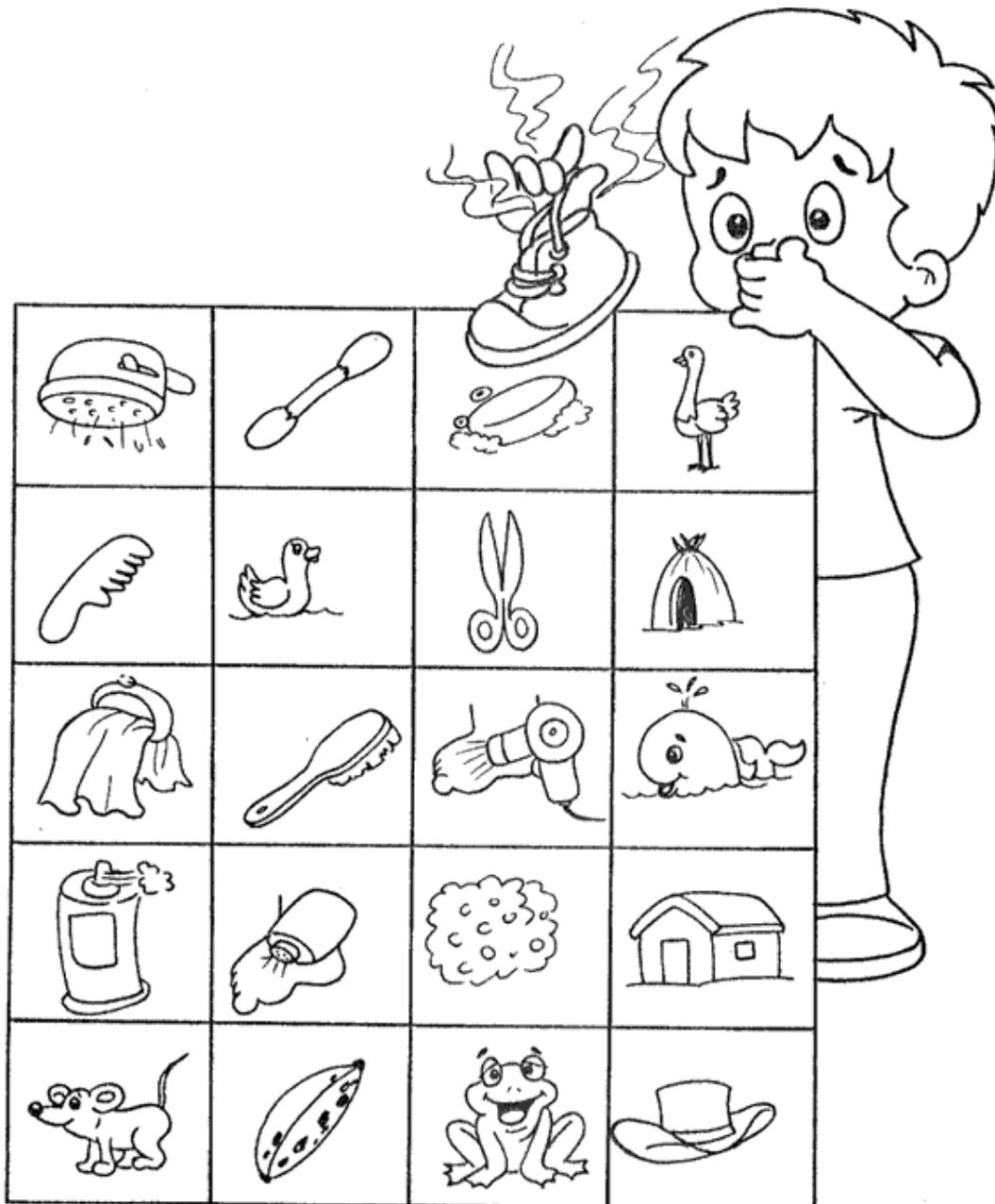
<p>1</p> <p>ZEZINHO ESTÁ ESCOVANDO OS:</p> <p>_____</p> 	<p>2</p> <p>PARA DORMIR DEVEMOS TROCAR DE:</p> <p>_____</p> 
<p>3</p> <p>BETE ESTÁ CORTANDO AS:</p> <p>_____</p> 	<p>4</p> <p>ANINHA VAI ALMOÇAR. ANTES ELA PRECISA LAVAR AS:</p> <p>_____</p> 

5. AGORA, PREENCHA A CRUZADINHA DE ACORDO COM AS RESPOSTAS ACIMA.



1.DENTES 2.ROUPA 3.UNHAS 4.MÃOS

6. PINTE OS OBJETOS DE HIGIENE CORPORAL.



7. AGORA ESCREVA OS NOMES DOS OBJETOS QUE VOCÊ PINTOU.

---



---



---



---



---

8. LEIA A HISTÓRIA ABAIXO E PINTE EM SEGUIDA.

ERA UMA VEZ UM DENTINHO...

ELE VIVIA MUITO TRISTE DOENTE PORQUE ESTAVA SEMPRE SOZINHO....



ELE NÃO TINHA COM QUEM CONVERSAR E FOI FICANDO CADA VEZ MAIS SUJINHO.....



UM DIA ESSE DENTINHO CONHECEU A ESCOVA E O CREME DENTAL FICARAM MUITO AMIGOS.....



O DENTINHO VOLTOU A SER BRANQUINHO E FELIZ!!!!

9. AGORA FAÇA UMA LISTA COM MATERIAS QUE VOCÊ USA PARA MANTER SEUS DENTES SAUDÁVEIS.

---

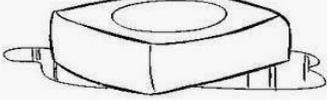
---

---

---

---

10. COMPLETE AS PALAVRAS COM AS VOGAIS QUE FALTAM.

 S A B O N E T E S _ B _ N _ T _	 B A N H O B _ N H _
 Á G U A Á G _ _	 T O A L H A T _ _ L H _

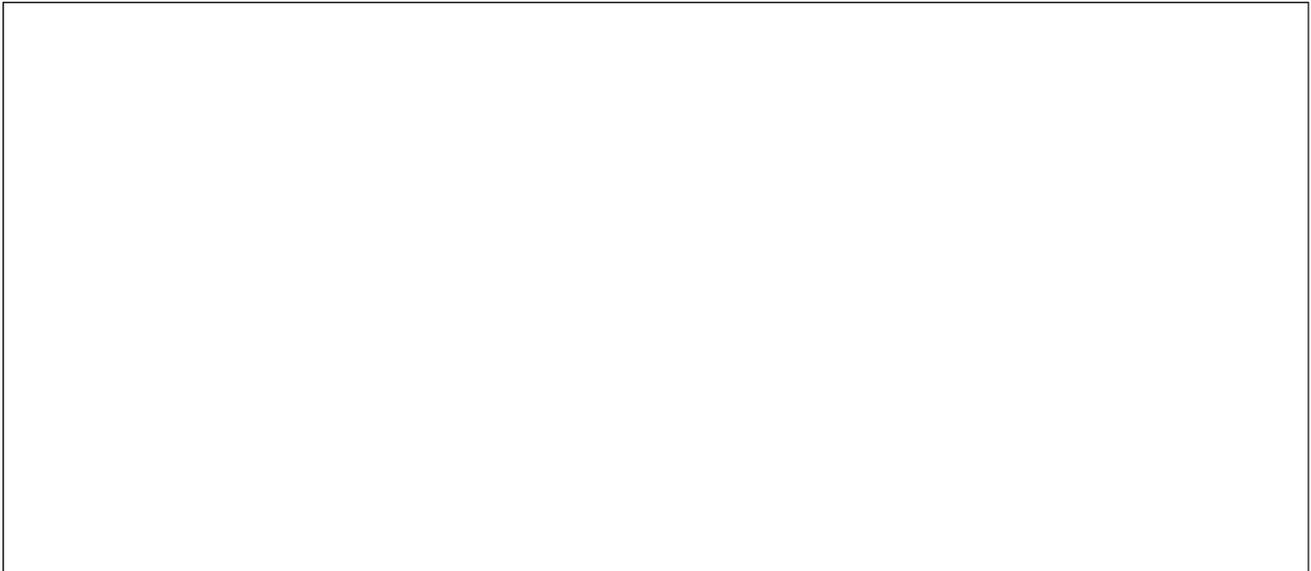
### ESCALAS DE TEMPO

DE QUE FORMA PODEMOS MEDIR A PASSAGEM DO TEMPO PARA EVENTOS DA NOSSA VIDA? O TEMPO PASSA! ALGUMAS VEZES DE FORMA RÁPIDA, OUTRAS BEM LENTAMENTE. PARA ISSO, UTILIZAMOS OS DIAS, MESES E ANOS COMO REFERÊNCIAS DE PASSAGEM DO TEMPO.

1. DESENHE TRÊS PERÍODOS DA SUA VIDA ATÉ O DIA DE HOJE E COLOQUE O ANO REFERENTE.

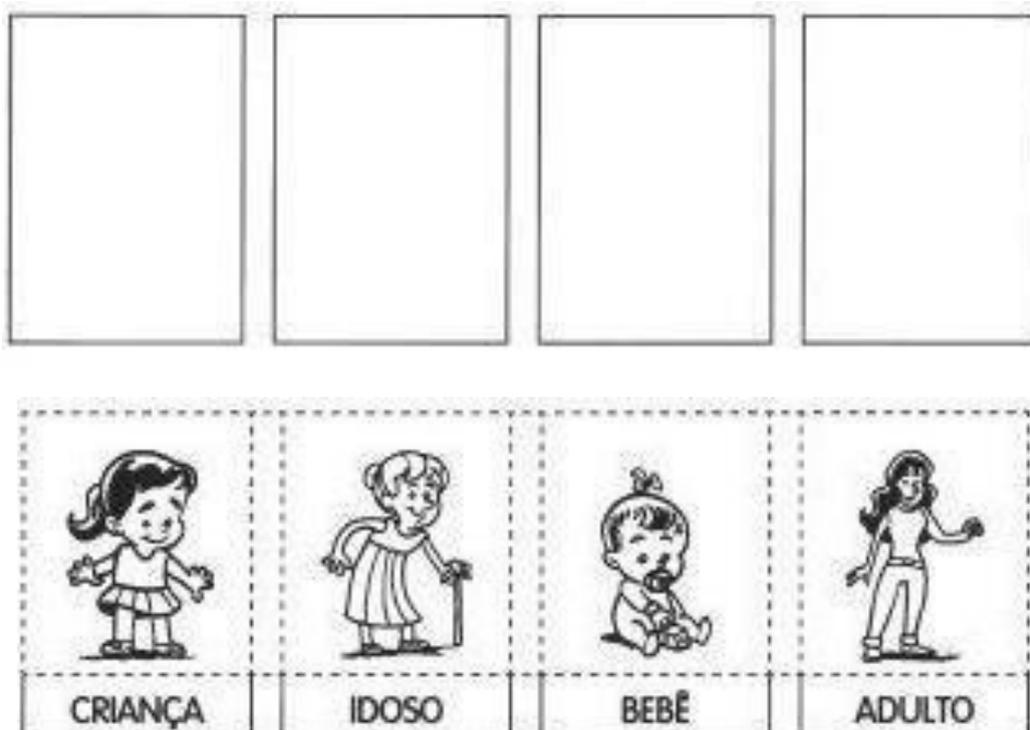
EU BEBÊ	EU CRESCENDO	EU HOJE COMO ESTUDANTE
<p>ANO:</p>	<p>ANO:</p>	<p>ANO:</p>

2. AGORA PEÇA PARA SEU RESPONSÁVEL CONTAR ALGO DE IMPORTANTE QUE ACONTECEU NO DIA DO SEU NASCIMENTO. ESCREVA OU REPRESENTE ATRAVÉS DE DESENHOS ESTE DIA TÃO ESPECIAL.



3. OS DESENHOS ABAIXO REPRESENTAM AS VÁRIAS ETAPAS POR QUAL UMA PESSOA PASSA DURANTE A VIDA. RECORTE AS FIGURAS E COLE-AS NA SEQUÊNCIA.

4. DEPOIS PINTE O DESENHO QUE REPRESENTA VOCÊ HOJE.



## SAÚDE: PIOLHOS

109

### O PIOLHO



**ESTA É A GANGUE DO PIOLHO!  
ELE MEDE APROXIMADAMENTE 3 MILÍMETROS,  
TEM A COR ACINZENTADA OU PRETA E SE MOVIMENTA COM FACILIDADE.  
QUANDO OS PIOLHOS VÃO PARA SUA CABEÇA,  
ELES PROVOCAM COCEIRA E IRRITAÇÃO.  
OS OVINHOS DO PIOLHO SÃO AS LÊNDEAS. ELAS FICAM GRUDADAS NO FIO DO CABELO E SÃO MUITO PEQUENAS. TÊM A COR ESBRANQUIÇADA E BRILHANTE.  
OS PIOLHOS PASSAM DE UMA PESSOA PARA A OUTRA ATRAVÉS DE: PENTES, ESCOVAS, ARCOS, BONÉS, ETC...  
PARA EVITAR OS PIOLHOS, LAVE SEMPRE A CABEÇA COM XAMPU, PENTEIE OS CABELOS COM PENTE FINO, 1 VEZ POR SEMANA, CONSERVE OS CABELOS LIMPOS E PENTEADOS.**

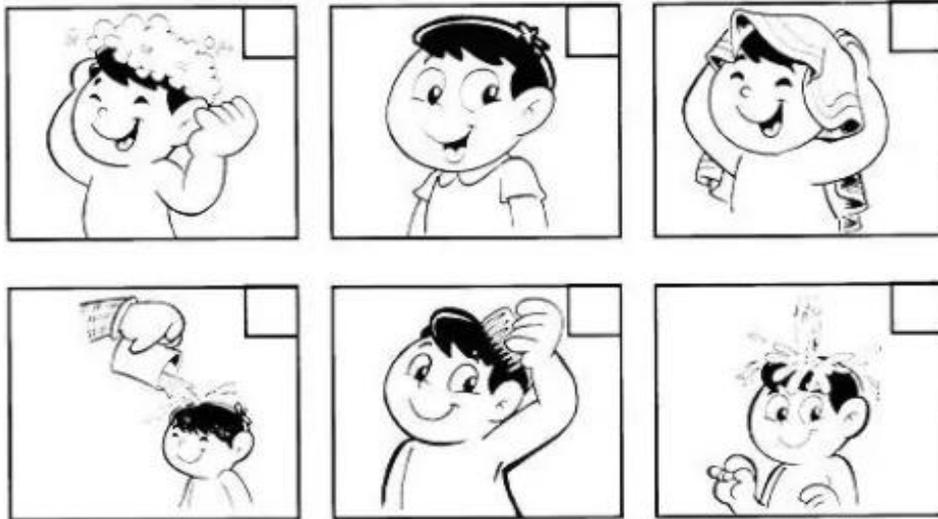
Fonte: ( <http://semeconde.blogspot.com/2013/10/projeto-caca-piolho.html>)

### ACABANDO COM OS PIOLHOS

- 1-CORTAR O CABELO BEM CURTO
  - 2-LAVAR A CABEÇA COM XAMPU
  - 3-ENXAGUAR A CABEÇA
  - 4-ENXUGAR BEM OS CABELOS
  - 5-MISTURAR TRÊS COLHERES DE SOPA DE VINAGRE NUM LITRO DE ÁGUA E JOGAR NOS CABELOS
  - 6-PASSAR PENTE FINO MUITAS VEZES
- PROCEDER ASSIM DURANTE OITO DIAS SEGUIDOS
  - DEPOIS DE UMA SEMANA REPETIR O TRATAMENTO

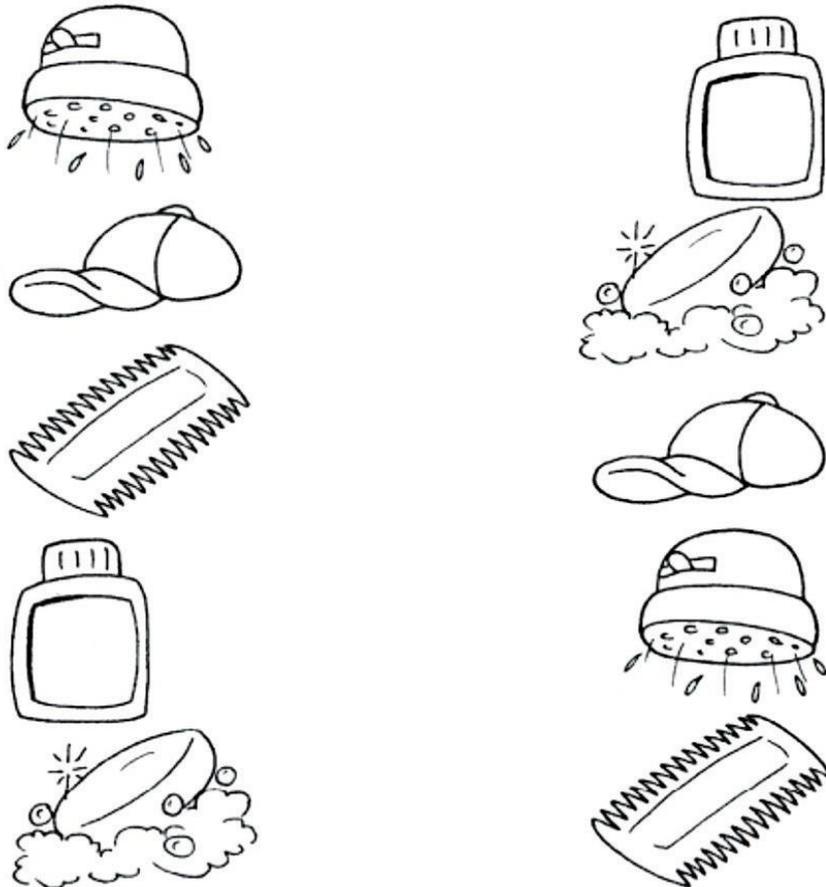
Fonte: ( <https://pedagogiaaopedaletra.com/projeto-caca-piolho-atividades-para-educacao-infantil/> )

NUMERE OS DESENHOS E APRENDA UM MODO PRÁTICO DE ACABAR COM OS PIOLHOS.



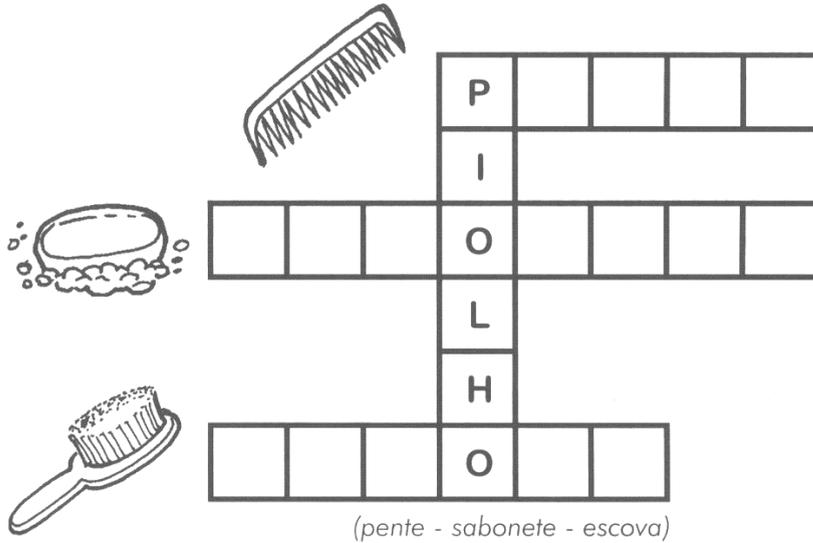
LIGUE OS DESENHOS:

VAMOS LIGAR OS OBJETOS DE DEFESA AO PIOLHO FAZENDO A CORRESPONDÊNCIA?



FAÇA A CRUZADINHA:

## CRUZADINHA DO PIOLHO



• Complete o quadro da higiene:

	Palavra	Letra inicial	Letra final	Total de letras
	PIOLHO			
	PENTE			
	ESCOVA			
	SABONETE			
	XAMPU			

## ARTE

DANÇAR FAZ BEM

DANÇAR É DIVERTIDO, VOCÊ NÃO ACHA?

ALÉM DISSO, QUANDO DANÇAMOS, MOVIMENTAMOS VÁRIAS PARTES DO CORPO, O QUE É BOM PARA NOSSA SAÚDE.

DANÇAR PODE SER UM JEITO INTERESSANTE DE PASSAR O TEMPO, MAS TAMBÉM NOS FAZ CONHECER NOSSO CORPO E NOS SENTIR CONTENTES.



### ATIVIDADE 1- PRIMEIROS PASSOS.

A) O QUE VOCÊ ACHA QUE AS BAILARINAS E BAILARINOS ESTÃO FAZENDO?

---

---



B) VOCÊ ACHA QUE DANÇAR PODE SER BOM PARA A SAÚDE?  
Sequência Didática Interdisciplinar – 1º ano

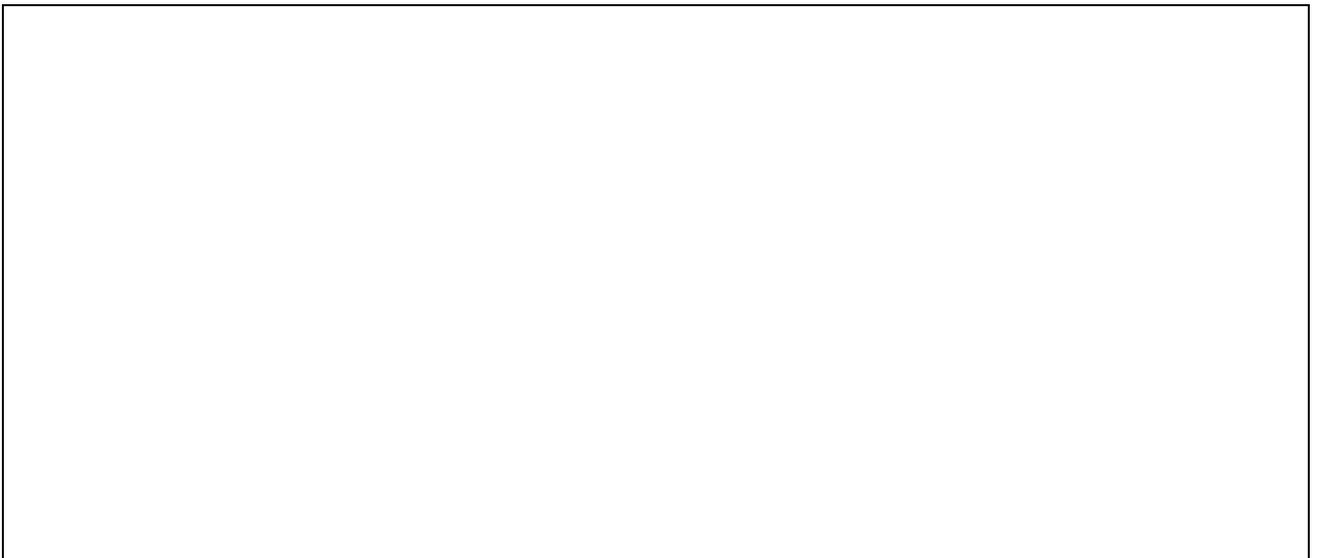
---

---

---

---

**ATIVIDADE 2-** VAMOS EXPERIMENTAR DANÇAR DE MANEIRA LIVRE, EXPLORANDO OS MOVIMENTOS NATURAIS (CORRER, PULAR, CAMINHAR, ROLAR, DEITAR, RESPIRAR, ENTRE OUTROS). ESCUTE UMA CANÇÃO COM CALMA, DEIXANDO O SOM CHEGAR, CRIE UM MOVIMENTO. EXPLORE O CHÃO, O AR, DEIXE SEUS MOVIMENTOS SOLTOS E LIVRES. DANCE SOZINHO, DANCE COM UM COLEGA E EXPERIMENTE VARIADAS FORMAS DE SE EXPRESSAR CORPOALMENTE. NO QUADRO A SEGUIR DESENHE O MOVIMENTO QUE VOCÊ MAIS GOSTOU DE FAZER.



**ATIVIDADE 3-**

COM SEUS PAIS OU COM AS PESSOAS QUE MORAM COM VOCÊ, CANTE A MÚSICA ABAIXO:

ENQUANTO CANTA, TOQUE COM AS MÃOS AS PARTES DO CORPO CITADAS.



CABEÇA, OMBRO, JOELHO E PÉ

CABEÇA, OMBRO, JOELHO E PÉ

JOELHO E PÉ

CABEÇA, OMBRO, JOELHO E PÉ

JOELHO E PÉ

OLHO, ORELHAS, BOCA E NARIZ

CABEÇA, OMBRO, JOELHO E PÉ

JOELHO E PÉ.

### CANTIGA POPULAR.

**ATIVIDADE 4-** TARSILA DO AMARAL (1886-1973) FOI UMA GRANDE PINTORA E DESENHISTA BRASILEIRA. O QUADRO ABAIXO É UMA DE SUAS OBRAS. AGORA É COM VOCÊ, DO SEU JEITO, RESPEITANDO SEUS LIMITES, TENDE REPRODUZIR ESSA OBRA.



**ATIVIDADE 5-** POESIA A BAILARINA DE CECÍLIA MEIRELES.

A BAILARINA

ESTA MENINA

TÃO PEQUENINA

QUER SER BAILARINA.

NÃO CONHECE NEM DÓ NEM RÉ



MAS SABE FICAR NA PONTA DO PÉ.  
NÃO CONHECE NEM FÁ  
MAS INCLINA O CORPO PARA CÁ E PARA LÁ.  
NÃO CONHECE NEM SI,  
MAS FECHA OS OLHOS E SORRI.  
RODA, RODA, RODA COM OS BRACINHOS NO AR  
E NÃO FICA TONTA NEM SAI DO LUGAR.  
PÕE NO CABELO UMA ESTRELA E UM VÉU  
E DIZ QUE CIU DO CÉU.  
ESTA MENINA  
TÃO PEQUENINA  
QUER SER BAILARINA.  
MAS DEPOIS ESQUECE TODAS AS DANÇAS,  
E TAMBÉM QUER DORMIR COMO AS OUTRAS CRIANÇAS.

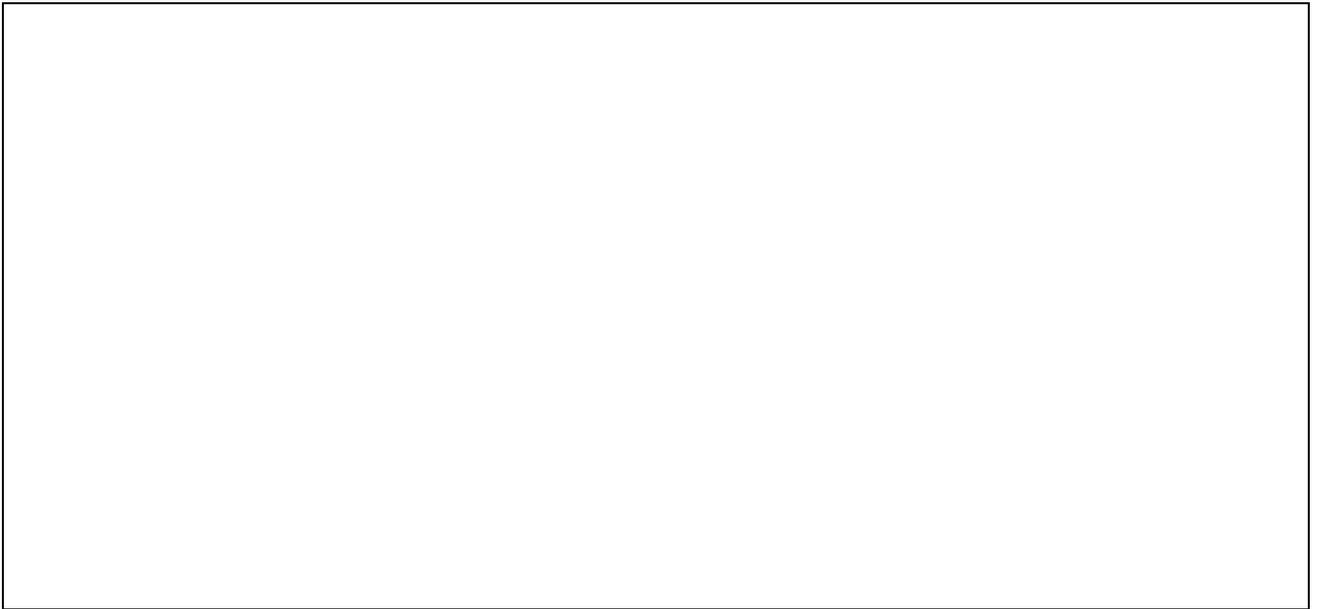
AUTORA: CECÍLIA MEIRELES.

A) PINTE A BAILARINA.

B) FAÇA ABAIXO UMA ILUSTRAÇÃO PARA ESSA LINDA POESIA:



**ATIVIDADE 6- PROCURE EM JORNAIS OU REVISTAS IMAGENS DE ALGUM TIPO DE DANÇA – 1º ano DANÇA E COLE NO QUADRO A SEGUIR.**



**ARTE COM AS MÃOS**

É POSSÍVEL CRIAR ARTE ATRAVÉS DAS MÃOS E PASSAR VÁRIAS EMOÇÕES. VEJA AS IMAGENS ABAIXO COMO MODELO PARA REALIZAR UM DESENHO UTILIZANDO AS MÃOS COMO PARTE PRINCIPAL DO DESENHO.

**VOCÊ DEVE COLOCAR A MÃO SOBRE O PAPEL E CONTORNAR COM O LÁPIS.**

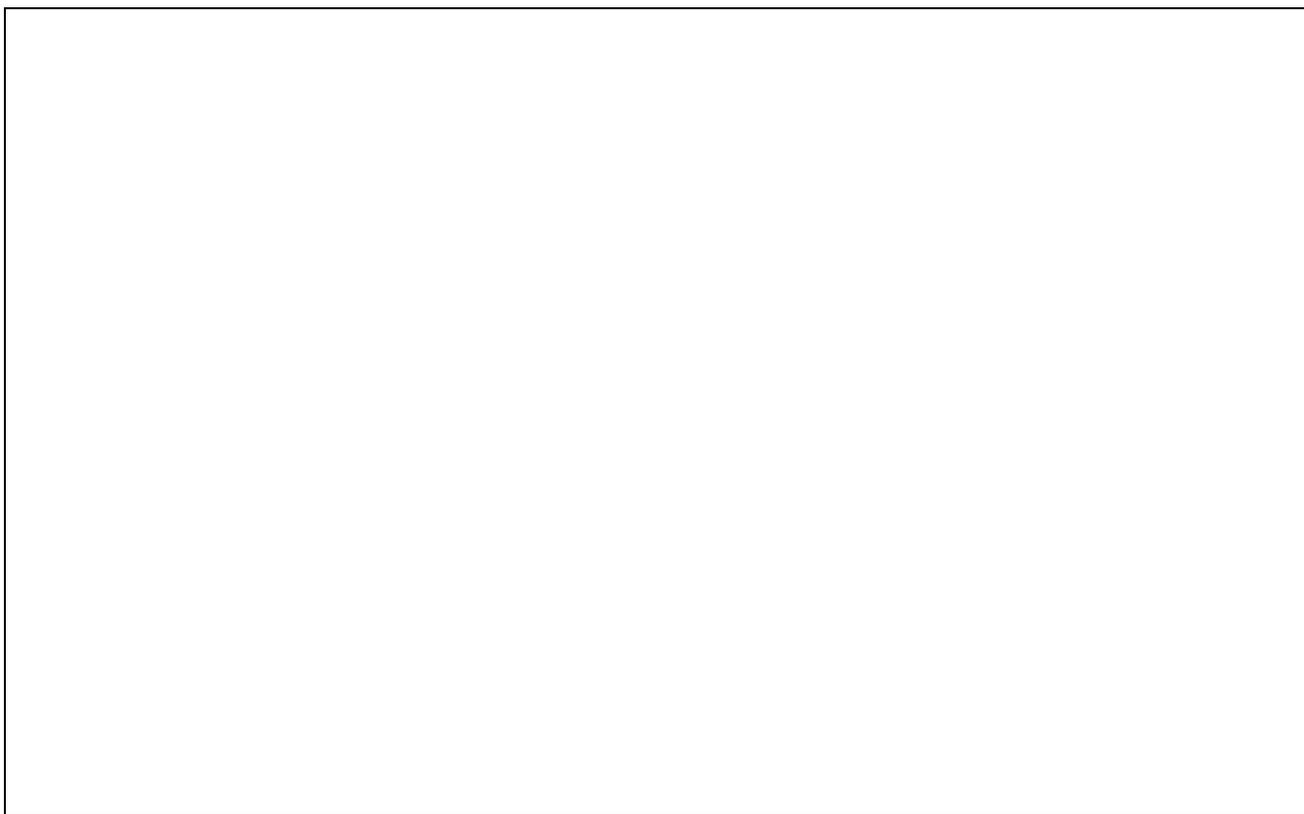
CLICANDO NESSE LINK TEMOS MAIS IDÉIAS DE DESENHOS BEM LEGAIS.

<https://www.youtube.com/watch?v=K7YHKLCZ8aA>



ATIVIDADE - 7

VAMOS CRIAR ARTE COM AS MÃOS

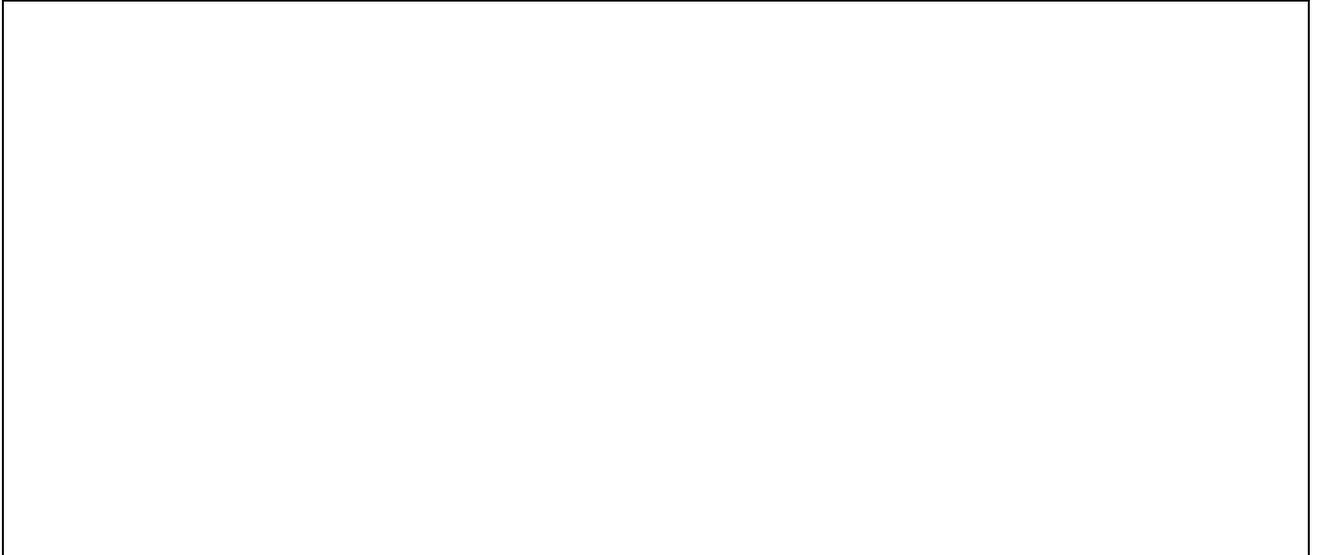
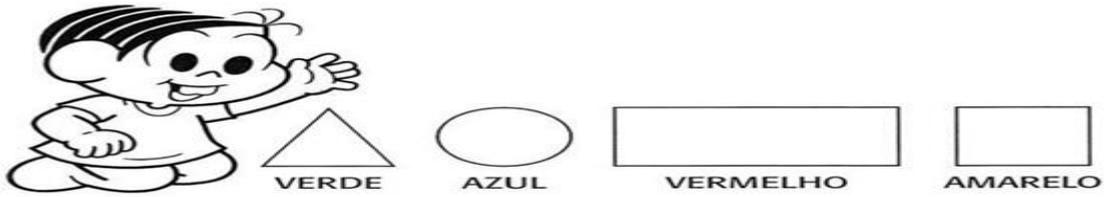


TEXTO: A OBRA QUE ILUSTRA ESTA ATIVIDADE É UM GRANDE ARTÍSTA BRASILEIRO. O PEIXE, DO ARTÍSTA PERNAMBUCANO ROMERO BRITTO, QUE ATUALMENTE FAZ MUITO SUCESSO COM O ESTILO DO POP ARTE.

ATIVIDADE - 8 OBSERVE A PINTURA DE ROMERO BRITTO E FAÇA A RECRIAÇÃO E PINTE SEU JEITINHO UTILIZANDO CORES VIBRANTES



ATIVIDADE – 9 PINTE AS FIGURAS GEOMETRICAS DE ACORDO COM A LEGENDA. E FAÇA UM DESENHO NO ESPAÇO ABAIXO USANDO AS MESMAS. USE SUA IMAGINAÇÃO

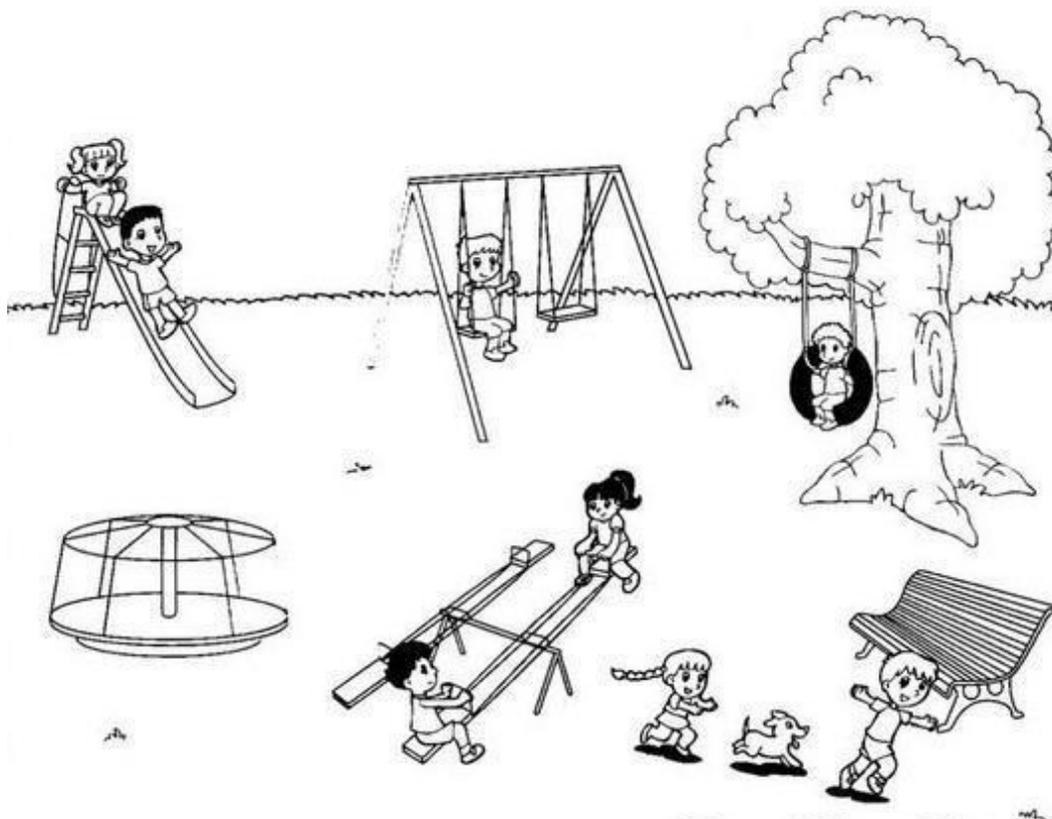


ATIVIDADE – 10 RASQUE PAPEL EM PEDACINHOS E COLE NA BOLA DE SORVETE, USE UMA FOLHA, JORNAL OU PAPEL QUE TIVER EM CASA.



É HORA DE BRINCAR.

ATIVIDADE 1: NO DESENHO ABAIXO, VEMOS ALGUMAS CRIANÇAS BRINCANDO E SE DIVERTINDO EM UM PARQUE. PRESTEM ATENÇÃO NA IMAGEM E PINTE AS RESPOSTAS:



- QUANTAS CRIANÇAS ESTÃO NO PARQUE? (6) (8) (4)
- QUANTAS MENINAS? (5) (2) (3)
- QUANTOS MENINOS? (7) (5) (6)
- QUANTOS BRINQUEDOS HÁ NO PARQUE? (4) (3) (5)
- E QUANTOS ANIMAIS? (1) (2) (3)

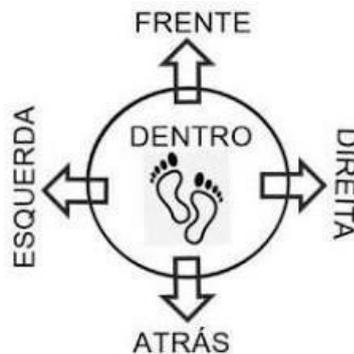
**ATIVIDADE 2:** DE ACORDO COM O DESENHO, MARQUE OS NOMES DAS BRINCADEIRAS CORRESPONDENTES:



- BOLA DE GUDE - PETECA - DADO
- BONECA - DOMINÓ- BOLA
- PIPA - AMARELINHA - PIÃO

**ATIVIDADE 3:** DENTRO E FORA

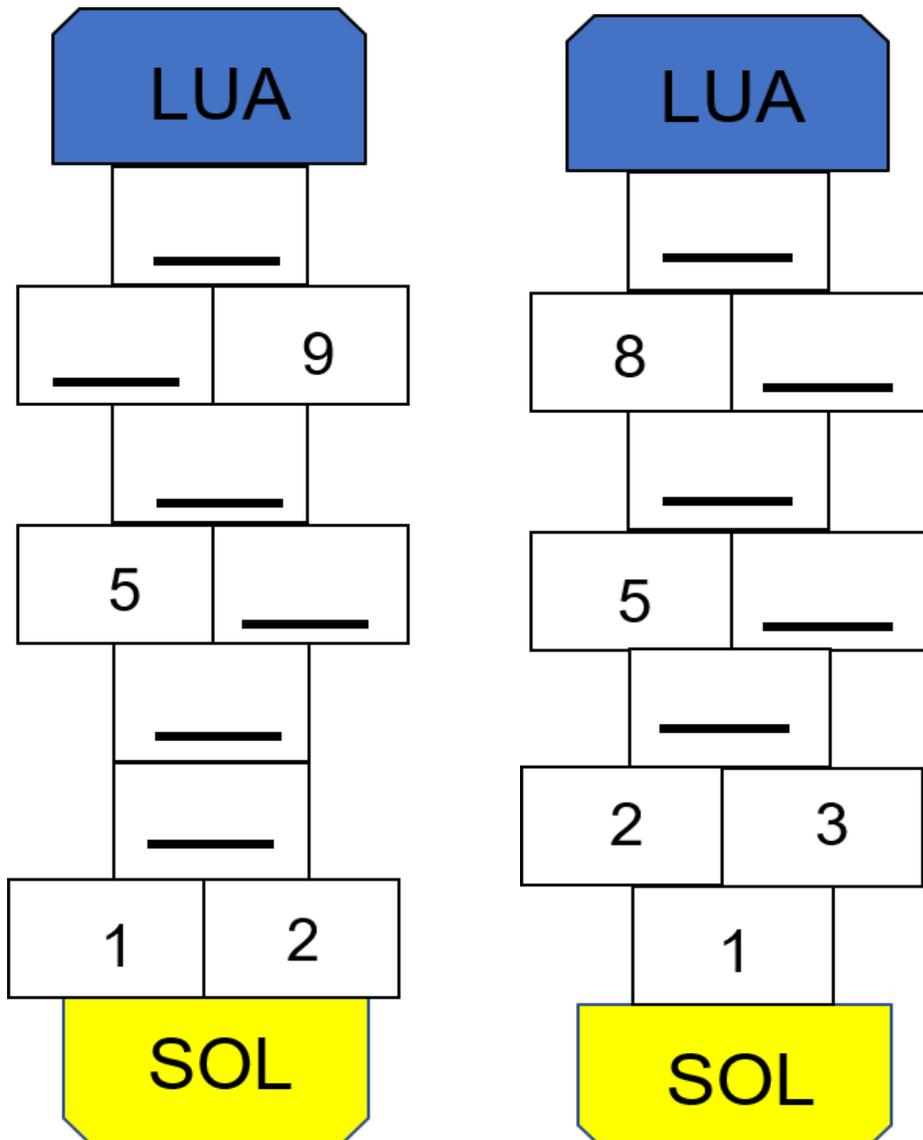
NESSA ATIVIDADE IREMOS DESENVOLVER A HABILIDADE DE SALTAR, NOÇÃO DE ESPAÇO ALÉM DE MELHORAR SUA ATENÇÃO. ELA É MUITO PARECIDA COM A BRINCADEIRA DOMORTO-VIVO. A DIFERENÇA É QUE PRECISAREMOS DESENHAR UM CÍRCULO PARA BRINCAR. SIGA OS COMANDOS DADOS POR ALGUÉM DE SUA FAMÍLIA PARA REALIZAR A ATIVIDADE.



- QUANDO A PESSOA DISSER **DENTRO** VOCÊ IRÁ PERMANECER DENTRO DO CÍRCULO.
- QUANDO A PALVRA DITA FOR **FORA** VOCÊ DEVE SALTAR PARA FORA DO CÍRCULO.
- QUANDO ELE FALAR A PALAVRA **DIREITA** VOCÊS E DESLOCAR SALTANDO PARA O LADO DIREITO DO CÍRCULO (FORA DELE).
- SE ELE DISSER **ESQUERDA** SUA TAREFA SERÁ DE IR SALTANDO PARA O LADO ESQUERDO DO CÍRCULO.

**DESAFIO:** TENDE AUMENTAR O RITMO DA BRINCADEIRA AOS POUÇOS.

**ATIVIDADE 4: COMPLETE A FIGURA ABAIXO COM OS NÚMEROS QUE FALTAM:**



**Pyramid 1 (Left):**

- Top: LUA
- Level 1:          | 9
- Level 2: 5 |
- Level 3:          |
- Level 4: 1 | 2
- Bottom: SOL

**Pyramid 2 (Right):**

- Top: LUA
- Level 1: 8 |
- Level 2: 5 |
- Level 3:          |
- Level 4: 2 | 3
- Level 5: 1
- Bottom: SOL

VOCÊ JÁ BRINCOU DE QUAIS DESSAS BRINCADEIRAS? ESCREVA.

**ATIVIDADE 5: RELACIONE AS IMAGENS DA BRINCADEIRA AO NOME CORRETO:**

1.



( ) PETECA

2.



( ) PESCARIA

3.



( ) 5MARIAS

4.



( ) AMARELINHA

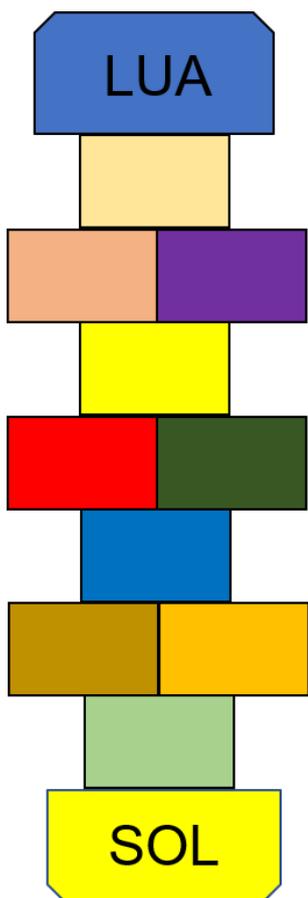
## VAMOS PRATICAR UM POUQUINHO?

### ATIVIDADE 6: AMARELINHA

MATERIAIS: GIZ (OU PEDRA) PARA DESENHAR E UM MARCADOR (TAMPA DE GARRAFA, PEDRINHA, CHINELO, ETC).

COMO GIZ OU A PEDRA, DESENHEM O DIAGRAMA COM POSTO DE 10 QUADROS, E DEPOIS ENUMEREM DE 1 A 10. NO INÍCIO DA AMARELINHA ESCREVA “SOL” E NO FINAL ESCREVA “LUA”. QUEM REALIZAR A AMARELINHA DEVE OBSERVAR O TAMANHO DAS PESSOAS PARA FAZER PROPORCIONAL. A AMARELINHA FICARÁ COMO NA FIGURA ABAIXO:

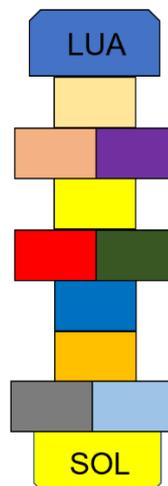
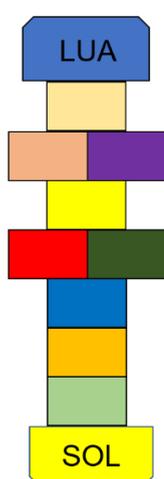
FEITO ISSO, PARA COMEÇAR A JOGAR, O ALUNO FICARÁ DE COSTAS, ATRÁS DO PRIMEIRO QUADRADO, E ATIRARÁ O MARCADOR. A CASA ONDE CAIR O MARCADOR SERÁ O QUADRADO EM QUE A CRIANÇA NÃO PODERÁ PISAR.



O ALUNO COMEÇARÁ O CIRCUITO DA AMARELINHA PULANDO COMUM (NAS CASAS SOLITÁRIAS) OU DOIS PÉS (NAS CASAS DUPLAS) SEGUINDO A POSIÇÃO DOS QUADRADOS. O OBJETIVO É, SEM PISAR NA CASA ONDE ESTÁ O MARCADOR, QUE A CRIANÇA PERCORRA PULANDO A AMARELINHA ATÉ O NÚMERO 10, PEGUE O MARCADOR E VOLTE.

SE O ALUNO ERRAR, OU SEJA, NÃO CONSEGUIR SE EQUILIBRAR PARA PEGAR O MARCADOR, ENTÃO ELE RECOMEÇARÁ A ATIVIDADE.

**DESAFIOS:** OUTROS EXEMPLOS DE AMARELINHA QUE PODEMOS DESENHAR:



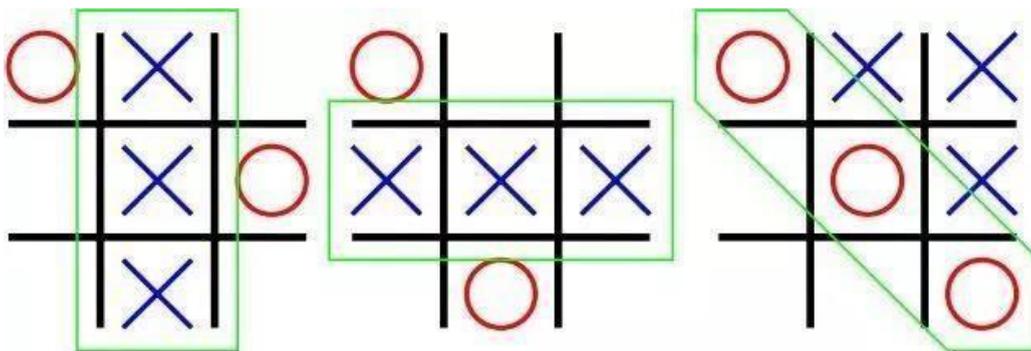
VOCÊ CONHECE O “**JOGO DA VELHA**”? SABE DE ONDE ELE SURTIU? EU VOU TE CONTAR!

O JOGO DA VELHA EXISTE HÁ MUITOS ANOS. NO ENTANTO, ELE SE POPULARIZOU NOSÉCULO 14 (XIV), NA INGLATERRA - ISSO QUER DIZER QUE FOI HÁ MAIS DE 600 ANOS! QUANDO AS MULHERES INGLESAS SE REUNIAM NA HORA DO CHÁ PARA BORDAR, TINHAM AQUELAS MAIS VELHAS QUE QUASE NÃO ENXERGAVAM. PARA ELAS NÃO FICAREM SEM FAZER NADA, ELAS JOGAVAM O JOGO DA VELHA. POR ISSO ELE RECEBEU ESSE NOME.

AGORA QUE VOCÊ JÁ SABE COMO ELE SURTIU VAMOS APRENDER A JOGAR?!

CADA JOGADOR ESCOLHE O SÍMBOLO QUE QUER JOGAR. NORMALMENTE É USADO ASLETRAS **X** E **O**, MAS VOCÊ PODE ESCOLHER OUTROS SÍMBOLOS, COMO: #, ☆, \*, ♡, ♣, USESUA CRIATIVIDADE. O MATERIAL DO JOGO É UM TABULEIRO, QUE PODE SER DESENHADO, COM TRÊS LINHAS E TRÊS COLUNAS. OS ESPAÇOS EM BRANCO DESSAS LINHAS E COLUNAS SERÃO PREENCHIDOS COM OS SÍMBOLOS ESCOLHIDOS.

O OBJETIVO DO JOGO É PREENCHER OU AS LINHAS DIAGONAIS, AS HORIZONTAIS OU ASVERTICAIS COM UM MESMOSÍMBOLO (X OU O) E IMPEDIR QUE SEU ADVERSÁRIO FAÇAISSO PRIMEIRO QUE VOCÊ. SE DER EMPATE, DIZ-SE QUE DEU “VELHA”, NINGUÉM GANHOU. DÊ UMA OLHADA NESES EXEMPLOS PARA SABER COMO GANHAR:



VERTICAL

HORIZONTAL

DIAGONAL

AGORA FAÇA ESSAS ATIVIDADES:

ATIVIDADE 7: SELECIONE ABAIXO OS JOGOS QUE DERAM, VELHA“:

A) 

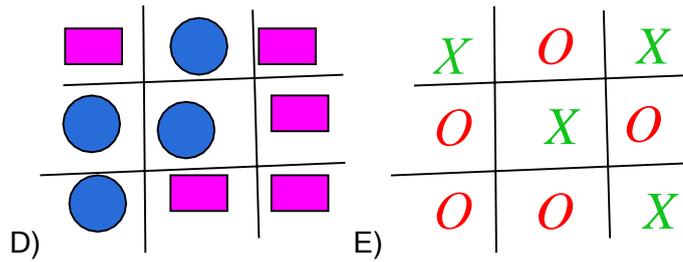
X	O	X
X	O	X
O	X	O

B) 

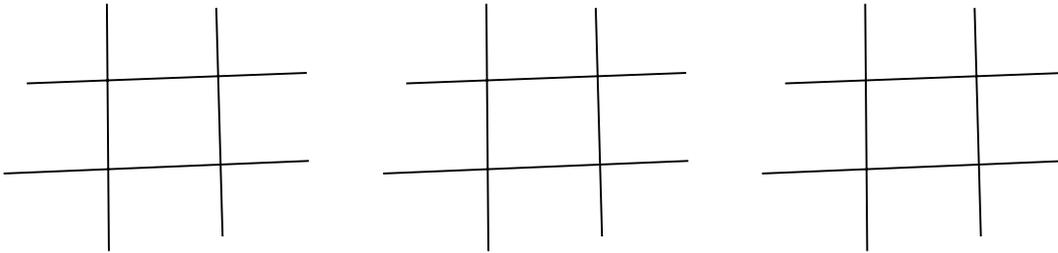
☀	☾	☀
☾	☀	☾
☀	☾	☾

C) 

😊	😬	😬
😬	😬	😊
😊	😊	😬



ATIVIDADE 8: CONVIDE ALGUÉM PARA JOGAR COM VOCÊ. DISPUTEM O MELHOR DE TRÊS RODADAS.

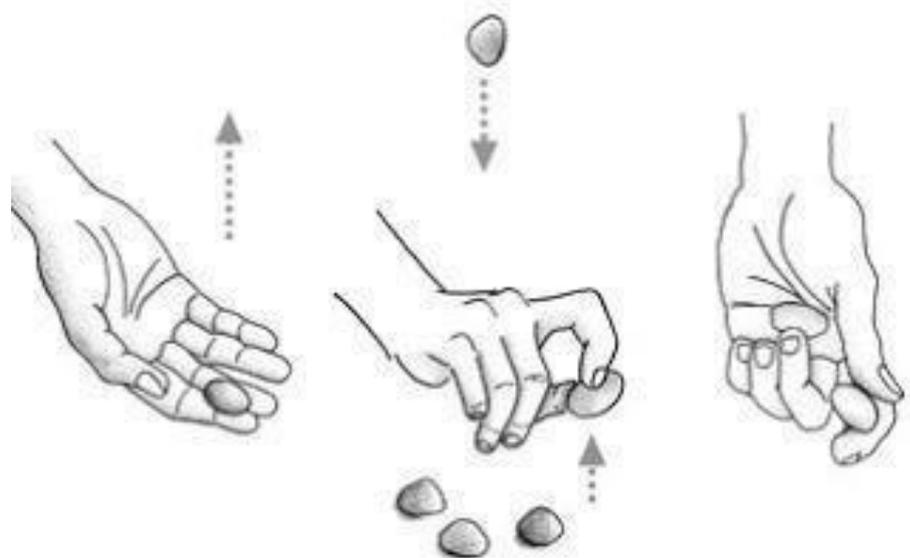


ATIVIDADE 9: CINCO MARIAS

MATERIAIS: CINCO TAMPAS DE GARRAFA PET.



ESSA ATIVIDADE PODE SER REALIZADA EM GRUPO. SENTADOS EM UM CÍRCULO, UM DOS INTEGRANTES JOGARÁ AS TAMPAS NO CHÃO. O MESMO QUE JOGOU AS TAMPAS COMEÇARÁ A ATIVIDADE. EM SEGUIDA, UM PARTICIPANTE ESCOLHE UMA DAS TAMPAS DE GARRAFA PARA SER A TAMPA-CHAVE NO JOGO. DEPOIS JOGA-SE A TAMPA-CHAVE PARA O ALTO E TEM QUE APANHAR AS QUE ESTÃO NO CHÃO UMA POR UMA, ANTES QUE A PRIMEIRA CAIA. ASSIM COMO NO EXEMPLO:



QUEM NÃO CONSEGUIR PEGAR A TAMPA-CHAVE E A TAMPA DO CHÃO LANÇADA AO ALTO, PASSARÁ A VEZ. VENCE A ATIVIDADE QUEM ESTIVER COM MAIS TAMPAS DE GARRAFA PET.

OBSERVAÇÃO: CASO ESTEJAM COM DIFICULDADE DE PEGAR AS TAMPAS, PODEM USAR UM POTE PARA REALIZAR A ATIVIDADE, COMO POR EXEMPLO, UM POTE DE SORVETE.

**DESAFIO:** O ALUNO DEVE PEGAR TODAS AS TAMPAS DO CHÃO EM SEQUÊNCIA, CASO ELE NÃO CONSIGA PEGAR UMA DAS TAMPAS LANÇADAS AO ALTO, (TAMPA-CHAVE E A TAMPA DO CHÃO) ELE COMEÇARÁ NOVAMENTE.

VOCÊ JÁ BRINCOU DE PETECA?



VOCÊ SABIA QUE A PETECA NÃO É SOMENTE UM JOGO INFANTIL?

ELA TAMBÉM É UM ESPORTE DECLARADO OFICIAL NO BRASIL. PETECA É UM NOME DE ORIGEM TUPI, QUE SIGNIFICA BATER COM AS MÃOS.

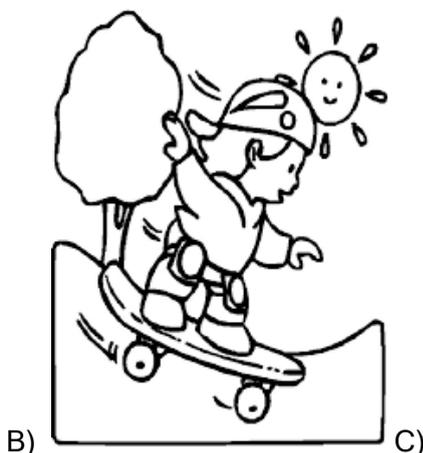
A PETECA PODE SER JOGADA ENTRE DUAS OU MAIS CRIANÇAS OU ADULTOS. ELA PODE JOGADA EM TERRENO QUE OFEREÇA ESPAÇO ONDE AS CRIANÇAS POSSAM SE MOVIMENTAR SEM TER RISCO DE SE MACHUCAR OU QUEBRAR

ALGUM OBJETO.

PARA JOGAR PETECA, SE FOR EM DUPLA, UMA FICA EM FRENTE PARA OUTRA NUMA DISTANCIA DE MAIS OU MENOS DOIS METROS, SE FOR COM MAIS CRIANÇAS OU ADULTOS, ELES FORMAM UM CÍRCULO. QUEM COMEÇA A BRINCADEIRA DEVE SEGURAR A PETECA COM UMA MÃO E ARREMESSA-LA DEBAIXO PARA CIMA COM A OUTRA MÃO, LANÇANDO AOS OUTROS COMPANHEIROS DE JOGO. O JOGADOR SEGUINTE ARREMESSA A PETECA PASSANDO PARA O OUTRO SEM DEIXAR CAIR. QUANDO A PETECA CAIR NO CHÃO, NA BRINCADEIRA COM MAIS CRIANÇAS O JOGADOR SAI DA BRINCADEIRA. O GANHADOR DO JOGO SERÁ QUEM NÃO DEIXOU A PETECA CAIR NEM UMA VEZ.

ATIVIDADE 10:

PINTE ABAIXO O DESENHO QUE AS PESSOAS ESTÃO BRINCANDO DE PETECA:



**ATIVIDADE 11:**

MARQUE COM UM X A RESPOSTA CORRETA:

	<input type="checkbox"/> BOLA <input type="checkbox"/> PETECA <input type="checkbox"/> BONECA <input type="checkbox"/> PIÃO	<input type="checkbox"/> FOCA <input type="checkbox"/> TOCA <input type="checkbox"/> BOCA <input type="checkbox"/> BOTA	
	<input type="checkbox"/> AVE <input type="checkbox"/> ARMÁRIO <input type="checkbox"/> ÁRVORE <input type="checkbox"/> ARGOLA	<input type="checkbox"/> CANECA <input type="checkbox"/> BONECA <input type="checkbox"/> PETECA <input type="checkbox"/> PANELA	

**ATIVIDADE 12: PETECA**

VOCÊ SABE QUE TAMBÉM É POSSÍVEL **FAZER UMA PETECA DE JORNAL**? O PASSO A PASSO ESTÁ NA IMAGEM A SEGUIR:

**Materiais:**  
 -jornal  
 -barbante  
 -tesoura

Cubra a bola com uma folha dupla de jornal, e amarre com barbante.

Faça uma grande bola de jornal.

MATERIAIS: JORNAL, BARBANTE E TESOURA.

**AGORA QUE JÁ FIZEMOS A PETECA, VAMOS JOGAR.**

NO JOGO TRADICIONAL OS PARTICIPANTES FICAM EM CÍRCULO - OU UM DE FRENTE PARA O OUTRO NO CASO DE APENAS DOIS JOGADORES (OU MAIS) -E PASSAM A PETECA DE UM LADO PARA OUTRO BATENDO NO FUNDO DELA. QUEM DEIXAR A PETECA CAIR É ELIMINADO DO JOGO.

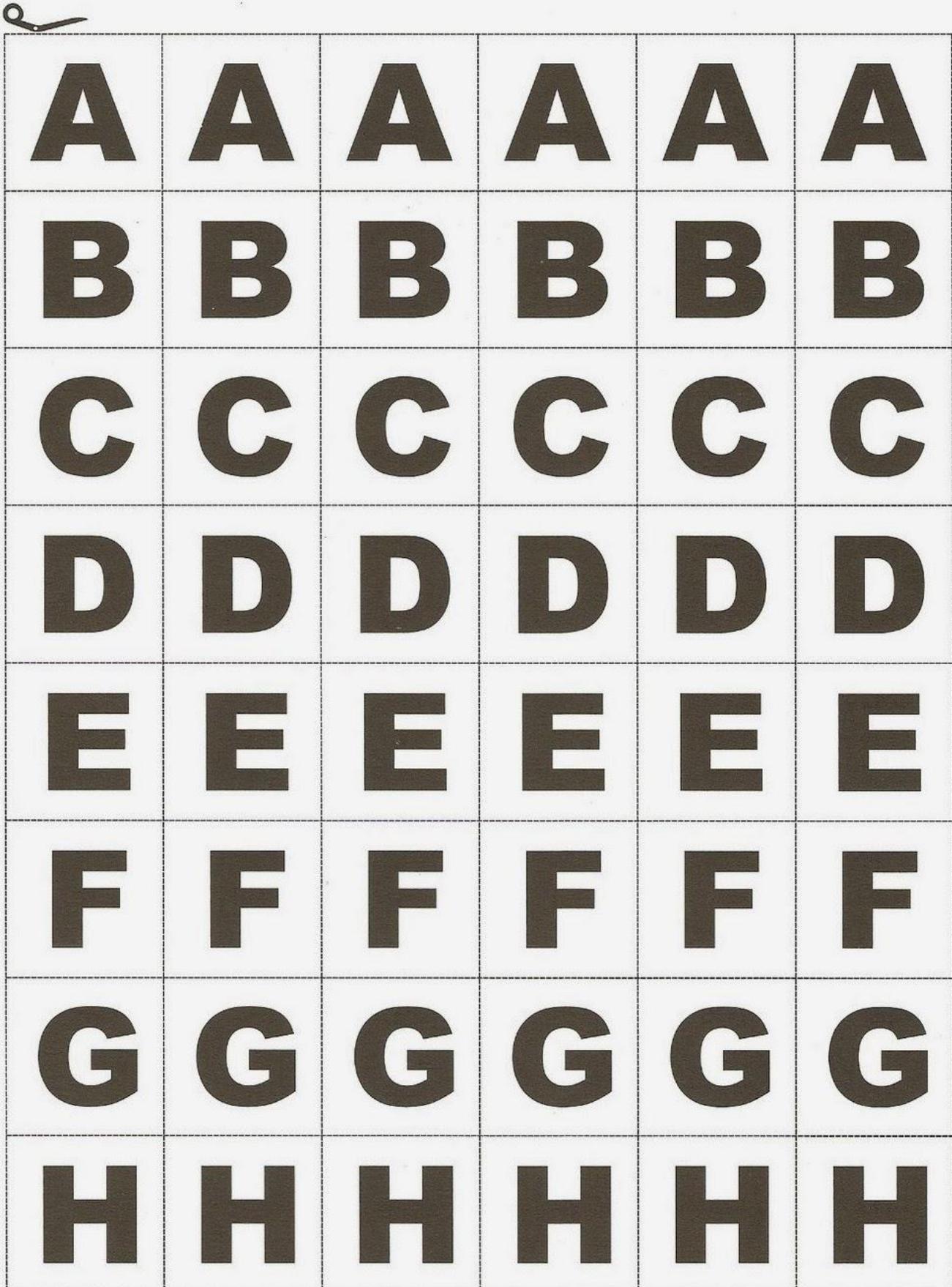
EXPERIMENTE TAMBÉM UMA VARIAÇÃO DESSA BRINCADEIRA COLOCANDO UM DOS PARTICIPANTES NO MEIO DA RODA. A PETECA SEMPRE DEVE PARTIR DELE PARA OS OUTROS JOGADORES E DOS OUTROS JOGADORES PARA ELE.

ASSISTA AO VIDEO ABAIXO PARA FAZER A PETECA:

<https://youtu.be/xUxpHx4Irt4>

## ANEXO LÍNGUA PORTUGUESA

ALFABETO MÓVEL: RECORTE AS PEÇAS DO ALFABETO MÓVEL E GUARDE-AS EM UMA CAIXA OU ENVELOPE.





I	I	I	I	I	I
J	J	J	J	J	J
K	K	K	K	K	K
L	L	L	L	L	L
M	M	M	M	M	M
N	N	N	N	N	N
O	O	O	O	O	O
P	P	P	P	P	P
Q	Q	Q	Q	Q	Q



R	R	R	R	R	R
S	S	S	S	S	S
T	T	T	T	T	T
U	U	U	U	U	U
V	V	V	V	V	V
W	W	W	W	W	W
X	X	X	X	X	X
Y	Y	Y	Y	Y	Y
Z	Z	Z	Z	Z	Z

# ANEXO MATEMATICA *Sequência Didática Interdisciplinar – 1º ano*

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

COMPLETE A SEQUÊNCIA NUMÉRICA

1									10
11									20
21									30
31									40
41									50