

1. CONTEXTUALIZAÇÃO

O CONTO DOS CINCO SENTIDOS

Era um lindo dia. O sol brilhava, o tempo estava bom e quente, uma agradável brisa soprava. Pedro e sua mãe decidiram dar uma volta no parque. Eles prepararam uma cesta com sanduíches e bebidas geladas e seguiram para o parque. Enquanto andavam, olhavam ao seu redor.

Eles viram pássaros, insetos e borboletas. Um cachorro, que passeava com seu dono, correu na direção deles. Pedro parou para fazer carinho nele. Durante o passeio ouviram um barulho estranho e a mãe do Pedro disse que era um pônei que relinchava enquanto comia alfafa em uma baia.

Na caminhada eles sentiram um cheiro delicioso de frutas doces e logo viram que estavam perto da área de piqueniques. De repente ouviram uma gritaria e gente correndo. Pedro pensou que deveria ser o lobo mal, mas que nada... Era um ratinho que resolveu sair de sua toca. A gritaria foi tanta que o ratinho saiu correndo e se escondeu em um buraco numa árvore.

Pedro e a mãe riram muito e resolveram sentar-se numa mesa do parque para comer sanduiches e outras gostosuras que levaram com eles.



2. EXPLORANDO O ENTENDIMENTO DA HISTÓRIA

1. Pergunte à criança se ela gostou da história
2. Pergunte que parte da história ela mais gostou
3. Explore junto com a criança quais os órgãos dos sentidos que Pedro usou para:
 - Sentir o sol e a brisa do vento;
 - Ver os animais do parque;
 - Acariciar o cachorro;
 - Ouvir o relinchar do pônei;
 - Sentir os aromas das cestas de piquenique e o gosto dos deliciosos sanduíches.

3. VAMOS CONSTRUIR O JOGO PUXÃO DE ORELHA

Você pode seguir o passo a passo a seguir ou imprimir os desenhos no final dessa atividade.

- 1 Desenhe os três formatos de orelha (7 vezes cada formato):



- 2 Recorte 9 quadrados de 10 cm e faça um desenho dos animais do jogo. Deixe o espaço das orelhas em branco.



- 3 As cores das orelhas devem combinar com a cor do animal correspondente. Não pintar dois pares de orelhas do mesmo formato de uma mesma cor! Pinte uma orelha de cada formato de uma cor que não tenha sido utilizada para as orelhas dos animais (azul, por exemplo).



Atividade do jogo Puxão de Orelha - Parte 2

1. É HORA DE JOGAR!

Objetivo do jogo: Ter o maior número de cartas completas com as orelhas corretas.

Posição inicial: Arrumar as cartas dos animais em três linhas de três colunas cada. Colocar todas as orelhas dentro de um saquinho ou envelope que não sejam transparentes.



Regras do jogo:

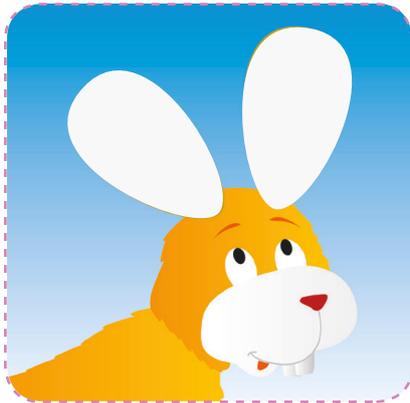
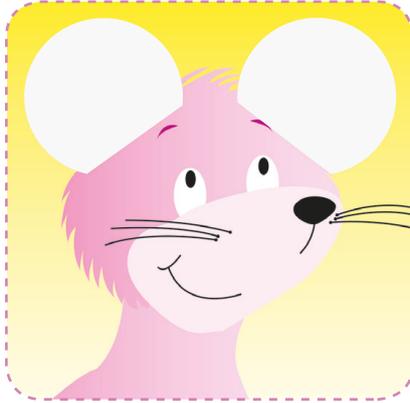
1. Na sua vez, cada jogador "puxa" sem olhar uma orelha da sacola e a coloca no vão correspondente de acordo com a cor e a forma
2. A orelha azul é colocada de volta na sacola
3. Ao terminar sua jogada, passa a sacola para o próximo jogador.
4. O jogador que conseguir colocar a segunda orelha do animal, fica com a carta deste animal para si (colocar a sua frente).
5. Quem tiver o maior número de cartas completas vence o jogo.

2. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

1. Pergunte à criança se ela gostou do jogo;
2. Peça para pensar em qual sentido nos ajudou a identificar o formato orelha do animal;
3. Pergunte à criança se é possível identificar a cor da orelha apenas com o tato;
(inserir uma mão com um lápis)
4. Incentive a criança a registrar esse aprendizado com um desenho.

JOGO - PUXÃO DE ORELHA

Recorte nas linhas tracejadas.



JOGO - PUXÃO DE ORELHA

Recorte nas linhas tracejadas.

