



UNIDADE ESCOLAR:

PROFESSORA

GRUPO ETÁRIO

NOME:

4ª SEMANA

CHAPEUZINHO VERMELHO

ATIVIDADE 1

CÓDIGOS DA BNCC:

(EI02EF03 – EI02EF04)

MOMENTO DA HISTÓRIA

REÚNA AS CRIANÇAS EM UM AMBIENTE ACONCHEGANTE E UTILIZE UM LIVRO ILUSTRADO, FANTOCHES OU OBJETOS SENSORIAIS PARA CONTAR A HISTÓRIA DE CHAPEUZINHO VERMELHO DE FORMA ENVOLVENTE. FAÇA DIFERENTES ENTONAÇÕES DE VOZ PARA CADA PERSONAGEM E INCENTIVE AS CRIANÇAS A INTERAGIREM, IMITANDO SONS OU APONTANDO PARA OS ELEMENTOS DA HISTÓRIA. APÓS A CONTAÇÃO, PROPONHA UMA ATIVIDADE LÚDICA, COMO EXPLORAR UMA CESTA COM OBJETOS RELACIONADOS À HISTÓRIA OU UMA BRINCADEIRA DE MOVIMENTAÇÃO INSPIRADA NO CAMINHO PELA FLORESTA.

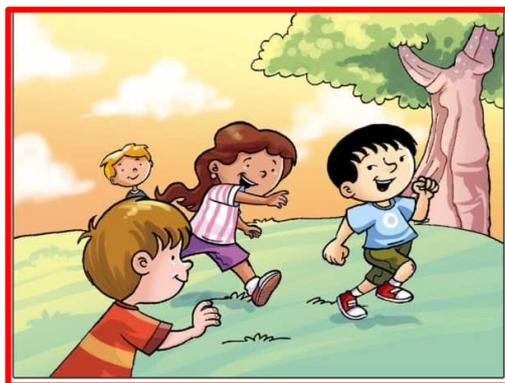


ATIVIDADE 2

CÓDIGOS DA BNCC:

(EI02EO06 – EI02CG01)

BRINCADEIRA VAMOS PASSEAR NA FLORESTA



UMA CRIANÇA É ESCOLHIDA PARA SER O "LOBO" E FICA DO LADO DE FORA DA RODA FORMADA PELAS DEMAIS. AS CRIANÇAS DA RODA CANTAM: "VAMOS PASSEAR NA FLORESTA, ENQUANTO SEU LOBO NÃO VEM. TÁ PRONTO, SEU LOBO?". O LOBO RESPONDE DIZENDO QUE AINDA NÃO ESTÁ PRONTO, MENCIONANDO UMA ATIVIDADE COMO "ESTOU TOMANDO BANHO" OU OUTRA AÇÃO. ESSE DIÁLOGO SE REPETE ALGUMAS VEZES. NA QUINTA OU SEXTA PERGUNTA, O LOBO RESPONDE "SIM, ESTOU PRONTO!" E SAI CORRENDO PARA PEGAR AS CRIANÇAS, QUE DESMANCHAM A RODA E FOGEM. A CRIANÇA CAPTURADA SE TORNA O NOVO LOBO, E O JOGO RECOMEÇA. AS CRIANÇAS DEVEM TENTAR ESCAPAR DE VERDADE, SEM FACILITAR PARA O LOBO.