

# AULA 1

ERA UMA VEZ...  
UMA CRIANÇA FELIZ.  
MORAR NUMA FAZENDA  
FOI O QUE SEMPRE QUIS.

1. LEIA

- FAZENDA FA FE FI FO FU
- fazenda fa fe fi fo fu

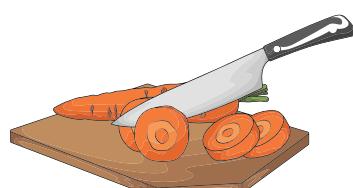
2. OBSERVE OS DESENHOS ABAIXO. ESCREVA A SÍLABA QUE FALTA PARA COMPLETAR CADA PALAVRA.



GUEIRA



LA



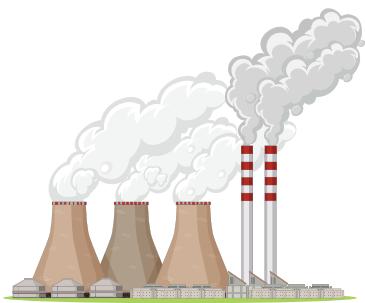
CA



LHOTES



LIZ



MAÇA

3. ESTE ANO, FÁBIO FOI PARA A ESCOLA. NA SUA SALA DE AULA, TEM OUTRAS CRIANÇAS CUJOS NOMES TAMBÉM COMEÇAM COM A **LETRA F**. OBSERVE O SOM INICIAL DESSES NOMES:



FÁBIO



FIORELA

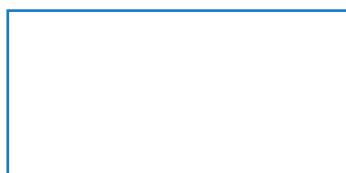
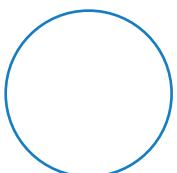
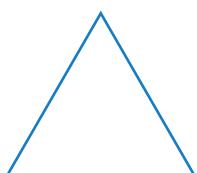


FRANCISCO

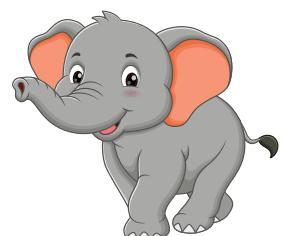
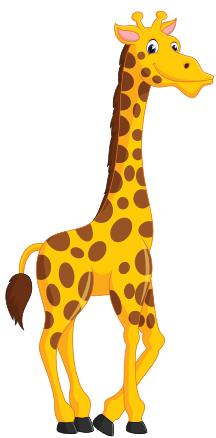


FÁTIMA

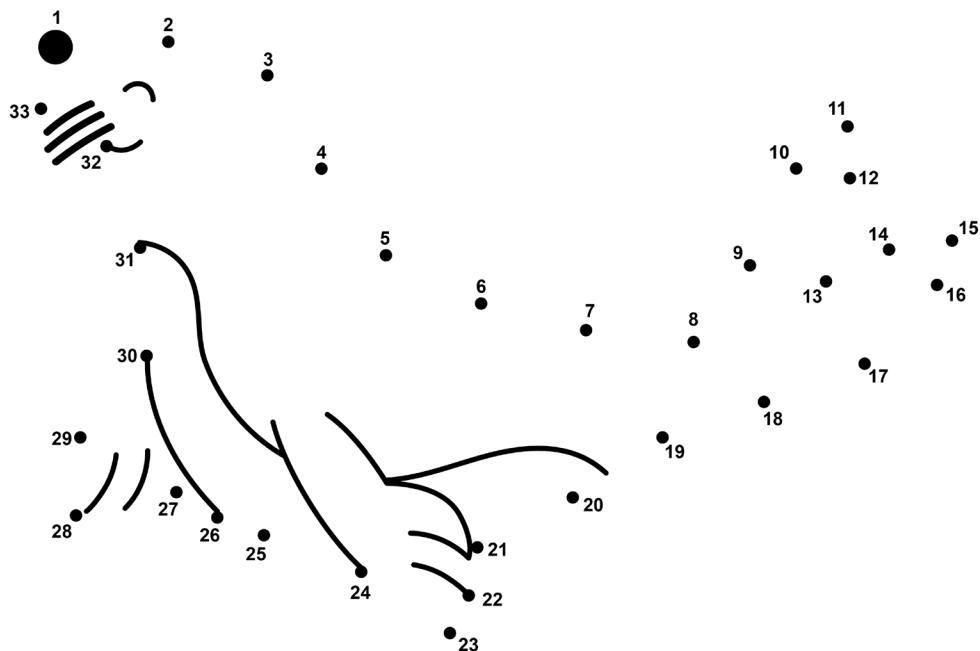
4. FIORELA CONSEGUIU SE LEMBRAR DE OUTROS 2 NOMES DE PESSOAS QUE TAMBÉM COMEÇAM COM A **LETRA F**: **FABIANA E FELIPE**.
- ⇒ VEJA QUANTOS NOMES VOCÊ CONSEGUE LEMBRAR. VAI FALANDO E CONTANDO, DEPOIS ESCREVA DENTRO DO RETÂNGULO ABAIXO O NÚMERO CORRESPONDENTE À QUANTIDADE DOS NOMES DOS QUAIS VOCÊ SE LEMBROU.



5. FALE OS NOMES DOS DESENHOS ABAIXO, CONTE QUANTAS SÍLABAS CADA UM TEM E ESCREVA O NÚMERO ABAIXO DAS GRAVURAS.
- CIRCULE OS QUE TÊM O SOM DA **LETRA F** EM ALGUMA SÍLABA.



6. LIGUE OS NÚMEROS SEGUINDO A ORDEM E DESCUBRA O ANIMAL.  
⇒ DEPOIS ESCREVA UMA FRASE SOBRE O ANIMAL QUE VOCÊ DESCOBRIU E PINTE-O.



7. AS PALAVRAS **FAZENDA** E **FAMÍLIA** COMEÇAM COM A **LETRA F**.  
DESCUBRA OUTRAS PALAVRAS QUE TAMBÉM COMEÇAM COM ESTA LETRA SEGUINDO AS DICAS, SE PRECISAR PEÇA AJUDA.  
ESCREVA AS PALAVRAS.

⇒ NOMES DE ANIMAIS:

---

⇒ O QUE SE FAZ GERALMENTE NO DIA DO ANIVERSÁRIO:

---

⇒ NOMES DE ALIMENTOS:

---

➡ O QUE ASSISTIMOS NO CINEMA:

---

➡ AS PESSOAS GERALMENTE USAM NAS FESTAS DE CARNAVAL:

---

8. IMAGINE QUE A FAMÍLIA DE RUBINHO É FORMADA POR **2 ADULTOS** E **3 CRIANÇAS** E DESENHE.
  
9. INVENTE NOMES PARA AS PESSOAS DA FAMÍLIA DO RUBINHO, SABENDO QUE UMA DAS CRIANÇAS SE CHAMA RUBINHO.
  - QUANTOS NOMES VOCÊ TERÁ QUE INVENTAR? \_\_\_\_\_
  - ESCREVA-OS ABAIXO.

**10.** DESENHE AS PESSOAS DA SUA FAMÍLIA E ESCREVA O NOME DE CADA UMA.

**11.** QUAL FAMÍLIA TEM MAIS PESSOAS, A SUA OU A DO RUBINHO?  
ANOTE OS NÚMEROS E CIRCULE O NÚMERO MAIOR.

• A SUA FAMÍLIA: \_\_\_\_\_ • A FAMÍLIA DO RUBINHO: \_\_\_\_\_

- ⇒ FAÇA ABAIXO PEQUENOS CÍRCULOS QUE REPRESENTEM A QUANTIDADE DE PESSOAS DA SUA FAMÍLIA E A QUANTIDADE DE PESSOAS DA FAMÍLIA DO RUBINHO.
- ⇒ CONTE E DESCUBRA QUANTAS PESSOAS TÊM AS DUAS FAMÍLIAS JUNTAS E ESCREVA O NÚMERO CORRESPONDENTE.



## HORA DA LEITURA

➡ OUÇA O POEMA. COMPLETE-O FALANDO OS NOMES DOS ANIMAIS.

### A CASA E SEU DONO

(ELIAS JOSÉ)

ESSA CASA É DE CACO,  
QUEM MORA NELA É O \_\_\_\_\_



ESSA CASA É TÃO BONITA,  
QUEM MORA NELA É A \_\_\_\_\_



ESSA CASA É DE CIMENTO,  
QUEM MORA NELA É O \_\_\_\_\_



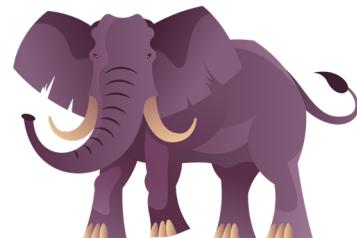
ESSA CASA É DE TELHA,  
QUEM MORA NELA É A \_\_\_\_\_



ESSA CASA É DE LATA,  
QUEM MORA NELA É A \_\_\_\_\_



ESSA CASA É ELEGANTE,  
QUEM MORA NELA É O \_\_\_\_\_



E DESCOBRI DE REPENTE  
QUE NÃO FALEI DE CASA DE GENTE.



## CONVERSANDO SOBRE O TEXTO

- ➡ DO QUE FALA O TEXTO?
- ➡ O QUE VOCÊ ACHOU DELE?
- ➡ VOCÊ GOSTOU DAS RIMAS?
- ➡ QUANTOS ANIMAIS APARECEM NO TEXTO?
- ➡ QUAL CASA APARECE NO TEXTO E QUE VOCÊ ACHOU MAIS INTERESSANTE?

**12.** NUMERE AS LINHAS DO POEMA.

**13.** ENCONTRE AS PALAVRAS QUE RIMAM E LIGUE:

- |                   |            |             |
|-------------------|------------|-------------|
| • CACO ----->     | • MACACO   | • ALIMENTO  |
| • BONITA ----->   | • CABRITA  | • ORELHA    |
| • CIMENTO ----->  | • JUMENTO  | • BURACO    |
| • TELHA ----->    | • ABELHA   | • FITA      |
| • LATA ----->     | • BARATA   | • BRILHANTE |
| • ELEGANTE -----> | • ELEFANTE | • PIRATA    |

**14.** COMPLETE A FRASE ABAIXO, ESCREVA E DESENHE. SEJA CRIATIVO.

- ➡ ESTA CASA NÃO É MINHA, QUEM MORA NELA É A...

**15.** DAS CASAS QUE APARECEM NO POEMA, DESENHE A QUE VOCÊ MAIS GOSTOU, COMO VOCÊ IMAGINA QUE É. DESENHE TAMBÉM O MORADOR.

**16.** ESCREVA OS NOMES DOS ANIMAIS QUE APARECEM NO POEMA, MAS ESCREVA NA ORDEM INVERSA EM QUE APARECERAM, COMEÇANDO DO ÚLTIMO ATÉ CHEGAR NO PRIMEIRO.

**17.** O POEMA “[A CASA E SEU DONO](#)” TERMINA ASSIM:

“E DESCOBRI DE REPENTE QUE NÃO FALEI DE CASA DE GENTE”.

➡ COMO É [CASA DE GENTE](#)?

➡ FALE COMO É A SUA CASA.

**18.** DESENHE ABAIXO A SUA CASA.

- 19.** OBSERVE A CASA DA FAZENDA ONDE A FAMÍLIA DO RUBINHO VAI MORAR.



- ⇒ ESCREVA UMA DIFERENÇA ENTRE A SUA CASA E A CASA DO RUBINHO.



## HORA DA MÚSICA

ACESSE NA INTERNET: “[GALO BARTOLINHO](#)” – FAZENDA DO ZENON – PARA ESTA ATIVIDADE.

EM OUTRA FAZENDA, PRÓXIMA À FAZENDA DE RUBINHO, MORA ZENON. LÁ TEM MUITOS ANIMAIS. HOJE, VAMOS CONHECER O GALO BARTOLINHO.

ELE AMANHECEU ESQUECIDO, NÃO SE LEMBRAVA QUAL ERA A SUA VOZ PARA CANTAR.

- ⇒ OUÇA A MÚSICA E DEPOIS FAÇA AS ATIVIDADES.
- A PALAVRA BARTOLINHO TEM QUANTAS SÍLABAS? \_\_\_\_\_
  - QUANTAS VEZES BARTOLINHO CANTOU COM A VOZ DE OUTROS ANIMAIS? \_\_\_\_\_

**20.** ESCREVA ABAIXO OS NOMES DOS ANIMAIS DOS QUAIS BARTOLI-NHO USOU A VOZ PARA CANTAR.

**21.** NA FAZENDA, AS CRIANÇAS, ALÉM DE BRINCAR E ESTUDAR, AJUDAM EM ALGUMAS ATIVIDADES. VEJA O QUE ELAS FAZEM E DESENHE.

JOGAM MILHO PARA AS GALINHAS E OS PINTINHOS.	GUARDAM SEUS BRINQUEDOS AO FINAL DA BRINCADEIRA.
ARRUMAM SUAS CAMAS.	AJUDAM A REGAR AS PLANTAS DA HORTA.

COLOCAM AS ROUPAS SUJAS DENTRO DO CESTO.

AJUDAM A DOBRAR AS ROUPAS QUE SÃO COLHIDAS DO VARAL.

**22. AGORA É A SUA VEZ. FALE O QUE VOCÊ JÁ FAZ SOZINHO.**

- ➡ DESENHE E ESCREVA 2 ATIVIDADES QUE VOCÊ PODERIA FAZER PARA AJUDAR NA ORGANIZAÇÃO DA CASA.

--	--



## HORA DA BRINCADEIRA

### **BRINCADEIRA DO EQUILIBRISTA.**

- ➡ VOCÊ VAI PRECISAR DE:
- 1 COLHER;
  - BOLA DE PAPEL AMASSADO.
- ➡ NA BRINCADEIRA DO EQUILIBRISTA, A CRIANÇA DEVE PERCORRER O CAMINHO DETERMINADO EQUILIBRANDO A BOLA DE PAPEL COM A COLHER NA BOCA, SEM DEIXAR A BOLA CAIR NO CHÃO. SE

A BOLA CAIR, ELA DEVE PEGÁ-LA, COLOCÁ-LA NOVAMENTE NA COLHER E CONTINUAR O CAMINHO.

- ➡ A BRINCADEIRA FICARÁ MAIS INTERESSANTE SE TIVER DOIS OU MAIS PARTICIPANTES E SE A BRINCADEIRA FOR FEITA EM FORMA DE COMPETIÇÃO.



## PASSEIO PELA FAZENDA.

- ➡ LEIA OS NÚMEROS QUE APARECEM NO TABULEIRO.
- ➡ FALE OS NOMES DAS FIGURAS QUE APARECEM NO TABULEIRO E CONTE QUANTAS SÍLABAS/PEDAÇOS TEM CADA NOME.
- ➡ CIRCULE O NÚMERO QUE REPRESENTA A SUA IDADE.
- ➡ SUBLINHE O NÚMERO QUE REPRESENTA A QUANTIDADE DE PESSOAS QUE MORAM NA SUA CASA.
- ➡ FAÇA UM X PERTO DO NÚMERO QUE REPRESENTA A QUANTIDADE DE LETRAS QUE TEM NO SEU NOME.
- ➡ CIRCULE O NÚMERO QUE REPRESENTA A MAIOR QUANTIDADE.

### REGRAS DO JOGO:

1. ESCOLHA AS PESSOAS QUE VÃO JOGAR E COLOQUE OS MARCADORES EM CIMA DA PALAVRA INÍCIO.
2. CADA JOGADOR, NA SUA VEZ, JOGA O DADO E AVANÇA AS CASAS. FALE O NÚMERO EM QUE CADA JOGADOR PARAR.
3. GANHA O JOGO QUEM CHEGAR PRIMEIRO AO FIM.

**DIVIRTAM-SE!**

