



SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Escola Municipal Lydio Lima

Rua Eloah Vieira da Silva, nº 662. Jardim Vitória. – Ponta Porã
e-mail: lydio.lima@gmail.com CEP 79.906-774



ATIVIDADES LÚDICAS INTERACIONAIS - PRÉ II - A/B/C/D/E

PERÍODO 03/08/2020 A 31/08/2020

ORIENTAÇÕES: AS ATIVIDADES DEVEM SER INICIADAS DIARIAMENTE COM O REGISTRO DO CABEÇALHO, ASSIM COMO O MODELO ABAIXO:

DATA: ____/____/____

NOME: _____

PROFESSORA: _____

ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO.

SENHORES PAIS OU RESPONSÁVEIS, CONTE A HISTÓRIA EM VOZ ALTA AO SEU FILHO(A). EM SEGUIDA AUXILIE-O A REALIZAR AS ATIVIDADES PROPOSTAS.

CINDERELA

ERA UMA VEZ UMA BELA JOVEM CHAMADA CINDERELA QUE VIVIA COM O SEU PAI, UM COMERCIANTE VIÚVO E MUITO RICO. UM DIA, SEU PAI DECIDIU CASAR-SE NOVAMENTE. A MADRASTA DE CINDERELA TAMBÉM ERA VIÚVA E TINHA DUAS FILHAS MUITO MÁ.

QUANDO O PAI DE CINDERELA MORREU, A MADRASTA E SUAS FILHAS FICARAM FELIZES COM A HERANÇA. AS TRÊS MULHERES INVEJAVAM A BELEZA E A BONDADE DE CINDERELA, ENTÃO A TRANSFORMARAM EM CRIADA DA CASA. CINDERELA PASSOU A DORMIR NO SÓTÃO E VESTIR-SE DE TRAJES VELHOS. TINHA APENAS SEU QUARTO E SEUS AMIGOS ANIMAIS.

UM DIA O REI CONVIDOU TODAS AS JOVENS DO REINO PARA UM BAILE NO PALÁCIO, POIS O PRÍNCIPE QUERIA ESCOLHER SUA ESPOSA. TEMENDO QUE CINDERELA FOSSE ESCOLHIDA POR CAUSA DE SUA BELEZA, A MADRASTA PROIBIU-A DE IR AO BAILE, DIZENDO QUE ELA NÃO TERIA ROUPAS ADEQUADAS PARA VESTIR.

CINDERELA DECIDIU FAZER SEU PRÓPRIO VESTIDO, COM AJUDA DOS ANIMAIS. MAS, NA NOITE DO BAILE, A MADRASTA E SUAS FILHAS DESCOBRIRAM O VESTIDO E RASGARAM-NO EM MIL PEDAÇOS!

DESOLADA, CINDERELA FOI PARA SEU QUARTO CHORAR. NESSE MOMENTO, APARECEU SUA FADA MADRINHA QUE LHE DISSE:

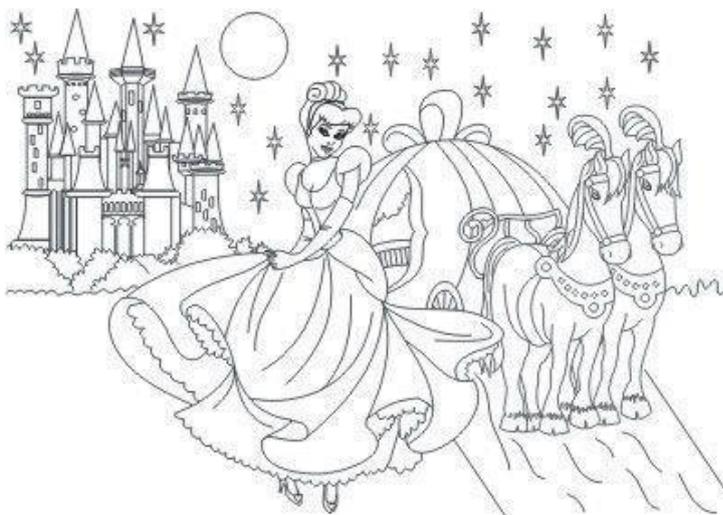
- NÃO CHORES MAIS CINDERELA, VOCÊ IRÁ AO BAILE.

E COM SUA VARINHA MÁGICA TRANSFORMOU OS PANOS VELHOS DE CINDERELA EM UM LINDO VESTIDO, ACOMPANHADOS POR SAPATINHOS DE CRISTAL. TAMBÉM TRANSFORMOU UMA ABÓBORA EM UMA LUXUOSA CARRUAGEM.

- MAS NÃO SE ESQUEÇA – DISSE A FADA MADRINHA. – O ENCANTO TERMINARÁ À MEIA-NOITE E TUDO VOLTARÁ A SER O QUE ERA.

CHEGANDO AO PALÁCIO, CINDERELA ESTAVA TÃO BELA QUE A MADRASTA E SUAS FILHAS NÃO CONSEGUIRAM RECONHECÊ-LA E O PRÍNCIPE APAIXONOU-SE PERDIDAMENTE POR ELA ASSIM QUE A VIU.

CINDERELA E O PRÍNCIPE DANÇARAM A NOITE INTEIRA E ANTES DO ENCANTO SE QUEBRAR, CINDERELA FUGIU, PERDENDO NO CAMINHO UM DOS SEUS SAPATINHOS.



O PRÍNCIPE INCONFORMADO ORDENOU AOS CRIADOS DO PALÁCIO QUE PROCURASSEM POR TODO O REINO A DONA DAQUELE PEQUENO SAPATO.

OS CRIADOS VISITARAM CADA UMA DAS JOVENS DO REINO E QUANDO CHEGARAM NA CASA DE CINDERELA, A MADRASTA ORDENOU QUE PROVASSEM O SAPATO SOMENTE EM SUAS DUAS FILHAS, PORÉM POR MAIS QUE SE ESFORÇASSEM, NÃO SERVIU.

FOI ENTÃO QUE CINDERELA SURTIU NA SALA, E O CRIADO INSISTIU EM CALÇAR-LHE O SAPATO, QUE ENTROU SEM DIFICULDADE ALGUMA. A MADRASTA E SUAS FILHAS FICARAM SEM ACREDITAR!

IMEDIATAMENTE O PRÍNCIPE VEIO BUSCAR CINDERELA, MONTADO NO SEU CAVALO BRANCO LEVOU-A PARA O CASTELO. POUCOS DIAS DEPOIS, CASARAM-SE NUMA LINDA FESTA, E FORAM FELIZES PARA SEMPRE.

ATIVIDADE 1: OBSERVE O NOME DO CONTO E FAÇA O EXERCÍCIO. A - PINTE AS VOGAIS DE VERMELHO.
B - CIRCULE AS CONSOANTES.



CINDERELA

C - O QUE A CINDERELA DEIXOU PARA TRÁS QUANDO DEU MEIA NOITE? PINTE A FIGURA E A RESPOSTA CORRETA.

		
ANEL	SAPATO	BOLSA

D- QUANTAS FILHAS A MADRASTA DA CINDERELA TEM? MARQUE UM X NA RESPOSTA CORRETA.

3

5

2

ATIVIDADE 2: CONTE E REGISTRE A QUANTIDADE.



NÚMERO DE RATOS?

NÚMERO DE LAÇOS?

NÚMERO DE PÁSSAROS?

ESPAÇO, TEMPO, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES.

ATIVIDADE 3: CONTE E REGISTRE QUANTAS LETRAS HÁ EM CADA PALAVRA.



PRÍNCIPE



CINDERELA



CARRUAGEM



FADA

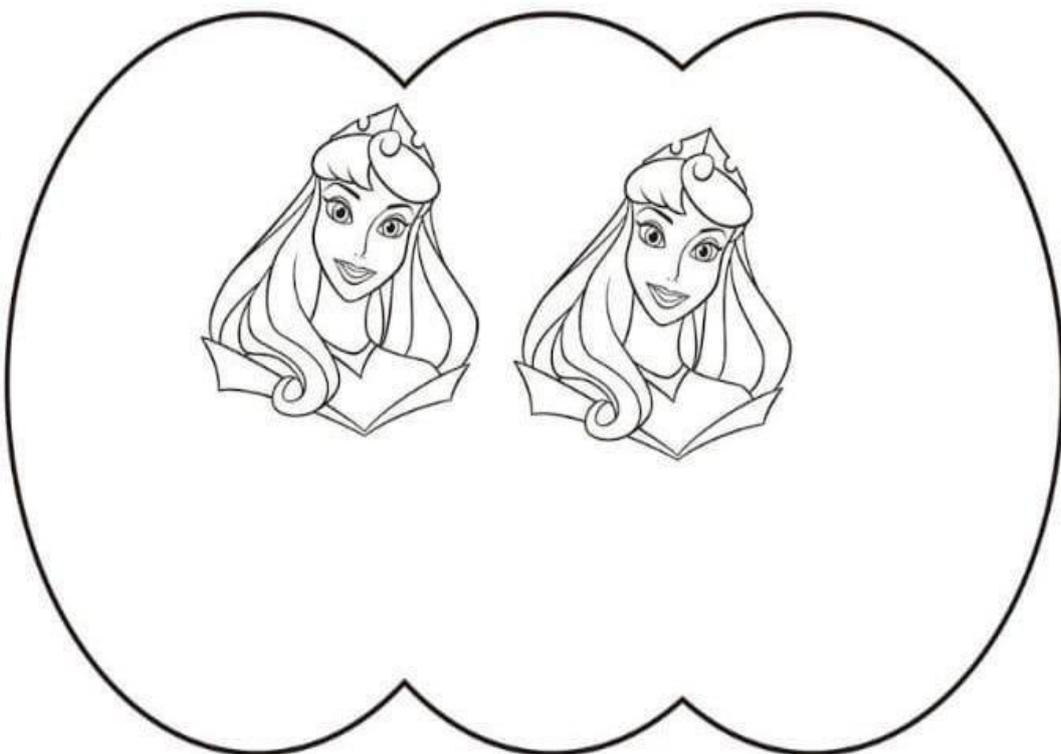


MADRASTA



RATINHO

ATIVIDADE 4: VAMOS FAZER UM X NO CONJUNTO QUE TEM MAIS PRINCESAS.





EU, O OUTRO E O NÓS
ATIVIDADE 5: MEU NOME

**NAS LETRAS DO ABC UE
VÃO DE A ATÉ Z, VOU
AGORA PROCURAR
AS LETRAS DE QUE VOU PRECISAR
PARA O MEU NOME FORMAR.**

A-PINTE AS LETRAS DO SEU NOME:

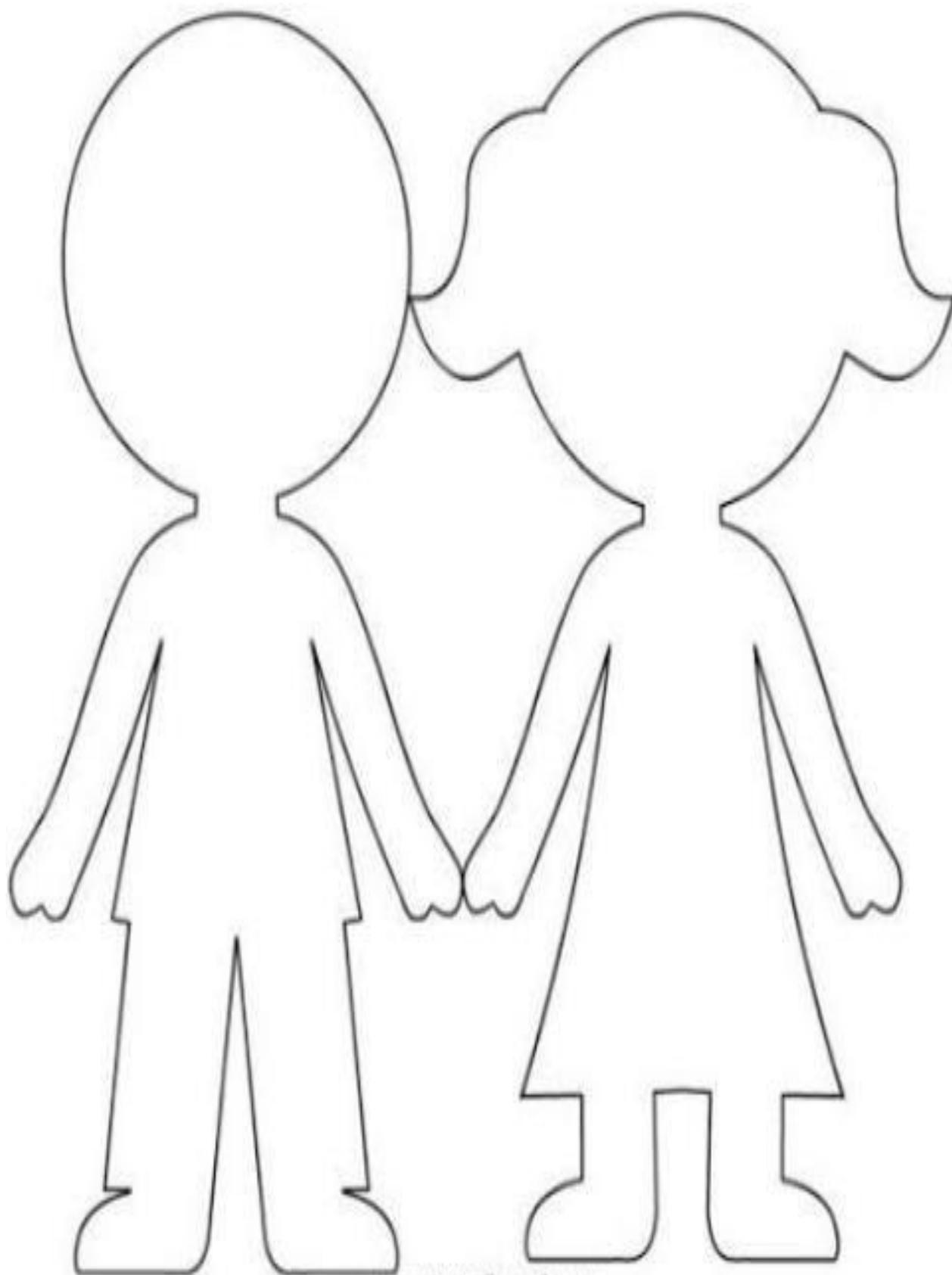
A	B	C	D	E	F
G	H	I	J	K	L
M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X
Y	Z				

B-ESCREVA O SEU NOME NO QUADRINHOS ABAIXO:

--

ATIVIDADE 6: QUAL É A PRIMEIRA LETRA DO SEU NOME? 4-QUAL É A ÚLTIMA LETRA DO SEU NOME?

ATIVIDADE 7: FAÇA O DESENHO QUE FALTA NO ROSTO DA CRIANÇA QUE LHE REPRESENTA E DEPOIS PINTE.



**PAPAI
VOCÊ É MEU HERÓI
É TUDO PARA MIM
NESTE DIA COM GRATIDÃO
DOU-LHE O MEU CORAÇÃO.**



ATIVIDADE 8: PAPAÍ MORA EM MEU CORAÇÃO. PINTE AS VOGAIS DO NOME PAI:



TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS

ATIVIDADE 1: USE A SUA CRIATIVIDADE E PINTE O SACI PERERÊ.



ATIVIDADE 2: PINTE O DESENHO E COLE RASPINHAS DE LÁPIS, PAPEL PICADO, OU OUTROS MATERIAIS QUE VOCÊ TIVER DISPONÍVEL EM CASA, NA CAUDA DA SEREIA.

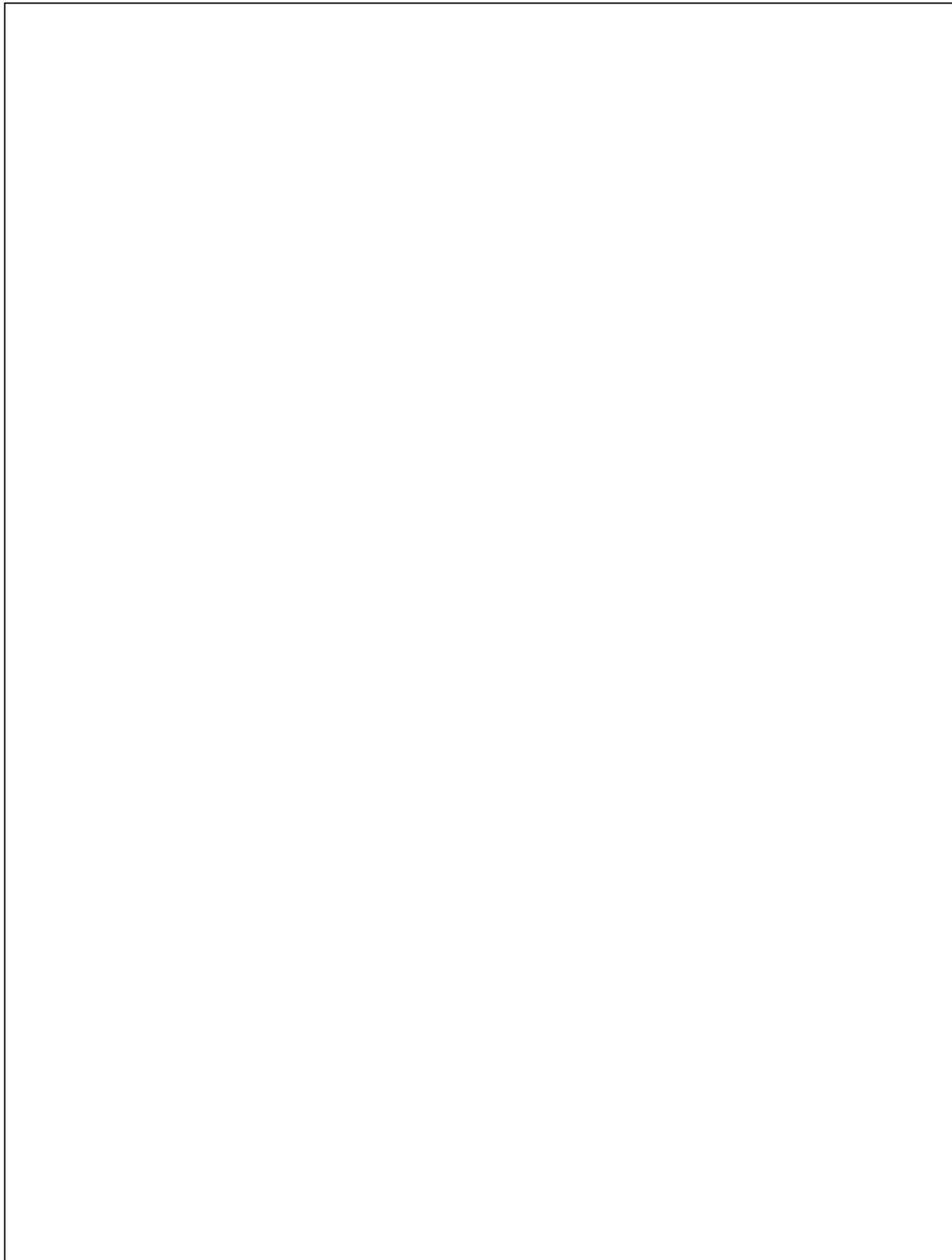


SEREIA

ATIVIDADE 3: PINTE O BOI BUMBÁ BEM COLORIDO.



ATIVIDADE 4: RECORTE DE JORNAIS, REVISTAS, FOLHETOS (OU QUALQUER OUTRO MATERIAL IMPRESSO DISPONÍVEL) AS VOGAIS (A, E, I, O, U) E COLE NO ESPAÇO ABAIXO.

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for students to paste cut-out vowels from newspapers, magazines, or other printed materials. The box occupies most of the page below the instruction.

CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS

ATIVIDADE 1: DANÇA DAS CADEIRAS

- CONVIDAR OS PAIS E IRMÃO PARA PARTICIPAR DA BRINCADEIRA. FAZ-SE UMA RODA DE CADEIRAS E OUTRA DE PESSOAS. SENDO QUE O NÚMERO DE CADEIRAS DEVE SER SEMPRE UM A MENOS. TOCA-SE UMA MÚSICA ANIMADA. QUANDO A MÚSICA PARAR, TODOS DEVEM SENTAR EM ALGUMA CADEIRA. QUEM NÃO CONSEGUIR SENTAR, É ELIMINADO E TIRA-SE MAIS UMA CADEIRA. GANHA QUEM SENTAR NA ÚLTIMA CADEIRA.



ATIVIDADE 2: CORRIDA DO SACO

DESENVOLVIMENTO

1- AS CRIANÇAS E FAMÍLIA PARA PARTICIPAR DEVEM VESTIR OS SACOS E SE NÃO TIVER PODE SER SACO PLÁSTICO E ESPERAR O APITO, NUMA LINHA.

2- PARA COMEÇAR A CORRIDA, AS CRIANÇAS DEVERÃO SEGURAR O SACO COM UMA MÃO PARA EVITAR QUE O SACO CAIA ABAIXO DOS JOELHOS, E MANTER O EQUILÍBRIO COM A OUTRA PARA PODER SALTAR OU PULAR.

3- DURANTE TODO O PERCURSO DA CORRIDA AS CRIANÇAS DEVEM MANTER AMBAS AS PERNAS NO SACO ATÉ ALCANÇAR A LINHA DE CHEGADA.

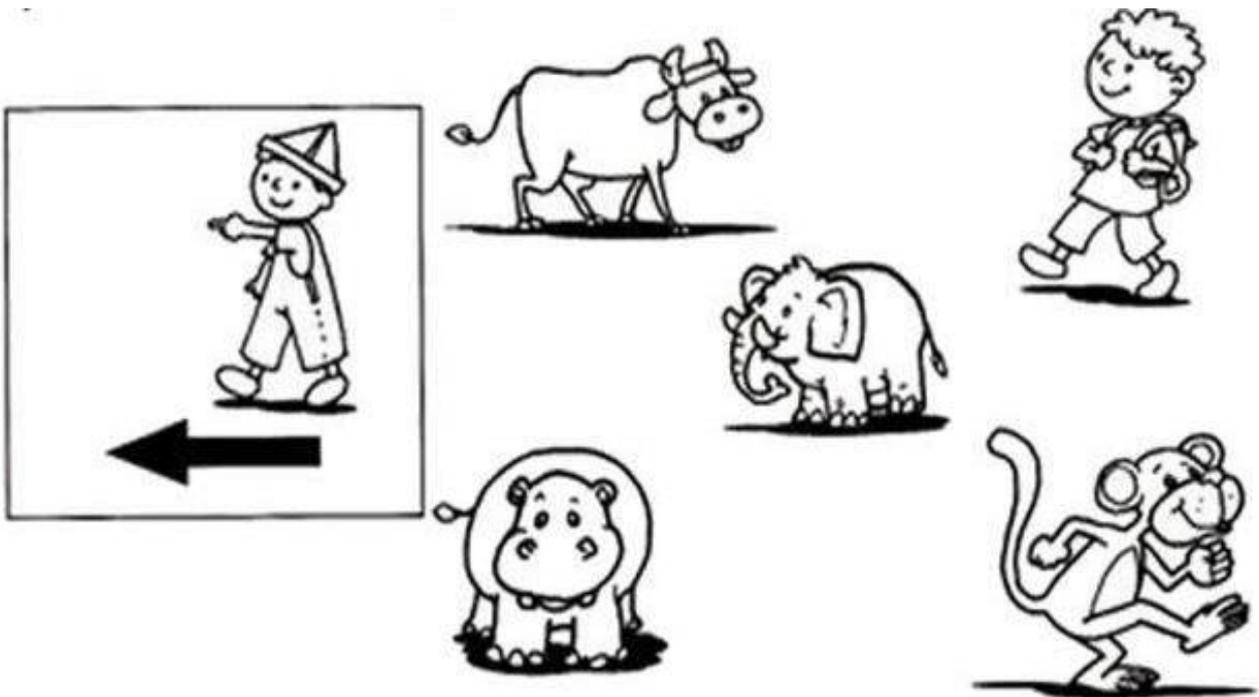
4- PERDE QUEM SE CAIA PELO CAMINHO.

5- GANHA QUEM CHEGA PRIMEIRO À LINHA DE META.

6- É CLASSIFICADO QUEM ALCANÇA A LINHA DE CHEGADA



ATIVIDADE 3: PINTE SOMENTE QUEM ESTÁ INDO PARA A ESQUERDA.



ATIVIDADE 4: AGORA PINTE SOMENTE QUEM ESTÁ INDO PARA A DIREITA.

