SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO, ESPORTE, CULTURA E LAZER

ESCOLA POLO MUNICIPAL PROFESSORA DORA LANDOLFI

TURMA: 2º ANO

PERÍODO: 31/08/2020 A 25/09/2020

LÍNGUA PORTUGUESA

ATIVIDADE 01

REALIZAR A LEITURA DA POESIA: **“ A FOCA “.**

A FOCA

VINICIUS DE MORAES

QUER VER A FOCA
FICAR FELIZ?
É PÔR UMA BOLA
NO SEU NARIZ.

QUER VER A FOCA
BATER PALMINHA?
É DAR A ELA
UMA SARDINHA.

QUER VER A FOCA
FAZER UMA BRIGA?
É ESPETAR ELA
BEM NA BARRIGA!

ATIVIDADE 2

RESPONDER AS QUESTÕES REFERENTES A POESIA “**A FOCA”:**

A) ESTE TEXTO É:

( ) PIADA
( ) POESIA
( ) RECEITA

B) A FOCA FICA FELIZ QUANDO:

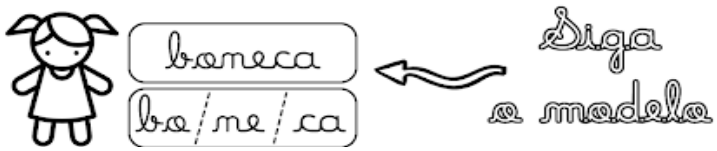
( ) ALGUÉM PÕE A BOLA NO SEU NARIZ
( ) ELA COME SARDINHA

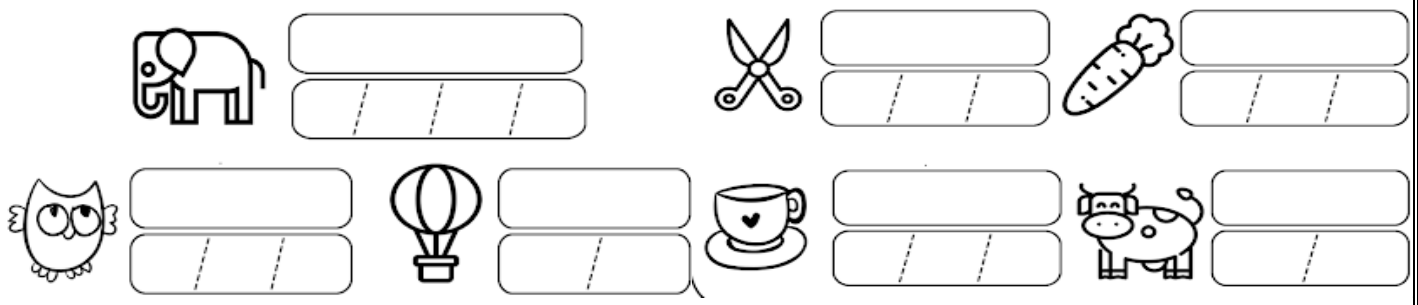
C) QUANDO A FOCA GANHA UMA SARDINHA ELA:

( ) BATE PALMINHA
( ) FICA FELIZ

ATIVIDADE 3

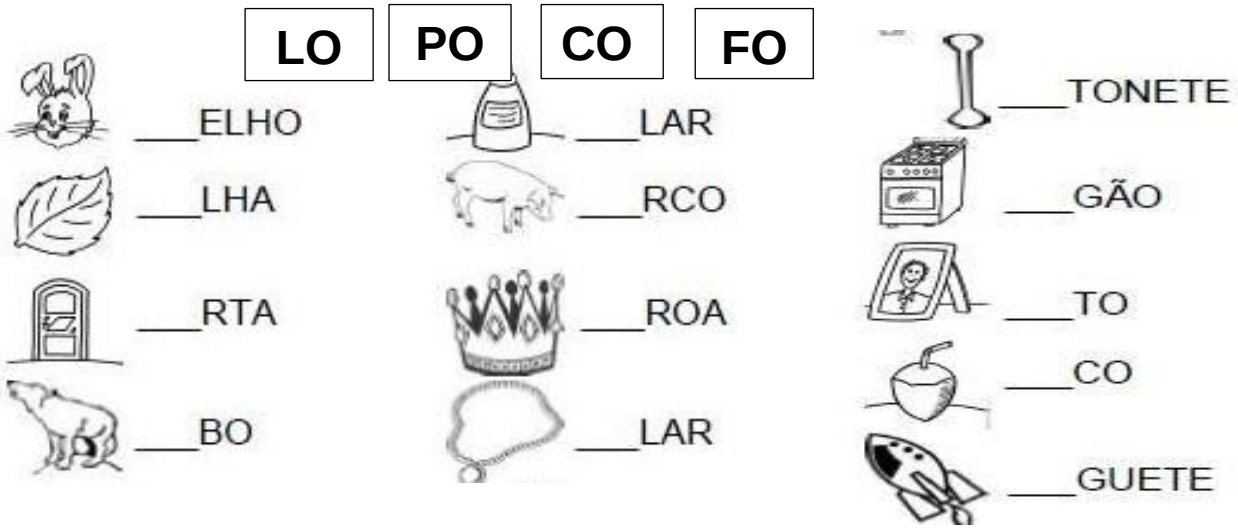
ESCREVER OS NOMES DOS DESENHOS E SEPARAR EM SÍLABAS.





ATIVIDADE 04

COMPLETAR OS NOMES DAS FIGURAS DE ACORDO COM AS SÍLABAS:



ATIVIDADE 05

TROCAR OS NÚMEROS PELAS SÍLABAS CORRESPONDENTES (EXEMPLO: NÚMERO 6 É A SÍLABA **MO**, NÚMERO 3 É A SÍLABA **LA**, ENTÃO IRÁ FORMAR A PALAVRA; **MOLA**) E FORMAR PALAVRAS:

1 – MA	**2 – DA**	**3 – LA**	**4 - TO**	**5 – CO**
6 – MO	**7 – ES**	**8 – NA**	**9 – CA**	**10 - PER**

A) 6 e 3: _____

B) 10 e 4: _____

C) 1,9 e 5: _____

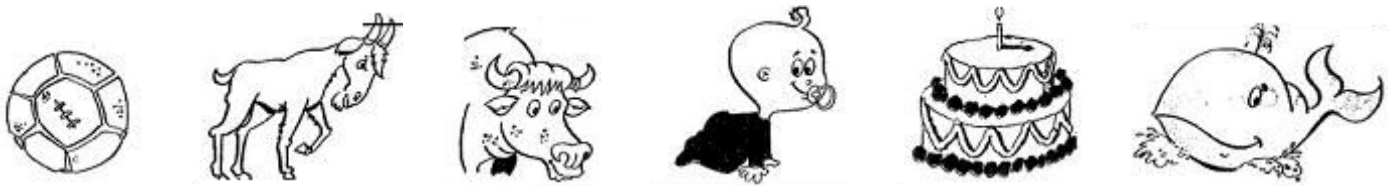
D) 5 e 3: _____

E) 10 e 8: _____

F) 7,9 e 2: _____

ATIVIDADE 06

ESCREVER O NOME DAS FIGURAS CORRESPONDENTES:



ATIVIDADE 07

FORMAR FRASE COM AS PALAVRAS ABAIXO:

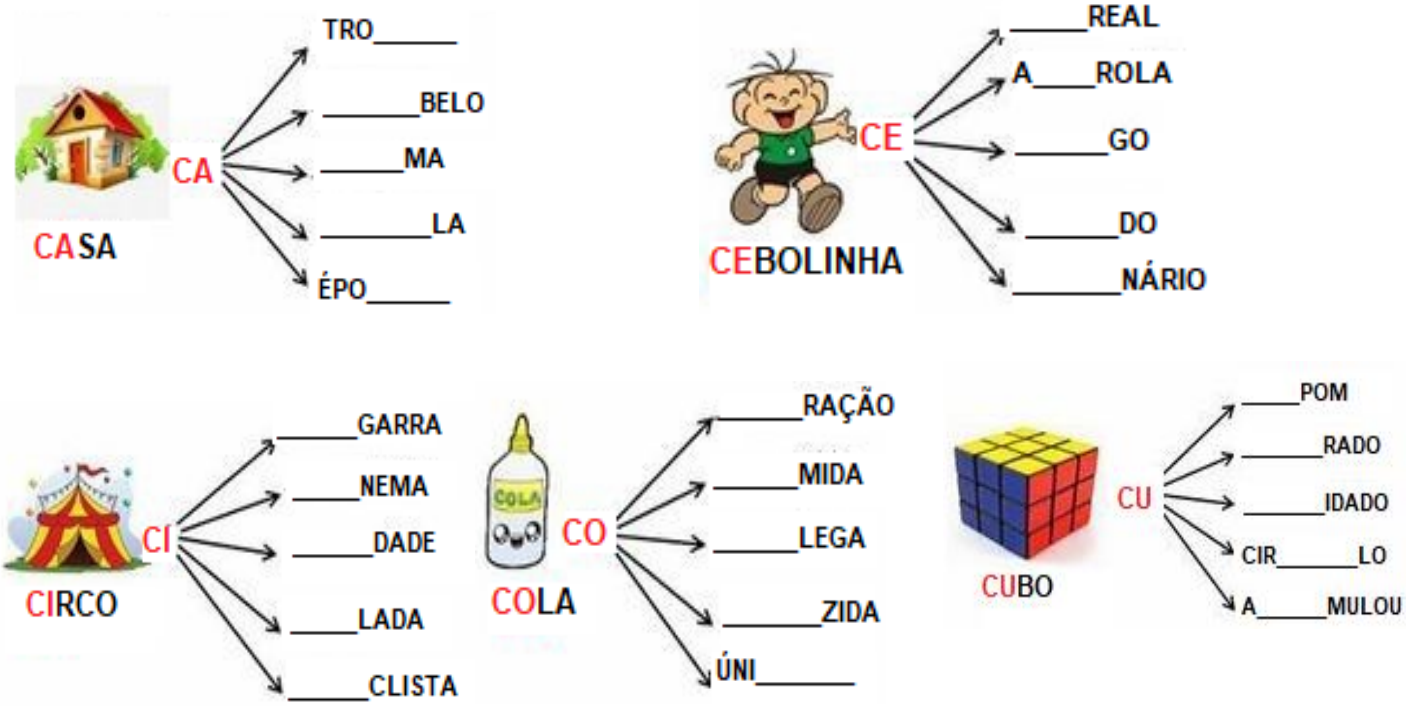
BOLA: _____

BOCA: _____

BALEIA: _____

ATIVIDADE 08

COMPLETAR AS PALAVRAS COM AS SÍLABAS DESTACADAS:



ATIVIDADE 09

NESTA ATIVIDADE, A CRIANÇA DEVERÁ ENCONTRAR NA ATIVIDADE 8 PALAVRINHAS COM:

4 LETRAS	5 LETRAS	6 LETRAS	8 LETRAS

ATIVIDADE 10

REALIZAR A LEITURA SOBRE O QUE É: SINÔNIMO E ANTÔNIMO E, DEPOIS ESCREVER DENTRO DOS QUADRADINHOS OS ANTÔNIMOS CORRESPONDENTES.

SINÔNIMOS E ANTÔNIMOS

PALAVRAS **SINÔNIMAS**: SÃO PALAVRAS QUE POSSUEM O MESMO SIGNIFICADO OU SIGNIFICADO PARECIDO.

ALEGRE E FELIZ: SÃO PALAVRAS SINÔNIMAS, POIS TÊM O MESMO SIGNIFICADO.

PALAVRAS **ANTÔNIMAS**: SÃO PALAVRAS QUE POSSUEM SIGNIFICADOS CONTRÁRIOS.

ALEGRE E TRISTE: SÃO PALAVRAS ANTÔNIMAS, POIS TÊM SIGNIFICADOS CONTRÁRIOS.

A)

CESTO CHEIO

CESTO

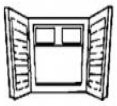
B)

SOPA QUENTE

SOPA

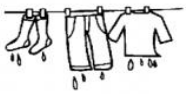
C)

JANELA FECHADA



JANELA

D)



ROUPA MOLHADA

ROUPA

ATIVIDADE 11

CIRCULE A PALAVRA QUE É ANTÔNIMO DE **RÁPIDO**:

RÁPIDO

VELOZ
ÁGIL
LENTO
LIGEIRO

ATIVIDADE 12

ENCONTRE OS SINÔNIMOS DAS PALAVRAS, POIS ELA DEVERÁ RECORTAR E COLAR CORRETAMENTE.

HORRÍVEL

INÍCIO

ACHAR

DESAPARECER

ACABAR

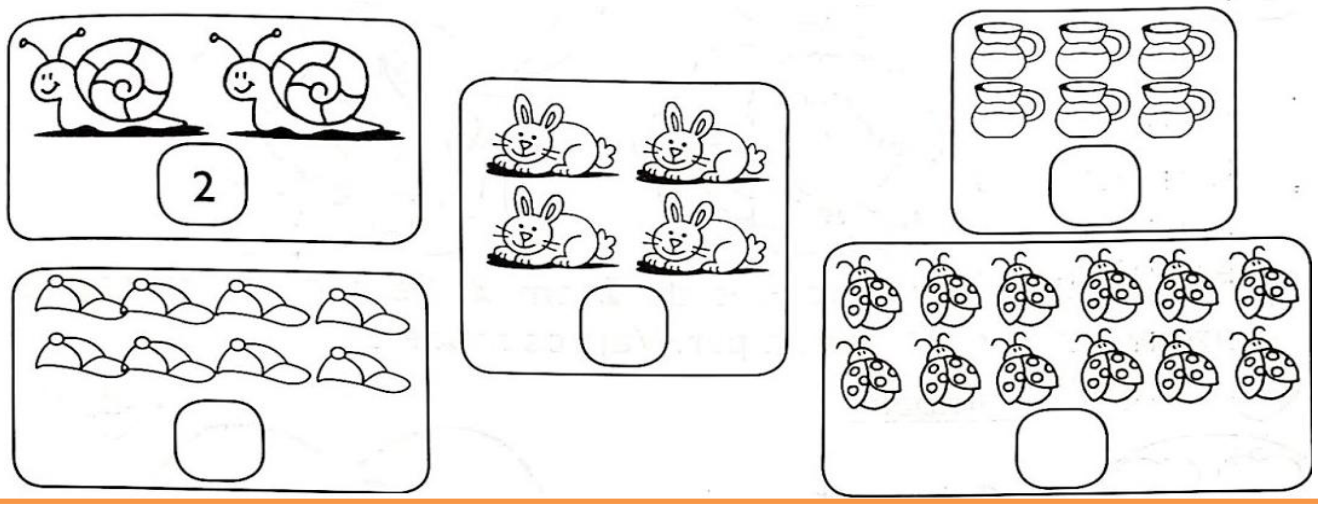
FEROZ

PALAVRAS PARA RECORTE DESTA ATIVIDADE ENCONTRA-SE NA ÚLTIMA FOLHA DA APOSTILA.

MATEMÁTICA

ATIVIDADE 01

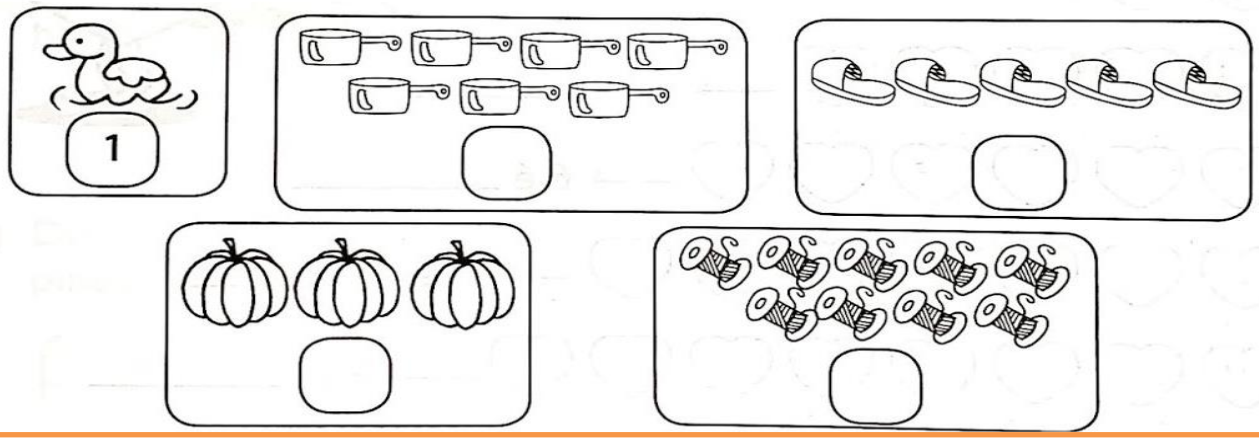
NESTA ATIVIDADE, A CRIANÇA DEVERÁ OBSERVAR E COMPLETAR DE ACORDO COM OS DESENHOS:



QUANDO FORMAMOS GRUPOS DE 2 EM 2 ELEMENTOS E NÃO FICA RESTO, DIZEMOS QUE ESSE NUMERAL É **PAR**.
TODOS OS NUMERAIS TERMINADOS EM **0, 2, 4, 6, E 8** SÃO **PARES**.

ATIVIDADE 02

NESTA ATIVIDADE, A CRIANÇA DEVERÁ COMPLETAR DE ACORDO COM OS DESENHOS:



QUANDO FORMAMOS GRUPOS DE **2** EM **2** ELEMENTOS E SOBRA 1 ELEMENTO, DIZEMOS QUE ESSE NUMERAL É ÍMPAR.
TODOS OS NUMERAIS TERMINADOS EM **1, 3, 5, 7, E 9** SÃO **ÍMPARES**.

ATIVIDADE 03

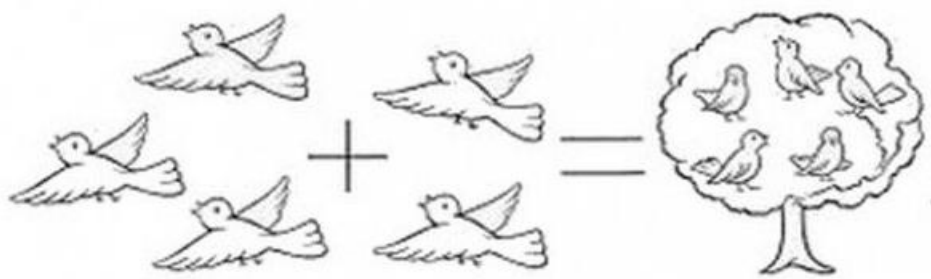
NESTA ATIVIDADE, A CRIANÇA DEVERÁ REGISTRAR OS ANTECESSORES E SUCESSORES DOS NUMERAIS ABAIXO. (VIZINHOS).

____ 34 ___ _____ 79 _____ _____ 49 _____ ____ 22 _____

____ 10 ____ _____ 19 _____ _____ 2 _____ _____ 5 _____

ATIVIDADE 04

NESTA ATIVIDADE, A CRIANÇA DEVERÁ RESOLVER AS CONTINHAS DE ADIÇÃO(SOMAR/JUNTAR).



$$\begin{array}{r} 3 \\ +\,2 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 63 \\ +\,24 \\ \hline \end{array} \qquad \begin{array}{r} 42 \\ +\,50 \\ \hline \end{array} \qquad \begin{array}{r} 15 \\ +\,63 \\ \hline \end{array} \qquad \begin{array}{r} 71 \\ +\,6 \\ \hline \end{array} \qquad \begin{array}{r} 45 \\ +\,32 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 86 \\ +\,12 \\ \hline \end{array} \qquad \begin{array}{r} 16 \\ +\,52 \\ \hline \end{array} \qquad \begin{array}{r} 45 \\ +\,34 \\ \hline \end{array} \qquad \begin{array}{r} 50 \\ +\,19 \\ \hline \end{array} \qquad \begin{array}{r} 61 \\ +\,17 \\ \hline \end{array}$$

ATIVIDADE 05

NESTA ATIVIDADE, A CRIANÇA DEVERÁ RESOLVER AS CONTINHAS DE SUBTRAÇÃO (MENOS/TIRAR).

DEZENA	UNIDADE
6	5
-2	1

DEZENA	UNIDADE
8	3
-7	0

DEZENA	UNIDADE
7	9
-6	4

DEZENA	UNIDADE
1	4
-0	4

DEZENA	UNIDADE
9	0
-5	0

DEZENA	UNIDADE
5	7
-4	3

DEZENA	UNIDADE
6	6
-4	6

DEZENA	UNIDADE
4	8
-2	5

DEZENA	UNIDADE
3	3
-2	1

DEZENA	UNIDADE
8	7
-6	4

ATIVIDADE 06

NESTA ATIVIDADE, A CRIANÇA DEVERÁ ESCREVER NÚMEROS DE 0 ATÉ 100.

ATIVIDADE 07

NESTA ATIVIDADE, A CRIANÇA DEVERÁ DECOMPOR OS NUMERAL, CONFORME O EXEMPLO.

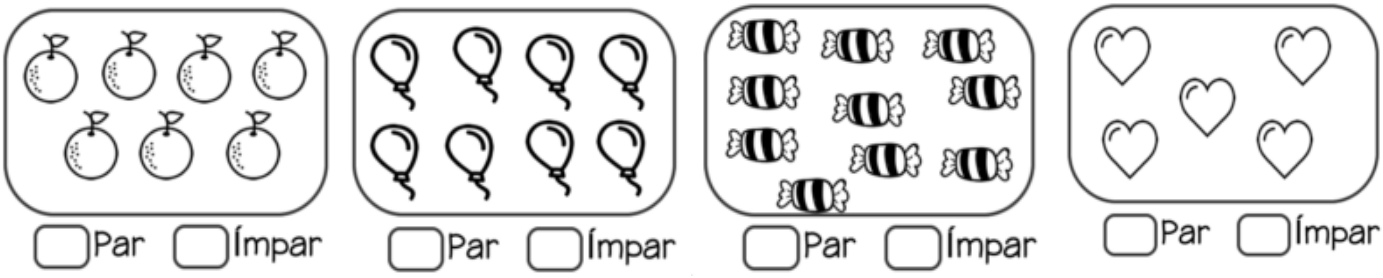
A) 18 = UMA DEZENA E OITO UNIDADES.

B) 21 = _____

C) 45 = _____

ATIVIDADE 08

NESTA ATIVIDADE, A CRIANÇA DEVERÁ CIRCULAR OS DESENHOS DE DOIS EM DOIS E CLASSIFICAR OS CONJUNTOS EM PAR OU ÍMPAR.

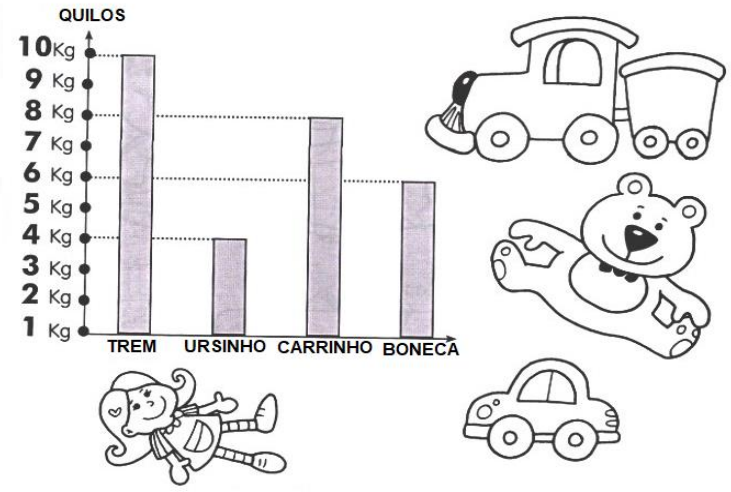


ATIVIDADE 09

NESTA ATIVIDADE, A CRIANÇA DEVERÁ PINTAR OS PORQUINHOS COM OS NÚMEROS PARES.

ATIVIDADE 10

NESTA ATIVIDADE, A CRIANÇA DEVERÁ OBSERVAR O GRÁFICO ABAIXO, VER QUANTO PESA CADA BRINQUEDO E, DEPOIS, RESPONDER AS QUESTÕES ABAIXO:



A) QUAL É O BRINQUEDO MAIS PESADO?

_____.

B) QUANTOS QUILOS ELE PESA?

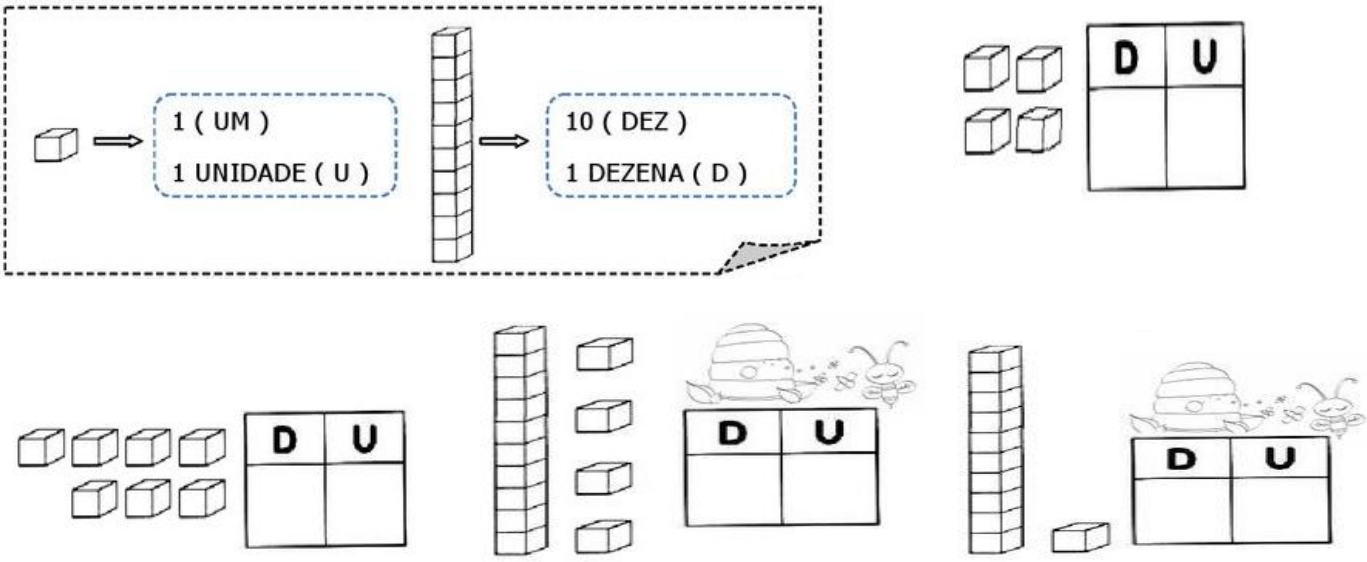
_____QUILOS.

C) QUANTOS QUILOS PESAM O CARRINHO E A BONECA JUNTOS?

_____QUILOS.

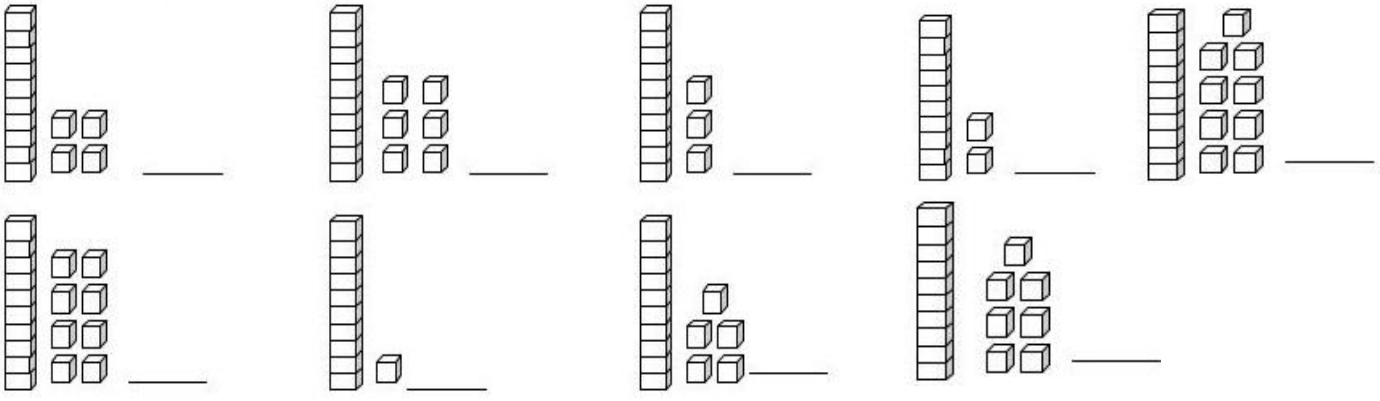
ATIVIDADE 11

NESTA ATIVIDADE, A CRIANÇA DEVERÁ COMPLETAR O VALOR DAS UNIDADES E DEZENAS, OBSERVANDO O VALOR DAS PEÇAS DO MATERIAL DOURADO.



ATIVIDADE 12

NESTA ATIVIDADE, A CRIANÇA DEVERÁ ESCREVER O NUMERAL CORRESPONDENTE AO MATERIAL DOURADO.



HISTÓRIA

ATIVIDADE 01

NESTA ATIVIDADE, O RESPONSÁVEL DEVERÁ REALIZAR A LEITURA DO TEXTO ABAIXO.

O TEMPO CULTURAL

NUM DETERMINADO MOMENTO DA HISTÓRIA, O HOMEM SENTIU NECESSIDADE DE MEDIR O TEMPO PARA MELHOR PLANEJAR SUA VIDA.

MAS... COMO O HOMEM COMEÇOU A MEDIR O TEMPO?

OBSERVANDO OS ASTROS NO CÉU, PRINCIPALMENTE O SOL E A LUA.

PELA POSIÇÃO DO SOL, O HOMEM PÔDE CRIAR O RELÓGIO E, PELAS FASES DA LUA SEPAROU AS SEMANAS, OS MESES E O ANO.

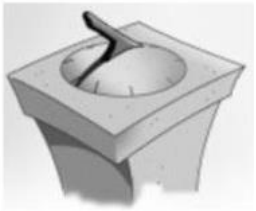
UM DOS PRIMEIROS RELÓGIOS CRIADOS PELO HOMEM FOI O RELÓGIO DE SOL.

ESTE NÃO POSSUÍA PONTEIROS, MAS UMA HASTE CUJA SOMBRA SE MOVIA LENTAMENTE, À MEDIDA QUE O SOL MUDAVA DE POSIÇÃO DURANTE O DIA. O RELÓGIO DE SOL, NO ENTANTO, NÃO FUNCIONAVA À NOITE, QUANDO CHOVIA OU SE NÃO HOUVESSE SOL. FORAM, ENTÃO, INVENTADOS OS RELÓGIOS DE ÁGUA E DE AREIA (AMPULHETA). O POVO ÁRABE INTRODUZIU O RELÓGIO DE PONTEIROS E, MAIS TARDE SURGIRAM OS RELÓGIOS DE CORDA, DE PÊNDULO E OS DIGITAIS.

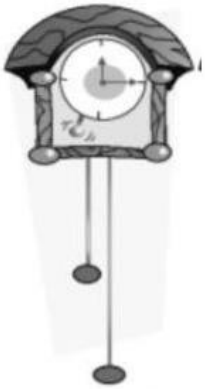
HOJE, DISPOMOS DOS MAIS DIVERSOS TIPOS DE RELÓGIOS.

AMPULHETA

RELÓGIO DE ÁGUA



RELÓGIO DE SOL



RELÓGIO DE PÊNDULO

RELÓGIO DE CORDA

ATIVIDADE 02

NESTA ATIVIDADE, A CRIANÇA DEVERÁ SER AUXILIADA PELO RESPONSÁVEL PARA ASSOCIAR A 2ª COLUNA DE ACORDO COM A 1ª COLUNA, DE ACORDO COM OS TIPOS DE RELÓGIOS CITADOS NO TEXTO ACIMA.

1. RELÓGIO DE SOL
2. RELÓGIO DE AREIA
3. RELÓGIO DE PONTEIROS
4. RELÓGIO DE ÁGUA

( )

( )

( )

( )

ATIVIDADE 03

UMA DATA COMEMORATIVA IMPORTANTE, VOCÊ CONHECE A HISTÓRIA DA INDEPENDÊNCIA?

D. PEDRO I, AO CHEGAR DE SANTOS, ENCONTROU, NAS PROXIMIDADES DO RIACHO IPIRANGA, EMISSÁRIOS DO RIO DE JANEIRO QUE TRAZIAM MENSAGENS DE LISBOA EXIGINDO SEU IMEDIATO RETORNO A PORTUGAL.

COM AS MENSAGENS, VINHAM CARTAS DE JOSÉ BONIFÁCIO, DE DONA LEOPOLDINO E DO DEPUTADO ANTÔNIO CARLOS QUE PEDIAM A REAÇÃO DO PRINCIPE.

D. PEDRO SENTIU QUE ERA CHEGADA A HORA, E NO MESMO LOCAL, A 7 DE SETEMBRO DE 1822, ÀS MARGENS DO RIACHO IPIRANGA, COM O CÉLEBRE BRADO:

- “INDEPENDÊNCIA OU MORTE”, DETERMINOU O ROMPIMENTO DOS LAÇOS QUE PRENDIAM O BRASIL AOS ANTIGOS COLONIZADORES.

POR ISSO, 7 DE SETEMBRO É O DIA DE FESTA NO BRASIL.

QUAL É A DATA DESSE DIA IMPORTANTE?

_____

O QUE D. PEDRO GRITOU AS MARGENS DO RIACHO IPIRANGA?

_____

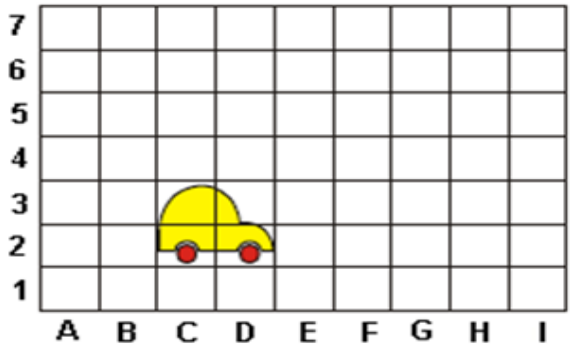
ATIVIDADE 04

VAMOS ILUSTRAR O MOMENTO EM QUE D. PEDRO GRITOU AS MARGENS DO RIACHO IPIRANGA.

GEOGRAFIA

ATIVIDADE 01

NESTA ATIVIDADE, A CRIANÇA DEVERÁ OBSERVAR AS FIGURAS ABAIXO E LOCALIZAR A POSIÇÃO EM QUE ESTÁ A RODA DA FRENTE DO CARRO.



A) ( ) C1

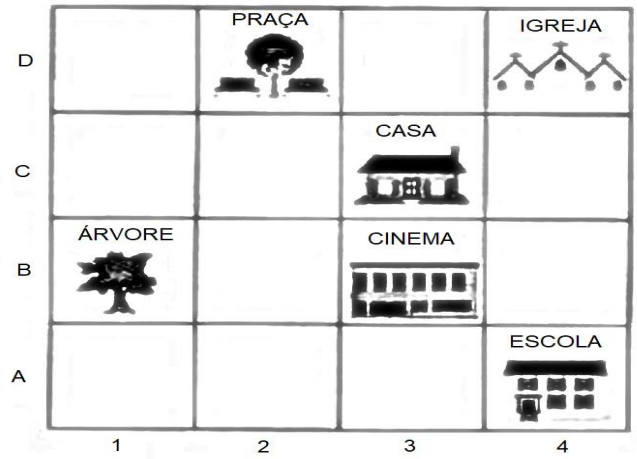
B) ( ) D3

C) ( ) C3

D) ( ) D2

ATIVIDADE 02

NESTA ATIVIDADE, A CRIANÇA DEVERÁ AJUDAR O BRUNO A IDENTIFICAR A LOCALIZAÇÃO DO CINEMA NO MAPA A SEGUIR. PARA ISSO, OBSERVARÁ A LETRA DA LINHA E O NÚMERO DA COLUNA NO MAPA.



QUAL É A LOCALIZAÇÃO DO CINEMA?

A) A4

B) B3

C) C3

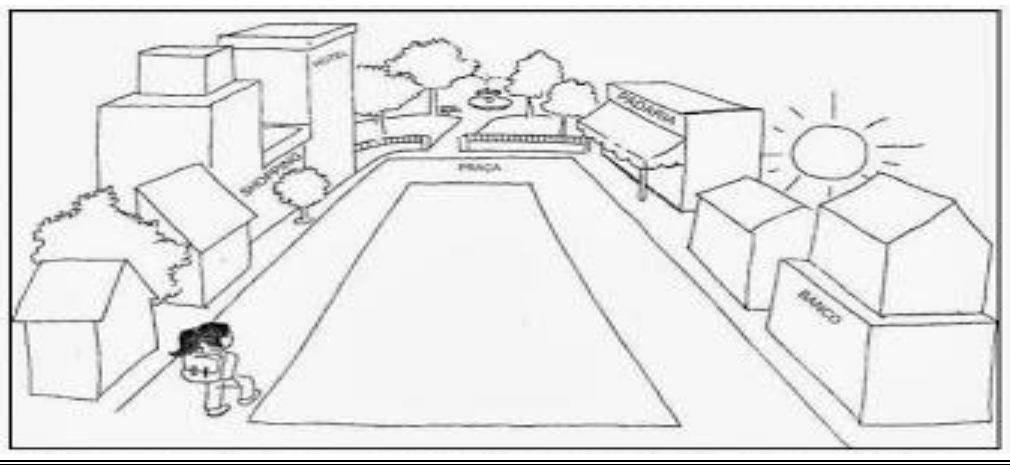
D) D2

ATIVIDADE 03

PONTOS DE REFERÊNCIA:

OS PONTOS DE REFERÊNCIA SÃO ELEMENTOS QUE NOS ORIENTAM, PARA CHEGARMOS A DIFERENTES LUGARES, QUE NÃO CONHECEMOS AINDA.

NESTA ATIVIDADE, A CRIANÇA DEVERÁ OBSERVAR A IMAGEM E CIRCULAR A CASA ONDE A ANINHA MORA. DEPOIS DEVERÁ DESENHAR A SUA CASA E ALGUNS PONTOS DE REFERÊNCIA PRÓXIMOS A ELA.

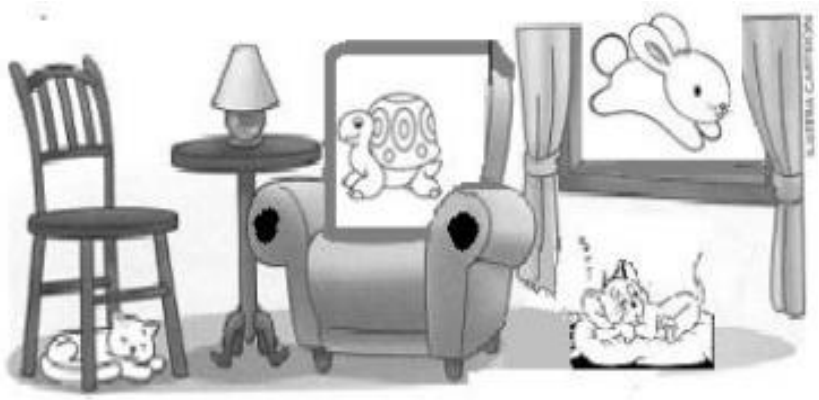


ANINHA MORA PERTO DA PRAÇA, SUA CASA FICA AO LADO DO SHOPPING, EM FRENTE À CASA DE DANIEL. CIRCULE NA IMAGEM A CASA DA ANINHA.

DESENHE SUA CASA E ALGUNS PONTOS DE REFERÊNCIA PRÓXIMOS A ELA.

ATIVIDADE 04

NESTA ATIVIDADE, A CRIANÇA DEVERÁ OBSERVAR O DESENHO ABAIXO E MARCAR UM X NO ANIMAL QUE ESTÁ EMBAIXO DA CADEIRA.



O ANIMAL QUE ESTÁ EMBAIXO DA CADEIRA É:

(A) CACHORRO

(B) GATO

(C) COELHO

(D) TARTARUGA

CIÊNCIAS

ATIVIDADE 01

AS **PLANTAS** ESTÃO PRESENTES NO DIA A DIA DE TODAS AS PESSOAS. ALÉM DA ALIMENTAÇÃO, ELAS SÃO UTILIZADAS PARA DIVERSOS OUTROS FINS.

NAS PRÓXIMAS ATIVIDADES VAMOS VER ALGUNS EXEMPLO.

- **CONSTRUÇÃO**: AS PLANTAS FORNECEM MATERIAIS PARA A CONSTRUÇÃO DE CASAS, MÓVEIS, BARCOS, CERCAS E OUTROS OBJETOS.

PESCADORES CAIÇARAS EM BARCOS ARTESANAIS FABRICADOS NUMA PEÇA ÚNICA DE TRONCO DE ÁRVORE. MUNICÍPIO DE PARATY, RIO DE JANEIRO, EM 2014

MORADIA INDÍGENA COBERTA POR SAPÉ, UM TIPO DE PALHA DE CAPIM. ALDEIA YAWALAPITI, PARQUE INDÍGENA DO XINGU. MATO GROSSO. EM 2012.

AGORA OLHE AO SEU REDOR E ESCREVA O QUE VOCÊ IDENTIFICA QUE FOI FEITO COM PLANTA.

ATIVIDADE 02

- **COMBUSTÍVEL**: A MADEIRA DE ALGUMAS PLANTAS PODE SER UTILIZADA COMO COMBUSTÍVEL EM FORNOS, FOGÕES E LAREIRAS. O ETANOL, COMBUSTÍVEL UTILIZADO EM AUTOMÓVEIS, É PRODUZIDO DA CANA-DE-AÇÚCAR.

O FOGÃO A LENHA É UTILIZADO NO PREPARO DE ALIMENTOS E NO AQUECIMENTO DAS CASAS. MUNICÍPIO DE SANTANA DOS MONTES, MINAS GERAIS, EM 2015.

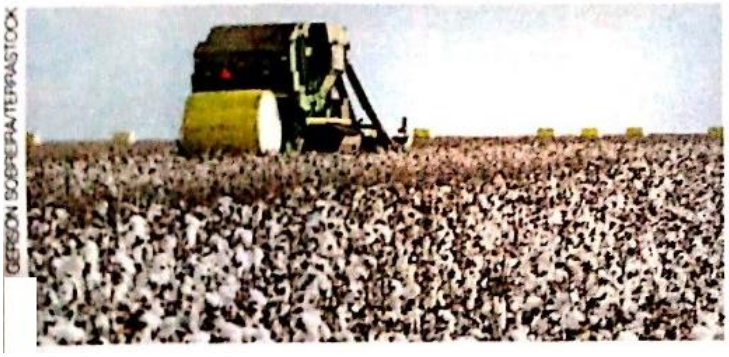
A CANA-DE-AÇÚCAR É UTILIZADA NA PRODUÇÃO DE ETANOL. PLANTAÇÃO DE CANA-DE-AÇÚCAR, NO MUNICÍPIO DE JOSÉ BONIFÁCIO, SÃO PAULO, EM 2016.

VEJA ALGUMAS PLANTAS USADAS EM COMBUSTÍVEIS E ENUMERE DE ACORDO COM OS NOMES NO QUADRO DE PALAVRAS QUE CORRESPONDEM AS PLANTAS.

1. CANA- DE- AÇÚCAR	**2. MAMONAS**	**3. SOJA**	**4. GIRASSOL**

ATIVIDADE 03

- **INDÚSTRIA:** ALGUMAS PLANTAS OU PARTES DELAS PODEM SER UTILIZADAS PELAS INDÚSTRIAS PARA A FABRICAÇÃO DE VÁRIOS PRODUTOS, COMO BORRACHA, TINTAS, TECIDOS, PAPEL, CERAS, PERFUMES, SABONETES E XAMPUS.



O ALGODÁO É USADO NA FABRICAÇÃO DE TECIDOS. PLANTAÇÃO DE ALGODÃO NO MUNICÍPIO DE COSTA RICA, MATO GROSSO DO SUL, EM 2015.

O EUCALIPTO É UMA ÁRVORE UTILIZADA NA FABRICAÇÃO DE PAPEL. PLANTAÇÃO DE EUCALIPTO, NO MUNICÍPIO DE LONDRINA, PARANÁ, EM 2017.

ASSOCIE CADA PLANTA LISTADA NO QUADRO AO PRODUTO QUE É FEITO A PARTIR DELA.

ALGODÃO	CANA-DE-AÇÚCAR	EUCALIPTO

ATIVIDADE 04

- **MEDICAMENTOS:** VÁRIOS MEDICAMENTOS DISPONÍVEIS NAS FARMÁCIAS TAMBÉM SÃO PRODUZIDOS DE PLANTAS.

A ESPINHEIRA-SANTA É UMA PLANTA USADA NA FABRICAÇÃO DE MEDICAMENTOS PARA DORES NO ESTÔMAGO. SUA FOLHA MEDE 9 CENTÍMETROS.

O SALGUEIRO É UTILIZADO EM MEDICAMENTOS QUE COMBATEM A DOR E A FEBRE.

ESSAS PLANTAS SÃO PARTES DE ESTUDOS REALIZADOS PARA PROVAR O QUE NOSSAS MÃES JÁ HAVIAM APRENDIDO COM A SUA AVÓ, SOBRE AQUELE CHÁZINHO PARA TIRAR ALGUMA DOR EM NOSSO CORPO.

➡ ENTÃO AGORA ENCONTRE EM SUA CASA 3 (TRÊS) PLANTAS USADAS PARA TIRAR ALGUMA DOR DE SEU CORPO. E COLE NOS QUADROS E COM AJUDA DA MAMÃE OU OUTRO ADULTO ESCREVA O NOME E PARA QUE SERVE.

ARTE

PARA NOSSAS ATIVIDADES DE ARTE IREMOS UTILIZAR O LIVRO DIDÁTICO ÁPIS COM O CONTEÚDO NAS PÁGINAS 50 A 63, TOTALIZANDO 04 ATIVIDADES DA DISCIPLINA DE ARTE.

ATIVIDADE 01: INTERVENÇÃO (PAG. 50 A 53)

HOJE EM NOSSA AULA IREMOS CONHECER A INTERVENÇÃO DO ARTISTA **THIAGO CÓSTACKZ**. PARA ESSA ATIVIDADE, VOCÊ IRÁ FAZER A LEITURA NO LIVRO DIDÁTICO NAS PÁGINAS **50** A **53** E CONHECER UM POUQUINHO SOBRE ESSE TIPO DE INTERVENÇÃO, COMO A OBRA FOI FEITA E QUAL A MENSAGEM QUE ELA PASSA AO PÚBLICO. COMO ATIVIDADE PRÁTICA VOCÊ TERÁ DUAS OPÇÕES, A CRIAÇÃO DE UMA PEQUENA INTERVENÇÃO COM MATERIAIS RECICLÁVEIS OU O DESENHO ATRAVÉS DA ARTE.

- SEGUE A PRIMEIRA SUGESTÃO DE ATIVIDADE PARA CONSTRUÇÃO DE SUA INTERVENÇÃO, CASO NÃO TENHA OS MATERIAIS PODE FAZER O DESENHO NO ESPAÇO ABAIXO:

ATIVIDADE 02: FAZENDO ARTE (PAG. 54 A 56)

HOJE EM NOSSA AULA IREMOS CRIAR MAIS UMA INTERVENÇÃO BASEADA NAS OBRAS DO ARTISTA **THIAGO CÓSTACKZ**. PARA ESSA ATIVIDADE, VOCÊ IRÁ FAZER A LEITURA NO LIVRO DIDÁTICO NAS PÁGINAS **54** A **56** E FAZER O PROCESSO DA CONSTRUÇÃO DE SUA PIABINHA, OU PODEMOS CHAMAR DE PIPA, PAPAGIO OU PANDORGA. SE NÃO TIVER OS MATERIAIS PARA FAZER A ATIVIDADE, DESENHE NO ESPAÇO A SEGUIR SUA INTERFERÊNCIA. USE SUA CRIATIVIDADE E VÁ ALÉM DE SUA IMAGINAÇÃO.

ATIVIDADE 03: BRINQUEDO E ARTE (PAG. 58 A 61)

HOJE EM NOSSA AULA IREMOS CONHECER QUE MUITOS ARTISTAS PINTAVAM BRINCADEIRAS DE SUA INFÂNCIA. PARA ESSA ATIVIDADE, VOCÊ IRÁ FAZER A LEITURA NO LIVRO DIDÁTICO NAS PÁGINAS **58** A **61** E CONHECER DIVERSOS TIPOS DE BRINQUEDOS E A OBRA DO ARTISTA CÂNDIDO PORTINARI **“MENINOS SOLTANDO PIPA”**, RETRATADA A SUA BRINCADEIRA DE INFÂNCIA.

- PARA NOSSA ATIVIDADE, VOCÊ IRÁ FAZER UM DESENHO INSPIRADO NA OBRA DO ARTISTA **PORTINARI** NO ESPAÇO A SEGUIR. USE SUA CRIATIVIDADE, MUITAS CORES E SOLTE SUA IMAGINAÇÃO.

ATIVIDADE 04 EXPERIMENTOS E BRINQUEDOS (PAG. 62 A 63)

HOJE EM NOSSA AULA IREMOS CONHECER ALGUNS BRINQUEDOS ANTIGOS. PARA ESSA ATIVIDADE, VOCÊ IRÁ FAZER A LEITURA NO LIVRO DIDÁTICO NAS PÁGINAS **62** E **63** E CONHECER ESSES BRINQUEDOS QUE TALVEZ SEUS PAIS OU AVÓS JÁ TENHAM SE DIVERTIDO MUITO COM ELES.

- PARA NOSSA ATIVIDADE ARTÍSTICA, VOCÊ IRÁ FAZER UM **"PARQUEDAS"** SUPER DIVERTIDO E FÁCIL DE FAZER. PARA ESSA ATIVIDADE DIVERTIDA VOCÊ IRÁ SEGUIR O PASSO A PASSO APRESENTADO NA PÁGINA **63**. CASO VOCÊ NÃO TENHA O MATERIAL NECESSÁRIO PARA ESSA ATIVIDADE SUPER LEGAL, PODERÁ DESENHAR SEU PARAQUEDAS NO ESPAÇO A SEGUIR.

EDUCAÇÃO FÍSICA

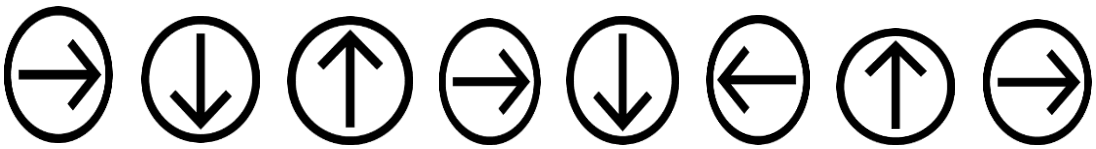
ATIVIDADE 01

SALTOS COORDENADOS.

NESTA ATIVIDADE SERÁ DESENVOLVIDO A COORDENAÇÃO MOTORA GROSSA, PERCEPÇÃO, NOÇÃO DE TEMPO ESPAÇO, SERÁ ORGANIZADO UMA SEQUÊNCIA DE SETAS COM DIFERENTES DIREÇÕES, PARA REALIZAR A ATIVIDADE SERÁ NECESSÁRIO UM GIZ PARA MARCAR AS SETAS PARA ONDE DEVERÁ SER DIRECIONADO O CORPO DO ALUNO DURANTE A REALIZAÇÃO.

REGRAS: SALTAR COM O CORPO EM DIREÇÃO A SETA.

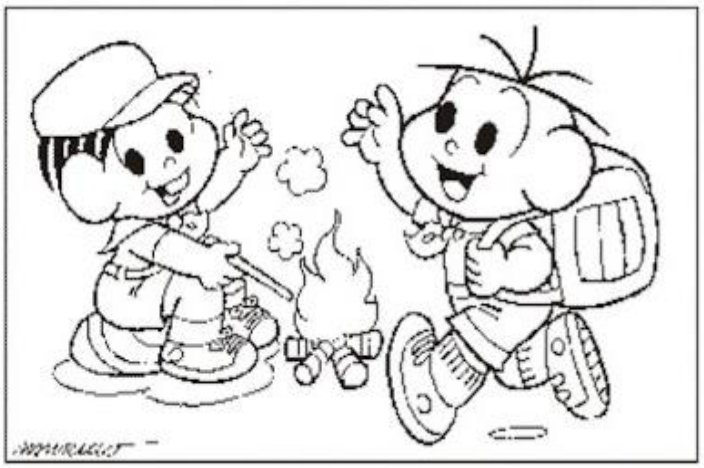
PASSO A PASSO COMO REALIZAR:
HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=SMDJAKAMYBU



ATIVIDADE 02

JOGO DOS SETE ERROS.

O JOGO DOS SETE ERROS REQUER MUITA ATENÇÃO PARA IDENTIFICAR AS DIFERENÇAS ENTRE AS IMAGENS, CADA DIFERENÇA QUE FOR ENCONTRADO CIRCULE EM UMA DAS IMAGENS, APÓS TEREM ENCONTRADO OS SETE ERROS PINTE AS IMAGENS.



ATIVIDADE 03

JOGO DE TÊNIS COM BALÃO.

MATERIAIS NECESSÁRIO: DOIS PRATOS DESCARTÁVEL OU PAPELÃO, FITA DUREX E COLA QUENTE, UM BALÃO.

SERÁ INICIADA A ATIVIDADE SENDO REALIZADAS A CONSTRUÇÃO DAS RAQUETES, PODENDO SER DE PRATO DESCARTÁVEL OU DE PAPELÃO, SEGUE AS IMAGENS ABAIXO.

PASSO A PASSO DE COMO FAZER A RAQUETE:
HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=4IQOLEA1IEA

PARA REALIZAR A ATIVIDADE SERÁ NECESSÁRIO UM BARBANTE E ESPAÇO ADEQUADO, A ATIVIDADE PODE SER REALIZADA NA VARANDA OU EM UMA SALA COM AMPLO ESPAÇO.

COMO REALIZAR A ATIVIDADE: HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=OQVEKU8LL9Q

REGRAS: O BALÃO NÃO PODE CAIR NO LADO DO SEU CAMPO, O BALÃO TEM QUE SER PASSADO PARA O LADO DO ADVERSÁRIO POR CIMA DO BARBANTE, PODE ENCOSTAR QUANTAS VEZES QUISER NO BALÃO.

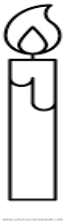
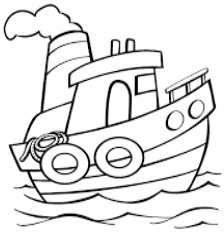
ATIVIDADE 04

RACIOCINIO LÓGICO

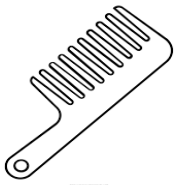
JOGO DE CHARADA, PINTAR A RESPOSTA CORRETA.

A) O QUE É, O QUE É? TEM PESCOÇO E NÃO TEM CABEÇA, TEM BRAÇO E NÃO TEM MÃOS, TEM CORPO E NÃO TEM PERNAS.

1B) O QUE É, O QUE É? NASCE GRANDE E MORRE PEQUENO.

C) O QUE É O QUE É? SÓ ANDA COM AS PERNAS ATRÁS DA ORELHA.



RECORTES

ENCONTRAR

TERMINAR

FEIO

SUMIR

BRAVO

COMEÇO