



E.M.E.F. OTTO BECKER
SEMANA 21 – 2021

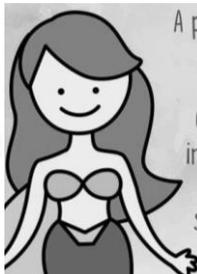
PROF.^a GISELE
PRÉ 2

AULA 01



O que é folclore?

É o conjunto das tradições, conhecimentos e crenças de um povo, que se manifesta de diversas formas...



A palavra FOLCLORE vem do inglês folk lore.

O termo "folk", em inglês, significa povo, enquanto "lore" significa sabedoria.

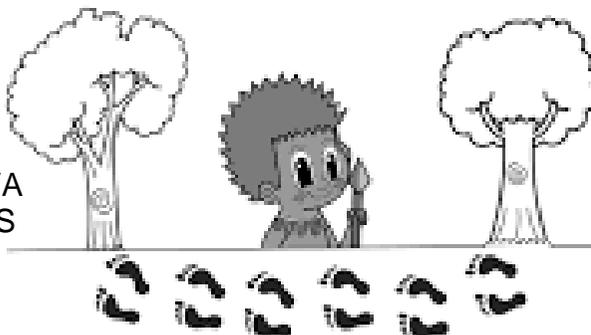
UM VIVA À SABEDORIA DO POVO!

HISTÓRIA:

ASSISTA AO VÍDEO COM A LENDA DO CURUPIRA, O PROTETOR DAS FLORESTAS.

ATIVIDADES:

DESENHA UMA SETA INDICANDO PARA QUAL LADO O CURUPIRA ESTAVA indo de acordo com as suas pegadas.



COBRE OS CABELOS DO CURUPIRA COM LÃ VERMELHA E LARANJA, FIXANDO COM COLA.



A VOVÓ DO CHICO BENTO VIVE CONTANDO HISTÓRIAS DE LENDAS FOLCLÓRICAS PARA A TURMINHA.



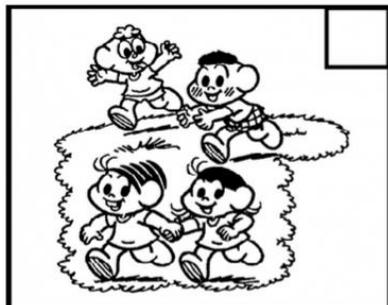
QUANTOS PERSONAGENS APARECEM NO BALÃO DE FALA DA VOVÓ? _____

AS CRIANÇAS ESTÃO APAVORADAS, VOCÊ TEM MEDO DE ALGUM PERSONAGEM DAS LENDAS? NOS CONTE.

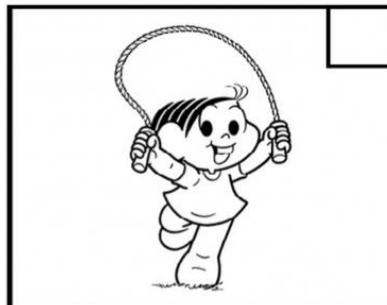
AULA 02

ATIVIDADES:
BRINCADEIRAS FOLCLÓRICAS
MARCA UM "X" NAS BRINCADERIAS QUE VOCÊ GOSTA DE BRINCAR:

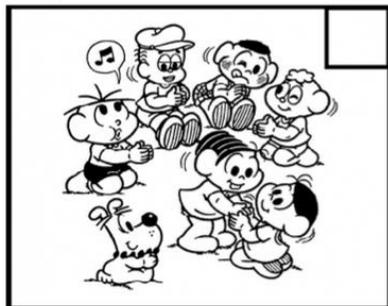
PEGA-PEGA



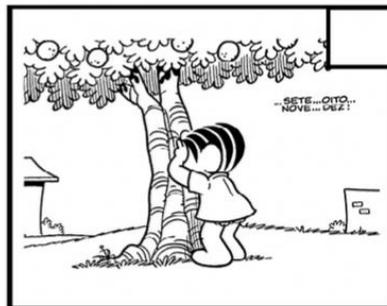
CORDA



PASSA ANEL



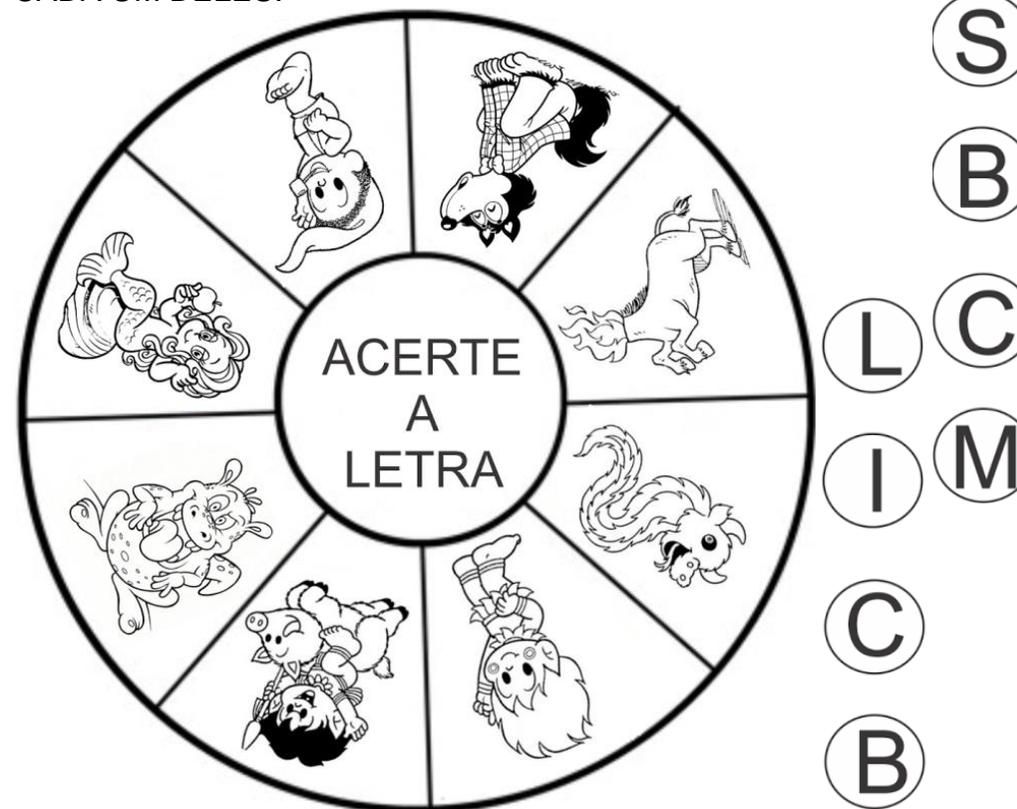
ESCONDE-ESCONDE



BRINCA COM UM FAMILIAR DAS BRINCADEIRAS QUE VOCÊ MARCOU NA ATIVIDADE ANTERIOR.

PEÇA A SUA FAMÍLIA QUE TE ENSINE E MOSTRE UMA BRINCADEIRA DA INFÂNCIA DELES E BRINQUEM JUNTOS. ISSO É FOLCLORE, CONHECIMENTOS PASSADOS DE GERAÇÃO EM GERAÇÃO. ♥

RECORTA O DISCO DOS PERSONAGENS FOLCLÓRICOS E COLA NO CADERNO, COLANDO JUNTO AS LETRAS INICIAIS DE CADA UM DELES:



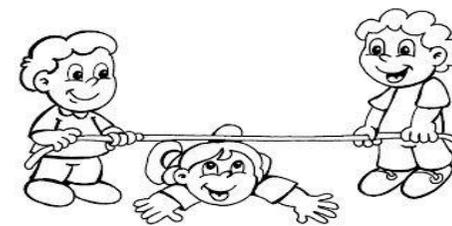
AULA 03

Aula de Educação Física

Atividade Jacaré
Objetivo: Experimentar e fruir exercícios de rastejar.

Material: Corda ou fita.

Execução: Peça para duas pessoas segurar uma corda, e você vai rastejar como um jacaré passando por baixo sem tocar na corda.



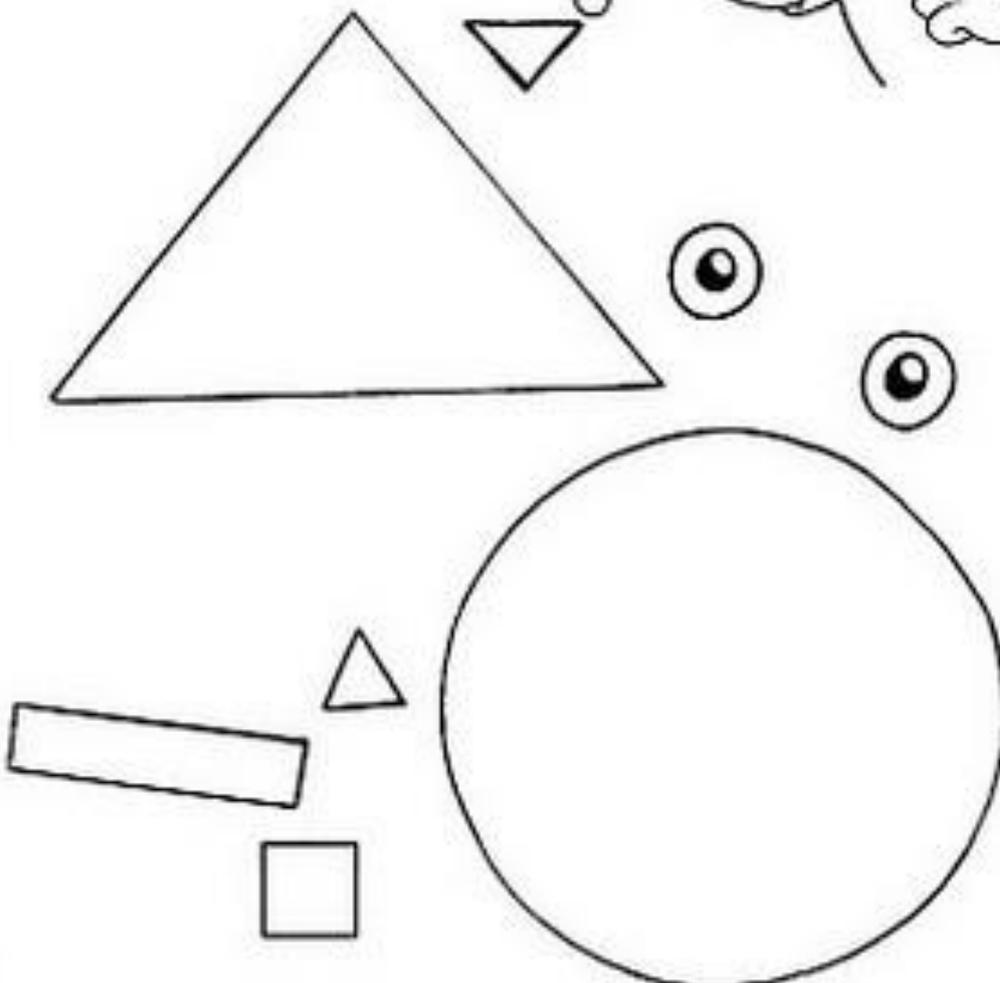
Professora Arlete Goecks de Moura

LENDA DO SACI

Assista a Lenda do Saci no link: <https://youtu.be/um1WHr1ejow>

FANTOCHE

Usar as figuras geométricas abaixo e montar um Saci.



Colar palito de picolé.

Atividade de Arte

Na atividade de hoje iremos aprender sobre brincadeiras antigas:
Escolha uma das duas e brinque em casa com sua família.

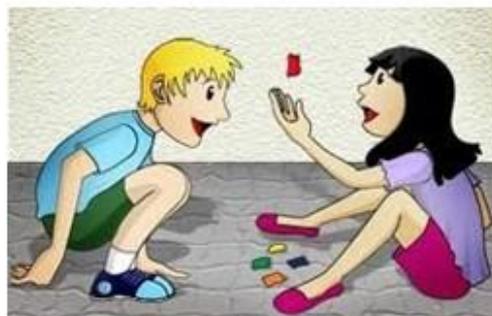
Amarelinha

Essa brincadeira tão tradicional entre as crianças brasileiras também é chamada de maré, sapata, avião, academia, macaca etc. A amarelinha tradicional é desenhada no chão com giz e tem o formato de uma cruz, com um semicírculo em uma das pontas, onde está a palavra céu, lua ou cabeça. Depois vem a casa do inferno (ou pescoço) e a área de descanso, chamada de braços (ou asas), onde é permitido equilibrar-se sobre os dois pés. Por último, a área do corpo (ou quadrado).



Cinco Marias

Também chamada de três Marias, jogo do osso, onete, bato, arriós, telhos, chocos, nécara etc. O jogo, de origem pré-histórica, pode ser praticado de diversas maneiras. Uma delas é lançar uma pedra para o alto e, antes que ela caia no chão, pegar outra peça. Depois tentar pegar duas, três, ou mais, ficando com todas as peças na mão. Na antiguidade, os reis praticavam com pepitas de ouro, pedras preciosas, marfim ou âmbar. No Brasil, costuma ser jogado com pedrinhas, sementes ou caroços de frutas, ossos ou saquinhos de pano cheios de areia.



Professora Josiani P. Peglow Milbrath



@ArteProfJosi



@josidesenha

AULA 04

AULA SÍNCRONA PELO APLICATIVO GOOGLE MEET.

- ◆ MOSTRA DO TRABALHO DO CURUPIRA DA AULA 01;
- ◆ CANTAR AS MÚSICAS: ATIREI O PAU NO GATO, BORBOLETINHA E O CRAVO E A ROSA;
- ◆ ADIVINHAÇÕES: BRINCAR DE RESPONDER ADIVINHAÇÕES;
- ◆ RECONHECER PERSONAGENS FOLCLÓRICOS A PARTIR DE IMAGENS PARCIAIS DOS PERSONAGENS;
- ◆ DESENHO DIRIGIDO: CRIANDO UM MONSTRINHO;
- ◆ BRINCADEIRA: O QUE MUDOU? E O MESTRE MANDOU.

OBSERVAÇÃO: O MATERIAL DA AULA 04 SERÁ POSTADO NO GRUPO DO *WHATSAPP* PARA QUEM NÃO PUDER PARTICIPAR NAQUELE MOMENTO SÍNCRONO.

AULA 05

HISTÓRIA:

ASSISTA AO VÍDEO COM A HISTÓRIA QUE A PROF.^a GI CONTARÁ SOBRE A CUCA.

ATIVIDADES:

ESCRITA ESPONTÂNEA

ESCREVE O NOME DA PERSONAGEM PRINCIPAL DA HISTÓRIA, UTILIZANDO OS QUADRINHOS ABAIXO:

--	--	--	--

OBSERVA A POÇÃO DA CUCA:

POÇÃO DE BELEZA DA CUCA



INGREDIENTES:

3 PATAS DE ARANHA
2 ASAS DE BARATA
4 MORCEGOS
1 FRASCO DE **PUNS**
200 PÉTALAS DE FLORES **SECAS**

MODO DE FAZER:

MISTURE TUDO EM UM CALDEIRÃO, DEIXE FERVER E COLOQUE EM UM FRASCO DE CRISTAL PARA USAR A POÇÃO. ELA SÓ FUNCIONARÁ SE FOR FEITA EM NOITE DE LUA CHEIA.

SE ASSIM COMO A CUCA, VOCÊ USASSE MAGIA, QUAL POÇÃO VOCÊ CRIARIA E QUAIS INGREDIENTES USARIA? NOS CONTE.

PINTA APENAS ONDE TEM OS PONTOS E DESCOBRE EM QUE A CUCA PODE NOS TRANSFORMAR:

