



MÚSICA - 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 E NUNCA ESTÁ CONTENTE

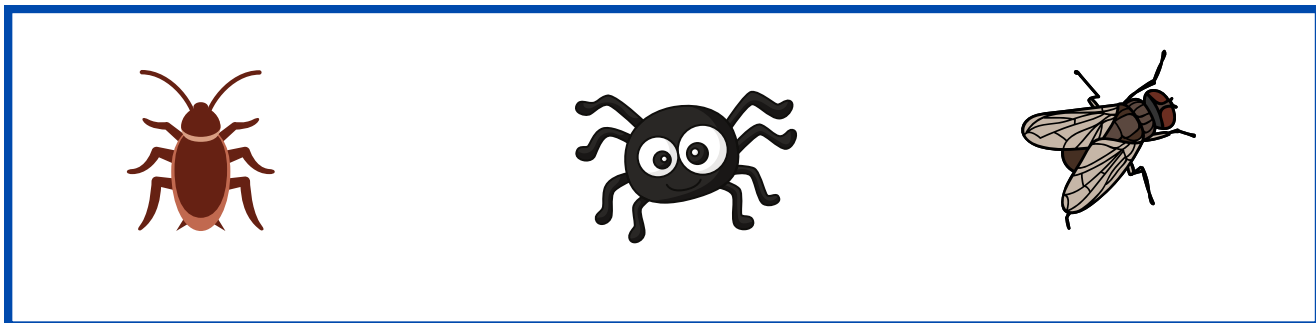
A DONA ARANHA SUBIU PELA PAREDE
VEIO A CHUVA FORTE E A DERRUBOU
JÁ PASSOU A CHUVA, O SOL JÁ VEM SURGINDO
E A DONA ARANHA CONTINUA A DESCER

ELA É TEIMOSA E DESOBEDIENTE
DESCE, DESCE, DESCE E NUNCA ESTÁ CONTENTE





QUEM SUBIU PELA PAREDE? CIRCULE A RESPOSTA CORRETA.

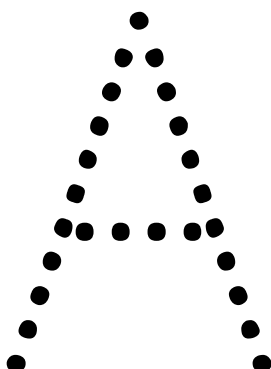


PINTE AS LETRAS A.



ARANHA

CUBRA A LETRA A.

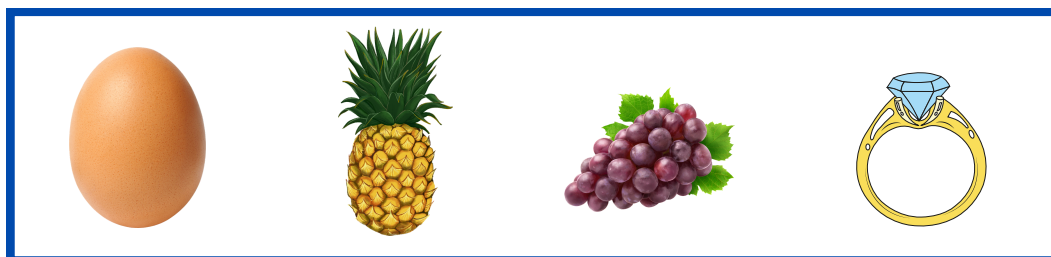


FAÇA A LETRA A UTILIZANDO MASSINHA DE MODELAR.

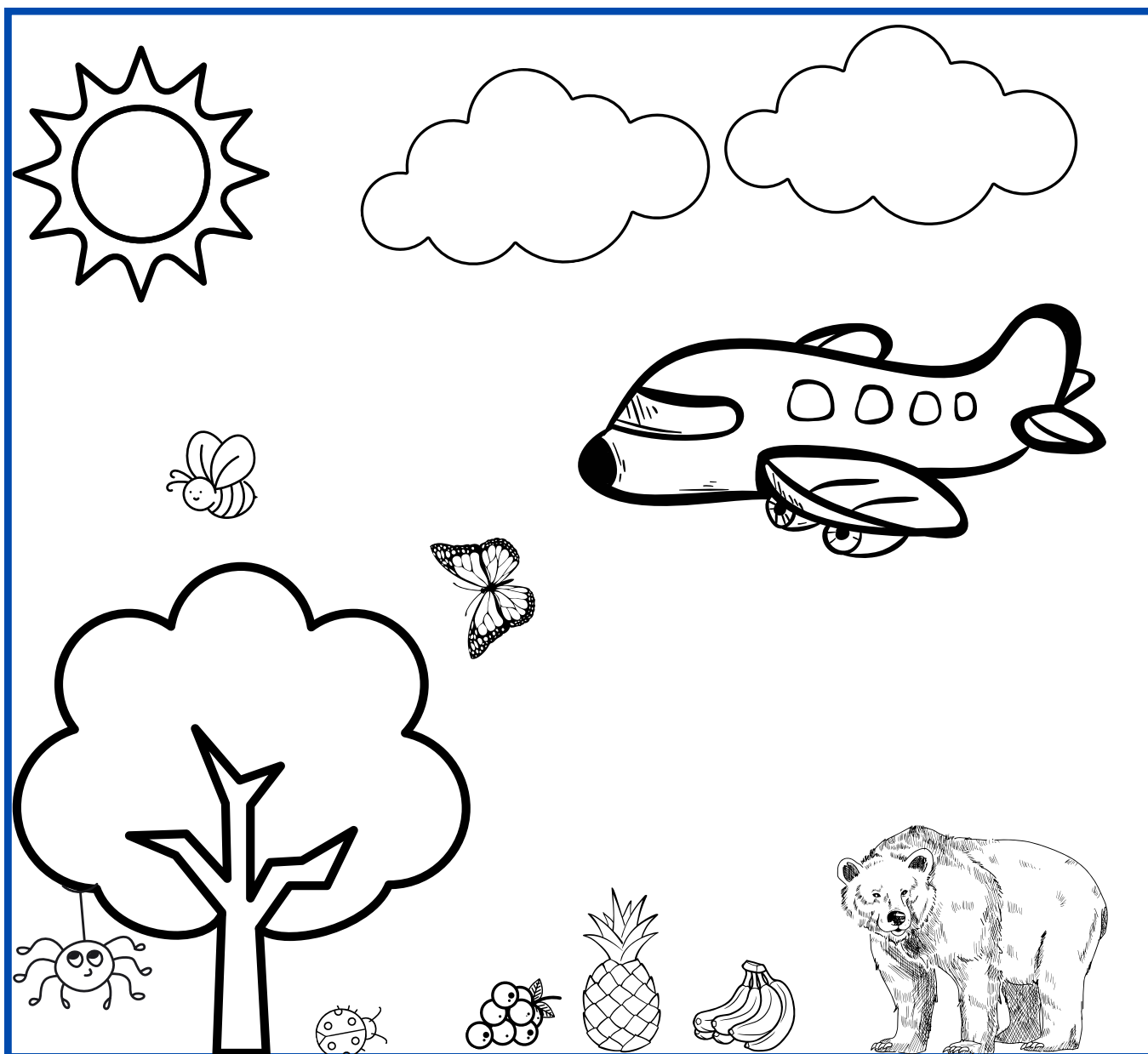
QUEM COMEÇA COM A? CIRCULE AS RESPOSTAS CORRETAS.



ARANHA



OBSERVE A PAISAGEM E PINTE SOMENTE AS FIGURAS QUEM INICIAM COM A VOGAL A.





OBSERVE A PALAVRA E RESPONDA.



ARANHA

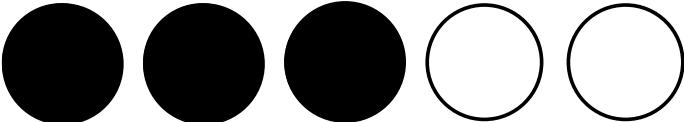

QUAL É A LETRA INICIAL? _____

QUAL É A LETRA FINAL? _____

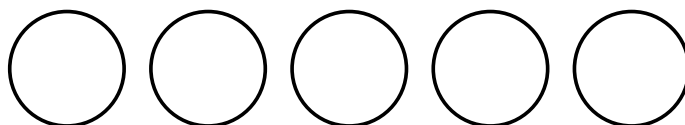
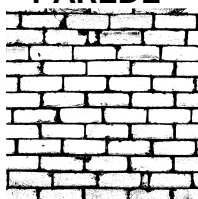
QUANTAS LETRAS NO TOTAL? _____

PINTE UM CÍRCULO PARA CADA VEZ QUE VOCÊ ABRE A BOCA PARA FALAR A PALAVRA. VEJA O EXEMPLO.

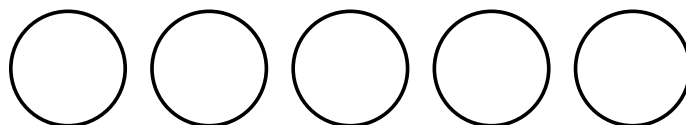
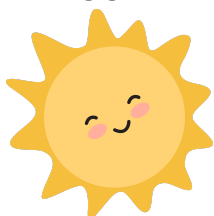
ARANHA



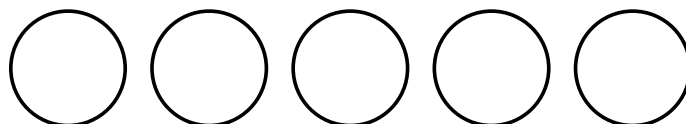
PAREDE



SOL

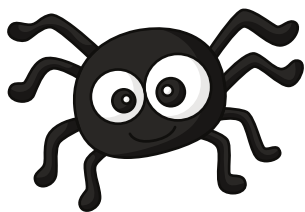


CHUVA

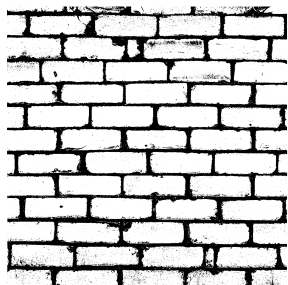
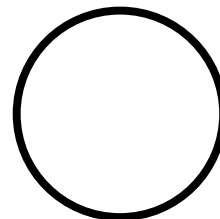




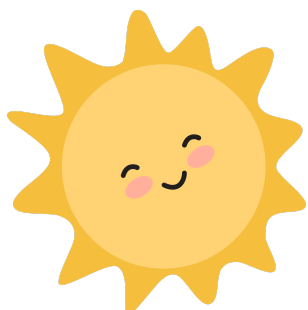
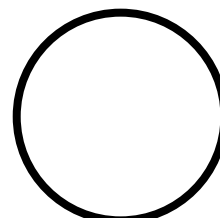
COMPLETE COM A LETRA FINAL. DEPOIS, CONTE E ESCREVA A QUANTIDADE DE LETRAS.



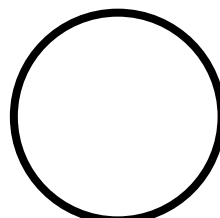
ARANH _____



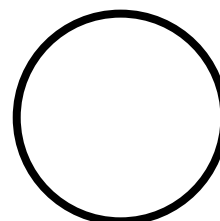
PARED _____



SO _____



CHUV _____





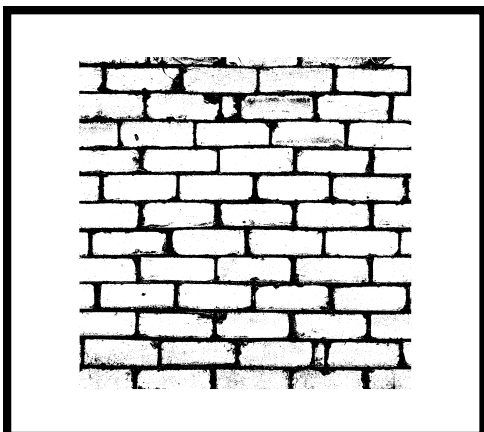
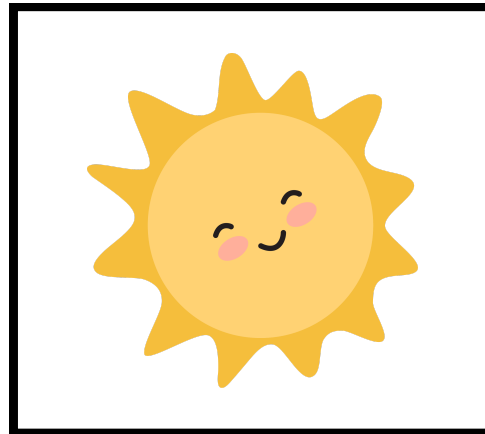
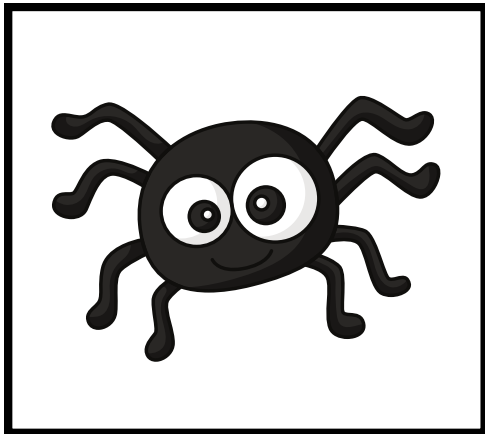
VAMOS BRINCAR DE BATALHA DAS PALAVRAS!

REGRAS DO JOGO

AO SINAL, OS DOIS JOGADORES VIRAM A PRIMEIRA CARTA AO MESMO TEMPO. AMBOS DEVEM CONTAR QUANTAS SÍLABAS TEM CADA FIGURA VIRADA, OU SEJA, CONTAR QUANTAS VEZES SE ABRE A BOCA PARA DIZER O NOME DA FIGURA. QUEM TIVER A CARTA COM MAIOR NÚMERO DE SÍLABAS GANHA O PAR DE CARTAS.

HORA DE RECORTAR AS CARTAS DO JOGO.

CARTAS DO JOGO "BATALHA DAS PALAVRAS"





JOGO DA MEMÓRIA

REGRAS DO JOGO

DISPONHA AS CARTAS COM A FIGURA PARA BAIXO. cada participante deve, na sua vez, virar duas CARTAS e deixar que todos as vejam. Caso as figuras sejam iguais, o participante deve recolher consigo esse par e jogar novamente. Se forem peças diferentes, estas devem ser viradas novamente, e sendo passada a vez ao participante seguinte. VENCE QUEM TIVER MAIS CARTAS.

CARTAS DO JOGO DA MEMÓRIA

