

ALUNA: _____

PROFESSORA: _____

CLASSE ESPECIAL

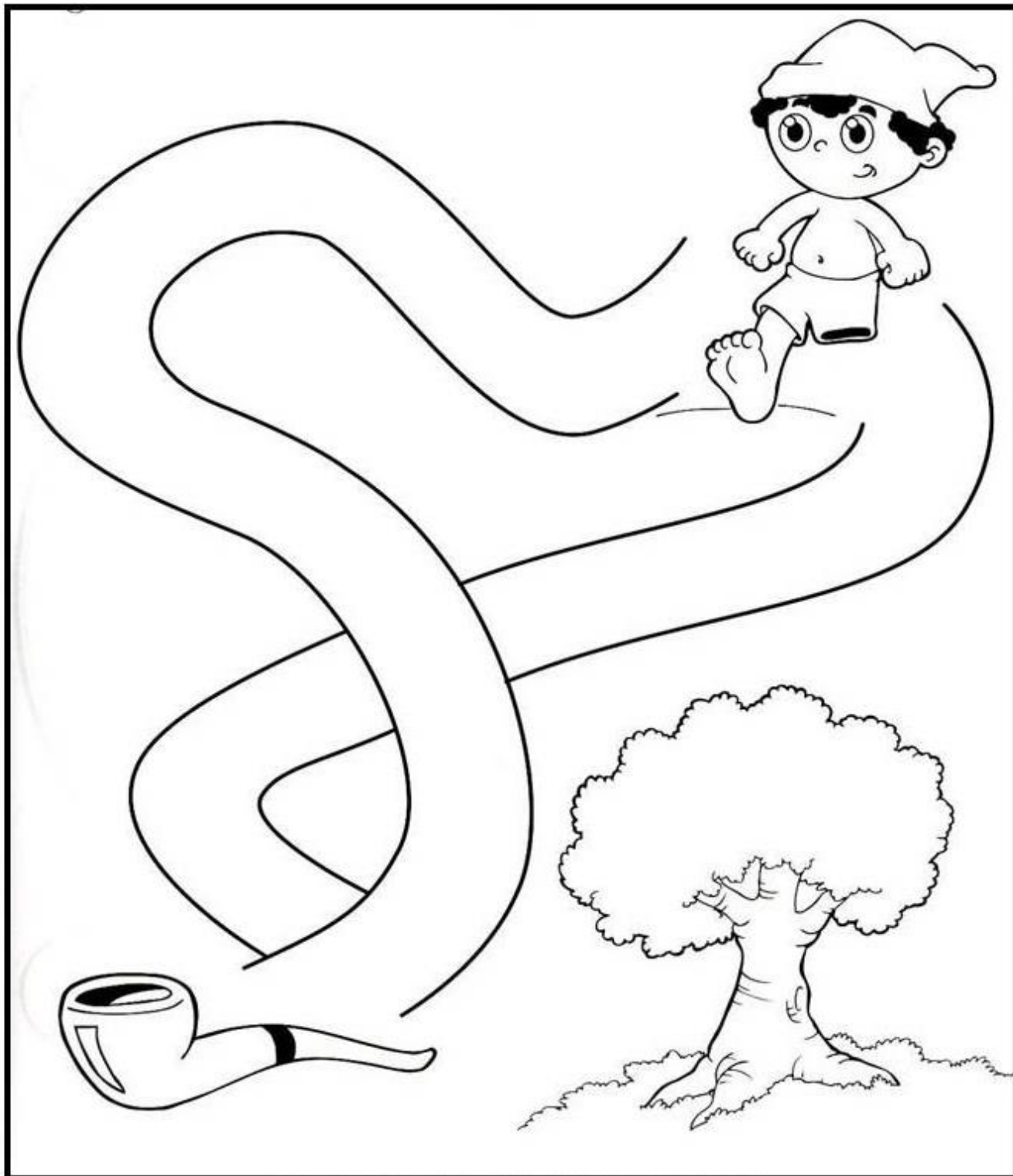
CRONOGRAMA DA SEMANA: 18/08 à 24/08/2020



OBJETO DE CONHECIMENTO: Coordenação Motora

HABILIDADES: (EI01TS02)

**LEVE O AI ATÉ O CACHIMBO.
PASSE O DEDO NA TINTA.**



Desenhado por: Blog Continho do Cabelo

ATIVIDADE

COMPLETE O PEDACINHO QUE FALTA, PENSE NO SOM QUE SAI DE SUA BOQUINHA E NAS LETRAS QUE IRÁ USAR:



SERE



CU



SA



CURUPI

PINTE AS SÍLABAS QUE FORMAM OS NOMES:



BO	DE	NA	TO	CA	DA	RO
----	----	----	----	----	----	----



BOI	MA	SA	LE	FA	CI	GA
-----	----	----	----	----	----	----



BOI	MA	TA	LE	TÁ	CI	GA
-----	----	----	----	----	----	----



ZE	LO	CA	BI	XA	SO	MEM
----	----	----	----	----	----	-----

ATIVIDADE

QUAL É O NOME DO PERSONAGEM?



--	--	--	--



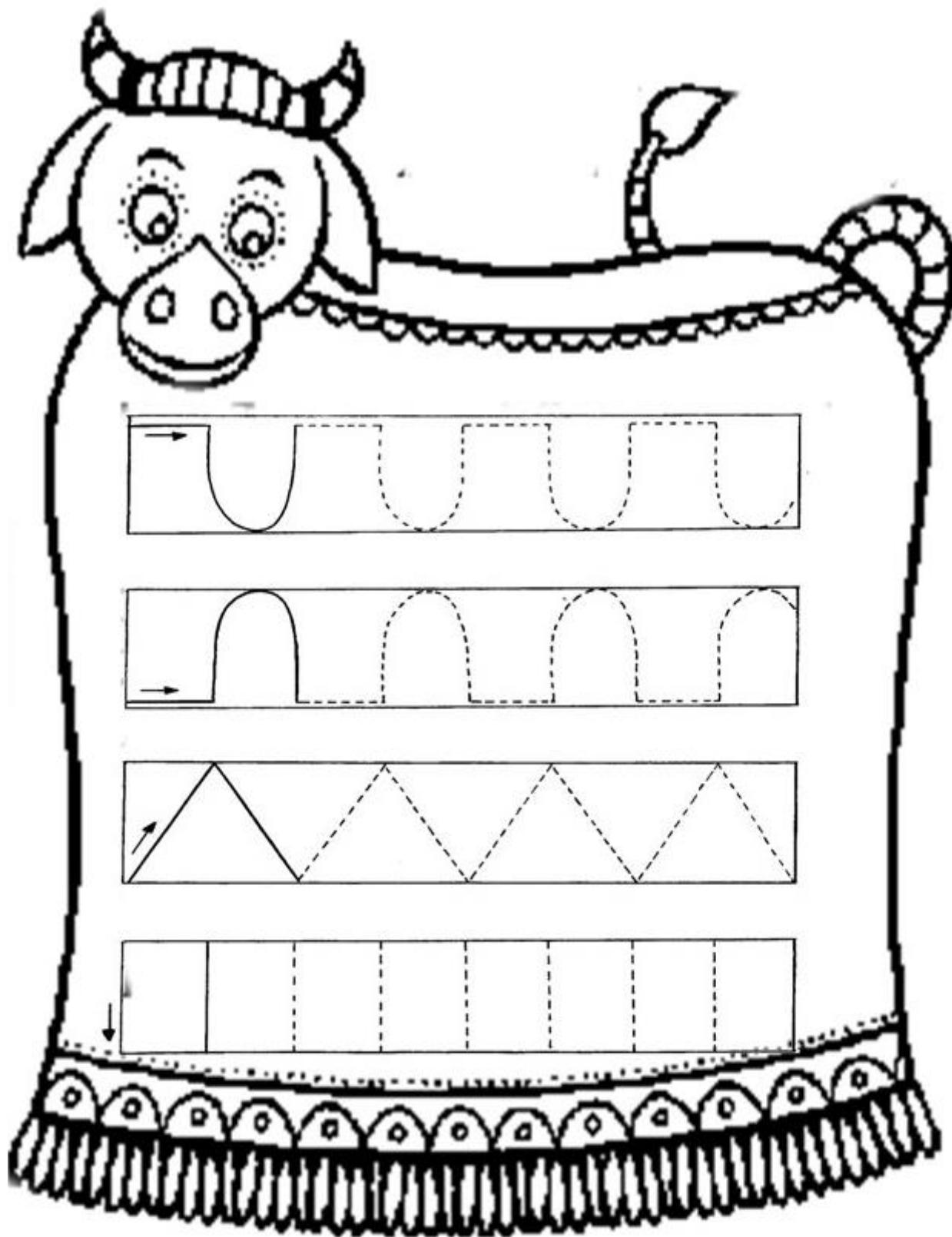
--	--	--	--

MULA-SEM-CABEÇA	IARA	BOITATÁ	BOTO
SACI	CURUPIRA	CUCA	LOBISOMEM

OBJETO DE CONHECIMENTO: Coordenação Motora

HABILIDADES: (EI01TS02)

SIGA AS LINHAS COM LÁPIS DE COR



OBJETO DE CONHECIMENTO: Coordenação Motora

HABILIDADES: (EI01TS02)



OBJETO DE CONHECIMENTO: CAÇA-PALAVRAS

HABILIDADES: (EF12LP03)

PROCURE NO CAÇA-PALAVRA OS PERSONAGENS
DO FOLCLORE:

SACI LOBISOMEM

SEREIA CURUPIRA

MULA SEM CABEÇA NEGRINHO

VITÓRIA RÉGIA BOTO BUMBA MEU BOI

BOITATÁ CORPO SECO PISADEIRA



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

OBJETO DE CONHECIMENTO: Coordenação Motora

HABILIDADES: (EI01TS02)

O saci pererê é pretinho com o chapéu vermelho. Ligue os pontinhos e pinte-o.



OBJETO DE CONHECIMENTO: Pintar os personagens do folclore

HABILIDADES: (EI01TS02)

VAMOS COLORIR:

