



## Escola Municipal Carlos Chagas E.I.E.F

Localização: Rua Munhoz de Melo nº78 Centro

CEP: 87840-000 Mirador-PR Fone (44) 3434- 1163

E-mail- [escola@mirador.pr.gov.br](mailto:escola@mirador.pr.gov.br)

NOME: \_\_\_\_\_

PROFESSORAS: ELEN PATROCÍNIO E ANDRÉIA.

NÍVEL 4.

### ATIVIDADES DOMICILIARES





**ESSA SEMANA SERÁ TRABALHADO ATIVIDADES REFERENTES AO TEMA "FESTA JUNINA".  
ASSISTA AO VÍDEO ABAIXO COM SUA FAMÍLIA, ANTES DE COMEÇAR A FAZER AS ATIVIDADES.**

**LINK:** <https://www.youtube.com/watch?v=MgG13r2fVOw>

**OU BUSQUE POR:** Pula Pipoquinha - Bob Zoom | Video Infantil Musical Oficial.

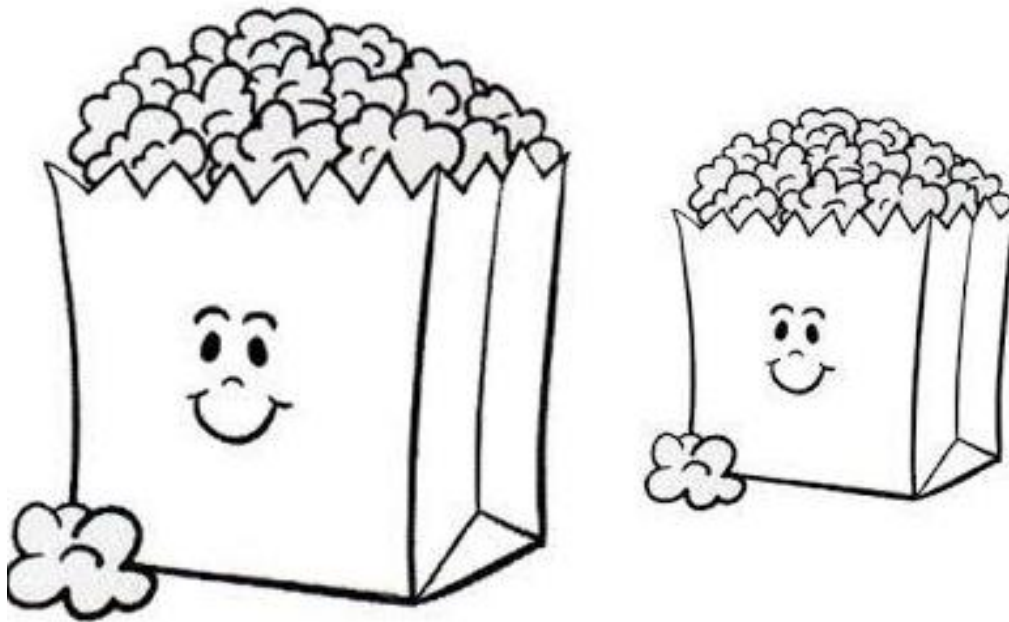
1 – MAMÃE, LEIA A LETRA DA MÚSICA PARA SEU FILHO.

## PULA PIPOQUINHA

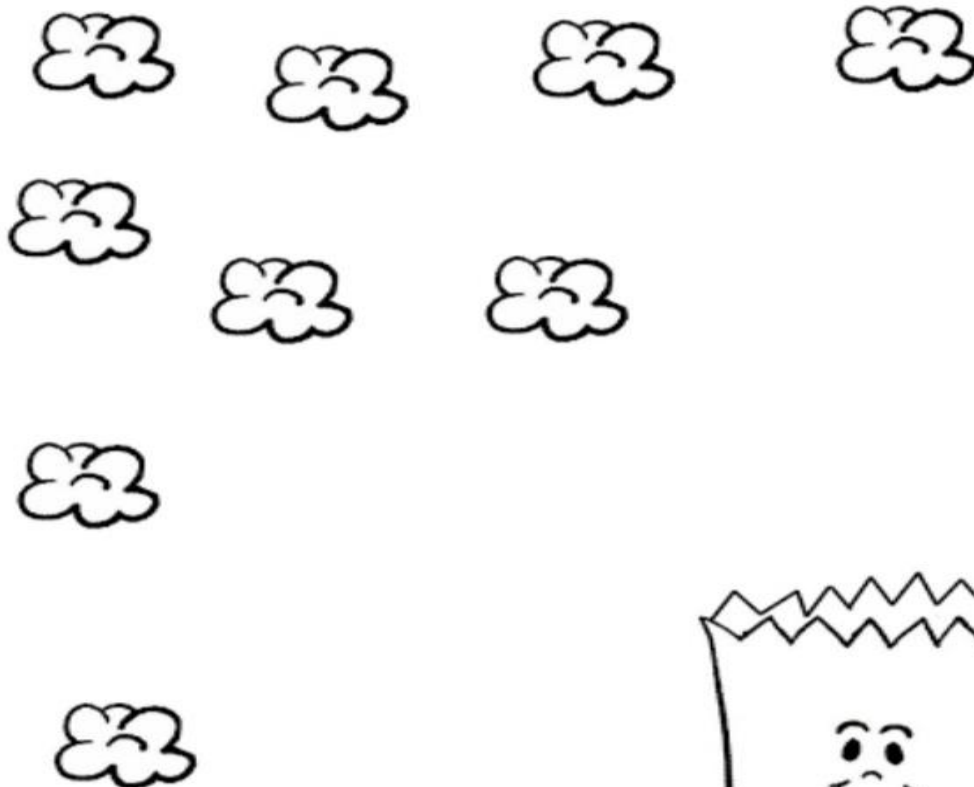
**PULA, PULA PIPOQUINHA**  
**PULA, PULA SEM PARAR**   
**PULA, PULA PIPOQUINHA PRA**  
**CRESCER E ESTOURAR**  
**PULA, PULA...**   
**PIPOQUINHA...**   
**PULA, PULA...**   
**PRA CRESCER E ESTOURAR.**

1 – FAÇA O QUE SE PEDE.

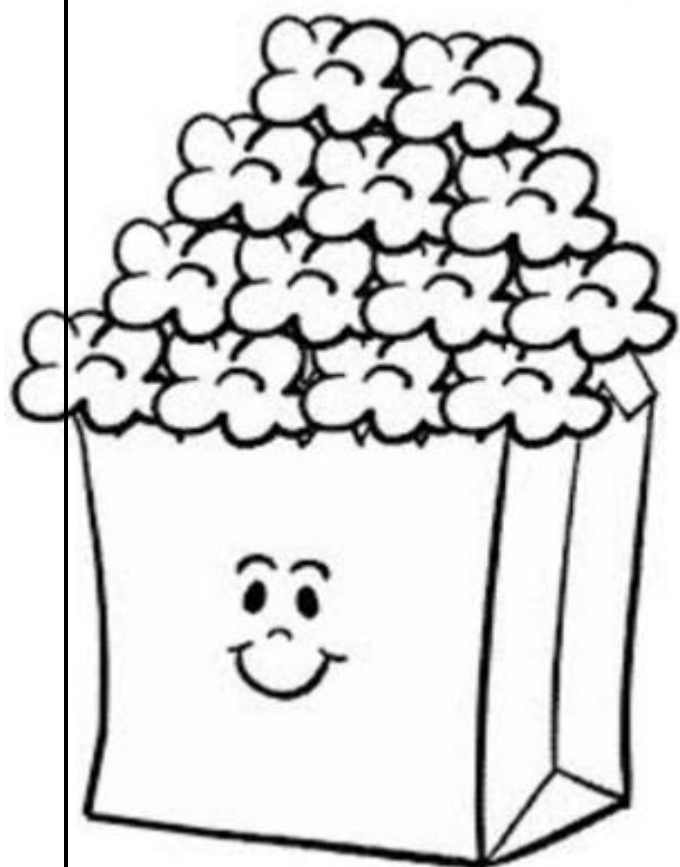
- COLAR BOLINHA DE PAPEL CREPOM BRANCO NAS PIPOCAS DO SAQUINHO MAIOR.
- PINTAR O SAQUINHO DE PIPOCA MENOR.



2 – LIGUE AS PIPOCAS PARA DENTRO DO SAQUINHO DE PAPEL.



3 – PINTE AS PIPOCAS DE ACORDO COM O NÚMERO QUE ESTÁ DENTRO DA BANDEIRA.



4 – CIRCULE A SOMBRA CUJO FORMATO SEJA SEMELHANTE A FIGURA ORIGINAL.



5 – PAIS, SIGAM A SUGESTÃO DE UMA BRINCADEIRA DE FESTA JUNINA PARA REALIZAREM COM SEU FILHO.

## PESCA COM PENEIRA

### MATERIAIS:

- BACIA GRANDE;
- VÁRIAS TAMPAS DE GARRAFA PET;
- PENEIRA PLÁSTICA;
- VARETA DE BAMBU.

### COMO BRINCAR

1 – SOBRE A MESA, COLOQUE UMA BACIA COM ÁGUA E TAMPINHAS PLÁSTICAS DE REFRIGERANTE BOIANDO.

2 – PARA PESCÁ-LAS, A CRIANÇA DEVE USAR UMA PENEIRA PLÁSTICA DE COZINHA (USADA PARA COAR LEITE NO COPO), COM O CABO AMARRADO EM UMA VARETA.

3 – CADA PARTICIPANTE TERÁ 3 TENTATIVAS. ANOTE O NÚMERO DE TAMPINHAS PESCADAS.

4 – VENCE QUEM "PENEIRAR" MAIS TAMPINHAS.

### ATENÇÃO:

PODE-SE, TAMBÉM, UTILIZAR UMA COLHER DE PAU COM CABO BEM COMPRIDO NO LUGAR DA PENEIRA.

