



Secretaria Municipal de Educação, Esporte, Cultura e Lazer

Escola Polo Municipal Rural Juvenal Fróes

Turma: Pré II - Multi

Período: 30/11 a 15/12 de 2020

NOME: _____

Atividades Interacionais e Lúdicas

1ª SEMANA

- COM AJUDA DA FAMÍLIA REALIZAR A LEITURA E CANTAR A MÚSICA **BATE O SINO**:

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

BATE O SINO PEQUENINO SINO DE BELÉM JÁ NASCEU DEUS MENINO PARA O NOSSO BEM	PAZ NA TERRA PEDE O SINO ALEGRE A CANTAR ABENÇOE DEUS MENINO ESTE NOSSO LAR	HOJE A NOITE É BELA JUNTOS, EU E ELA VAMOS À CAPELA FELIZES A REZAR	AO SOAR O SINO, SINO PEQUENINO VAI O DEUS MENINO NOS ABENÇOAR
---	--	--	--

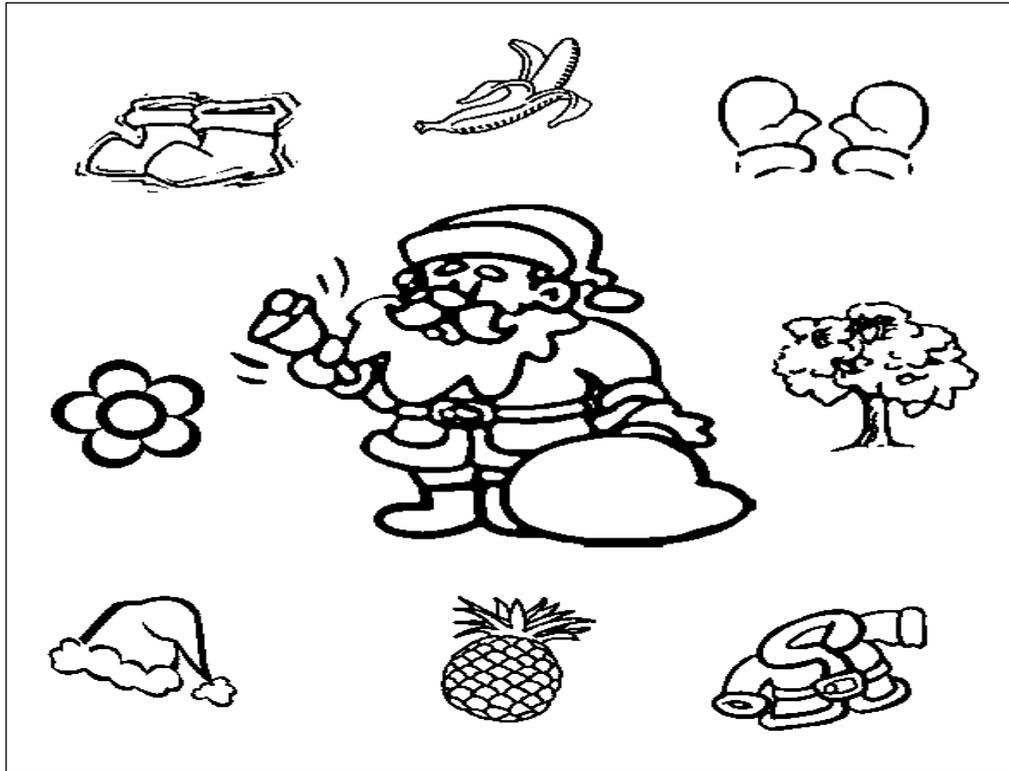
- PINTAR O DESENHO REFERENTE A MÚSICA BATE O SINO, COM AS CORES QUE MAIS GOSTA.



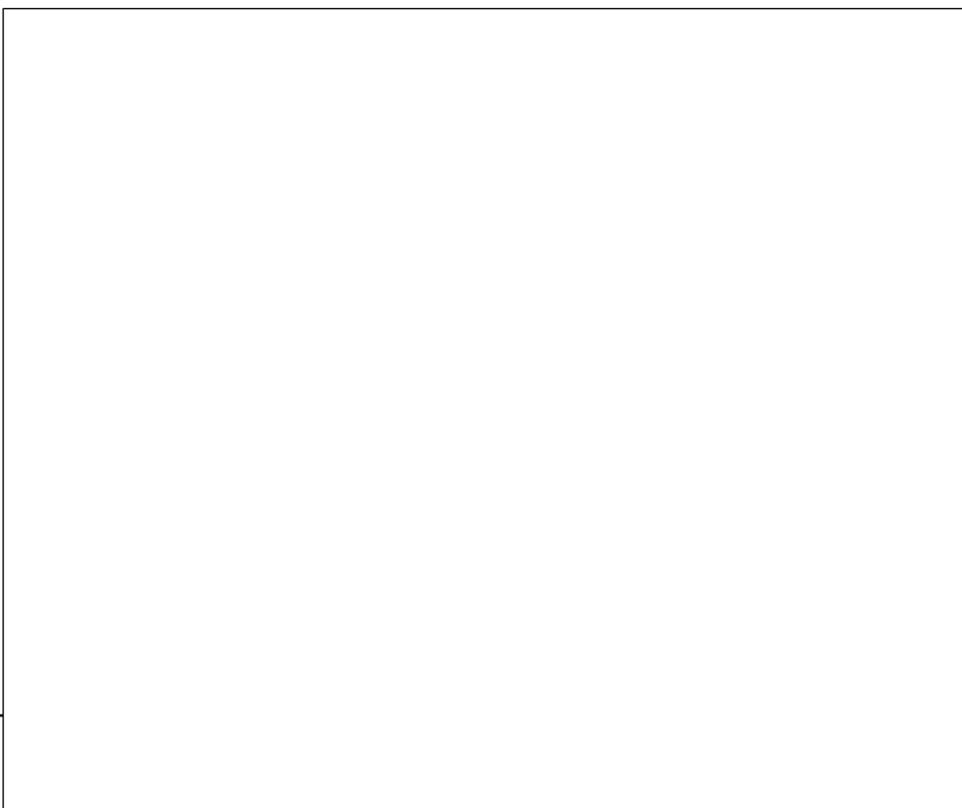


2ª SEMANA

- LIGAR SOMENTE O QUE PAPAÍ NOEL USA PARA VESTIR E PINTE O DESENHO.



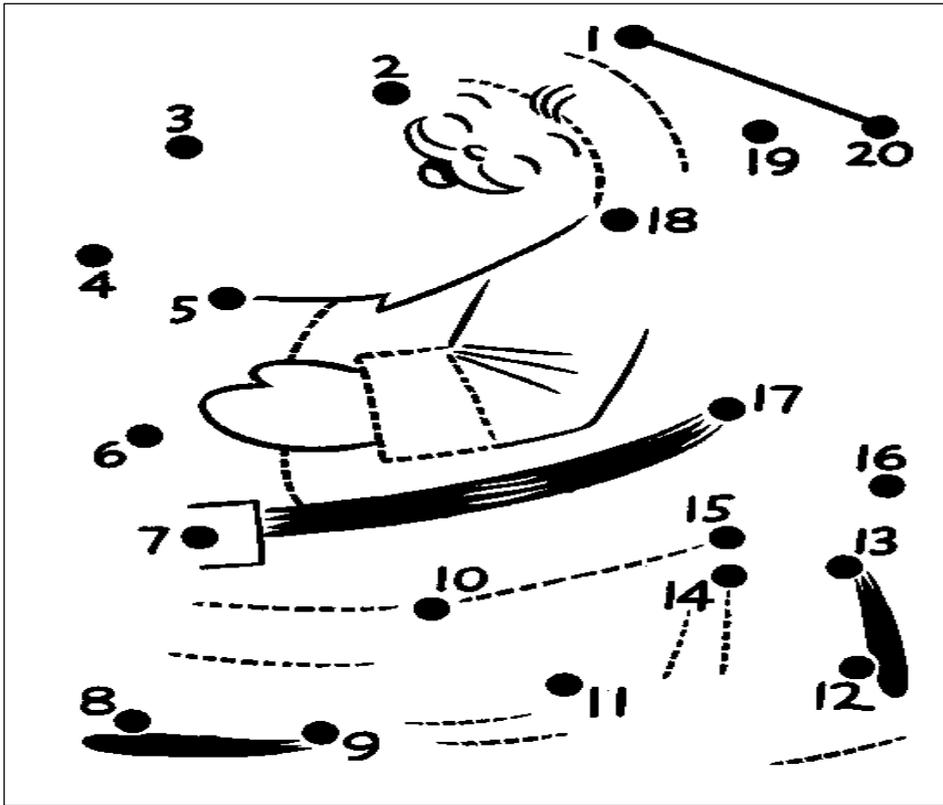
- RECORTAR DE REVISTAS OU JORNAIS FIGURAS QUE REPRESENTEM O QUE VOCÊ GOSTARIA DE GANHAR NO NATAL E COLAR NO ESPAÇO ABAIXO:



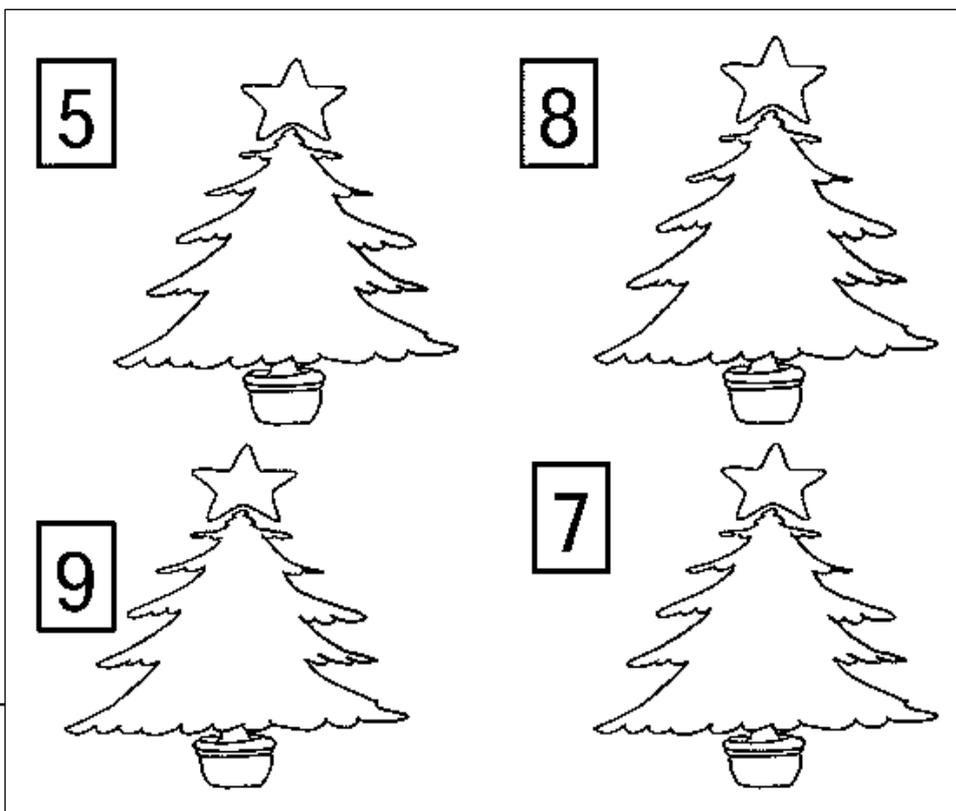


3ª SEMANA

- LIGAR OS PONTOS COMPLETANDO A SEQUÊNCIA NUMÉRICA.



- DESENHAR BOLINHAS NAS ÁRVORES DE NATAL REFERENTE AO NÚMERO CORRESPONDENTE.





Secretaria Municipal de Educação, Esporte, Cultura e Lazer

Escola Polo Municipal Rural Juvenil Fróes

Turma: Pré II - Multi

Período: 30/11 a 15/12 de 2020

NOME:

Atividades Interacionais e Lúdicas

ARTE

PINTE, RECORTE E MONTE O VASO DE FLORES.





PINTE SEGUINDO AS CORES



1- AMARELO 2- AZUL 3- VERDE 4- VERMELHO
5- LARANJA 6- VIOLETA 7- MARRON



Secretaria Municipal de Educação, Esporte, Cultura e Lazer

Escola Polo Municipal Rural Juvenal Fróes

Turma: PRÉ II Multi

Período: 30/11 a 15/12 de 2020

Atividades Interacionais e Lúdicas – AILs

MOVIMENTO – CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS

1ª SEMANA

Com ajuda da família os alunos deverão construir um jogo da memória, colorir os desenhos e colar a folha (em anexo) em uma cartolina ou papelão, depois que a cola secar, recortar cada figura separadamente.

2ª SEMANA

Na atividade anterior os alunos construíram um jogo da memória, nesta atividade com ajuda da família deverão jogar. Como jogar: Vire as figuras para baixo, embaralhe e espalhe pela mesa. O jogador deverá levantar duas figuras de uma vez tentando encontrar o par, se a segunda figura virada for diferente da primeira, o jogador deverá devolver as duas com o desenho para baixo.

3ª SEMANA

Os alunos deverão imitar através de gestos e sons, um dos animais que aparecem nos desenhos do jogo da memória.

