

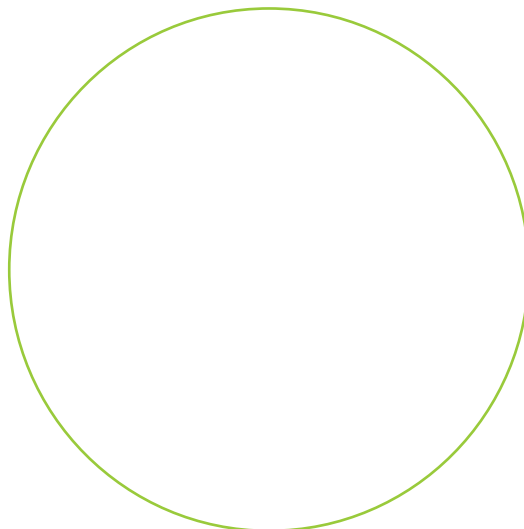
AULA 1

CERTO DIA, UMA INTELIGENTE **ARARA** TEVE UMA IDEIA DE JUNTAR MUITOS ANIMAIS NUMA ARCA PARA FAZEREM UM PASSEIO PELAS ÁGUAS. ELA CONVIDARIA UM ANIMAL E O CONVIDADO CHAMARIA UM AMIGO.

- 1 OBSERVE ABAIXO A **ARARA**, LEIA O NOME E PINTE A PRIMEIRA LETRA.



- 2 ESCREVA DENTRO DO CÍRCULO ABAIXO ALGUMAS LETRAS **A**. DEPOIS CONTE E ESCREVA O NÚMERO CORRESPONDENTE À QUANTIDADE DE LETRAS QUE VOCÊ ESCREVEU.



- 3** OBSERVE A FIGURA ABAIXO. A CRIANÇA SE CHAMA **ANDREIA**. O QUE ELA ESTÁ FAZENDO?

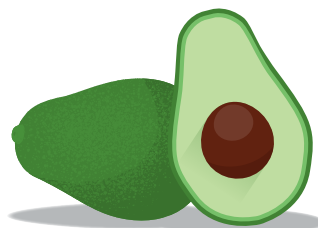


- 4** OBSERVE E LEIA ABAIXO O NOME DA CRIANÇA QUE APARECE ACIMA.

A N D R E I A

- QUANTAS LETRA TEM O NOME? ESCREVA O NÚMERO CORRESPONDENTE À FRENTE DA PALAVRA ANDREIA.
- PASSE UM LÁPIS DE COR EM CIMA DAS LETRAS **A** QUE APARECEM NO NOME.
- QUANTAS LETRAS VOCÊ PINTOU? _____
- OBSERVE A PRIMEIRA E A ÚLTIMA LETRA DO NOME DA MENINA. LEIA O NOME E PERCEBA OS SONS DIFERENTES DESTA LETRA.
- ESCREVA ABAIXO O NOME DA MENINA.

- 5** OBSERVE AS FIGURAS ABAIXO. FALE OS NOMES E CIRCULE AS QUE COMEÇAM COM A LETRA **A**.



- QUANTAS FIGURAS VOCÊ CIRCULOU?
- PINTA ABAIXO O NÚMERO CORRESPONDENTE A ESSA QUANTIDADE.

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

- 6** COPIE OS NOMES QUE VOCÊ CIRCULOU:

A R A N H A

A B E L H A

A B A C A T E

7 OUÇA AS QUADRINHAS.



LETRA A

TEM NA ABELHA E NA ARANHA,
NA ÁRVORE, NO ABACATE,
NA ALICE E NA AMANDA,
NO AMOR E NA AMIZADE.

VEM NO JOGO DA AMARELINHA,
NA AVE, NO APONTADOR,
NA AMÁVEL CRIANCINHA
E TAMBÉM NO APAGADOR.



BERNADETE GONÇALVES
(INSPIRADO NO ABC TURMA DA MÔNICA)

- PASSE UM TRAÇO EMBAIXO DAS PALAVRAS QUE COMEÇAM COM A LETRA **A**. OUÇA AS PALAVRAS QUE VOCÊ MARCOU.
- QUANTAS PALAVRAS VOCÊ MARCOU? _____
- CONTE AS LINHAS DAS QUADRINHAS E ESCREVA O NÚMERO.

- FAÇA ALGUNS DESENHOS QUE REPRESENTEM PALAVRAS QUE VOCÊ MARCOU NAS QUADRINHAS.

8 VOCÊ JÁ SE OLHOU NO ESPELHO? O QUE VOCÊ VIU?

- DESENHE NO ESPAÇO ABAIXO O SEU RETRATO.
- ESCREVA O SEU NOME.
- QUANTAS LETRAS TEM O SEU NOME? _____
- PINTÉ AS LETRAS **A** QUE APARECEM NO SEU NOME.
- QUANTAS LETRAS VOCÊ PINTOU? LEIA OS NÚMEROS ABAIXO E CIRCULE O NÚMERO CORRESPONDENTE À QUANTIDADE DE LETRAS **A** DO SEU NOME.

0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9

9 OBSERVE O DESENHO QUE VOCÊ FEZ. SE PRECISAR, COMPLETE-O.

- ONDE VOCÊ ESTÁ?
- O QUE VOCÊ ESTÁ FAZENDO.

10 VAMOS CANTAR? A MÚSICA FALA DE UM ANIMAL. OUÇA AS PISTAS E DESCUBRA QUAL É.

- ESSE ANIMAL TEM 8 PATAS;
- ELE SOBE NAS PAREDES;
- O NOME COMEÇA COM A LETRA A;
- ELE FAZ TEIAS PARA PRENDER OS INSETOS QUE VAI COMER.

A DONA ARANHA

A DONA ARANHA SUBIU PELA PAREDE,
VEIO A CHUVA FORTE E A DERRUBOU.
JÁ PASSOU A CHUVA,
O SOL JÁ VEM SURGINDO
E A DONA ARANHA CONTINUA A SUBIR.
ELA É TEIMOSA E DESOBEDIENTE
SOBE, SOBE, SOBE, NUNCA ESTÁ CONTENTE.




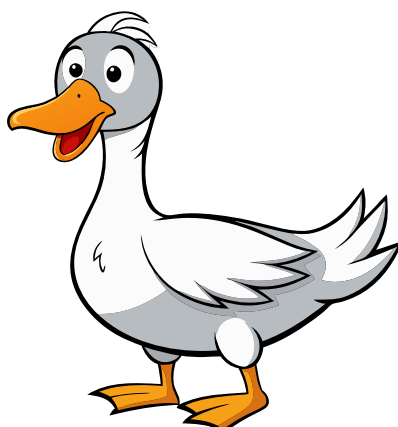

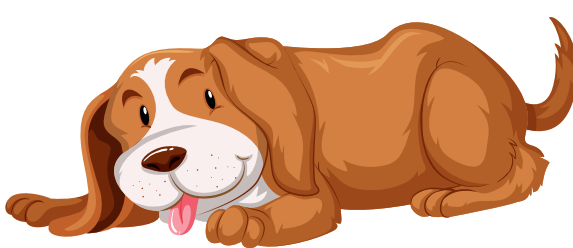
CONVERSANDO SOBRE A MÚSICA:

- ONDE A ARANHA SUBIU?
- O QUE DERRUBOU A ARANHA?
- POR QUE A CHUVA CONSEGUIU DERRUBAR A ARANHA?
- O QUE VOCÊ ACHA QUE A ARANHA FEZ QUANDO FOI DERRUBADA PELA CHUVA?
- NUMERE AS LINHAS DA MÚSICA.
- OUÇA O QUE ESTÁ ESCRITA NA LINHA 6 E DIGA QUAIS CARACTERÍSTICAS DA ARANHA ESTÁ CONTANDO NESTA LINHA.

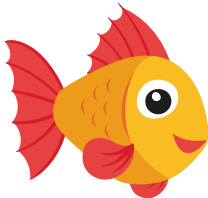
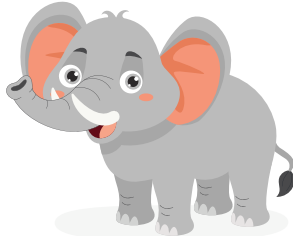

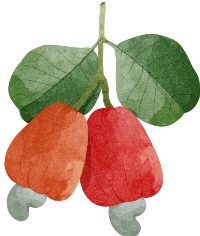


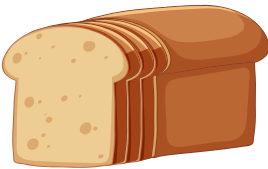



- CIRCULE NAS LINHAS 1 E 5 A PALAVRA **ARANHA**.
- FALE OUTRAS PALAVRAS QUE COMECEM COM A LETRA **A**.

AS PALAVRAS SÃO FORMADAS POR **SÍLABAS/PEDAÇOS**. PARA SABER A QUANTIDADE É SÓ CONTAR QUANTAS VEZES VOCÊ ABRE A BOCA PARA FALAR A PALAVRA.

11 OBSERVE AS FIGURAS ABAIXO E A QUANTIDADE DE SÍLABAS DE CADA UMA.

 <p>ARARA – 3</p>	 <p>PATO – 2</p>
 <p>BORBOLETA – 4</p>	 <p>CÃO – 1</p>

12 AGORA É A SUA VEZ. FALE OS NOMES DAS FIGURAS E ESCREVA AO LADO DE CADA UMA A QUANTIDADE DE SÍLABAS.

13 ESCREVA AS PALAVRAS QUE O/A PROFESSOR/A VAI FALAR COMO VOCÊ SOUBER.

- FAÇA DESENHOS QUE REPRESENTEM ALGUMAS PALAVRAS QUE VOCÊ ESCREVEU.

14 HORA DO JOGO. ENCONTRE O CAMINHO QUE LEVA A ABELHA A SUA COLMEIA.

