**ESCOLA BÁSICA MUNICIPAL CÉSAR AVELINO BRAGAGNOLO.**

**ERVAL VELHO 16 DE SETEMBRO DE 2020.**

**DIRETORA: REJANE PROVENSI**

**PROFESSORA: LUZIA BROCARDO CARABOLANTE**

**TURMA: PRÉ III**

**TEMPO PARA DESENVOLVIMENTO DESTE PROJETO:**

**17/09/2020 ATÉ 01/10/2020**

**LIVRO DA POSITIVO**

Senhores pais a partir de agora trabalharemos com o final do livro, vou postar aqui a página que irão trabalhar e como fazer as atividades.

**1° ATIVIDADE**

* **PÁGINAS 44 e 45;**

**Objetivo:**

* Apreender sobre histórias;
* Desenvolver a atenção;
* Estimular criatividade e imaginação;
* Coordenação motora;
* Estimular a oratória;
* Na página 44 vamos brincar com mais um jogo, ANIMAL MALUCO;
* Destacar do material de apoio, a imagens desses animais inusitados, criar um animal uma parte de um, uma parte de outro, formando assim o seu animal;
* Colar o animal no livro e em baixo dele escrever o nome destes animais diferentes, a família pode ajudar a criança a escrever;
* Na página 45, vai trazer mais outro jogo, carta enigmática, ela apresenta desenhos e palavras e o objetivo é desvendar a mensagem;
* A mensagem é a seguinte: EU ADORO ME DIVERTIR COM JOGOS.
* Depois a criança deve escrever no livro qual seu jogo favorito.

**2° ATIVIDADE**

* **PÁGINAS** 46 e 47;

**Objetivo**:

* Apreender sobre histórias;
* Desenvolver a atenção;
* Estimular criatividade e imaginação;
* Na página 46, vamos brincar com um jogo, de substituir os desenhos pelas sílabas correspondentes;
* Aonde as palavrinhas se referem a nomes de alguns jogos e brincadeiras;
* 1° ESTÁTUA
* 2° AMARELINHA
* 3° ESCONDE-ESCONDE
* 4° BOLICHE
* Estas palavras devem ser desvendadas e escritas no livro;
* Na página 47 vamos brincar de construir um acrostico com o seu próprio nome escrevendo suas características assim como o exemplo do Dudu ao lado.

**3° ATIVIDADE**

* **PÁGINAS 48 e 49;**

**Objetivo:**

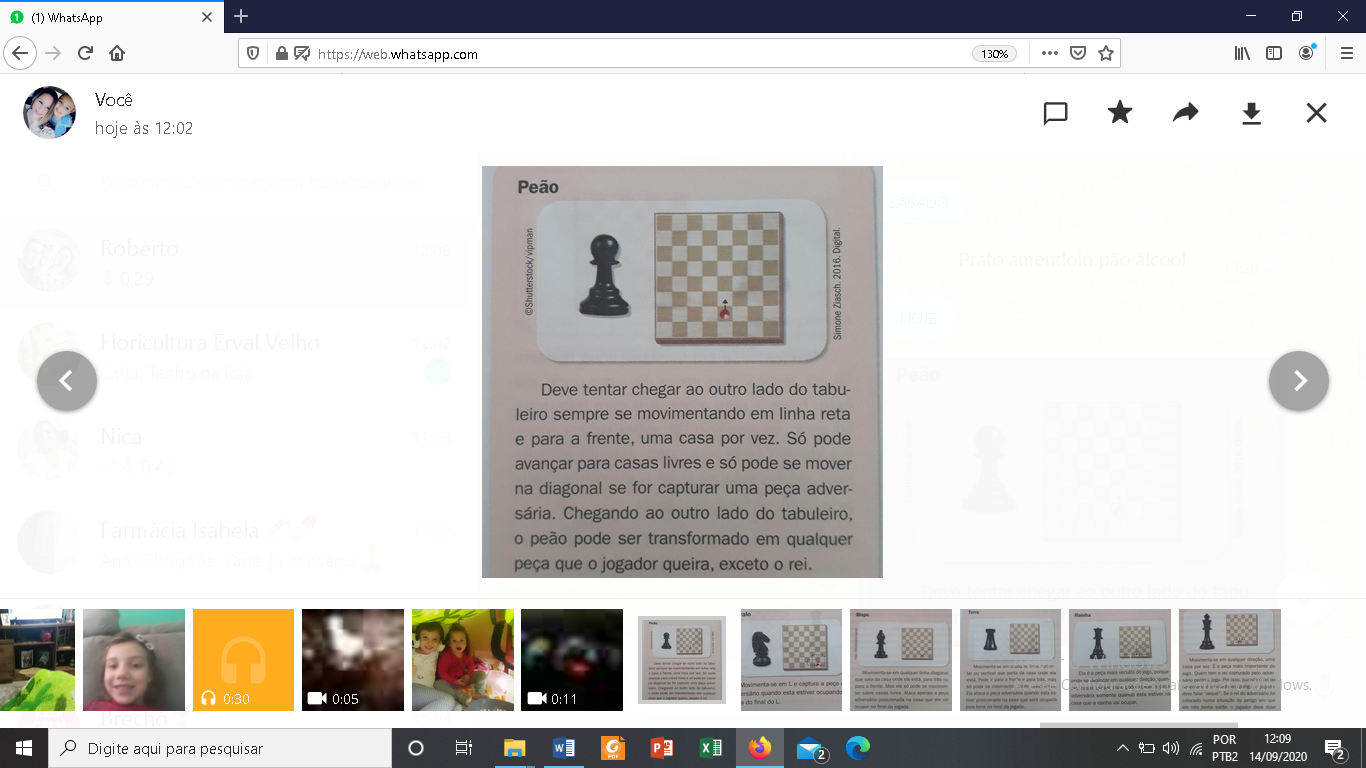
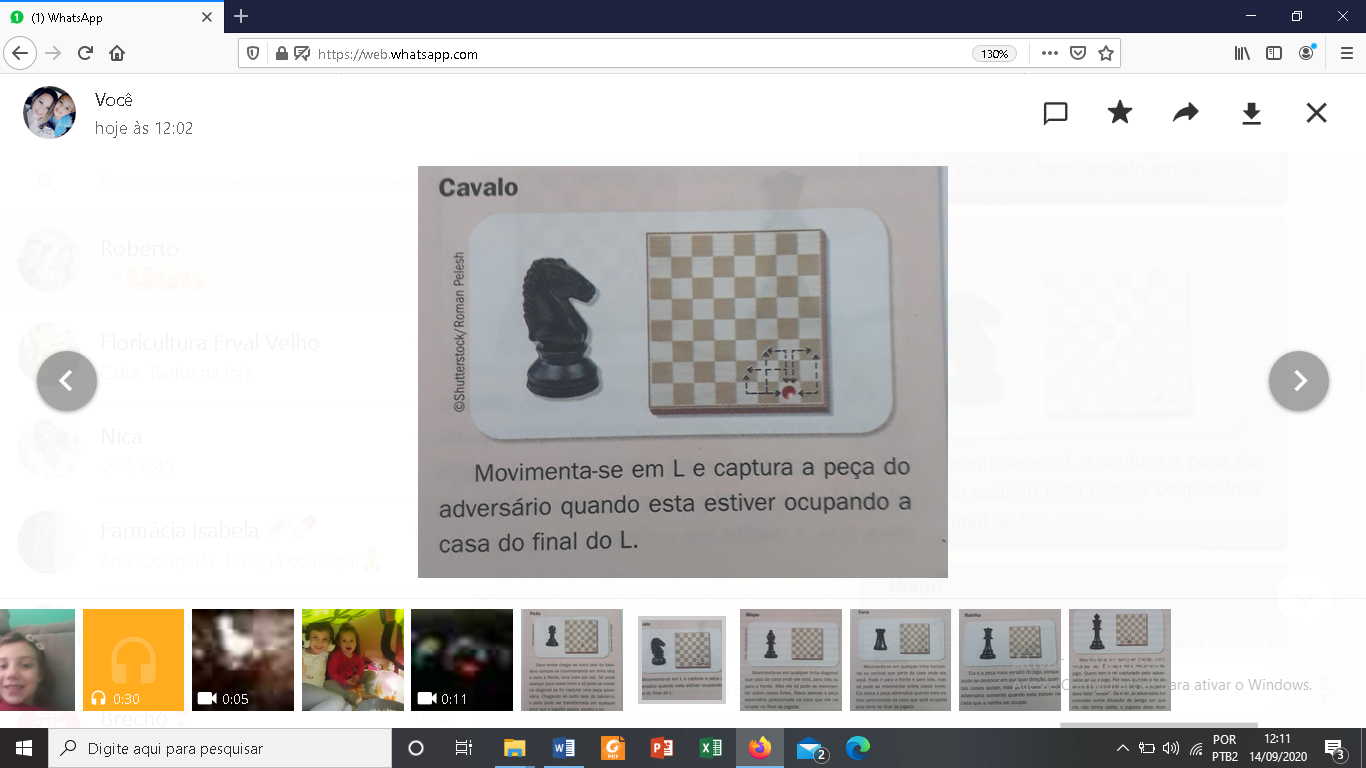
* Apreender sobre histórias;
* Desenvolver a atenção;
* Estimular criatividade e imaginação;
* Coordenação motora;
* Estimular a oratória;
* Na página 48 vamos adivinhar de que jogo estamos falando, no livro temos a estampa de uma roupa xadrez a criança tem que identificar que jogo estamos falando e assim escrever ao lado XADREZ;
* Depois vamos descobrir o nome das peças por meio das pistas;
* O GOVERNANTE DO CASTELO (REI).
* A ESPOSA DO GOVERNANTE DO CASTELO(RAINHA).
* ANIMAL QUE COSTUMA SER MONTADO PARA SE PERCORRER DISTÂNCIAS(CAVALO).
* UM DOS REPRESENTANTES DA IGREJA(BISPO).
* CONSTRUÇÃO ALTA E ESTREITA QUE COSTUMA FAZER PARTE DE CASTELOS(TORRE).
* NOME DADO À PESSOA DO POVO NA ÉPOCA DOS CASTELOS(PEÃO).
* Em seguida na página 49, a criança precisa contar quantas torre, cavalo, bispo, rei, rainha e peão tem no jogo que mostra no livro e colar a quantidade onde pede;
* Exemplo: torre 2; cavalo 2: bispo 2; rei 1: rainha 1: peão 8.
* Para finalizar vamos contar o total de peças que cada jogador precisa. (Precisa de 16 peças).

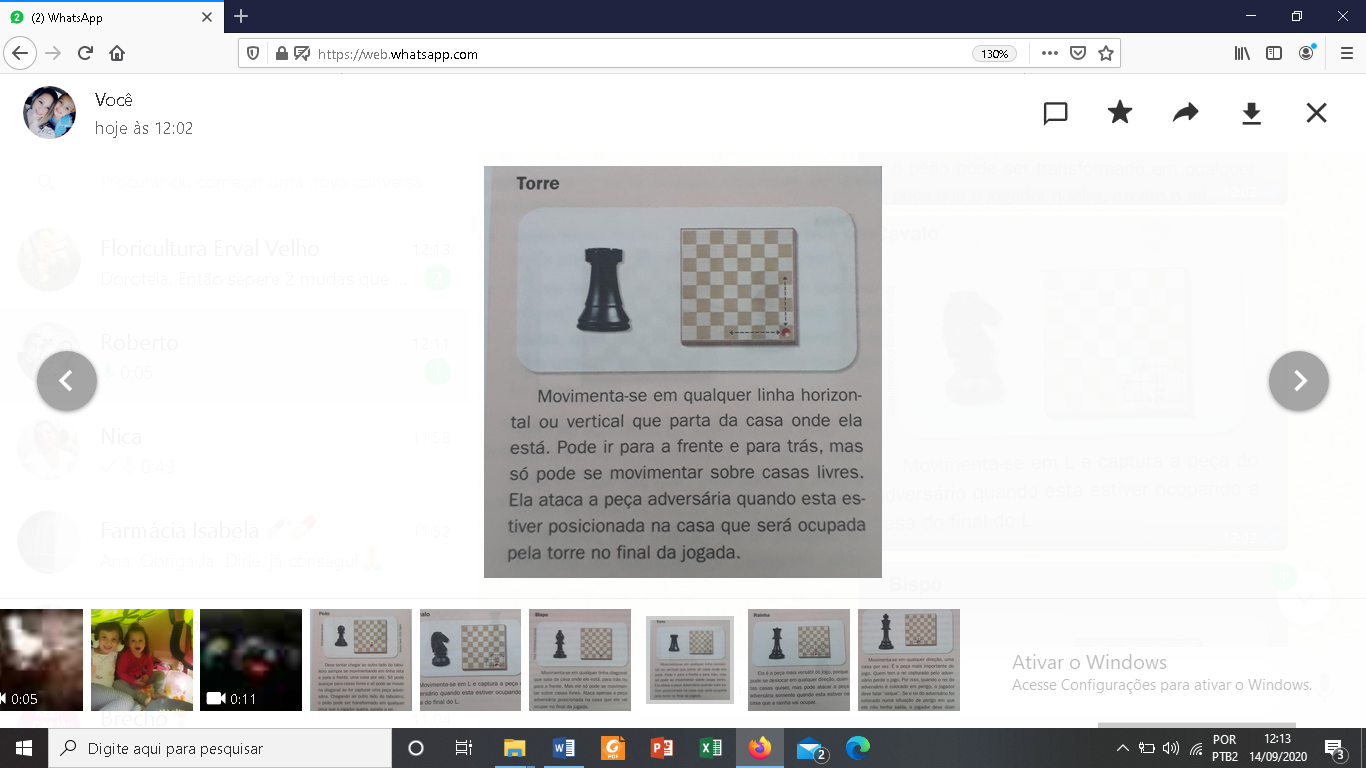
**4° ATIVIDADE**

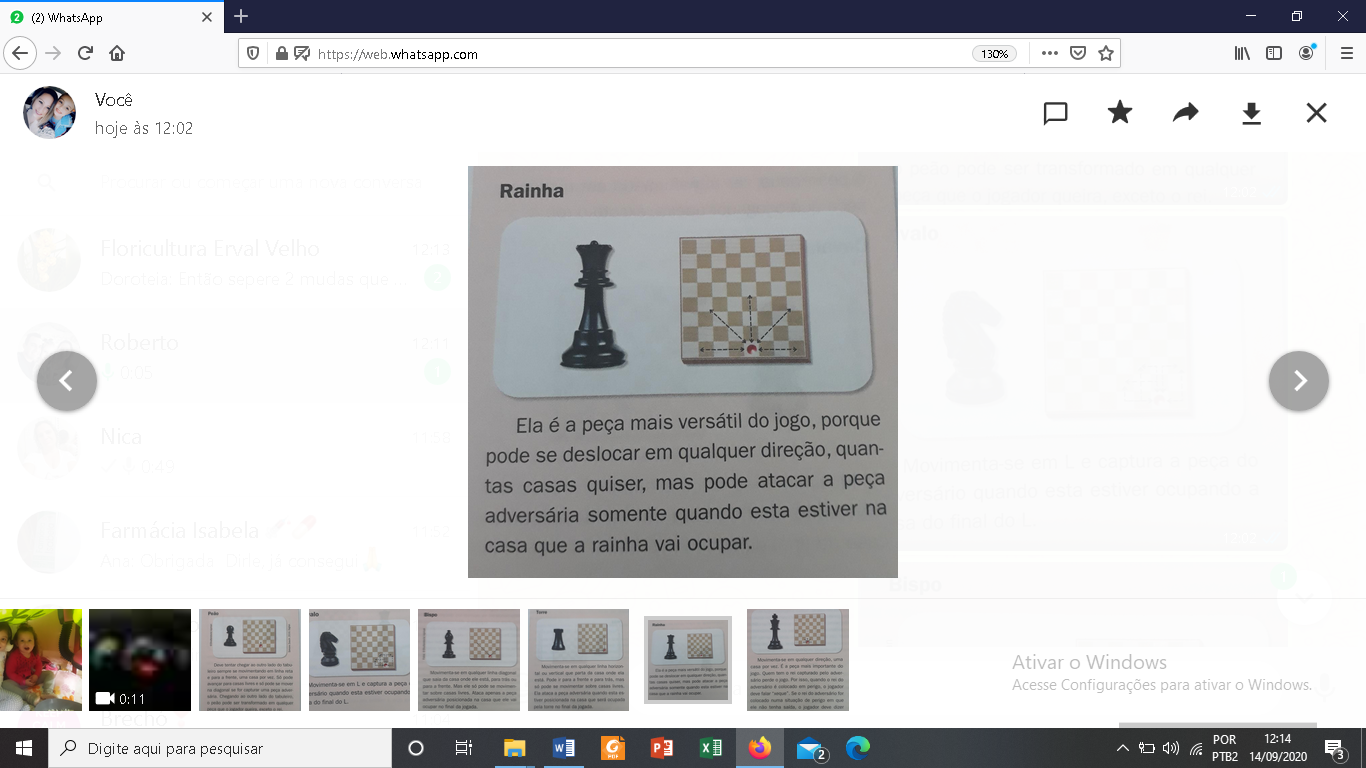
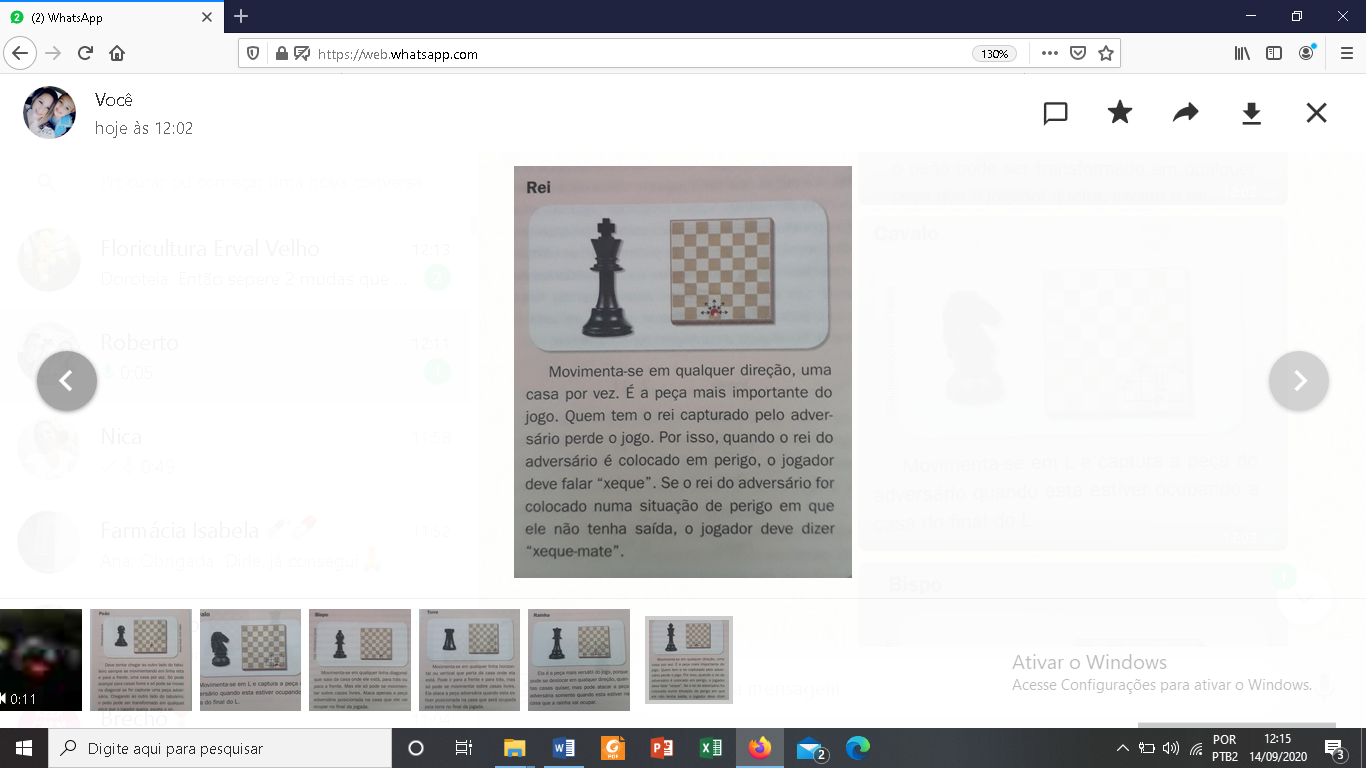
**PÁGINAS 50 e 51;**

**OBJETIVOS:**

* Desenvolver a atenção
* Conhecimento;
* Diálogo;
* Estimular criatividade e imaginação.
* Na página 50 o objetivo é fazer a criança compreender como cada peça se movimenta e depois liga-los ao lugar correspondente;

* Na página 51, deveram pintar o tabuleiro conforme a movimentação, conforme diz o livro.

**5° ATIVIDADE**

* **PÁGINAS 52 e 53;**

**OBJETIVOS:**

* Criatividade;
* Desenvolver a atenção
* Coordenação e espaço.
* Na página 52 vamos utilizar as linhas retas para formar um castelo, os diferentes tipos de retas devem ser utilizadas para a construção do desenho do castelo como indica o livro;
* Depois de desenhar a criança pode pintar o seu castelo;
* Na página 53 vamos jogar e brincar com o jogo dos pontinhos a professora vai explicar como joga;

**6° ATIVIDADE**

* **PÁGINAS 54, 55, 56;**

**OBJETIVOS:**

* Desenvolver a atenção;
* Estimular a criatividade e imaginação;
* Coordenação de espaço.
* Na página 54 vamos apreender mais um jogo o jogo da velha, vamos em dupla com alguém da sua família destacar a X e o 0 para podermos jogar;
* Após jogarem devem preencher no livro o nome da pessoa que a criança jogou, quantas partidas e quantas cada criança ganhou;
* Na página 55, vamos jogar o jogo da velha diferente, utilizando as silabas, a criança precisa descobrir o segredo do jogo, onde vamos descobrir as palavras que quando juntas se formam;
* A criança precisa formar neste jogo da velha as palavras: ESCOLA, ESPADA, ESCADA, COCADA, PACATA E LATADA.
* Na página 56, juntamente com sua família vocês vão criar um jogo novo ou que já existe que você mais gosta, depois deveram jogar com a família e descrever no livro como faz para jogar esse jogo.

QUERIDA FAMÍLIA CHEGAMOS AO FINAL DE MAIS UM LIVRO ESPERO QUE SEU FILHO TENHA CONSEGUIDO APREENDER E SE DIVERTIDO COM AS ATIVIDADES.

GRATA PROFESSORA

