

O veado e a onça

Recontado por Elza Fiúza
Ilustrado por Cecília Iwashita

NOME:

SÉRIE:

ESCOLA:

BRINCADEIRAS

Pinte o desenho de acordo com os números:

(1) verde (2) amarelo (3) azul (4) marrom



Vamos completar

Ligue cada animal ao seu alimento.



Professor: Vamos conversar com os alunos sobre alimentação? Peça para que eles lembrem nomes de bicho e os escrevam na lousa. Depois, ajude-os a identificar o grupo a que os animais pertencem: C, de carnívoros (só comem carne); H, de herbívoros (só comem plantas); ou O, de onívoros (comem carne e plantas). Se surgirem alguns animais difíceis de classificar, não tem problema. É mais um motivo pra se pesquisar, em casa, com outros professores da escola ou em livros da biblioteca. Boa sorte!

Exemplos: elefante (H), lobo (C), peixe (O), coelho (H), homem (O), jacaré (O), girafa (H), gato-do-mato (C), cavalo (H), beija-flor (O).

Vamos pintar

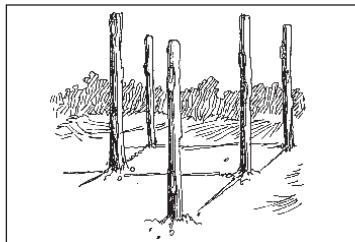
Com que letra começa? Pinte de uma cor o que começa com a letra O. Use uma cor diferente para o que começa com V.



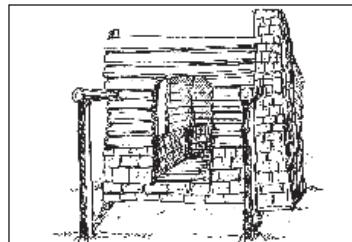
Vamos escrever

Escreva VEADO ou ONÇA debaixo de cada quadro, mostrando qual foi o trabalho de cada um na construção da casa.

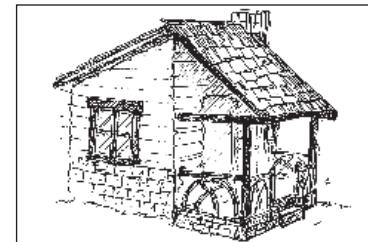
Professor: Se os alunos tiverem dificuldade em localizar as ações, peça para que eles releiam a página 16.



veado



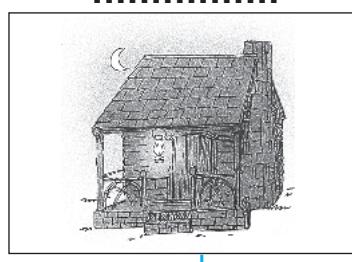
onça



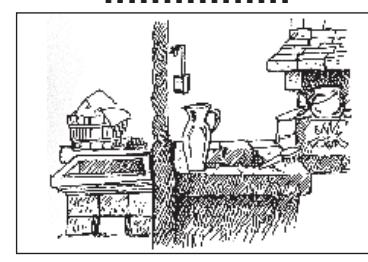
veado



onça



veado



onça

Vamos completar

Complete as palavras da história usando NH ou LH.
Depois, copie as palavras.

BA _{NH} EIRO

banheiro

TRABA _{LH} O

trabalho

CAMI _{NH} O

caminho

SE _{NH} ORA

senhora

TEL _{LH} ADO

telhado

AMIGUI _{NH} A

amiguinha

Vamos jogar

Este é o jogo do equilíbrio. Uma criança vai ser a ONÇA e outra vai ser o VEADO. Cada um joga de uma vez. É só pegar uma moeda, tampinha ou qualquer objeto redondo e fazer o caminho até a casa. Para isso, vá virando a folha com as duas mãos fazendo o objeto deslizar. Mas cuidado: não pode encostar nas margens. Os amigos podem ajudar a decidir quem conseguiu andar mais reto na estrada...

