

JARDIM DE INFÂNCIA LUIZ GAMA

ATIVIDADES COMPLEMENTARES

PRÉ II

PROFESSORES :DANIELA C. MINOZZO (Regente da Turma)

GILBERTO BET (Informática)

CARLA RAVARENA (Artes)

LORECI POZZER (Dança)

CARLOS ALEXANDRE PICCHI (Educação Física)

RAQUEL ADRIANA SOUZA (Inglês)

Coronel Martins, 15 de outubro de 2020

JARDIM DE INFÂNCIA LUIZ GAMA
PROFESSORA: DANIELA C. MINOZZO

TURMA: PRÉ II

NOME: _____ DATA: ___/___/2020.

OI MEU AMORZINHO... COMO VOCÊ TEM PASSADO TODOS ESSES DIAS SEM NOS VERMOS? A PROF ESTÁ COM SAUDADE DE IR PARA A ESCOLA VER E ENSINAR VOCÊ. SERIA TÃO MAIS DIVERTIDO E APROVEITÁVEL, MAS ENQUANTO ISSO VAMOS REZAR PARA QUE O ANJINHO DO CÉU LEVE EMBORA ESSA PANDEMIA, PARA QUE POSSAMOS NOS ENCONTRAR LOGO, LOGO. UM GRANDE BEIJO PRA VOCÊ E UM ABRAÇO BEM APERTADO... SAUDADES.



TAMBÉM QUERO DAR OS PARABÉNS PARA VOCÊ CRIANÇA QUE SE ESFORÇA E FAZ AS ATIVIDADES. ESTOU ADORANDO VER SEU AVANÇO EM CADA APOSTILA QUE CORRIJO.

PAPAI, MAMÃE, IRMÃO(Ã), RESPONSÁVEL: DEIXE SUA CRIANÇA FAZER AS ATIVIDADES, NÃO FAÇA POR ELA, POIS É ELA QUEM TEM QUE APRENDER. ENQUANTO É VOCÊ QUEM FAZ, ELA NÃO IRÁ DESENVOLVER-SE E MUITO MENOS APRENDER. DEIXE QUE ELA ESCREVA, DESENHE, RECORTE, COLE. APENAS A AJUDE FAZENDO O NUMERAL, A ESCRITA EM UM RASCUNHO, MAS DEIXE ELA COPIAR NA APOSTILA, MESMO QUE ESTEJA TORTO, VIRADO OU MAL FEITO. É DESSA FORMA QUE A CRIANÇA IRÁ APRENDER E NÃO VOCÊ FAZENDO POR ELA.

EVITE USAR CANETA E NEM COMPLETEM A APOSTILA COM A MESMA, USO DE CANETA É DO QUARTO ANO EM DIANTE. SUA CRIANÇA AINDA ESTÁ DESENVOLVENDO A COORDENAÇÃO MOTORA.

AOS PAIS E FAMILIARES QUE APENAS AUXILIAM SEUS FILHOS DURANTE AS ATIVIDADES, MEU MUITO OBRIGADO. NOTA-SE NITIDAMENTE O PROGRESSO DE CADA CRIANÇA E ME ENCHE DE ALEGRIA AO PEGAR CADA APOSTILA DE VOLTA PARA A CORREÇÃO.

SE TIVEREM DIFICULDADES PARA COMPLETAR AS ATIVIDADES, ENTREM EM CONTATO COMIGO NO PESSOAL, QUALQUER DUVIDA ESTAREI A DISPOSIÇÃO.
WHATSAPP: (49) 99833-6501

ATENCIOSAMENTE: PROFESSORA DANIELA

CRIANÇA! NESTA APOSTILA IREMOS VIAJAR NAS HISTÓRIAS E ATIVIDADES DOS CONTOS DE FADAS E ERA UMA VEZ... ESPERO QUE VOCÊ GOSTE!



ERA UMA VEZ...

OS TRÊS PORQUINHOS

IREMOS COMEÇAR NOSSAS ATIVIDADES COM ESSA HISTÓRIA.
PARA ISSO VÁ PARA AS ÚLTIMAS PÁGINAS DA APOSTILA ONDE DIZ **ATIVIDADE 1** E DESTAQUE A FOLHA.
VAMOS CONFECCIONAR DEDOCHEs, DOS TRÊS PORQUINHOS E DO LOBO MAU.
PINTE CADA UM DELES, DEPOIS COLE EM UM PAPEL MAIS DURO.
ESPERE SECAR BEM A COLA, DEPOIS RECORTE CADA UM DELES. PEÇA PARA ALGUÉM MAIOR RECORTAR OS CÍRCULOS ONDE VÃO OS SEUS DEDINHOS.
SEUS DEDOCHEs DOS PERSONAGENS ESTÃO PRONTOS! AGORA É SÓ BRINCAR E ESPERAR PARA OUVIR A HISTÓRIA DE AMANHÃ QUE ALGUÉM IRÁ LER PARA VOCÊ.
BOM TRABALHO...

FAMÍLIA, LEIA A HISTÓRIA PARA A CRIANÇA, DEPOIS PEÇA A ELA PARA COLORIR OS DESENHOS. COMO A HISTÓRIA É GRANDE, A MESMA SERÁ DIVIDIDA EM DUAS ETAPAS, SENDO ASSIM EM DOIS DIAS PARA NÃO FICAR MUITO CANSATIVA. USE OS DEDUCHES TAMBÉM, A HISTÓRIA FICA MAIS ATRATIVA. BOA LEITURA!!!



LINGÜICINHA, JÁ CANSADO DE ANDAR, ENCONTROU PALHAS PELO CAMINHO E RESOLVEU CONSTRUIR SUA CASA ALI MESMO.

– VOU CONSTRUIR MINHA CASA DE PALHA, ASSIM ACABO RAPIDINHO E TEREI MUITO TEMPO PARA BRINCAR E CANTAR.

SALSICHA E TORRESMO CONTINUARAM PELO CAMINHO, CANTANDO ALEGREMENTE, ATÉ QUE, A POUCOS METROS DA CASA DE LINGÜICINHA, SALSICHA ENCONTROU UM HOMEM DISTRIBUINDO PEDAÇOS DE MADEIRA E LOGO TEVE UMA IDÉIA:

– VOU FAZER MINHA CASA DE MADEIRA, POIS QUERO TER UMA CASA BEM BONITA, SEM GASTAR MUITO O MEU TEMPO.

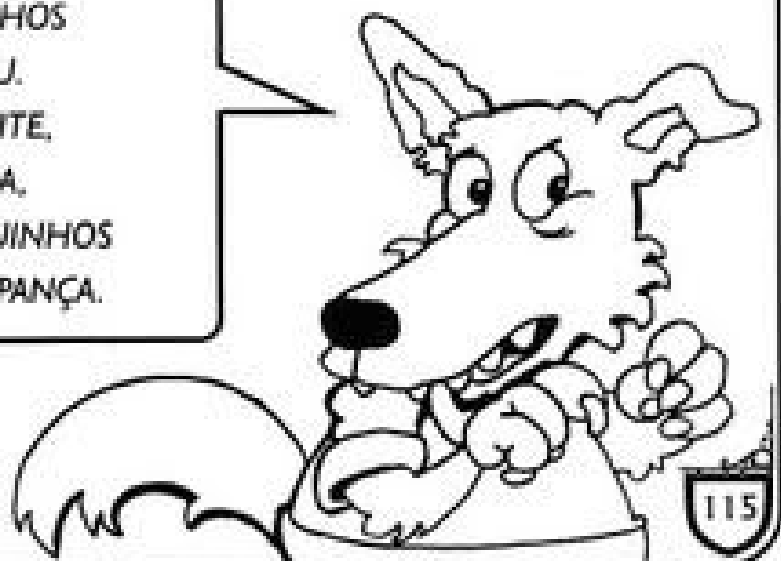
TORRESMO, COMO ERA O MAIS PREOCUPADO E O MAIS RESPONSÁVEL, DEMOROU A ACHAR UM BOM LUGAR PARA CONSTRUIR SUA CASINHA. ASSIM QUE O ENCONTROU, DECIDIU:

– QUERO UMA CASA SÓLIDA E SEGURA, POR ISSO VOU FAZÊ-LA DE TIJOLOS.

E TORRESMO FICOU DIAS E DIAS TRABALHANDO NA SUA CASINHA.

O LOBO, QUE VIVIA MORTO DE FOME, COMEÇOU A SENTIR CHEIRO DE SUCULENTOS PORQUINHOS E SAIU PELO CAMINHO FAREJANDO E CANTANDO:

EU SOU O LOBO MAU,
LOBO MAU, LOBO MAU.
EU PEGO OS PORQUINHOS
PARA FAZER MINGAU.
HOJE ESTOU CONTENTE,
VAI HAVER FESTA,
POIS TENHO TRÊS PORQUINHOS
PARA ENCHER A MINHA PANÇA.



OS TRÊS PORQUINHOS

DE REPENTE, O LOBO AVISTOU UMA CASINHA DE PALHA COM CHEIRO DE PORQUINHO FRESQUINHO.

– PORQUINHO, Ó PORQUINHO! ABRA ESTA PORTA OU EU A DERRUBAREI.

– VÁ EMBORA, SEU LOBO, QUE A PORTA EU NÃO VOU ABRIR.

O LOBO, ENTÃO, ENCHEU O PEITO DE AR E DEU UM SOPRO FORTE... E A CASA DO POBRE LINGÜICINHA VOOU PELOS ARES.

LINGÜICINHA FUGIU BEM DEPRESSA PARA A CASA DE SALSICHA E AVISOU-LHE QUE O LOBO ESTAVA VINDO ATRÁS DELE.

– OBA! AGORA, AO INVÉS DE UM, TEREI DOIS PORQUINHOS PARA COMER. – ABRA LOGO ESTA PORTA, SEUS PORQUINHOS! – ORDENOU O LOBO, LAMBENDO OS BEIÇOS.

– NÓS NÃO ABRIREMOS, SEU LOBO, PODE IR EMBORA. – DISSERAM OS PORQUINHOS, TREMENDO DE MEDO.

O LOBO NOVAMENTE ENCHEU O PEITO COM BASTANTE AR, DEU UM SOPRO BEM FORTE, E A CASA DE SALSICHA VOOU PELOS ARES. SÓ SE VIA MADEIRA VOANDO PARA TODOS OS LADOS.

LINGÜICINHA E SALSICHA, QUE SEMPRE ESTAVAM CANSADOS, CORRERAM COMO VENTO PARA A CASA DE TORRESMO. PELO CAMINHO, IAM GRITANDO:

– TORRESMO, ABRA A PORTA DEPRESSA, O LOBO ESTÁ QUERENDO NOS PEGAR.

TORRESMO ABRIU A PORTA ASSUSTADO E DEIXOU OS IRMÃOS ENTRAREM. ENTÃO, DISSE:

– PODE DEIXAR, AQUI ESTE LOBO NÃO TERÁ VEZ.

O LOBO CHEGOU TODO FELIZ, POIS AGORA, EM VEZ DE DOIS, TERIA TRÊS SUCULENTOS PORQUINHOS PARA COMER.

E O LOBO PÓS-SE A GRITAR:

– ABRAM LOGO ESTA PORTA! VOCÊS SABEM DO QUE SOU CAPAZ!

– NÃO E NÃO, SEU LOBO! NA MINHA CASINHA NÃO O DEIXAREI ENTRAR – RESPONDEU TORRESMO.

– VOCÊS É QUE PEDIRAM, ENTÃO NÃO RECLAMEM.

OS TRÊS PORQUINHOS

O LOBO ENCHEU O PEITO COM BASTANTE AR E SOPROU, MAS A CASA NEM SAIU DO LUGAR. ENCHEU NOVAMENTE O PEITO COM MAIS AR E SOPROU... E NADA DE A CASA IR PARA OS ARES.

– VIU, SEU LOBO? AQUI VOCÊ NÃO ENTRA – DISSE TORRESMO.

O LOBO, CHEIO DE RAIVA, TENTOU ENTRAR NA CASA DE OUTRAS MANEIRAS. DISFARÇOU-SE DE CARTEIRO, MAS NÃO CONSEGUIU ENGANAR TORRESMO. TENTOU CONVENCÊ-LO DE QUE DESISTIU, CONVIDOU-O PARA PEGAR MAÇÃS EM UM POMAR BEM PERTO, MAS TORRESMO, QUE NÃO ERA BOBO, NÃO CAIU NA CONVERSA DO LOBO.

A RAIVA DO LOBO FOI AUMENTANDO... AUMENTANDO... ATÉ QUE ELE VIU A CHAMINÉ E DECIDIU DESCER POR ELA. SÓ QUE ELE NÃO CONTAVA COM A ESPERTEZA DE TORRESMO. O LOBO FOI DESCENDO... FOI DESCENDO... E TIBUM! CAIU DENTRO DE UM CALDEIRÃO CHEIO DE ÁGUA FERVENDO.

DIZEM QUE ATÉ HOJE O LOBO ANDA PELA FLORESTA TODO SAPECADO, NÃO QUERENDO MAIS OUVIR O NOME DOS TRÊS PORQUINHOS.

JÁ LINGÜICINHA E SALSICHA, DEPOIS DA LIÇÃO QUE APRENDERAM, HOJE VIVEM FELIZES COM O SEU IRMÃO TORRESMO E CANTANDO:



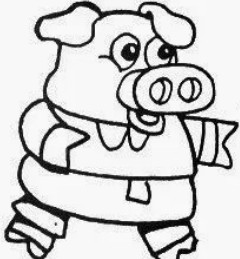

QUEM TEM MEDO DO LOBO MAU,
LOBO MAU, LOBO MAU.
QUEM TEM MEDO DO LOBO MAU,
TRÁ... LÁ... LÁ... LÁ... LÁ!



E ASSIM TERMINA A MINHA HISTÓRIA. SE NÃO GOSTOU, PARA ELA ARRANJE OUTRO FIM, MAS NÃO COLOQUE A CULPA EM MIM.

NOME: _____ DATA: ___/___/2020.

PINTE AS LETRAS QUE FORMAM O NOME DOS PERSONAGENS DA HISTÓRIA: "OS TRÊS PORQUINHOS".

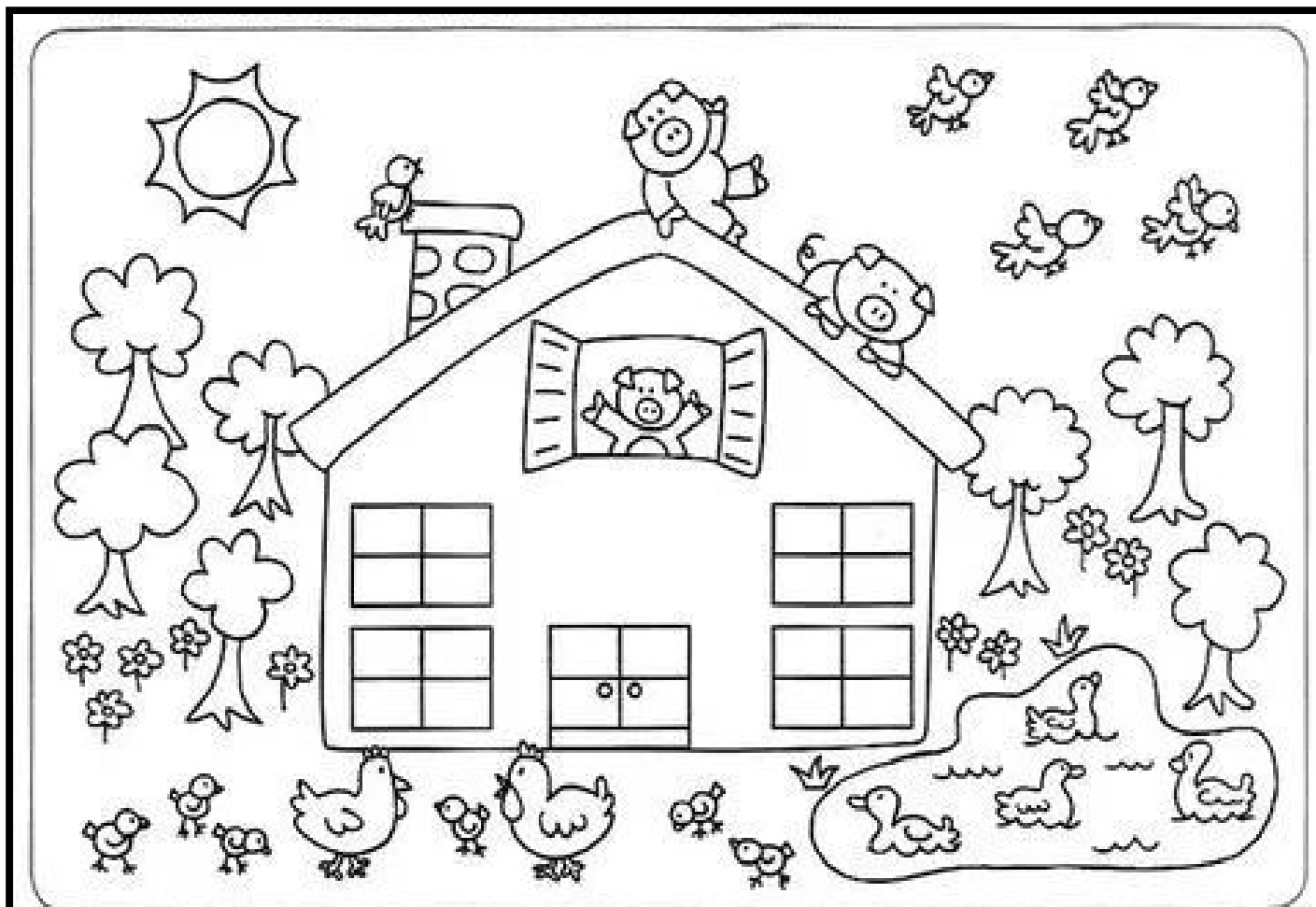
 LOBO	A L C O O D B
 LINGÜICINHA	L H I G N X I B D A N O C I Ü
 SALSICHA	B O H L I C S S A A E S A
 TORRESMO	S R O T D P O M R E

ASSISTA TAMBÉM AO VÍDEO ABAIXO:

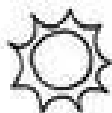
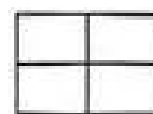
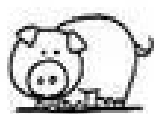
<https://www.youtube.com/watch?v=wlqZcFyhuR0>



OBSERVE A CASINHA DOS PORQUINHOS E, DEPOIS CONTE OS ELEMENTOS QUE APARECEM NA CENA.



2) ESCREVA, ABAIXO, O NUMERAL QUE CORRESPONDE A CADA QUANTIDADE.



AGORA SE PREFERIR, PINTE A CENA.

ERA UMA VEZ...

BRANCA DE NEVE E OS SETE ANÕES



HÁ MUITO TEMPO, NUM REINO DISTANTE, VIVIAM UM REI, UMA RAINHA E SUA FILHINHA, A PRINCESA BRANCA DE NEVE. SUA PELE ERA BRANCA COMO A NEVE, OS LÁBIOS VERMELHOS COMO O SANGUE E OS CABELOS PRETOS COMO O ÉBANO.

UM DIA, A RAINHA FICOU MUITO DOENTE E MORREU. O REI, SENTINDO-SE MUITO SOZINHO, CASOU-SE NOVAMENTE. O QUE NINGUÉM SABIA É QUE A NOVA RAINHA ERA UMA FEITICEIRA CRUEL, INVEJOSA E MUITO VAIDOSA. ELA POSSUÍA UM ESPELHO MÁGICO, PARA O QUAL PERGUNTAVA TODOS OS DIAS: — ESPELHO, ESPELHO MEU! HÁ NO MUNDO ALGUÉM MAIS BELA DO QUE EU?

— ÉS A MAIS BELA DE TODAS AS MULHERES, MINHA RAINHA! — RESPONDEIA ELE.

BRANCA DE NEVE CRESCIA E FICAVA CADA VEZ MAIS BONITA, ENCANTADORA E MEIGA. TODOS GOSTAVAM MUITO DELA, EXCETO A RAINHA, POIS TINHA MEDO QUE BRANCA DE NEVE SE TORNASSE MAIS BONITA QUE ELA.

DEPOIS QUE O REI MORREU, A RAINHA OBRIGAVA A PRINCESA A VESTIR-SE COM TRAJOS E A TRABALHAR NA LIMPEZA E NA ARRUMAÇÃO DE TODO O CASTELO. BRANCA DE NEVE PASSAVA OS DIAS LAVANDO, PASSANDO E ESFREGANDO, MAS NÃO RECLAMAVA. ERA MEIGA, EDUCADA E AMADA POR TODOS.

UM DIA, COMO DE COSTUME, A RAINHA PERGUNTOU AO ESPELHO:





— ESPELHO, ESPELHO MEU! HÁ NO MUNDO ALGUÉM MAIS BELA DO QUE EU?

— SIM, MINHA RAINHA! BRANCA DE NEVE É AGORA A MAIS BELA!

A RAINHA FICOU FURIOSA, POIS QUERIA SER A MAIS BELA PARA SEMPRE. IMEDIATAMENTE MANDOU CHAMAR SEU MELHOR CAÇADOR E ORDENOU QUE ELE MATASSE A PRINCESA E TROUXESSE SEU CORAÇÃO NUMA CAIXA. NO DIA SEGUINTE, ELE CONVIDOU A MENINA PARA UM PASSEIO NA FLORESTA, MAS NÃO A MATOU.

— PRINCESA, – DISSE ELE – A RAINHA ORDENOU QUE EU A MATE, MAS NÃO POSSO FAZER ISSO. EU A VI CRESCER E

SEMPRE FUI LEAL A SEU PAI.

— A RAINHA?! MAS, POR QUÊ? — PERGUNTOU A PRINCESA.

— INFELIZMENTE NÃO SEI, MAS NÃO VOU OBEDECER A RAINHA DESSA VEZ. FUJA, PRINCESA, E POR FAVOR NÃO VOLTE AO CASTELO, PORQUE ELA É CAPAZ DE MATÁ-LA!

BRANCA DE NEVE CORREU PELA FLORESTA MUITO ASSUSTADA, CHORANDO, SEM TER PARA ONDE IR. O CAÇADOR MATOU UMA GAZELA, COLOCOU SEU CORAÇÃO NUMA CAIXA E LEVOU PARA A RAINHA, QUE FICOU BASTANTE SATISFEITA, PENSANDO QUE A ENTEADA ESTAVA MORTA.

ANOITECEU. BRANCA DE NEVE VAGOU PELA FLORESTA ATÉ ENCONTRAR UMA CABANA. ERA PEQUENA E MUITO GRACIOSA. PARECIA HABITADA POR CRIANÇAS, POIS TUDO ALI ERA PEQUENO. A CASA ESTAVA MUITO DESARRUMADA E SUJA, MAS BRANCA DE NEVE LAVOU A LOUÇA, AS ROUPAS E VARREU A CASA. NO ANDAR DE CIMA DA CASINHA ENCONTROU SETE CAMINHAS, UMA AO LADO DA OUTRA. A MOÇA ESTAVA TÃO CANSADA QUE JUNTOU AS CAMINHAS, DEITOU-SE E DORMIU.

OS DONOS DA CABANA ERAM SETE ANÕEZINHOS QUE, AO VOLTAREM PARA CASA, SE ASSUSTARAM AO VER TUDO ARRUMADO E LIMPO. OS SETE HOMENZINHOS SUBIRAM A ESCADA E FICARAM MUITO ESPANTADOS AO ENCONTRAR UMA LINDA JOVEM DORMINDO EM SUAS CAMAS.

BRANCA DE NEVE ACORDOU E CONTOU SUA HISTÓRIA PARA OS ANÕES, QUE LOGO SE AFEIÇOARAM A ELA E A CONVIDARAM PARA MORAR COM ELES. O TEMPO PASSOU...



ATIVIDADES

PINTE A RESPOSTA CORRETA PARA CADA PERGUNTA. DEPOIS COLORIR O DESENHO.

-BRANCA DE NEVE TINHA OS CABELOS...

NEGROS

BRANCOS

-SUA PELE ERA...

BRANCA

MORENA

-OS LÁBIOS DE BRANCA DE NEVE ERA...

ROSADOS

VERMELHOS

-ELA MORAVA COM A...

MÃE

MADRASTA

-SUA MADRASTA ERA...

MALVADA

BONDOSA



DESENHE E ESCREVA O NOME DO **OBJETO MÁGICO** QUE A MADRASTA DE BRANCA DE NEVE POSSUI.

A dashed purple rectangular box intended for drawing and writing the name of the magic object.

JARDIM DE INFÂNCIA LUIZ GAMA

PROFESSORA: DANIELA C. MINOZZO

TURMA: PRÉ II

NOME: _____ DATA: ___/___/2020.

CONTINUAÇÃO DA HISTÓRIA...

UM DIA, A RAINHA RESOLVEU CONSULTAR NOVAMENTE SEU ESPELHO E DESCOBRIU QUE A PRINCESA CONTINUAVA VIVA. FICOU FURIOSA. FEZ UMA POÇÃO VENENOSA, QUE COLOCOU DENTRO DE UMA MAÇÃ, E TRANSFORMOU-SE NUMA VELHINHA MALTRAPILHA.

— UMA MORDIDA NESTA MAÇÃ FARÁ BRANCA DE NEVE DORMIR PARA SEMPRE — DISSE A BRUXA.



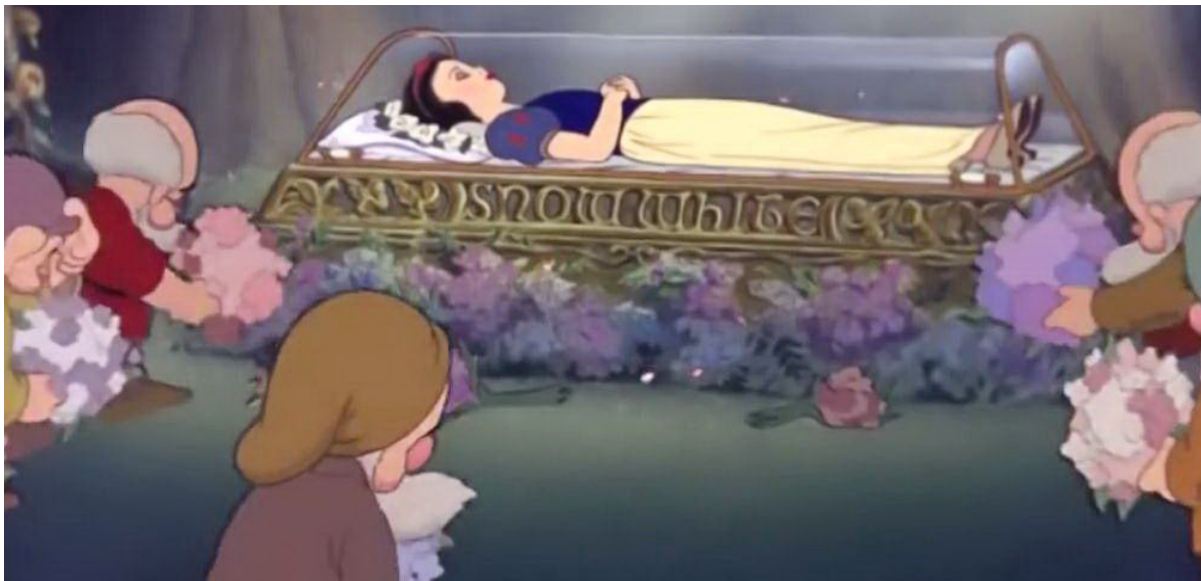
NO DIA SEGUINTE, OS ANÕES SAÍRAM PARA TRABALHAR E BRANCA DE NEVE FICOU SOZINHA. POUCO DEPOIS, A VELHA MALTRAPILHA CHEGOU PERTO DA JANELA DA COZINHA. A PRINCESA OFERECEU-LHE UM COPO D'ÁGUA E CONVERSOU COM ELA.

— MUITO OBRIGADA! — FALOU A VELHINHA — COMA UMA

MAÇÃ... EU FAÇO QUESTÃO!

NO MESMO INSTANTE EM QUE MORDEU A MAÇÃ, A PRINCESA CAIU DESMAIADA NO CHÃO. OS ANÕES, ALERTADOS PELOS ANIMAIS DA FLORESTA, CHEGARAM NA CABANA ENQUANTO A RAINHA FUGIA. NA FUGA, ELA ACABOU CAINDO NUM ABISMO E MORREU.

OS ANÕEZINHOS ENCONTRARAM BRANCA DE NEVE CAÍDA, COMO SE ESTIVESSE DORMINDO. ENTÃO COLOCARAM-NÁ NUM LINDO CAIXÃO DE CRISTAL, EM UMA CLAREIRA E FICARAM VIGIANDO NOITE E DIA, ESPERANDO QUE UM DIA ELA ACORDASSE.



UM CERTO DIA, CHEGOU ATÉ A CLAREIRA UM PRÍNCIPE DO REINO VIZINHO E LOGO QUE VIU BRANCA DE NEVE SE APAIXONOU POR ELA. ELE PEDIU AOS ANÕES QUE O DEIXASSEM LEVAR O CORPO DA PRINCESA PARA SEU CASTELO, E PROMETEU QUE VELARIA POR ELA.

OS ANÕES CONCORDARAM E, QUANDO FORAM ERGUER O CAIXÃO, ESTE CAIU, FAZENDO COM QUE O PEDAÇO DE MAÇÃ QUE ESTAVA ALOJADO NA GARGANTA DE BRANCA DE NEVE SAÍSSE POR SUA BOCA, DESFAZENDO O FEITIÇO E ACORDANDO A PRINCESA.

QUANDO A MOÇA VIU O PRÍNCIPE, SE APAIXONOU POR ELE. BRANCA DE NEVE DESPEDIU-SE DOS SETE ANÕES E PARTIU JUNTO COM O PRÍNCIPE PARA UM CASTELO DISTANTE ONDE SE CASARAM E FORAM FELIZES PARA SEMPRE.

ACESSE AO VÍDEO: <https://www.youtube.com/watch?v=quqjTlrcjko>



SE PREFERIR, ASSISTA AO FILME: BRANCA DE NEVE E OS SETE ANÕES. É **MARAVILHOSO!!!**

<https://www.youtube.com/watch?v=pV3ISzuKU8w>



ENCONTRE AS LETRAS DA PALAVRA **MAÇÃ** E PINTE-AS.



JARDIM DE

PROFESSORA: DANIELA C. MINOZZO

INFÂNCIA LUIZ GAMA

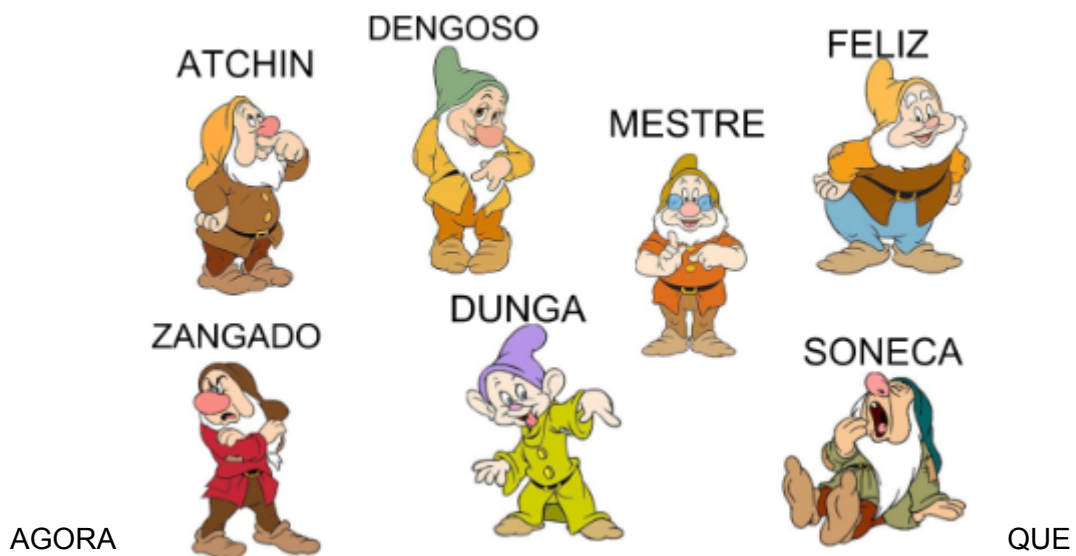
TURMA: PRÉ II

NOME: _____ DATA: ___/___/2020.

CONTE A QUANTIDADE DE MAÇÃS QUE HÁ EM CADA SACOLA E REGISTRE:



VAMOS APRENDER O NOME DOS 7 ANÕES.



APRENDEMOS O NOME DE CADA ANÃOZINHO, VAMOS COMPLETAR OS NOMES DOS PERSONAGENS COM AS LETRAS FALTOSAS. DEPOIS PINTE OS DESENHOS.

		
.....UN.....AAN.....A.....OES.....RE
		
.....TCHI.....O.....E.....AE.....IZ
		
.....EN.....O.....ORAN.....AEE.....E	A.....ÓE.....INHO.....

ARTE

CORONEL MARTINS, _____ DE _____ DE 2020

JARDIM DE INFÂNCIA LUIZ GAMA

PRÉ-ESCOLAR II (CRIANÇAS PEQUENAS) TURNO: VESPERTINO

PROFESSORA: **CARLA RAVARENA**

NOME: _____

OLÁ PAIS/RESPONSÁVEIS E AMADA **CRIANÇA**, TUDO BEM COM VOCÊS? ESPERO QUE ESTEJAM TODOS BEM. **SAUDADES, BEIJINHOS DA PROF^a.ARTE:CARLA RAVARENA.**

A PROFESSORA CARLA ESTÁ MUITO FELIZ EM PODER ESTAR ENVIANDO PARA VOCÊ, A ATIVIDADE/EXPERIÊNCIA DE ARTE PARA VOCÊ REALIZAR EM SUA CASA.

OBSERVAÇÃO:PAIS/RESPONSÁVEIS, SURGINDO DÚVIDAS NA HORA DE REALIZAR A ATIVIDADE, FICO A DISPOSIÇÃO DE VOCÊS (GRUPO DA TURMA NO WHATSAPP/TELEFONE (49)999421482.

TEMA: CONTAÇÃO DA HISTÓRIA “**OS TRÊS PORQUINHOS**” – TEATRO (MANIPULAÇÃO DOS PERSONAGENS/CENÁRIO DA HISTÓRIA - PALITOCHE).

ERA UMA VEZ...

OS TRÊS PORQUINHOS



ATIVIDADE 1.

1-PAIS/RESPONSÁVEIS, FAÇAM A LEITURA E A CONTAÇÃO DA HISTÓRIA “OS TRÊS PORQUINHOS” PARA SEU/UA FILHO(A). A HISTÓRIA CITADA, VOCÊS

VÃO ENCONTRAR NO CONTEÚDO DA PROFESSORA TITULAR/PROFESSORA: DANIELA.DURANTE A CONTAÇÃO, VOCÊS VÃO USAR /MANIPULAR/MOVIMENTAR OS PALITOCHEES/PERSONAGENS/CENÁRIO DESSA HISTÓRIA USANDO AS MÃOS - QUE SÃO ELES:**OS TRÊS PORQUINHOS A MAMÃE DOS PORQUINHOS O LOBO AS CASINHAS/ÁRVORE** (ESSES PERSONAGENS/CENÁRIO SERÃO CONSTRUÍDOS PELA CRIANÇA COM O AUXÍLIO/AJUDA DE VOCÊS – IMAGENS DOS MATERIAIS ENVIADOS PARA VOCÊS CONSTRUÍREM OS PALITOCHEES ->**ABAIXO**: FOLHA COM PERSONAGENS + PALITOS DE PICOLÉ ENVIADOS JUNTAMENTE COM A APOSTILA – PROCUREM NO FINAL DA APOSTILA QUE VOCÊS VÃO ENCONTRAR).



PERSONAGENS/CENÁRIO



PALITOS DE PICOLÉ

IMPORTANTE:

ENSINEM/AJUDEM SEU/UA FILHO(A), A USAR/MANIPULAR/MOVIMENTAR OS PERSONAGENS/CENÁRIO, OU SEJA, MOSTRE PARA ELE(A) COMO USAR/MANIPULAR/MOVIMENTAR OS PALITOCHEES. (PALITOCHEES SÃO PERSONAGENS/CENÁRIO FIXADOS/COLADOS NOS PALITOS DE PICOLÉ).VAMOS LÁ, ENCONTRE NO FINAL DESTA APOSTILA OS PALITOS DE PICOLÉ E A FOLHA COM OS PERSONAGENS/CENÁRIO DA HISTÓRIA, RECORTEM CADA UM DELES E COLEM CADA PERSONAGEM/CENÁRIO NO PALITO DE PICOLÉ, DEPOIS, DEIXE QUE A CRIANÇA USE ELES PARA ACOMPANHAR/MANIPULAR/BRINCAR DURANTE A CONTAÇÃO/LEITURA DA HISTÓRIA.DIVIRTAM-SE DURANTE A CONTAÇÃO DA HISTÓRIA, CRIEM/REINVENTEM ELA DA MANEIRA QUE QUISEREM/GOSTAREM MANIPULANDO OS PERSONAGENS-CENÁRIO.

EXEMPLO DE COMO FICA OS PERSONAGENS/CENÁRIO DEPOIS DE RECORTADO E COLADO NOS PALITOS DE PICOLÉ – CHAMADOS PALITOCHEES (ESSA IMAGEM É SÓ UM EXEMPLO BASEADO NA HISTÓRIA

“OS TRÊS PORQUINHOS” - OS PALITOCHESES DE VOCÊS VÃO FICAR PARECIDO OK).



PAIS/RESPONSÁVEIS, NÃO ESQUEÇAM DE ENVIAR FOTO/VÍDEO DA CRIANÇA CONSTRUINDO OS PALITOCHESES/MANIPULANDO/BRINCANDO COM OS PERSONAGENS E CENÁRIO DA HISTÓRIA DURANTE A CONTAÇÃO NO GRUPO/WHATSAPP DA TURMA, PARA QUE A PROFESSORA POSSA AVALIAR ESSA ATIVIDADE/EXPERIÊNCIA REALIZADA POR CADA CRIANÇA. **ESSES PALITOCHESES VOCÊS NÃO PRECISAM DEVOLVER NO DIA DA ENTREGA DA APOSTILA E RETIRADA DA NOVA APOSTILA/ATIVIDADE, SEGUREM EM CASA E DIVIRTAM-SE, CONTANDO/CRIANDO/REINVENTANDO HISTÓRIA. BRINQUE BASTANTE COM OS PERSONAGENS/CENÁRIO.**



MARAVILHOSA AULA!!!

PROFESSORA/ARTE: CARLA RAVARENA.

ARTE - MATERIAL: FOLHA COM OS PERSONAGENS/CENÁRIO + PALITO DE PICOLÉ PARA VOCÊS FAZER A CONSTRUÇÃO DOS PALITOCHESES.

PAIS/RESPONSÁVEIS, AUXILIE/AJUDE A CRIANÇA A RECORTAR CADA PERSONAGEM/CENÁRIO DA HISTÓRIA “OS TRÊS PORQUINHOS” E COLAR NOS PALITOS DE PICOLÉ – CONSTRUINDO ASSIM OS PALITOCHESES PARA ELA BRINCAR/CRIAR/REINVENTAR/CONTAR A HISTÓRIA “OS TRÊS PORQUINHOS” DA MANEIRA QUE ELA QUISER/GOSTAR.



DANÇA - TURMA: PRÉ II

DATA: ____/____/____.

GRUPO ESCOLAR MUNICIPAL MONTEIRO LOBATO.

PROFESSORA: LORECI M. G. POZZER.

ALUNO (A): _____

AULAS 01 E 02 - 12ª APOSTILA.

ERA UMA VEZ...UMA MENINA QUE SE CHAMAVA:

CHAPEUZINHO VERMELHO!!!

OLÁ CRIANÇAS! VAMOS CANTAR E DANÇAR COM A MÚSICA DO CHAPEUZINHO VERMELHO, DO LOBO MAU E DOS CAÇADORES? CONVIDE SUA FAMÍLIA PARA DANÇAR COM VOCÊ.

PELA ESTRADA AFORA, EU VOU BEM SOZINHA
LEVAR ESSES DOCES PARA A VOVOZINHA
ELA MORA LONGE, O CAMINHO É DESERTO
E O LOBO MAU PASSEIA, AQUI POR PERTO.
MAS À TARDINHA, AO SOL POENTE
JUNTO À VOVOZINHA, DORMIREI CONTENTE!



EU SOU O LOBO MAU, LOBO MAU, LOBO MAU
EU PEGO AS CRIANCINHAS, PRA FAZER MINGAU.
HOJE ESTOU CONTENTE, VAI HAVER FESTA
TENHO UM BOM PETISCO, PARA ENCHER A MINHA
PANÇA.

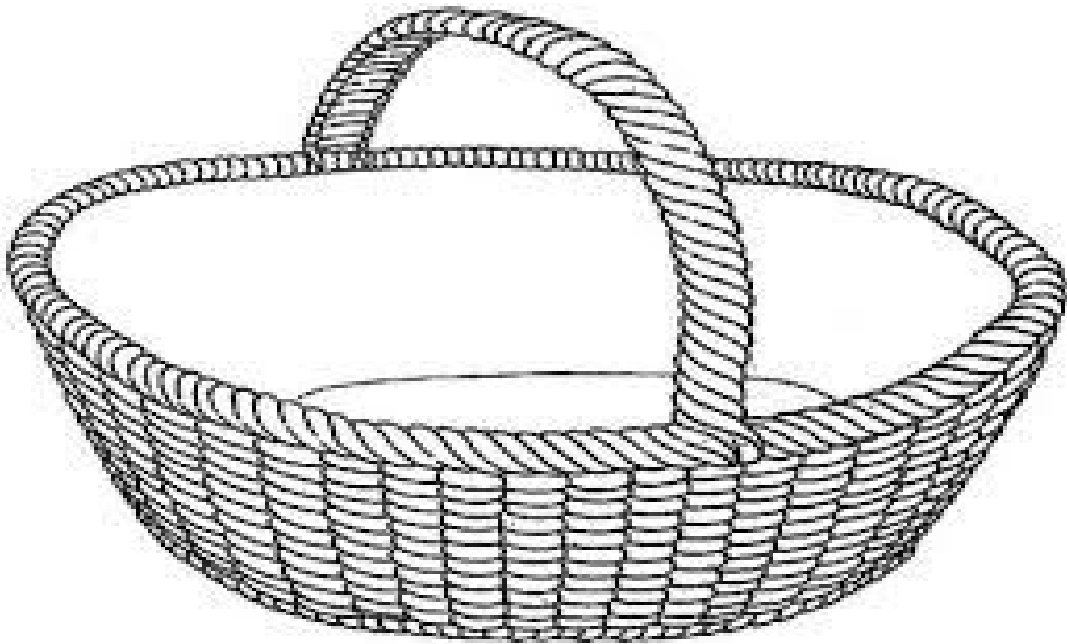
NÓS SOMOS OS CAÇADORES
E NADA NOS AMEDRONTA
DAMOS MIL TIROS POR DIA
MATAMOS FERAS SEM CONTA
PARAMOS TODA FLORESTA, OS VALES E SERRANIAS
CAÇANDO ONÇAS PINTADAS, PACAS, TATUS E COTIAS.



- ACESSE A MÚSICA: **POUT-POURRI: CHAPEUZINHO VERMELHO / LOBO MAU / MARCHA DOS CAÇADORES** DE LEANDRO E LEONARDO DO ÁLBUM "SÓ PARA CRIANÇAS". LINK: <https://www.youtube.com/watch?v=P-YmSPSTHdc>

ATIVIDADES

1. A MAMÃE DA CHAPEUZINHO VERMELHO PREPAROU UMA CESTA CHEINHA DE DOCES E FRUTAS PARA A VOVÓ. IMAGINE O QUE HAVIA NA CESTA E FAÇA UM LINDO DESENHO DOS ALIMENTOS:



2. QUAL DOS PERSONAGENS DA HISTÓRIA DO CHAPEUZINHO VERMELHO VOCÊ GOSTARIA DE SER OU DE REPRESENTAR? PINTE BEM BONITO O PERSONAGEM QUE VOCÊ ESCOLHEU.



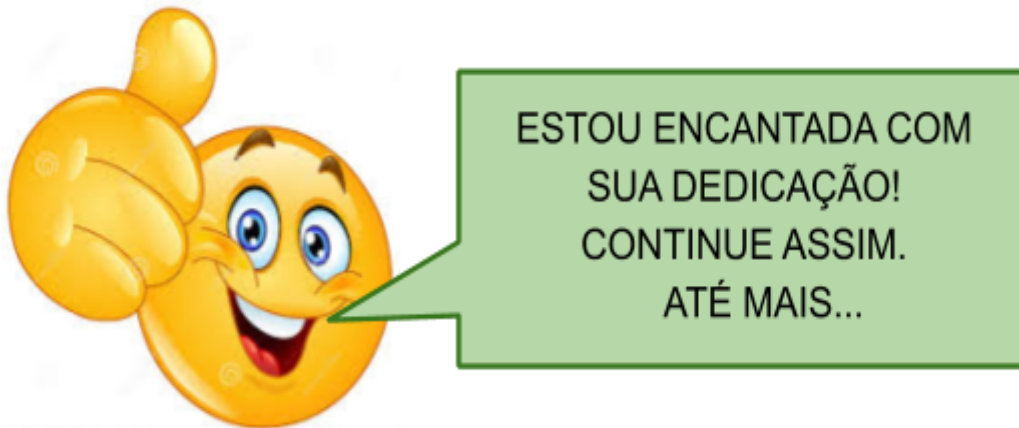
3. CHEGOU A HORA DE BRINCAR! VAMOS AJUDAR A CHAPEUZINHO VERMELHO CHEGAR NA CASA DA VOVÓ? PEGUE O JOGO QUE FOI ENVIADO EM ANEXO À APOSTILA (IGUAL AO QUE ESTÁ ABAIXO). PEGUE O DADO DOS NÚMEROS E PARA IR MARCANDO AS CASAS PODE USAR BOTÕES, TAMPINHAS OU O QUE VOCÊ TIVER QUE POSSA SERVIR.

REGRAS DO JOGO:

- CONVIDE ALGUÉM DA SUA FAMÍLIA PARA JOGAR COM VOCÊ;
- JOGUE O DADO E O NÚMERO QUE CAIR VOCÊ DEVERÁ ANDAR NAS CASAS DO JOGO;
- QUANDO CAIR NO LOBO VOCÊ DEVERÁ VOLTAR UMA CASA, QUANDO CAIR NO CAÇADOR VOCÊ DEVERÁ AVANÇAR UMA CASA E QUANDO CAIR NA CESTA VOCÊ PODERÁ JOGAR MAIS UMA VEZ;
- GANHA O JOGO QUEM CHEGAR PRIMEIRO NA CASA DA VOVÓ.

DIVIRTA-SE!





ED FÍSICA

JARDIM DE INFÂNCIA LUIZ GAMA

NOME DO ALUNO (A):

DATA: / /

TURMA: PRÉ II

PROFESSOR: CARLOS ALEXANDRE PICCHI

EDUCAÇÃO FÍSICA – 2020

ATIVIDADE 1:

- JOGO DO ESPELHO: O PAI/OU A MÃE DE FRENTE PARA A CRIANÇA, COMEÇA OS MOVIMENTOS EM ESPAÇOS LIVRES USANDO OS TRÊS NÍVEIS: ALTO, MÉDIO E BAIXO, ENQUANTO A CRIANÇA, QUE RECEBE OS MOVIMENTOS DO PAI/MÃE (IMITA OS GESTOS). NO DECORRER DA AÇÃO, MUDA-SE DE COMANDO (A CRIANÇA PASSA A CRIAR OS MOVIMENTOS E O PAI/OU MÃE IMITA OS MOVIMENTOS).

OBJETIVOS: DESENVOLVER A ATENÇÃO/CONCENTRAÇÃO E A CRIATIVIDADE. ALÉM DA MOVIMENTAÇÃO DO CORPO.

ATIVIDADE 2:

- AMARELINHA: DESENHE A AMARELINHA NO CHÃO COM GIZ OU UMA VARINHA, COM 10 RETÂNGULOS E CÉU, NUMERE DE 1 A 10. PARA JOGAR, FIQUE ATRÁS DA LINHA DO INÍCIO DO TRAÇADO, E ATIRE O MARCADOR NA CASINHA QUE NÃO PODERÁ SER PISADA, COMEÇANDO PELO NÚMERO 1. ATRAVESSE O RESTO DO CIRCUITO COM PULOS ALTERNADOS NOS DOIS PÉS E EM UM PÉ SÓ. AO CHEGAR NO 'CÉU', FAÇA O CAMINHO DE VOLTA DO CIRCUITO, PEGUE O MARCADOR - SEM PULAR NA CASA ONDE ELE ESTÁ - E VOLTE PARA TRÁS DO TRAÇADO. DEPOIS JOGUE O MARCADOR NA PRÓXIMA CASINHA E ASSIM SUCESSIVAMENTE.

ATIVIDADE 3:

- MORTO- VIVO: COM A FAMÍLIA BRINCARAM DE MORTO-VIVO, UM COMANDA OS DEMAIS SEGUEM O QUE O COMANDANTE DIZ: "MORTO" FICARÃO AGACHADOS E "VIVO" FICARÃO DE PÉ. QUEM ERRA ESTÁ ELIMINADO, O ÚLTIMO QUE FICAR GANHA E PASSAR A DAR O COMANDO.

OBJETIVOS: COORDENAÇÃO, AGILIDADE E ATENÇÃO/CONCENTRAÇÃO.

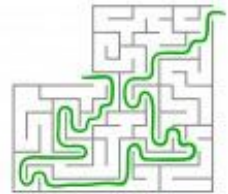
ATIVIDADE 4:

CIRCUITOS MOTORES: CONSTRUA ALGUNS CIRCUITOS MOTORES SIMPLES; COM GARRAFAS PET, OUTROS OBJETOS QUE TENHA EM CASA.

PODEM SER FEITOS ZIG ZAG, COM UMA CORDA COLOQUE ELA NO CHÃO RETA, TAMBÉM COM FORMATO EM CURVA PARA A CRIANÇA CAMINHAR EM CIMA DA CORDA PARA GANHAR EQUILÍBRIO. DEITAR AS GARRAFAS PET COM APROXIMADAMENTE 2 METROS DE DISTÂNCIA UMA DA OUTRA PARA QUE A CRIANÇA PULE POR CIMA DELAS. PODEM SER FEITAS VÁRIAS VARIAÇÕES.

OBJETIVO: DESENVOLVER A COORDENAÇÃO MOTORA AMPLA. APRIMORAR MOVIMENTOS. CORRER, SALTAR, RASTEJAR, ESCALAR, PUXAR, PENDURAR, ANDAR, ETC. DESENVOLVER EQUILÍBRIO, NOÇÕES ESPACIAIS, DESTREZA, LATERALIDADE, AGILIDADE, FLEXIBILIDADE, FORÇA, PACIÊNCIA, ETC.

ATIVIDADE 5: AJUDE A URSO A FAZER O GOL.



ATIVIDADE 6: ENCONTRE OS ERROS: OBSERVE COM ATENÇÃO:

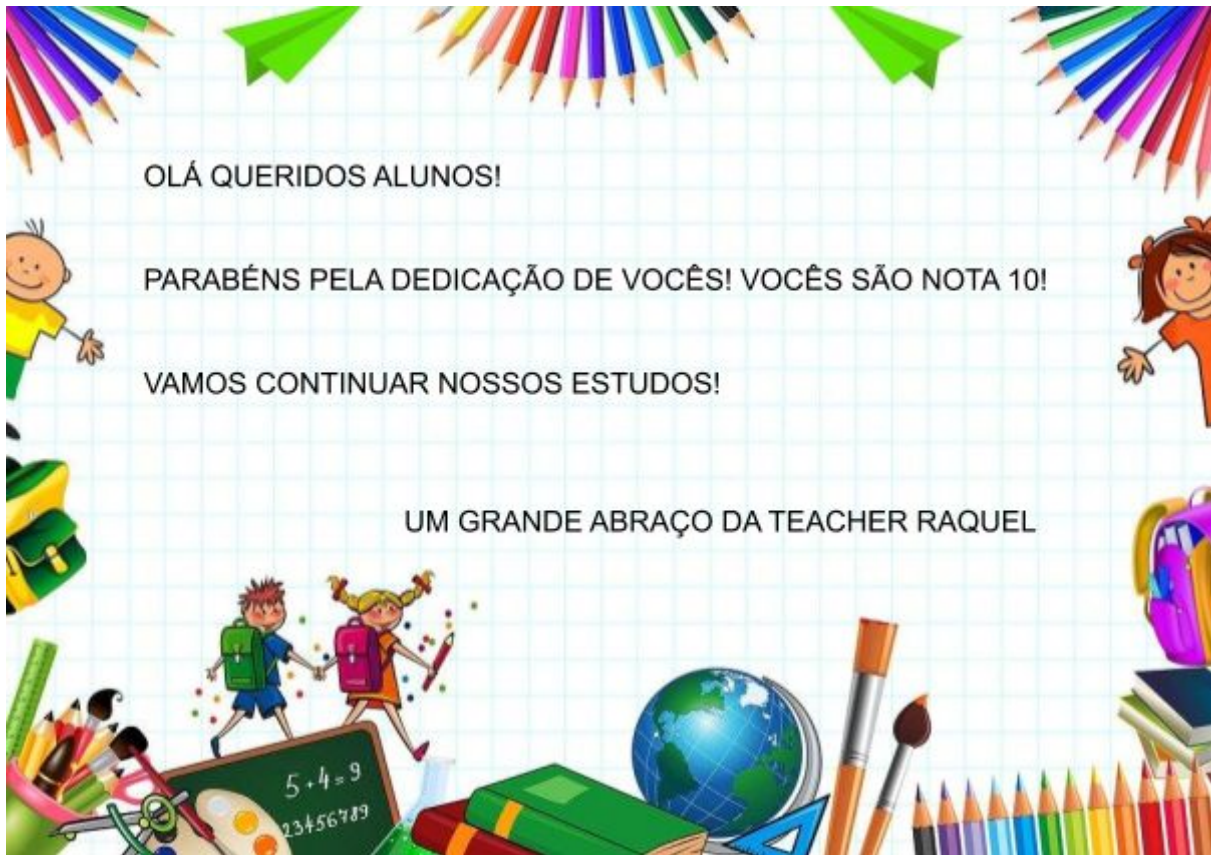
JOGO DOS 4 ERROS



Pequenos Grandes Pensantes



MAURICIO



OLÁ QUERIDOS ALUNOS!

PARABÉNS PELA DEDICAÇÃO DE VOCÊS! VOCÊS SÃO NOTA 10!

VAMOS CONTINUAR NOSSOS ESTUDOS!

UM GRANDE ABRAÇO DA TEACHER RAQUEL

JARDIM DE INFÂNCIA LUIZ GAMA

TEACHER: RAQUEL ADRIANA SOUZA

DATA: ____/____/____

ALUNO(A): _____

MINHAS ATIVIDADES DE LÍNGUA INGLESA

AULAS 1 E 2 DA 12ª APOSTILA

THE NUMBERS - (1 - 20)

NUMBERS



PINTE O NUMERAL REFERENTE A QUANTIDADE DE DEDOS QUE VOCÊ TEM NAS DUAS MÃOS.



PINTE O NUMERAL REFERENTE A SUA IDADE.



PINTE O NUMERAL REFERENTE A QUANTIDADE DE ORELHAS QUE VOCÊ TEM.



PINTE O SEU NÚMERO FAVORITO.



PINTE O NUMERAL REFERENTE A QUANTIDADE DE PROFESSORES QUE VOCÊ TEM.



LIGUE A QUANTIDADE DE BOLINHAS DO DADO CORRESPONDENTES AO NUMERAL AO LADO.

The image shows a matching exercise. On the left, there are six dice faces with the following number of dots: 1, 4, 3, 6, 2, and 6. On the right, there are six numbers: 9, 12, 3, 1, 5, and 2. An arrow points from the top die face (1 dot) to the number 1.

Die Face (Dots)	Number
1	9
4	12
3	3
6	1
2	5
6	2

BONS ESTUDOS!

01) NA ATIVIDADE DE HOJE, PEÇO AOS SENHORES PAIS OU RESPONSÁVEL AJUDAR SEU/SUA FILHO(A) A RECORTAR E COLAR O DADO E OS BONECOS. JOGUE COM SEU FILHO E SUA FAMÍLIA. DEPOIS MANDAR UMA FOTO NO GRUPO DA TURMA. **OBS: NÃO PRECISA DEVOLVER!!!!**

JOGO DE TABULEIRO
PEÇA AJUDA PARA RECORTAR AS FIGURAS

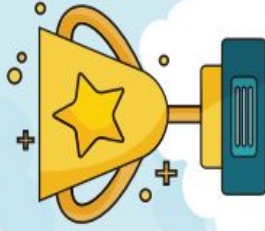
- UTILIZE UM PAPEL COM UMA ESPESURA MAIOR QUE O SULFITE COMUM.
- RECORTE NAS LINHAS INDICADAS.

CORRIDA DA INFORMÁTICA

NÃO IMPRIMIR NO VERSO

INFORMÁTICA CORRIDA DA

VOCÊ LANÇOU ENQUANTO
USAVA O COMPUTADOR!
FIQUE UMA VEZ
SEM JOGAR.



PARABÉNS,
VOCÊ VENCEU!

CHEGADA

VOCÊ FEZ UM BONITO DESENHO
USANDO O COMPUTADOR.
AVANCE 2 CASAS.



VOCÊ USOU O COMPUTADOR PARA FAZER
CÁLCULOS! AVANCE 4 CASAS.



VOCÊ DEIXOU O SEU
COMPUTADOR EXPOSTO AO
CALOR. VOLTE 3 CASAS.



PARTIDA

MUITO BEM,
VOCÊ PESQUISOU USANDO O
COMPUTADOR. AVANCE 2 CASAS.



NÃO IMPRIMIR NO VERSO

ATIVIDADE 1

NÃO IMPRIMIR NO VERSO

