

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

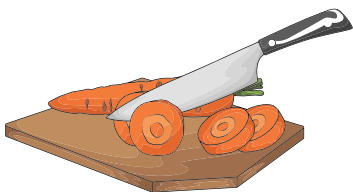
2. OBSERVE OS DESENHOS ABAIXO. ESCREVA A SÍLABA QUE FALTA PARA COMPLETAR CADA PALAVRA.



_____GUEIRA



_____LA



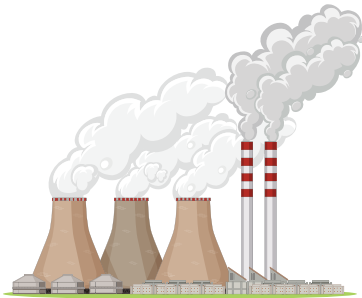
_____CA



_____ **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



FIGORELA



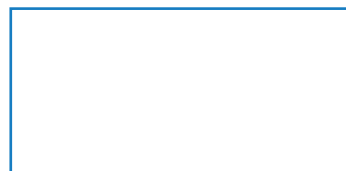
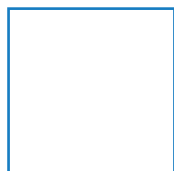
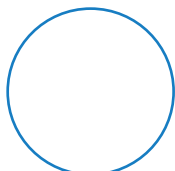
FRANCISCO



FÁTIMA

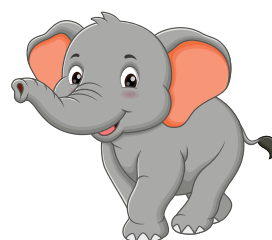
4. FIORELA CONSEGUIU SE LEMBRAR DE OUTROS 2 NOMES DE PESSOAS QUE TAMBÉM COMEÇAM COM A **LETRA F**: **FABIANA** E **FELIPE**.

⇒ 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.



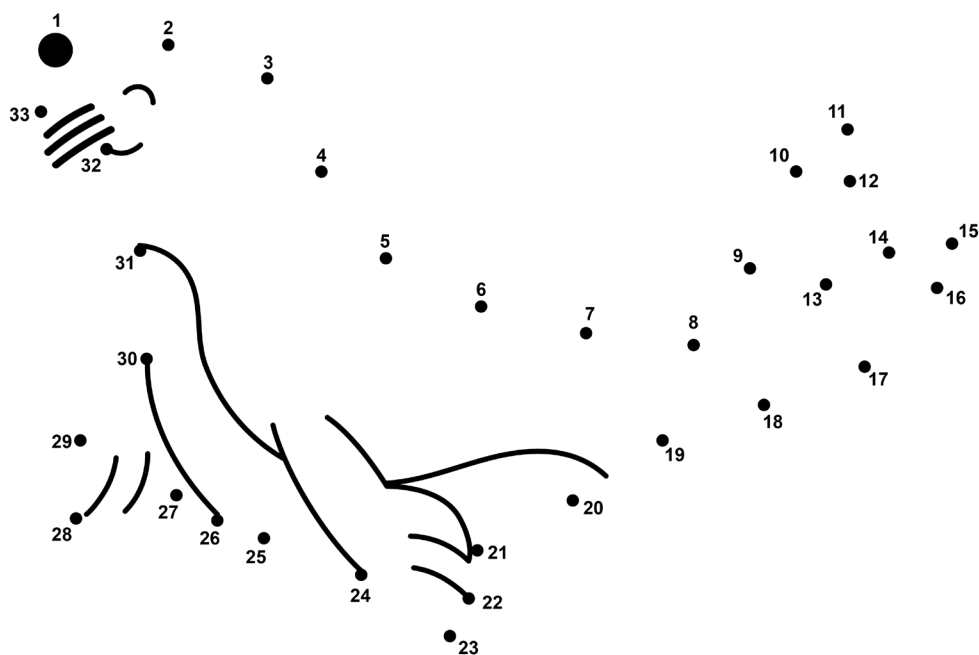
5. FALE OS NOMES DOS DESENHOS ABAIXO, CONTE QUANTAS SÍLABAS CADA UM TEM E ESCREVA O NÚMERO ABAIXO DAS GRAVURAS.

- 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.



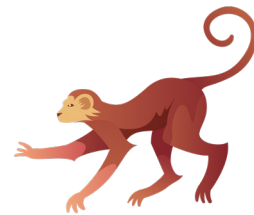
HORA DA LEITURA

⇒ 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



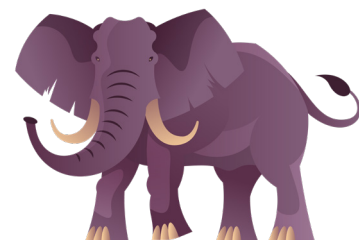
ESSA CASA É DE TELHA,
QUEM MORA NELA É A



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 BARTOLINHO 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.

--	--



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!

