

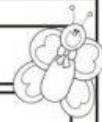


Escola: _____

Nome: _____

Série: _____

Professora: _____



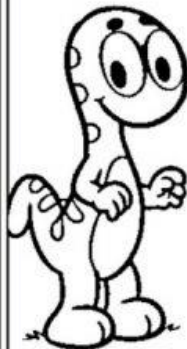
ATIVIDADE DE MATEMÁTICA

◆ MOSTRE PARA HORÁCIO COMO É FÁCIL RESOLVER AS OPERAÇÕES DE ADIÇÃO E SUBTRAÇÃO.

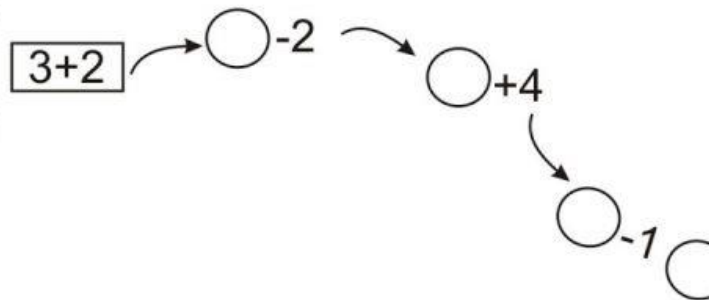


+ 3		- 2		+ 4	
2	5	6	4	1	5
4		5		0	
5		3		5	
3		4		1	

◆ RESOLVA AS OPERAÇÕES E AJUDE O DINOSSAURO A ENCONTRAR SUA AMIGUINHA.



SAÍDA



CHEGADA



Ideia Criativa-Gi Barbosa

6) VEJA O MODELO E CONTINUE ...

$$9 - 4 = 5$$



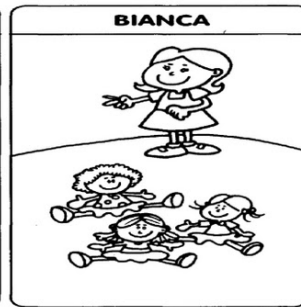
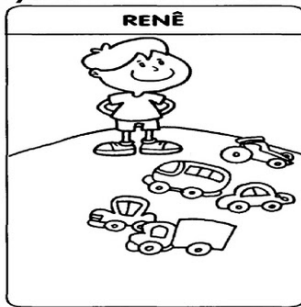
A) $8 - 3 =$

B) $7 - 2 =$

C) $6 - 5 =$

D) $5 - 1 =$

7) OBSERVE E RESPONDA:



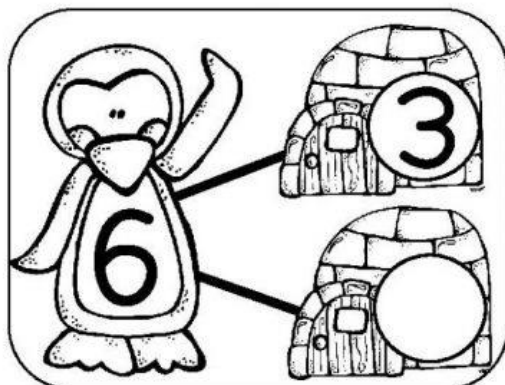
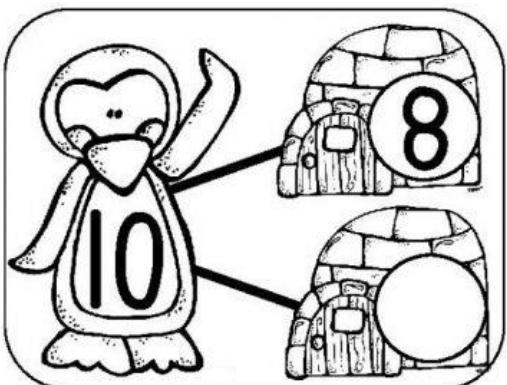
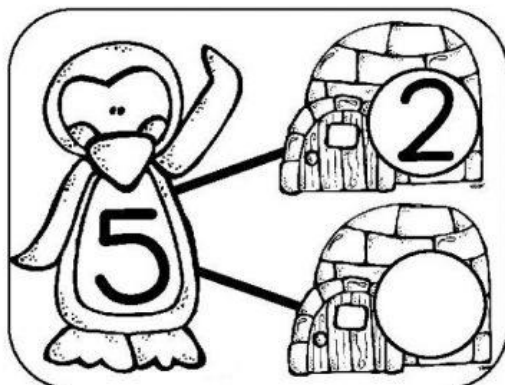
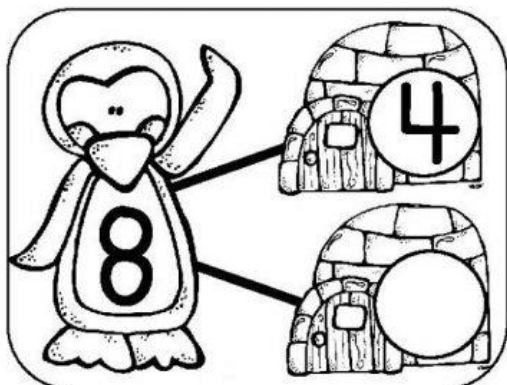
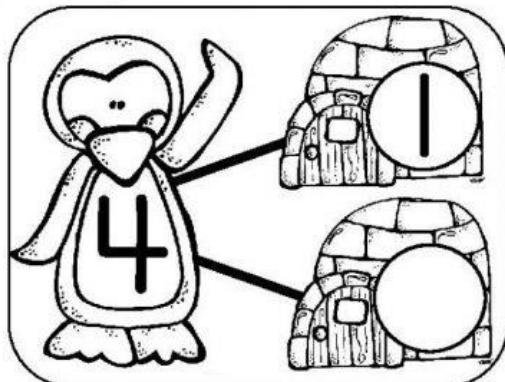
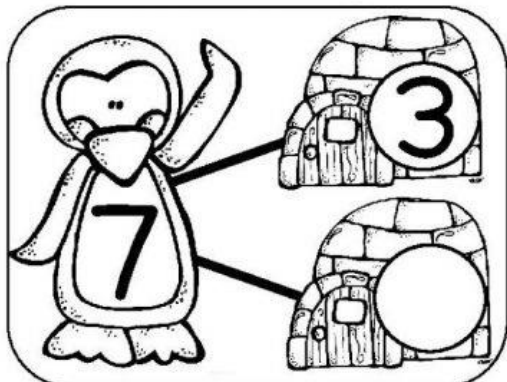
A) QUANTAS BOLAS **TIAGO** TEM?

B) **BIANCA** PRECISA **GANHAR QUANTAS BONECAS** PARA FICAR COM A MESMA QUANTIDADE QUE **TIAGO**?

C) **RENÊ** TEM QUANTOS CARRINHOS?

D) **QUANTOS CARRINHOS FALTAM** PARA **RENÊ** FICAR COM A MESMA QUANTIDADE QUE **TIAGO**?

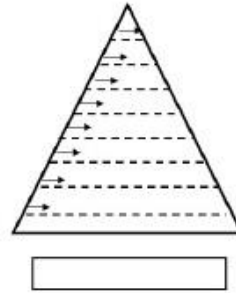
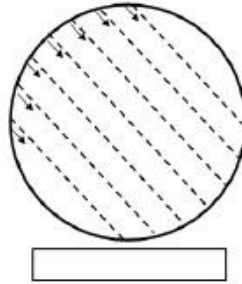
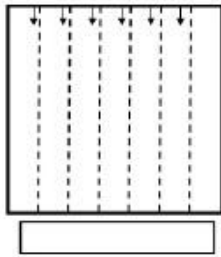
Chegando no resultado da barriga do pinguim!



QUESTÃO 7:

LINHAS E FORMAS


COM UM LÁPIS BEM APONTADO, SIGA A DIREÇÃO INDICADA PELAS SETAS PARA TRAÇAR AS LINHAS DE DENTRO DAS FIGURAS GEOMÉTRICAS. DEPOIS, LIGUE AS FIGURAS AOS SEUS NOMES E COPIE-OS NOS QUADRINHOS:



TRIÂNGULO	QUADRADO	CÍRCULO
-----------	----------	---------

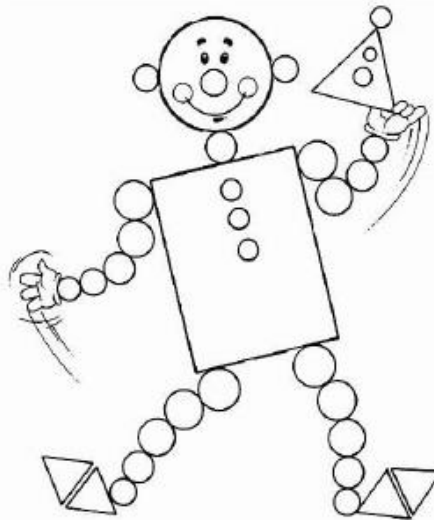
QUESTÃO 8:

PINTE O NOSSO ROBÔ DA SEGUINTE FORMA:

TRIÂNGULOS (AZUL) 

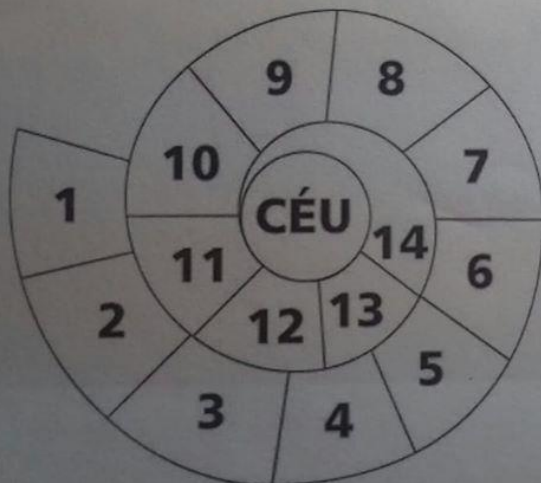
CÍRCULOS (VERMELHO) 

RETÂNGULOS (AMARELOS) 



Caracol

Como brincar: no jogo do caracol, cada criança vai pulando num pé só em cada casa numerada até atingir o céu. As que estão esperando a vez de pular observam se a que está pulando comete erros: pisar na linha, apoiar os dois pés no chão fora do céu, saltar alguma casa. Dependendo da idade das crianças o caracol pode ter mais ou menos casas e as regras podem ser mais flexíveis.



Escola: _____
Data: _____ Turma: _____ ESCOLAEDUCACAO.COM.BR
Aluno: _____

A CASA

(VINICIUS DE MORAES)

ERA UMA CASA
MUITO ENGRAÇADA
NÃO TINHA TETO
NÃO TINHA NADA

NINGUÉM PODIA
ENTRAR NELA NÃO
PORQUE NA CASA
NÃO TINHA CHÃO

NINGUÉM PODIA
DORMIR NA REDE
PORQUE A CASA
NÃO TINHA PAREDE

NINGUÉM PODIA
FAZER PIPI
PORQUE PENICO
NÃO TINHA ALI

MAS ERA FEITA
COM MUITO ESMERO
NA RUA DOS BOBOS
NÚMERO ZERO.



LISTE O QUE **NÃO TINHA**
NA CASA:

NOME: _____
PROFESSOR: _____ DATA: _____
ATIVIDADES SUZANO

RIMA

BRINCANDO DE RIMA

ONTEM À TARDE, EU FUI BRINCAR
NA CASA DO JOÃO.
DE TANTO JOGAR BOLA
MACHUQUEI A MINHA _____.

ILUSTRE CADA RESPOSTA:

FUI NO SUPERMERCADO
COMPRAR LIMÃO,
OVO BEM FRESQUINHO
E TAMBÉM _____.

ILUSTRE CADA RESPOSTA:

O NENÊ COME CONTENTE
O ARROZ E O FEIJÃO,
MAS O QUE ELE GOSTA
MESMO
É DE COMER _____.

ILUSTRE CADA RESPOSTA:

BATATINHA QUANDO NASCE
ESPALHA A RAMA PELO CHÃO,
MENININHA QUANDO DORME
PÕE A MÃO NO _____.

ILUSTRE CADA RESPOSTA:

HOJE É DOMINGO,
PEDE CACHIMBO.
O CACHIMBO É DE OURO
E BATE NO _____.

ILUSTRE CADA RESPOSTA:

ESCREVA AS PALAVRAS QUE VOCÊ COMPLETOU NA RIMA
ACIMA:

8) PINTA UM QUADRADINHO PARA CADA SÍLABA DAS PALAVRAS ABAIXO E DEPOIS ANOTE A QUANTIDADE DE SÍLABAS NO CÍRCULO:



BOLO

--	--	--	--	--	--	--



TREM

--	--	--	--	--	--	--



SACOLA

--	--	--	--	--	--	--



ELEFANTE

--	--	--	--	--	--	--

9) LIGUE USANDO CORES DIFERENTES OS DESENHOS COM AS PALAVRAS QUE RIMAM:



DADO



FIVELA



VASSOURA



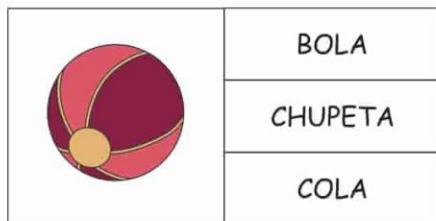
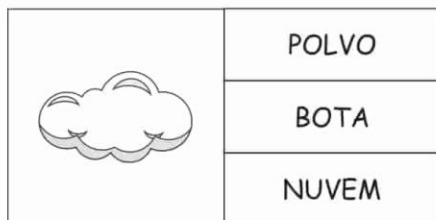
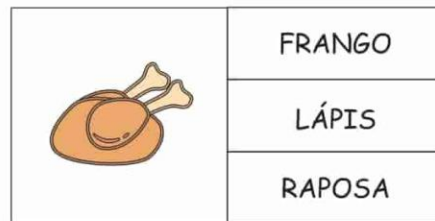
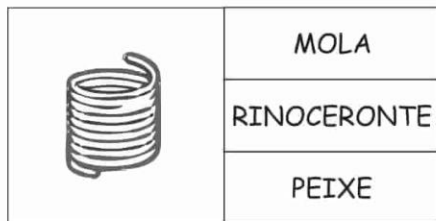
BALÃO

NOME: _____

DATA: _____

www.mestredosaber.com.br

PINTE O NOME DA FIGURA.





FIGURAS E SOMS

1) PINTA A FIGURA CUJO NOME COMEÇA COM O MESMO SOM QUE O NOME DO DESENHO EM DESTAQUE.

 MACACO	  
 TATU	  
 PAPAGAIO	  
 GIRAFA	  
 BOLO	  
 SAPATO	  
 LATA	  