

ATIVIDADES DIVERTIDAS

CONSCIÊNCIA
FONOLÓGICA

AMOSTRA DO ARQUIVO PDF

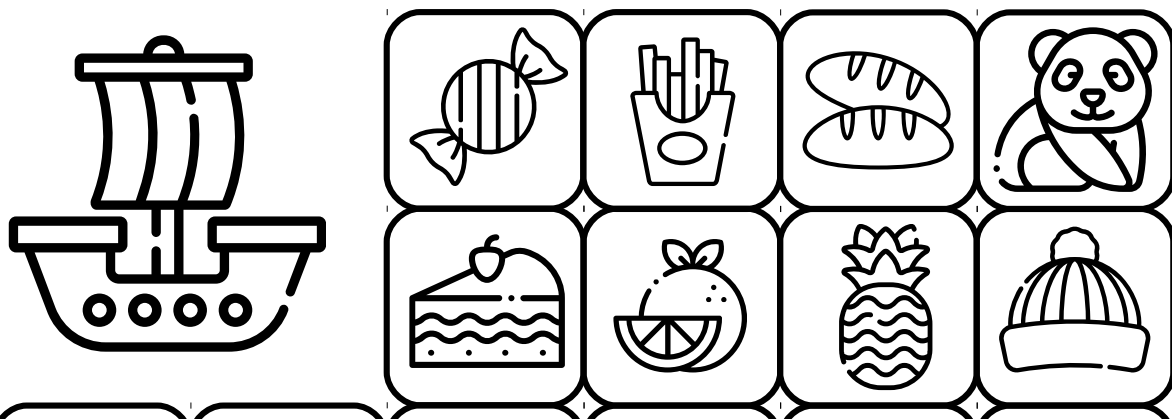


Autora: Danielle Rimolo Rossi
Ilustrações: Renato Cunha (Capa) e Flaticon©

LOCALIZE A ILHA PERDIDA

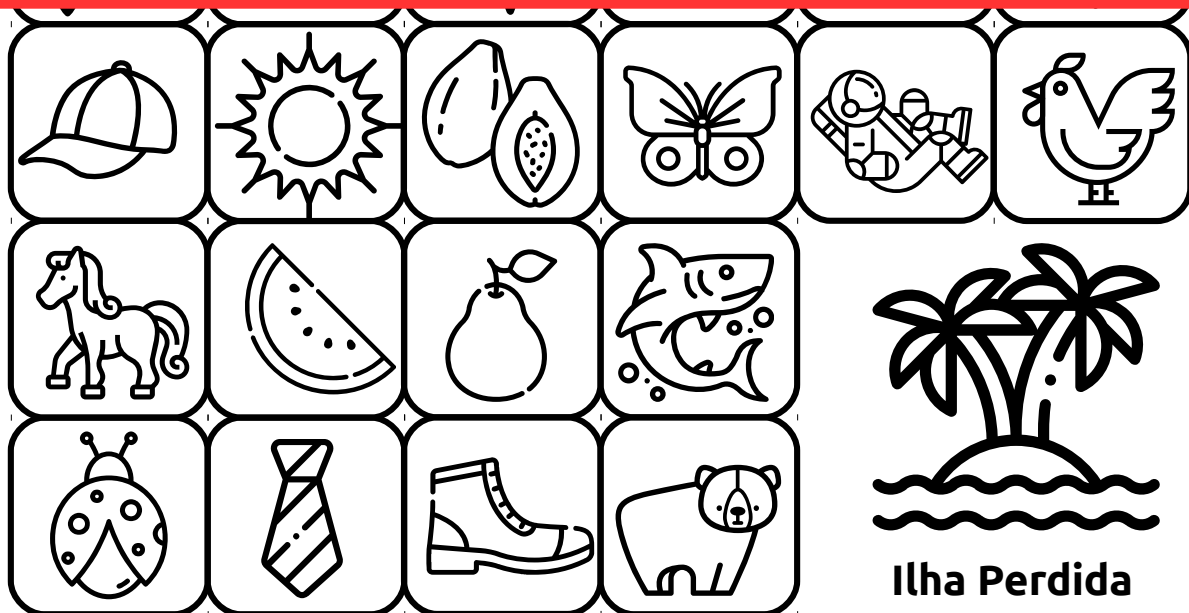
O capitão Roger precisa chegar até a Ilha Perdida para procurar os tesouros escondidos! Ajude-o a descobrir a rota marítima que o levará até o seu destino.

Dica: Para conduzir o navio, você deverá traçar uma linha percorrendo somente os quadradinhos cujos nomes das imagens possuam o som **BA**. Boa viagem!



ware; tubarão e boné: Smashicons flaticon.com/autors/smashicons; on.com/autors/eucalypt; demais imagens: Freepik

AMOSTRA DO ARQUIVO PDF



Ilustrações: páo e paninha: Good Ware; galinha: Montik flaticon.com/autors/m flaticon.com/autors/freepik em Flatic

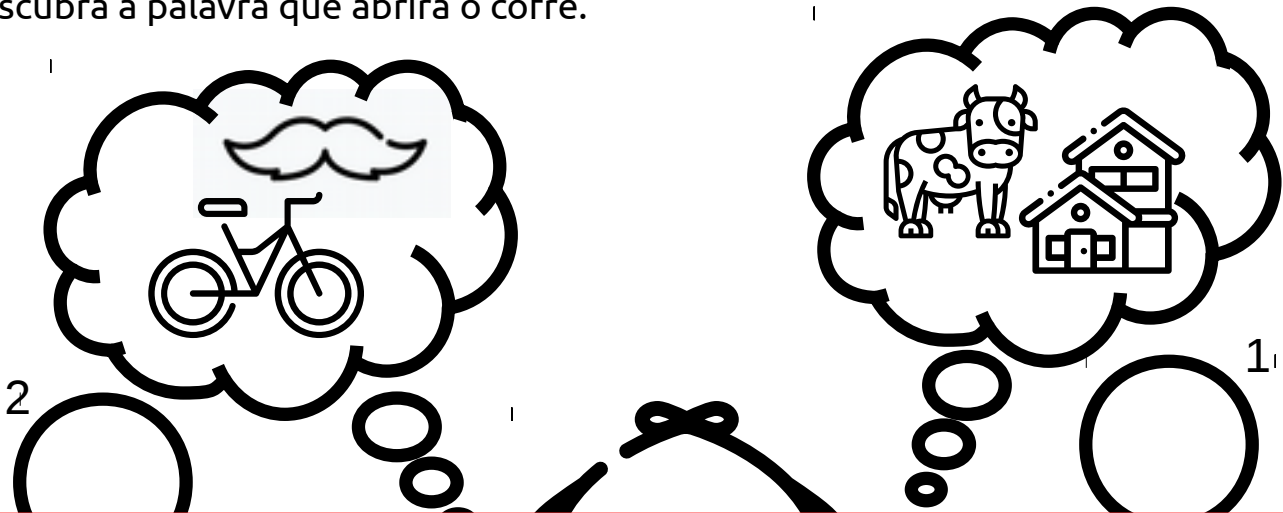


Atividade criada pela **Oficina Caminhos do Saber**.
Encontre mais atividades em: www.oficinacaminhosdosaber.com.br
Siga-nos no Facebook: <https://facebook.com/oficinacaminhosdosaber>

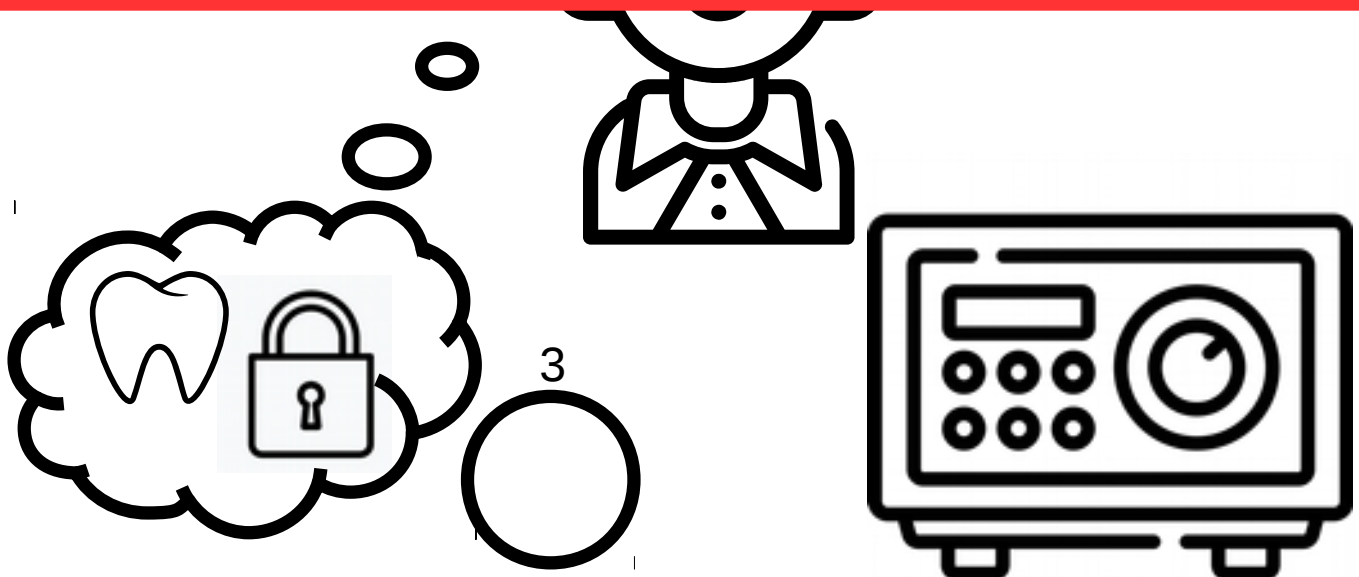
DESCUBRA A SENHA SECRETA

O detetive Patrick precisa descobrir a senha do cofre para resolver um difícil caso policial. Ajude-o a desvendar as pistas para que ele tenha sucesso nessa tarefa.

- 01) Observe as imagens dos balões.
- 02) Tente descobrir qual som se repete no nome das imagens de cada balão.
- 03) Escreva esse som no círculo próximo a cada balão.
- 04) Depois, escreva cada sílaba nos quadradinhos indicado pelos números e descubra a palavra que abrirá o cofre.



AMOSTRA DO ARQUIVO PDF



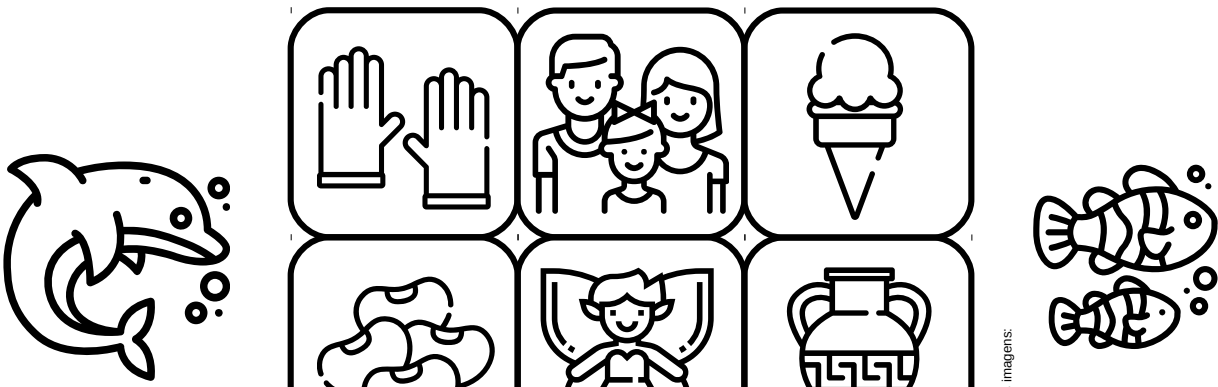
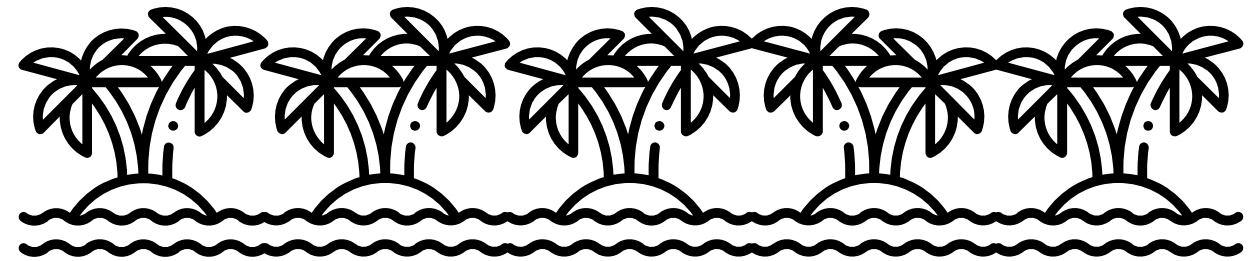
Escreva a senha:

1	2	3
---	---	---

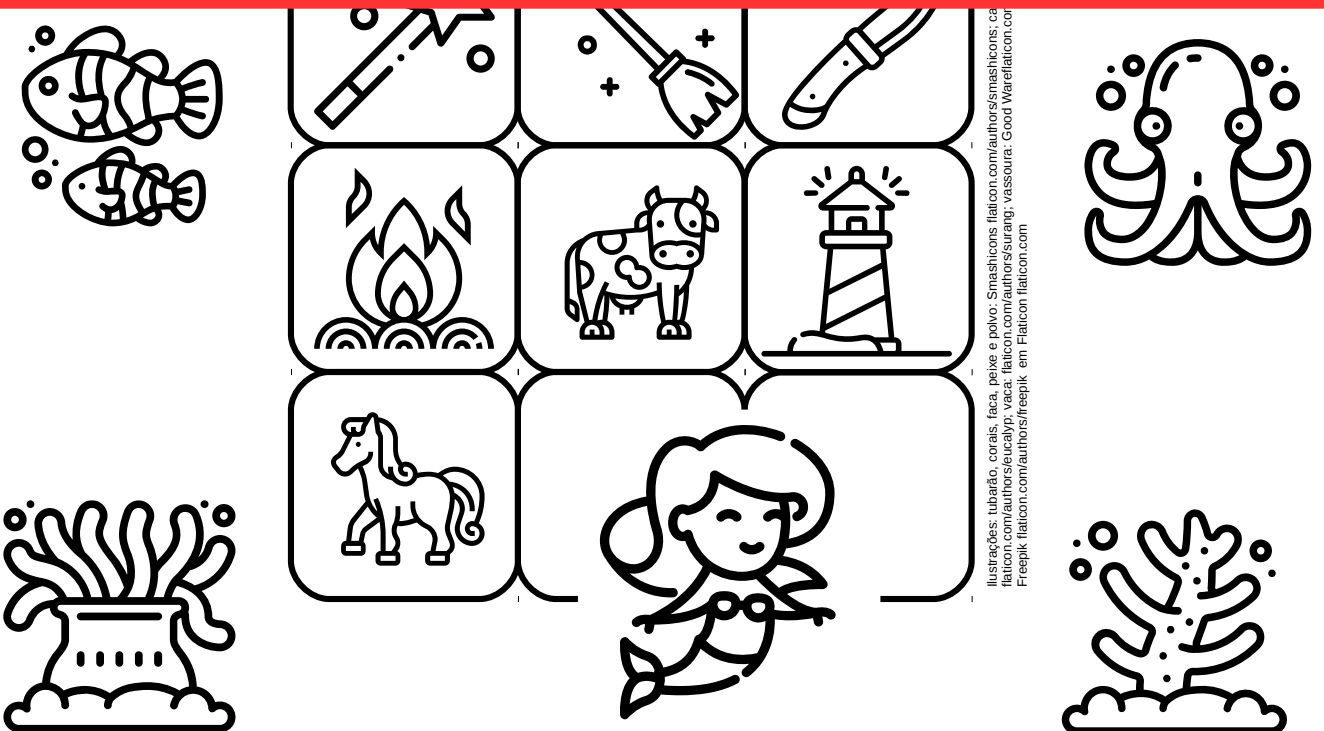


AJUDE A SEREIA

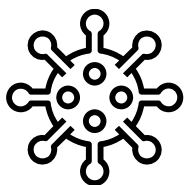
Ajude a sereia a chegar até a superfície! Trace uma linha percorrendo somente os quadradinhos cujos nomes das figuras possuam o som FA.



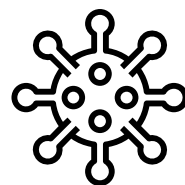
AMOSTRA DO ARQUIVO PDF



Atividade criada pela **Oficina Caminhos do Saber**.
Encontre mais atividades em: www.oficinacaminhosdosaber.com.br
Siga-nos no Facebook: <https://facebook.com/oficinacaminhosdosaber>



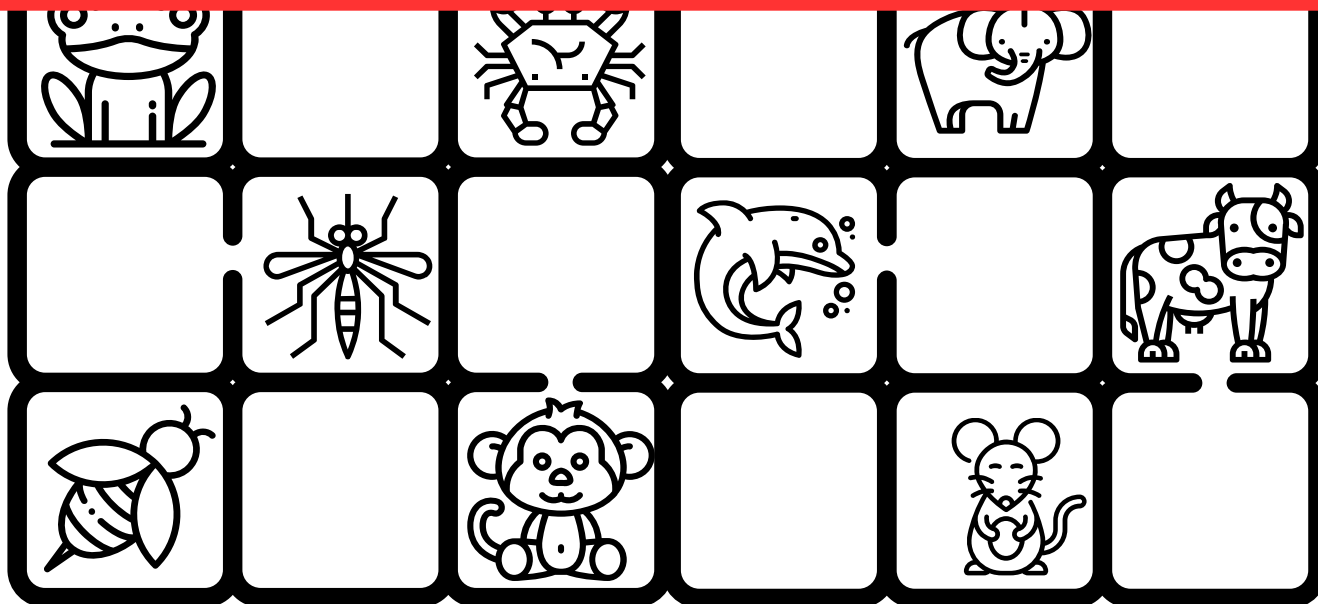
SALVE O PLANETA



Um vírus mortal está se espalhando pelo planeta. Ajude os cientistas a descobrir quais animais são os transmissores da doença. **Dica:** Os transmissores possuem o som **TO** no nome. Faça um "x" quando você descobrir.



AMOSTRA DO ARQUIVO PDF



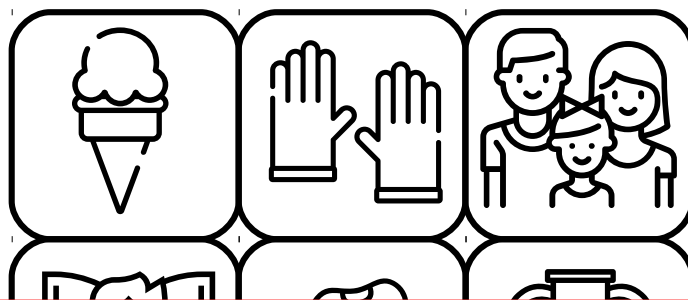
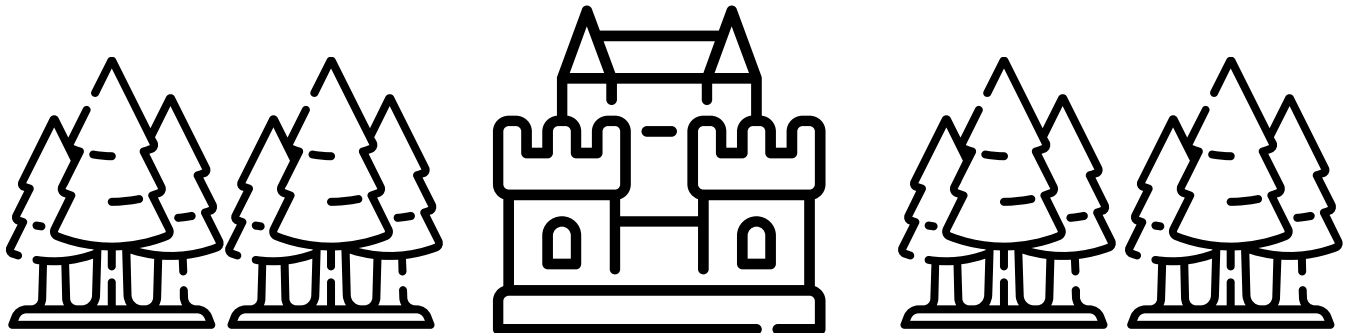
Ilustrações: macaco, Smashicons; flaticon.com/autor/smashticons; inseto, Eucalypti; flaticon.com/autor/autor/surany; mosquito e vírus, flaticon.com/autor/smonnik; demais image flaticon.com/autor/sireepik em Flaticon flaticon.com



Atividade criada pela **Oficina Caminhos do Saber**.
Encontre mais atividades em: www.oficinacaminhosdosaber.com.br
Siga-nos no Facebook: <https://facebook.com/oficinacaminhosdosaber>

AJUDE O SOLDADO

Ajude o soldado a chegar até ao castelo sem ser pego pelos dragões!
Trace uma linha percorrendo somente os quadradinhos cujos nomes das imagens possuam o som VA.



AMOSTRA DO ARQUIVO PDF



Ilustrações: tubarão, corais, faca, peixe e polvo: Smashticons; flaticon.com/authors/smashticons; cavalo: Eucalyp; flaticon.com/authors/eucalyp; vaca: flaticon.com/authors/suranga; vassoura: Good Ware; flaticon.com/authors/goodware; dragão: Flaticon.com/authors/flaticon; fogo: Flaticon.com/authors/flaticon; estrela: Flaticon.com/authors/flaticon; lighthouse: Flaticon.com/authors/flaticon; cavalo: Flaticon.com/authors/flaticon; soldado: Flaticon.com/authors/flaticon.



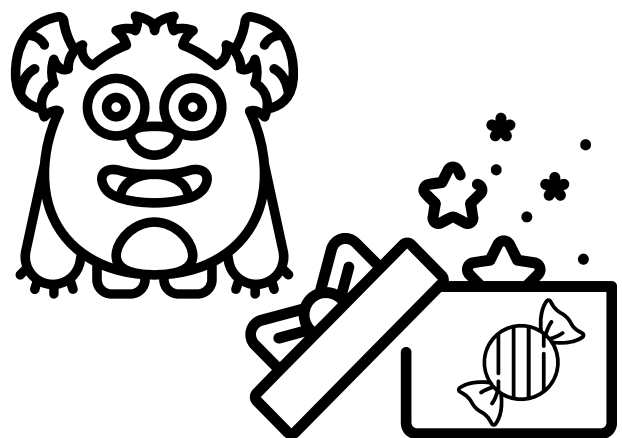


QUEM SÃO OS CONVIDADOS ?

O conde drácula vai dar uma festa para comemorar o seu aniversário de 500 anos. Contudo, somente deixará entrar os convidados que trouxerem presentes cujos nomes tenham os sons **LA** ou **LU**. Círcule os convidados que poderão entrar.



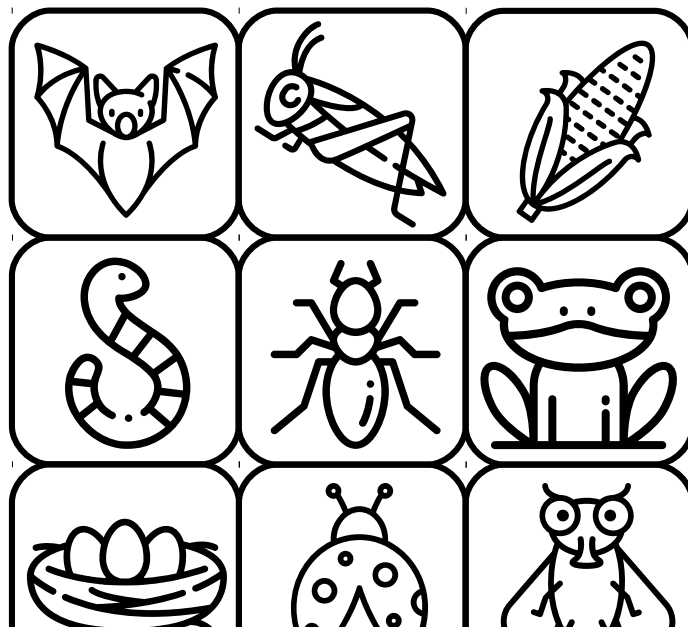
AMOSTRA DO ARQUIVO PDF



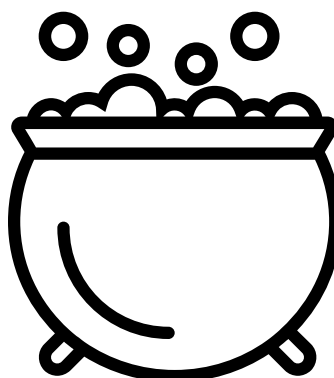
Atividade criada pela **Oficina Caminhos do Saber**.
Encontre mais atividades em: www.oficinacaminhosdosaber.com.br
Siga-nos no Facebook: <https://facebook.com/oficinacaminhosdosaber>

AJUDE A BRUXINHA

Ajude a bruxinha a misturar os ingredientes corretos no caldeirão. Pinte somente os ingredientes que tem **MI** no nome.



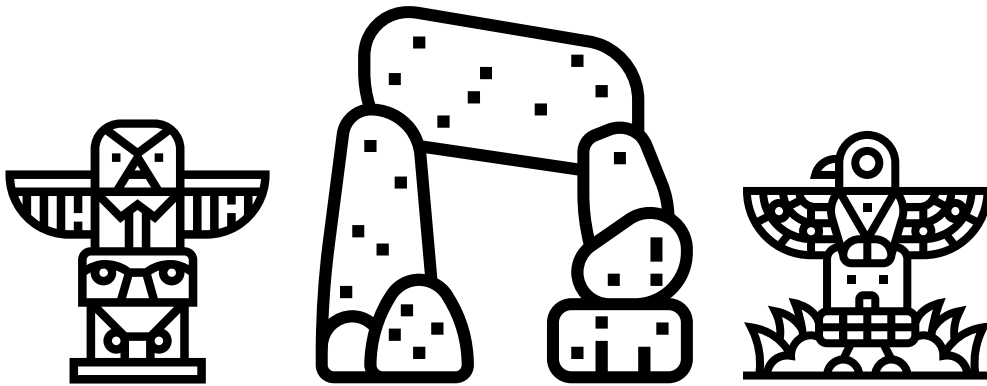
AMOSTRA DO ARQUIVO PDF



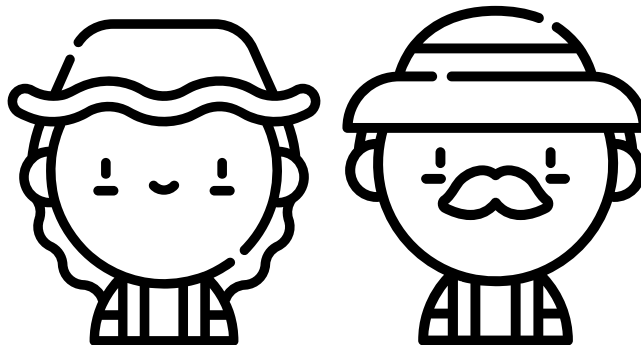
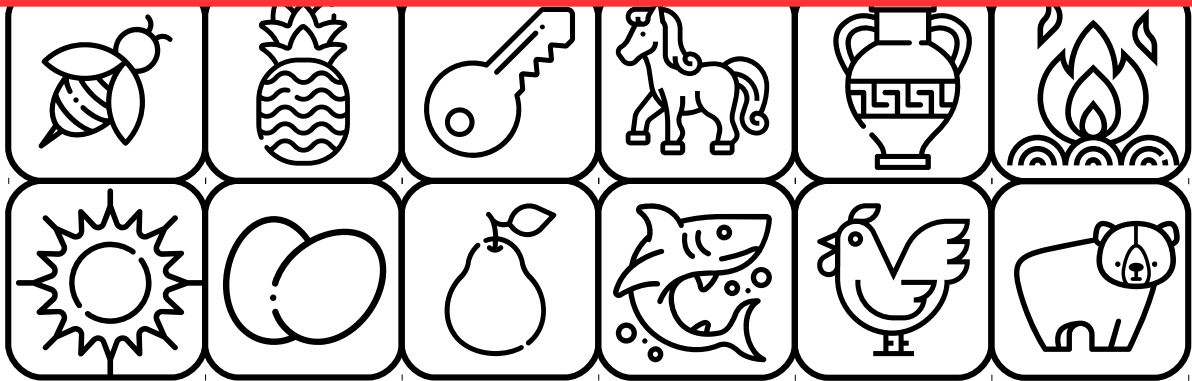
Atividade criada pela **Oficina Caminhos do Saber**.
Encontre mais atividades em: www.oficinacaminhosdosaber.com.br
Siga-nos no Facebook: <https://facebook.com/oficinacaminhosdosaber>

DECIFRE O ENIGMA

Ajude os exploradores a atravessarem a ponte que os conduzirá até a cidade Calicha. Para isso, você deverá traçar uma linha percorrendo os quadradinhos corretos. Mas cuidado, se você conduzi-los pelo caminho errado, as pedras da ponte irão desabar, levando os exploradores para o fundo de um abismo. **Dica:** Eles somente poderão andar pelas pedras cujos nomes das imagens possuam sons iguais as sílabas contidas no nome da cidade. Você consegue descobrir quais são?



AMOSTRA DO ARQUIVO PDF



Atividade criada pela **Oficina Caminhos do Saber**.
Encontre mais atividades em: www.oficinacaminhosdosaber.com.br
Siga-nos no Facebook: <https://facebook.com/oficinacaminhosdosaber>

RESPOSTAS

Resposta: Bala, batata frita, abacaxi, baleia, abacate e tubarão.

Escreva a senha:

(1) bigode e bicicleta = BI; (2) vaca e casa =CA
(3) dente e cadeado = DE; senha: cabide

Resposta: farol, faca, fada e família.

AMOSTRA DO ARQUIVO PDF

Resposta: mosquito e rato.

Resposta: vaca, vassoura, vaso e luva.

Resposta: luva e bala.

Resposta: milho, minhoca e formiga.

Resposta: galinha, cavalo, chave, abacaxi e macaco.

