



NOME: \_\_\_\_\_ Nº \_\_\_\_\_

1º ANO \_\_\_\_\_ PROFESSORA(S): \_\_\_\_\_

**ATIVIDADES REMOTAS SEMANA DE 14/10 A 16/10/2020**

	<p><b>ATIVIDADE DE MATEMÁTICA</b></p> <p>ATIVIDADE: 3.1 – PÁGINA 19</p> <p>SAPATOS, TELEFONES E CASAS</p> <p>ACESSE O LINK PARA REALIZAR A ATIVIDADE:</p> <p><a href="https://youtu.be/4q748n-ctfU">https://youtu.be/4q748n-ctfU</a></p>
--	--

	<p><b>ATIVIDADE DE PORTUGUÊS</b></p> <p>ATIVIDADE: 7 – PÁGINA 121</p> <p>INGREDIENTES DE UMA MACARRONADA</p> <p>ACESSE O LINK PARA REALIZAR A ATIVIDADE:</p> <p><a href="https://youtu.be/z4FpNaTuGNM">https://youtu.be/z4FpNaTuGNM</a></p>
--	---

	<p><b>SEMANA DE 14/10 A 16/10/2020</b></p> <p><b>LÍNGUA PORTUGUESA:</b> CONTOS INFANTIS: ATIVIDADES</p> <p><b>MATEMÁTICA:</b>MERCADINHO</p> <p><b>CIÊNCIAS:</b>FENÔMENOS RÁPIDOS/DEMORADOS</p> <p><b>HISTÓRIA:</b> A CASA – FORMAS DE CONSTRUIR – MODOS DE MORAR</p> <p><b>GEOGRAFIA:</b> MEU CAMINHO</p> <p><b>ARTE:</b> CRIAR E RECRIAR</p>
--	---



NOME: \_\_\_\_\_ Nº \_\_\_\_\_

1º ANO \_\_\_\_\_ PROFESSORA(S): \_\_\_\_\_

### ATIVIDADE DE MÚSICA “A RITA”

PARA ESSA ATIVIDADE VOCÊ VAI PRECISAR DE DOIS COPOS DE PLÁSTICOS E DE DUAS COLHERES DE SOBREMESA.

VAMOS TRABALHAR O RITMO E O CANTO.

É UMA ATIVIDADE BEM LEGAL E GOSTOSA DE REALIZAR.

ASSISTAM AO VÍDEO ACESSANDO O LINK ABAIXO:

Disponível: <https://youtu.be/CSt639Btzsl>

QUANDO JÁ ESTIVER PREPARADO, GRAVE UM VÍDEO REALIZANDO A ATIVIDADE E MANDE PARA A PROFESSORA (S).

OS ALUNOS QUE ENTREGAM AS ATIVIDADES NA ESCOLA, E NÃO TEM A POSSÍBILIDADE DE GRAVAR O VÍDEO, PODEM FAZER O REGISTRO EM FORMA DE DESENHO, E CONTAR COMO FOI REALIZAR ESSA ATIVIDADE.

BOM TRABALHO.



NOME: \_\_\_\_\_ Nº \_\_\_\_\_

EDUCAÇÃO FÍSICA - PROFESSOR: ANTONIO HAMILTON GUERATO JÚNIOR

**SEMANA DE 14 A 16/10 DE 2020.**

## TRILHA DA ATIVIDADE FÍSICA

COM CERTEZA VOCÊ CONHECE E ATÉ JÁ BRINCOU COM ALGUM JOGO DE TRILHA.

VAMOS CONHECER AS REGRAS DA NOSSA TRILHA DA ATIVIDADE FÍSICA.

CADA JOGADOR DEVERÁ TER UM OBJETO PARA PERCORRER TODA A TRILHA (PODE SER ALGUM CARRINHO, PEÇA OU GRÃO DE ALIMENTO).

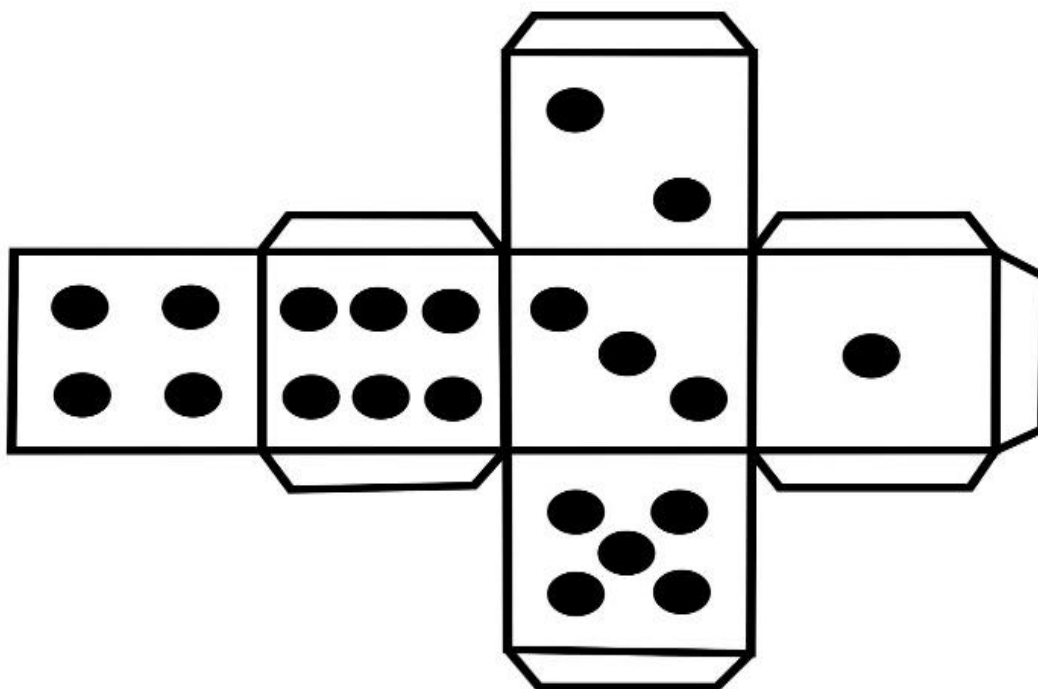
CADA JOGADOR POR SUA VEZ LANÇA UM DADO E FAZ AVANÇAR SUA PEÇA O NÚMERO DE CASAS INDICADO NO DADO, NA CASA QUE CAIU DEVE REPRODUZIR O EXERCÍCIO.

QUEM CHEGAR PRIMEIRO NO FINAL DA TRILHA É O VENCEDOR.

CASO NÃO TENHA UM DADO, PODE JOGAR UTILIZANDO O JOKEMPÔ OU AINDA PODE CONFECCIONAR UM DADO UTILIZANDO O MODELO QUE DEIXEI NO FINAL DA ATIVIDADE.



SEGUE O MODELO DO DADO.



APÓS JOGAR MANDE UMA FOTO, UM VÍDEO, UM DESENHO OU ESCREVA CONTANDO COMO FOI O JOGO.

BOA SEMANA E UM BOM DIVERTIMENTO!!!

LOGO ESTAREMOS TODOS JUNTOS NOVAMENTE.

“Nenhuma violação de direitos autorais pretendidas”