



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 03/11 A 27/11/2020

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, ESPAÇO, TEMPO,
QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES.
E EU, O OUTRO E O NÓS.**

ATIVIDADE 01: SENHORES PAIS OU RESPONSÁVEIS, CONTE A HISTÓRIA EM VOZ ALTA AO SEU FILHO (A). EM SEGUIDA AUXILIE-O A REALIZAR AS ATIVIDADES PROPOSTAS.



A BELA E A FERA

ERA UMA VEZ UMA FEITICEIRA QUE, AO DESCOBRIR O EGOÍSMO DE UM BELO PRÍNCIPE, TRANSFORMOU-O EM UMA TERRÍVEL FERA. A FEITICEIRA DEIXOU PARA TRÁS UMA ROSA ENCANTADA: SE O PRÍNCIPE NÃO ENCONTRASSE O VERDADEIRO AMOR ANTES QUE A ÚLTIMA PÉTALA CAÍSSE, ELE SERIA UMA FERA PARA SEMPRE. EM UMA VILA PRÓXIMA, BELA VIVIA COM SEU PAI. MAIS DO QUE TUDO, ELA DESEJAVA UMA AVENTURA COMO AS QUE COSTUMAVA LER EM SEUS QUERIDOS LIVROS. GASTON QUERIA SE CASAR COM BELA, MAS ELA RECUSOU. BELA O ACHAVA ENTEDIANTE, E GASTON NÃO ENTENDIA POR QUE ELA LIA O TEMPO TODO. "UMA MULHER NÃO DEVERIA LER", DIZIA ELE. O PAI DE BELA, MAURICE, ERA UM

INVENTOR. SUA ÚLTIMA INVENÇÃO FOI UM CORTADOR AUTOMÁTICO DE LENHA, QUE PRETENDIA LEVAR A UM CONCURSO NA FEIRA DA CIDADE. "VOCÊ GANHARÁ O PRIMEIRO LUGAR!" DECLAROU BELA. A CAMINHO DA FEIRA, MAURICE SE PERDEU NA FLORESTA. UMA MATILHA DE LOBOS O PERSEGUIU ATÉ OS PORTÕES DE UM CASTELO, NOS ARREDORES. INCERTO DO QUE O ESPERAVA ALI, MAURICE ENTROU CUIDADOSAMENTE NO CASTELO. ELE JAMAIS PODERIA IMAGINAR A TERRÍVEL FERA QUE O CONFRONTARIA. ACREDITANDO QUE MAURICE FOI ATÉ LÁ PARA ESPIÁ-LO, A FERA FICOU FURIOSA. SEM MISERICÓRDIA, PRENDEU O VISITANTE INDESEJADO NO CALABOUÇO. QUANDO O CAVALO DE SEU PAI RETORNOU SOZINHO, BELA FOI

PROCURAR MAURICE E O ENCONTROU PRESO. BELA IMPLOROU PARA QUE A FERA LIBERTASSE MAURICE. "LEVE-ME NO LUGAR DELE", ELA OFERECEU. A FERA CONCORDOU E FEZ COM QUE BELA PROMETESSE FICAR NO CASTELO PARA SEMPRE. NA PRIMEIRA NOITE, BELA CONHECEU OS CRIADOS DO CASTELO. A MALDIÇÃO DA FEITICEIRA OS TRANSFORMOU EM OBJETOS ENCANTADOS! ELES ERAM DIVERTIDOS, AMIGÁVEIS E TRATAVAM BELA COMO UMA CONVIDADA ESPECIAL. BELA RECUSOU O CONVITE DE FERA PARA JANTAREM JUNTOS, FAZENDO-O RUGIR DE FRUSTRAÇÃO. ELE PRECISAVA QUEBRAR A MALDIÇÃO. E SENTIU QUE BELO ERA UM SINAL DE ESPERANÇA. MAIS TARDE, BELA ENCONTROU A ROSA MÁGICA DEIXADA PELA FEITICEIRA. QUANDO BELA TENTOU TOCÁ-LA, FERA SURTIU E PEGOU A PRECIOSA ROSA. "SAIA DAQUI!", ELE GRITOU. BELA FUGIU DO CASTELO EM SEU CAVALO, MAS FOI ATACADA PELOS MESMOS LOBOS QUE PERSEGUIRAM SEU PAI. ARRISCANDO SUA VIDA, FERA SALVOU BELA. NOS DIAS SEGUINTE, BELA COMEÇOU A ENXERGAR A BONDADE EM FERA. CERTA NOITE, FERA CONVIDOU BELA NOVAMENTE PARA JANTAR. DESTA VEZ, ELA ACEITOU. APÓS O JANTAR, FERA CHAMOU BELA PARA DANÇAR. ENQUANTO BAILAVAM PELO SALÃO, FERA PERCEBEU QUE ESTAVA APAIXONADO POR BELA. POR CAUSA DO SEU AMOR, FERA DEIXOU BELA VOLTAR PARA CASA E VER SEU PAI. AO OUVI-LA FALAR DE FERA COM CARINHO, GASTON SENTIU CIÚME E CORREU PARA O CASTELO. GASTON ATACOU FERA, QUE ACABOU CAINDO ACIDENTALMENTE DO TELHADO. BELA CONSEGUIU SALVAR FERA. "POR FAVOR, NÃO ME DEIXE", ELA CHORAVA. "EU TE AMO." ENQUANTO FALAVA, A ÚLTIMA PÉTALA DE ROSA CAIU. ENTÃO, O AR SE ENCHEU DE BRILHO. A FERA COMEÇOU A SE TRANSFORMAR... EM UM BELO PRÍNCIPE! OS OBJETOS ENCANTADOS SE ENCHERAM DE ALEGRIA POR RECUPERAREM A FORMA HUMANA E POR VER BELA E O PRÍNCIPE SE APAIXONAREM NOVAMENTE.

ATIVIDADE 02: NO CASTELO HAVIA UM JARDIM COM MUITAS FLORES COLORIDAS. PINTE - AS DE ACORDO COM A LEGENDA.

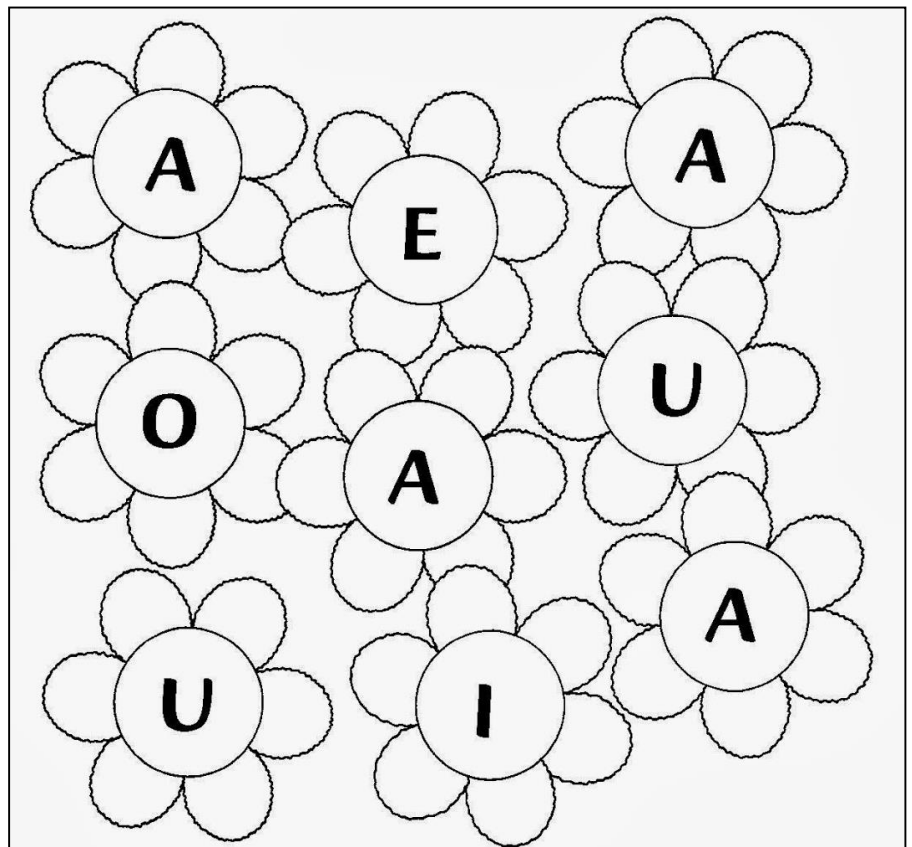
VOGAL **A** - VERMELHO

VOGAL **E** - ROSA

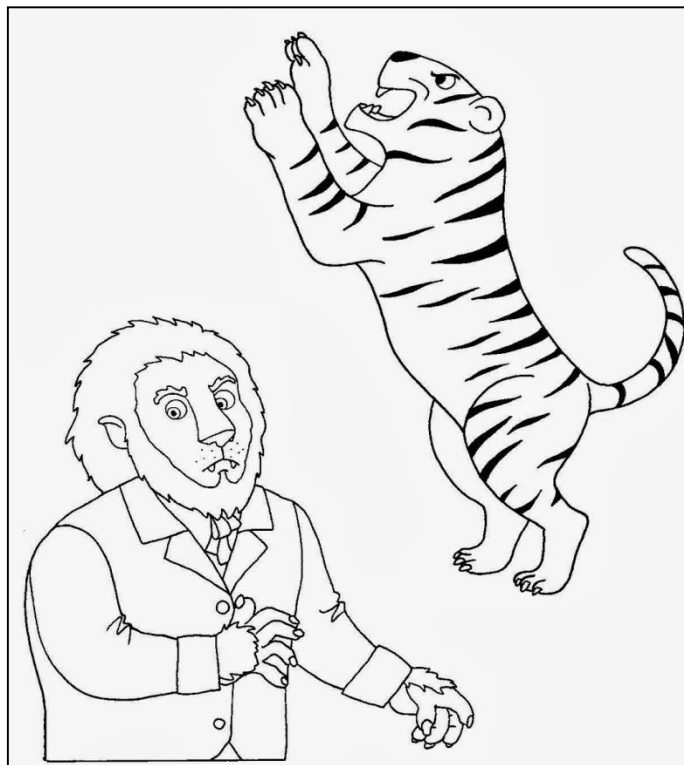
VOGAL **I** - AMARELO

VOGAL **O** - LARANJA

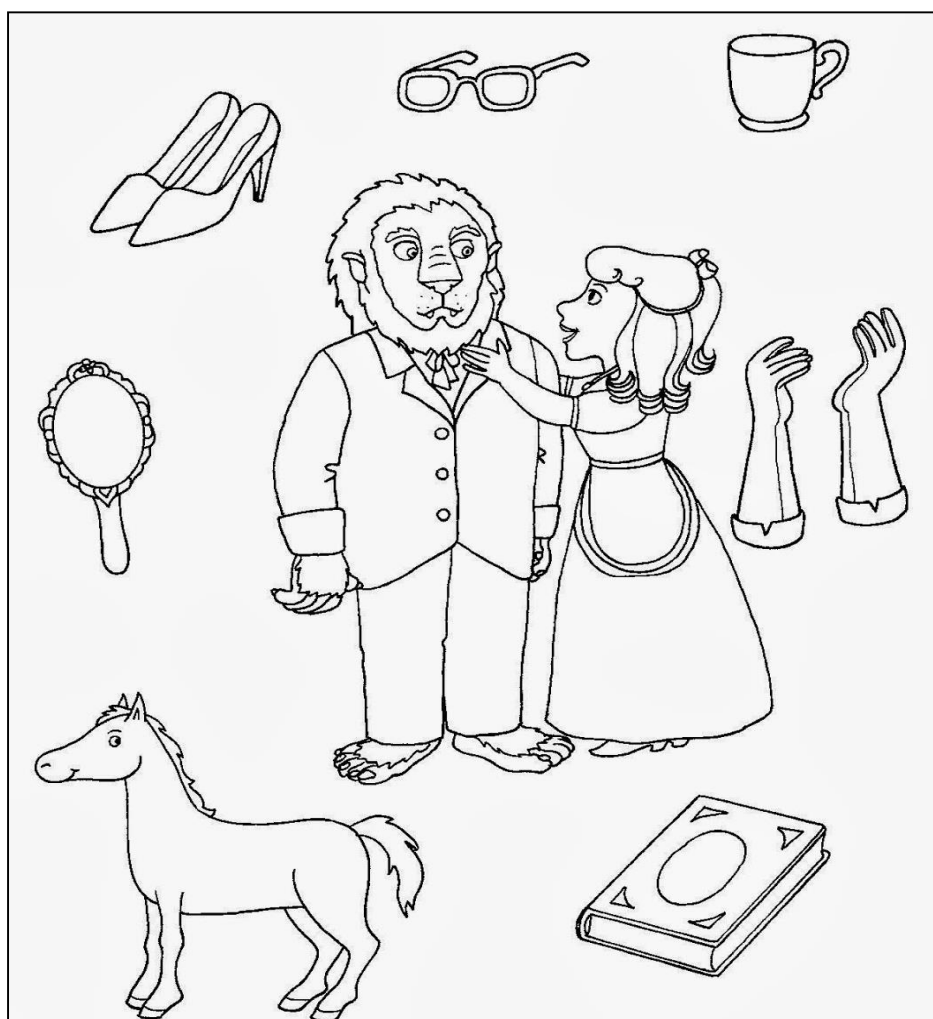
VOGAL **U** - AZUL



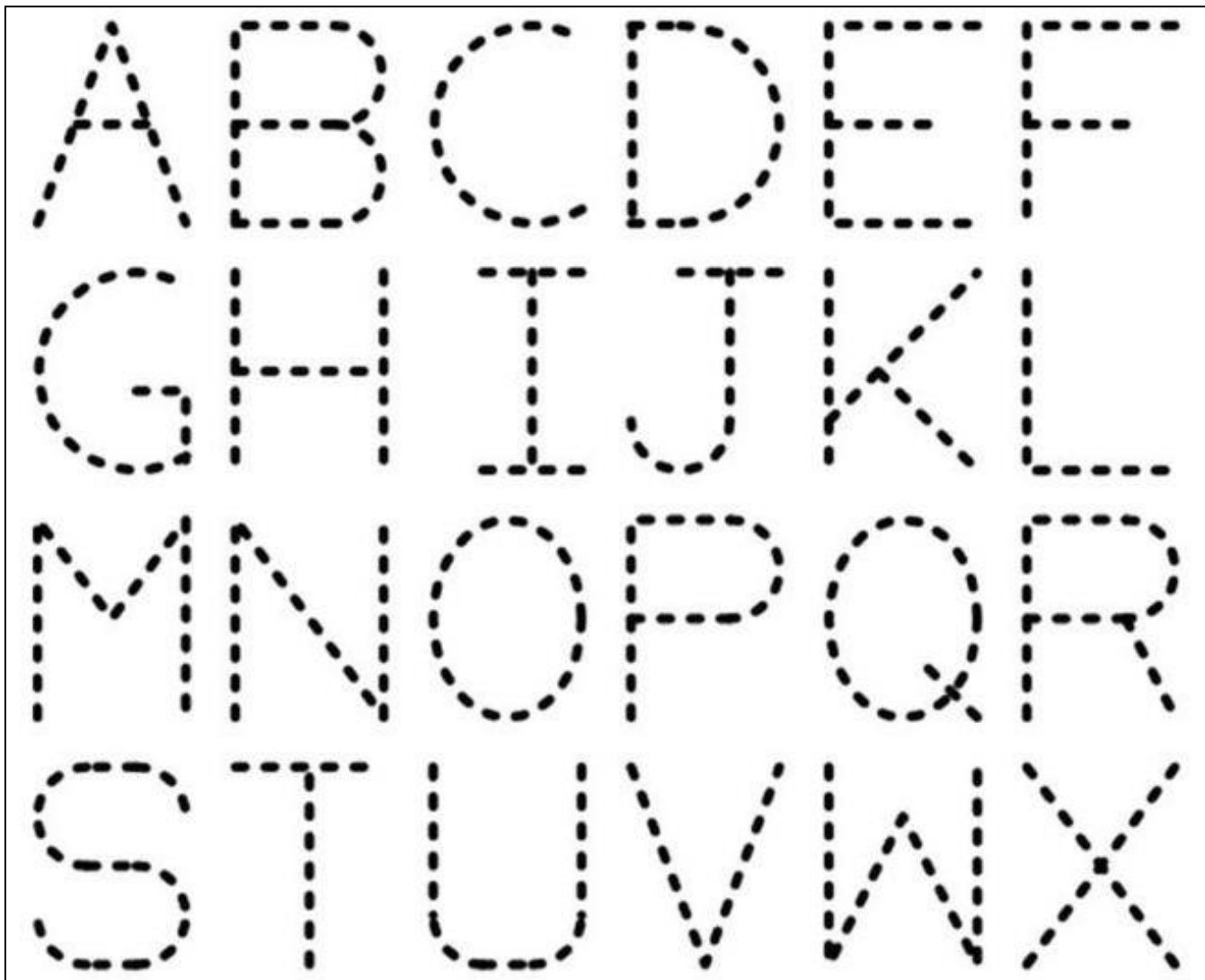
ATIVIDADE 03: EXISTEM MUITAS FERAS NA NATUREZA. PINTA ABAIXO A FERA QUE FAZ PARTE DA HISTÓRIA.



ATIVIDADE 04: NO NOSSO AMBIENTE EXISTEM SERES COM VIDA E SERES SEM VIDA. OBSERVE A CENA ABAIXO E PINTA APENAS OS QUE NÃO POSSUEM VIDA.

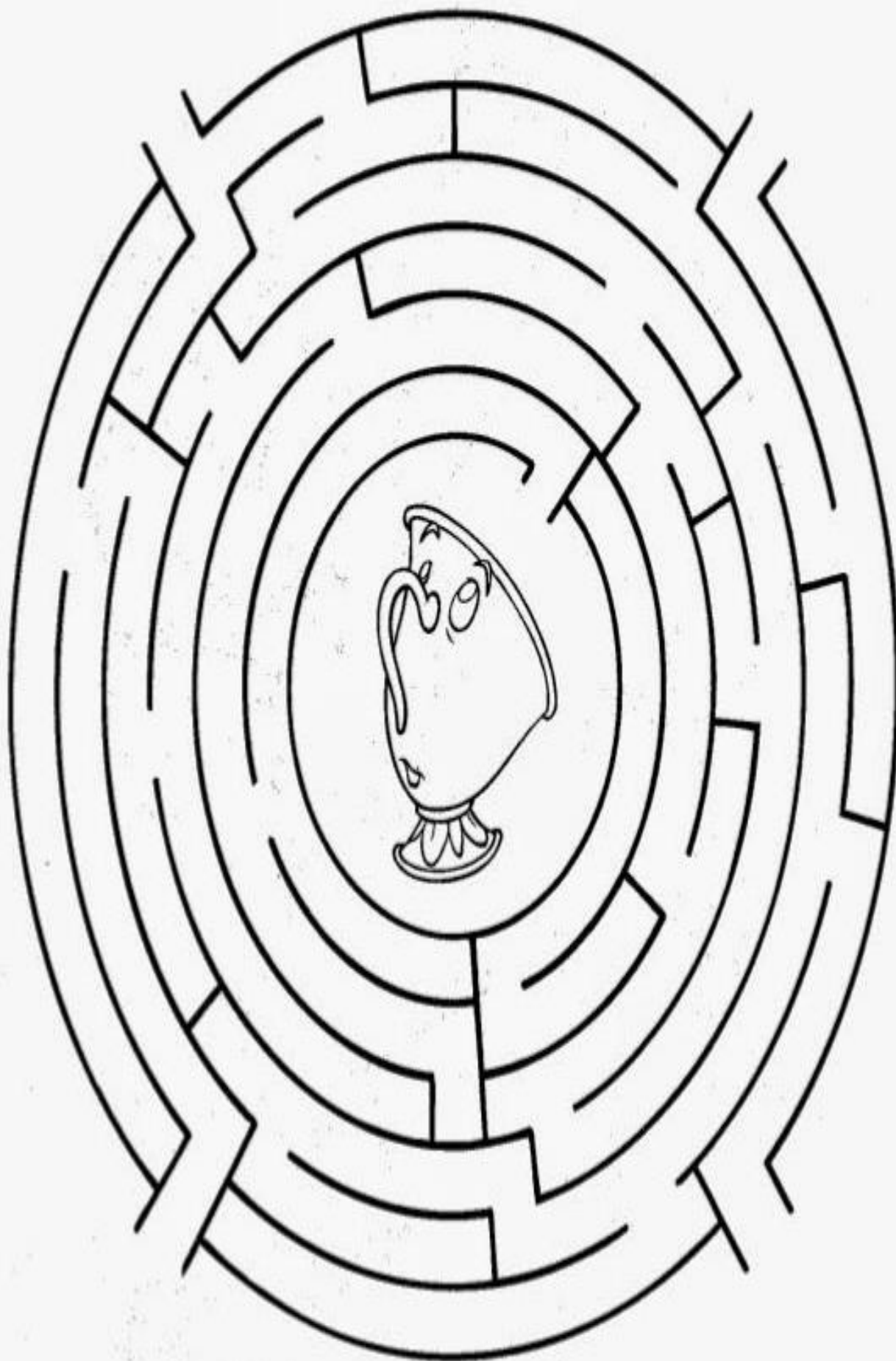


ATIVIDADE 05: BELA GOSTA MUITO DE LER, VAMOS APRESENTAR SEU NOME A ELA. FAÇA O TRACEJADO APENAS NAS LETRAS DO SEU NOME



AGORA ESCREVA O SEU NOME:

ATIVIDADE 06: O ZIP VIVE SE METENDO EM CONFUSÃO VAMOS AJUDÁ-LO A DESCOBRIR A SAÍDA DESTE LABIRINTO.



ATIVIDADE 07: Pinte a quantidade de xícara de acordo com o número indicado.

VAMOS PINTAR AS XÍCARAS?



3									
5									
7									
9									
1									
4									
8									
6									
2									

ATIVIDADE 08: CINCO GALINHAS SE ESCONDERAM DE BELA NESTA CENA. AJUDE BELA A ENCONTRÁ-LAS, MARCANDO COM UM X CADA GALINHA ENCONTRADA E FAÇA UM COLORIDO

BEM

BONITO.



TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS

15 De Novembro Proclamação da República

ATIVIDADE 01: PINTE O DESENHO ABAIXO.



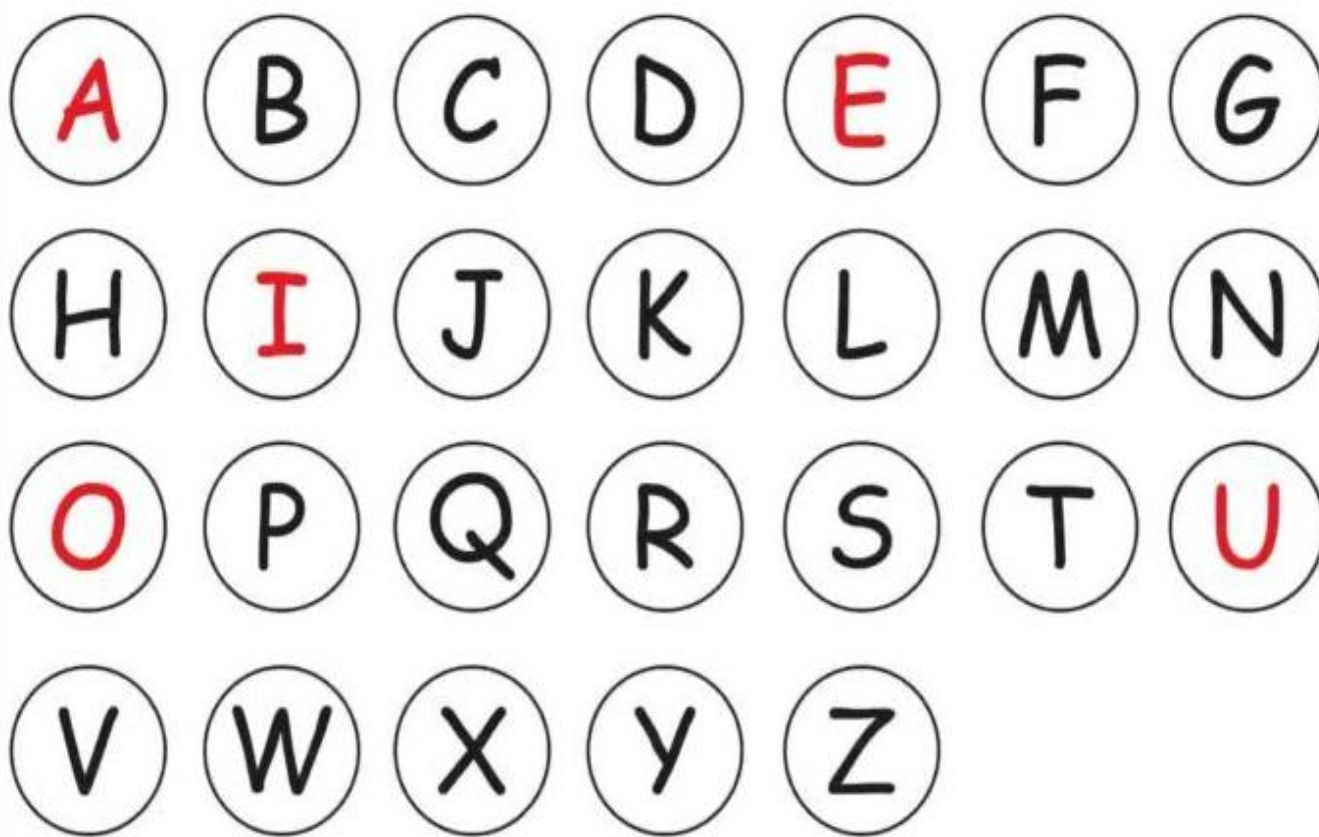
ATIVIDADE 2 e 3: PINTA COM CAPRICO O DESENHO E ENFEITE O CABELO DA MENINA COM FIOS DE LÃ COLORIDO, PAPÉIS PICADOS, RASAPINHAS DE LÁPIS OU OUTRO MATERIAL QUE TIVER DISPONÍVEL EM CASA.

20 DE NOVEMBRO DIA NACIONAL DA CONSCIÊNCIA NEGRA.

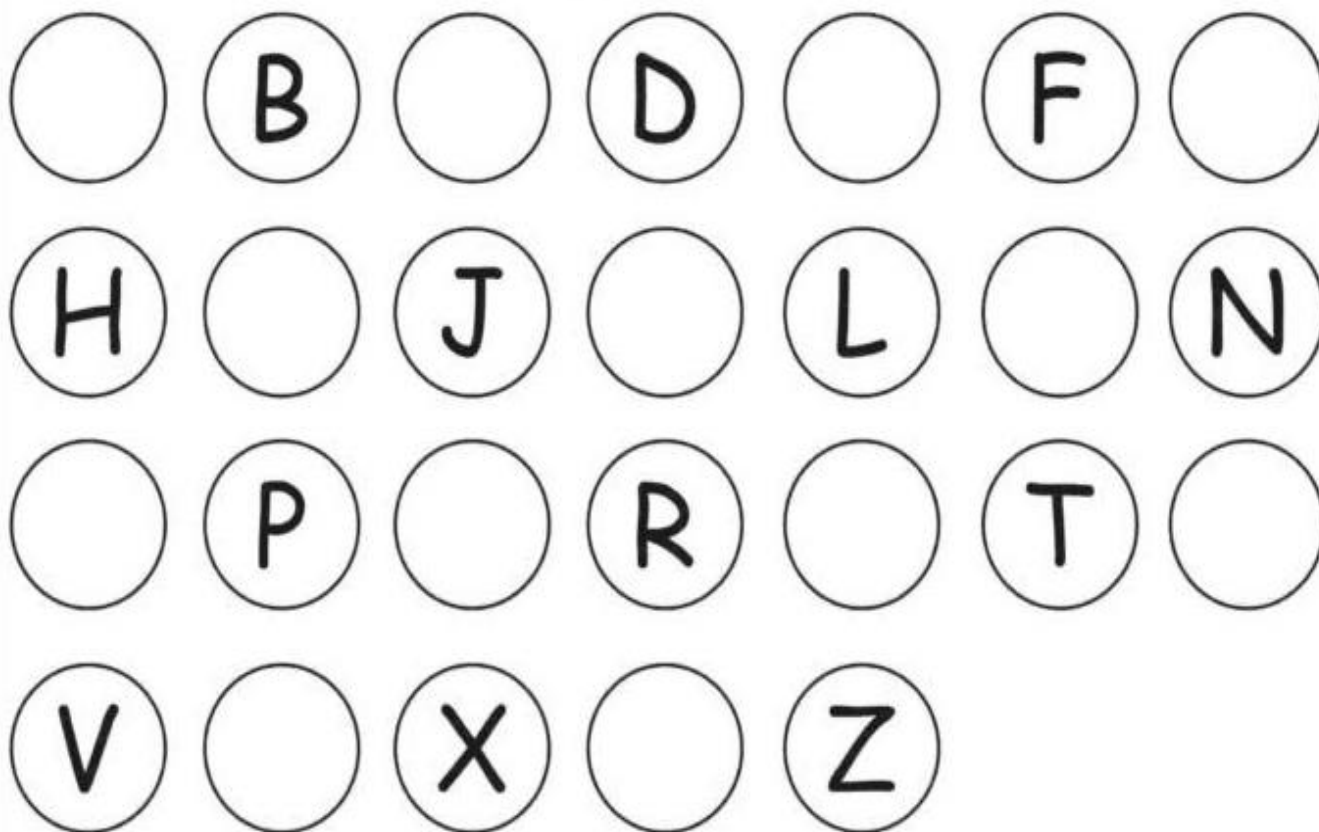


ATIVIDADE 04: FAÇA A LEITURA E COMPLETE AS LETRAS QUE ESTÃO FALTANDO NO ALFABETO.

OBSERVE A ORDEM ALFABÉTICA.



COMPLETE COM AS LETRAS QUE FALTAM.



CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS

ATIVIDADE 01: OBSERVE O MALABARISTA E PINTE OS DESENHOS DE ACORDO COM O QUE ELE FAZ.

A) COM A MÃO **ESQUERDA, ELE EQUILIBRA:**



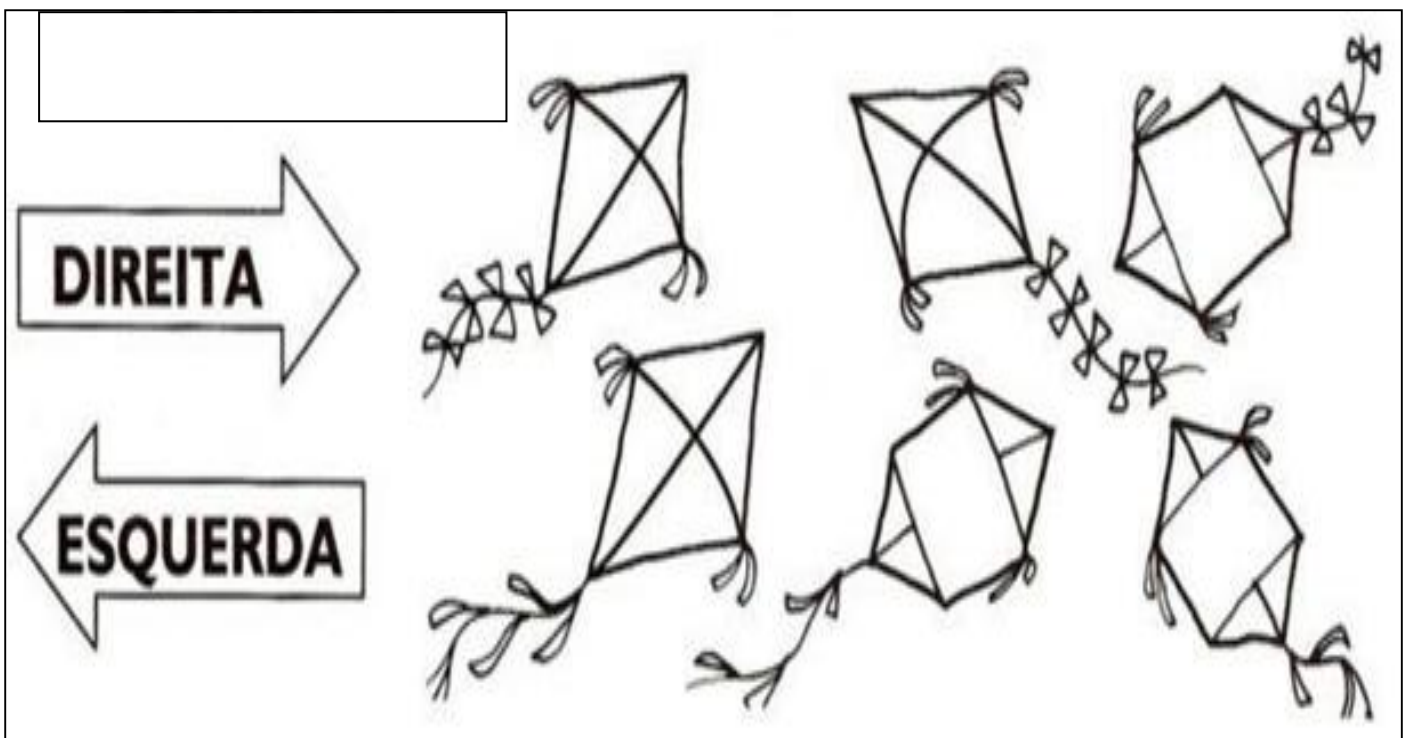
B) COM O PÉ **ESQUERDO, ELE EQUILIBRA:**

C) COM A MÃO **DIREITA, ELE EQUILIBRA:**

ATIVIDADE 02: AS SETAS INDICAM A DIREÇÃO EM QUE AS PIPAS VOAM.

A) PINTE DE VERMELHO AS PIPAS QUE VOAM PARA A **DIREITA.**

B) PINTE DE VERDE AS PIPAS QUE VOAM PARA A **ESQUERDA.**



ATIVIDADE 03: CORRIDA DA COLHER.

PARA REALIZAR ESSA ATIVIDADE SERÃO NECESSÁRIAS: UMA COLHER E UMA FOLHA DE PAPEL.

- A CRIANÇA IRÁ AMASSAR BEM UMA FOLHA DE PAPEL FORMANDO UMA BOLINHA, EM SEGUIDA UM ADULTO DA FAMÍLIA IRÁ DEMARCAR UM PERCURSO ONDE A CRIANÇA IRÁ PERCORRER.
- A CRIANÇA IRÁ FAZER O PERCURSO SEGURANDO A COLHER COM A BOCA E EQUILIBRANDO A BOLINHA SEM DEIXÁ-LA CAIR NO CHÃO. SE FOR POSSÍVEL A PARTICIPAÇÃO DE MAIS PESSOAS A BRINCADEIRA SE TORNA MAIS DIVERTIDA.



ATIVIDADE 04: BRINCADEIRA QUENTE OU FRIO.

SERÁ ESCOLHIDO UM ESPAÇO DA CASA (SALA, QUARTO, COZINHA OU QUINTAL).

- UM PARTICIPANTE DA FAMÍLIA IRÁ ESCONDER UM OBJETO QUE PODE SER (COPO, CANETA, CHAVE OU UM BRINQUEDO PEQUENO) ENQUANTO A CRIANÇA AGURDA EM OUTRO LUGAR.
- A PESSOA QUE ESCONDEU O OBJETO IRÁ FAZER OS COMANDOS ENQUANTO A CRIANÇA PROCURA. SE ESTIVER PERTO DO OBJETO A PESSOA DARÁ O COMANDO DE QUENTE, SE ESTIVER LONGE, O COMANDO DE FRIO, TAMBÉM PODERÁ DIZER QUE ESTÁ MORNHO. REPITA QUANTAS VEZES QUIZER, A DIVERSÃO É GARANTIDA.

