|  |  |
| --- | --- |
| Descrição: ESCOLA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO BÁSICA ALFREDO GOMES: 2010 | ESCOLA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO BÁSICA ALFREDO GOMES.  DIRETORA: IVÂNIA NORA.  ASSESSORA PEDAGÓGICA: SIMONE ANDRÉA CARL.  ASSESSORA TÉCNICA ADM.: TANIA N. DE ÁVILA.  PROFESSORA: ELIANE KARVASKI  ANO 2021 - TURMA 2º ANO VESPERTINO  SEQUÊNCIA DIA 21 AO DIA 25 DE JUNHO DE 2021.(18ºSEQ.)  TEL.ESCOLA:3525-6555 TEL.PROFº ELIANE:99202-6938 |

ALUNO(A):\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**LEIA A FÁBULA:**



UM DIA A LEBRE ENCONTROU A TARTARUGA E APOSTARAM UMA CORRIDA.

   — MUITO BEM - RESPONDEU A TARTARUGA SORRINDO.

   — APESAR DE SERES TÃO VELOZ COMO O VENTO, VOU GANHAR-TE NUMA CORRIDA.

A LEBRE, PENSANDO QUE TAL ERA IMPOSSÍVEL, ACEITOU O DESAFIO.

NO DIA COMBINADO, ENCONTRARAM- SE E PARTIRAM JUNTAS. A TARTARUGA COMEÇOU A ANDAR NO SEU PASSO LENTO E MIUDINHO, NUNCA PARANDO PELO CAMINHO.

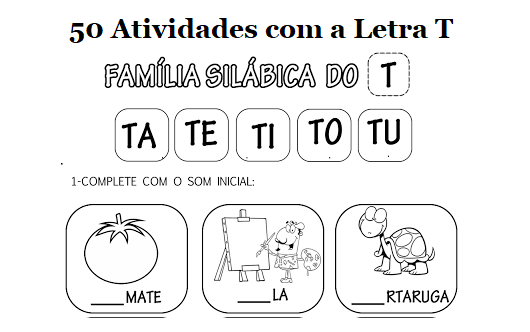
A LEBRE LARGOU VELOZ, MAS ALGUM TEMPO DEPOIS DEITOU-SE À BEIRA DO CAMINHO E ADORMECEU.

QUANDO ACORDOU, RECOMEÇOU A CORRER O MAIS RAPIDAMENTE QUE PODE. MAS JÁ ERA TARDE... QUANDO CHEGOU À META, VERIFICOU QUE A TARTARUGA TINHA VENCIDO A CORRIDA.

**AUTOR:ESOPO**

1-ILUSTRE A HISTÓRIA EM UMA FOLHA:

2-LEIA A FAMÍLIA SILÁBICA:



3-ENCONTRE AS LETRAS DA PALAVRA **TARTARUGA** EM LIVROS, REVISTAS E COLE AQUI:

**LETRA INICIAL:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ AGORA SEPARE EM SÍLABAS:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |

**LETRA FINAL:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

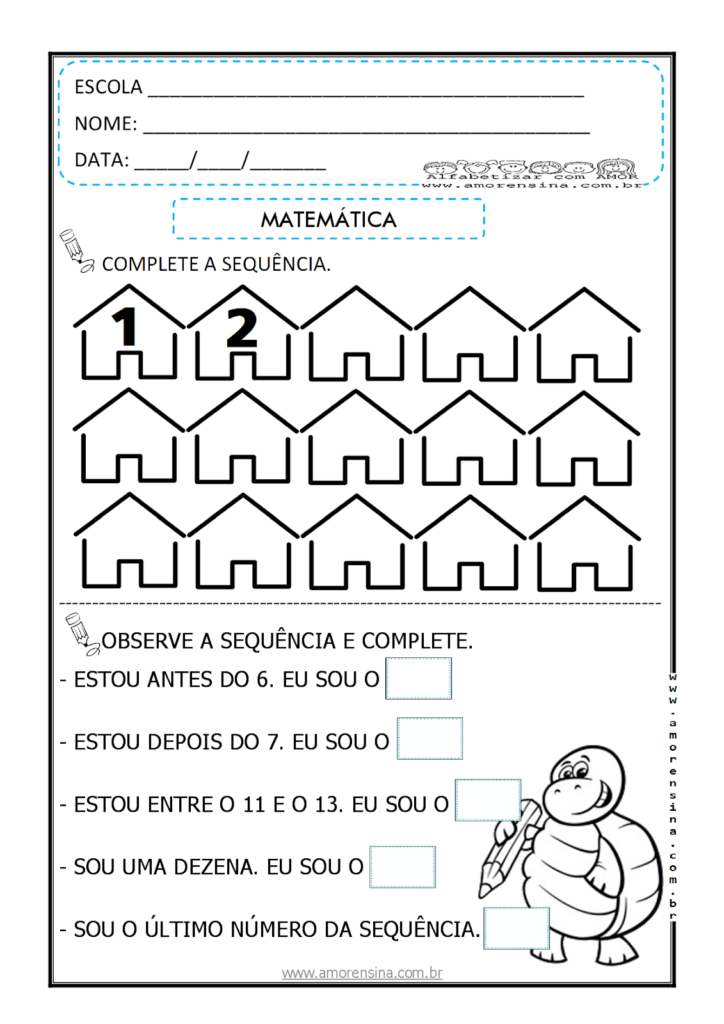
**NÚMERO DE LETRAS:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**SÍLABA INICIAL:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

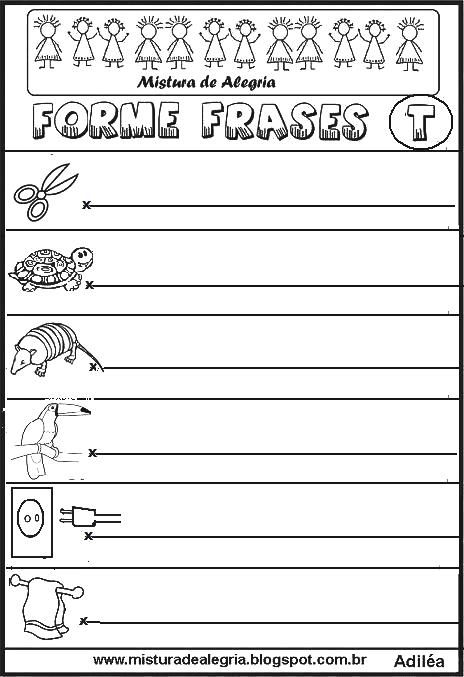
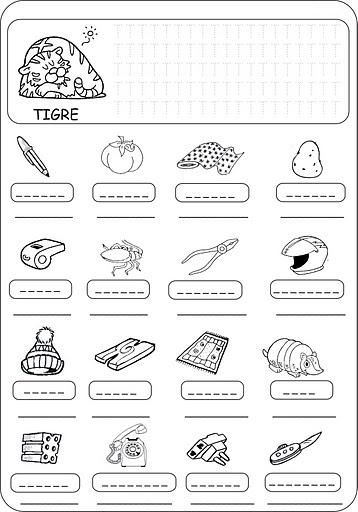
**SÍLABA FINAL:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

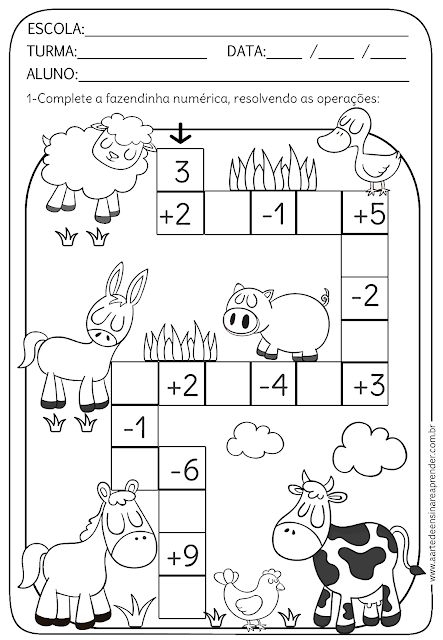
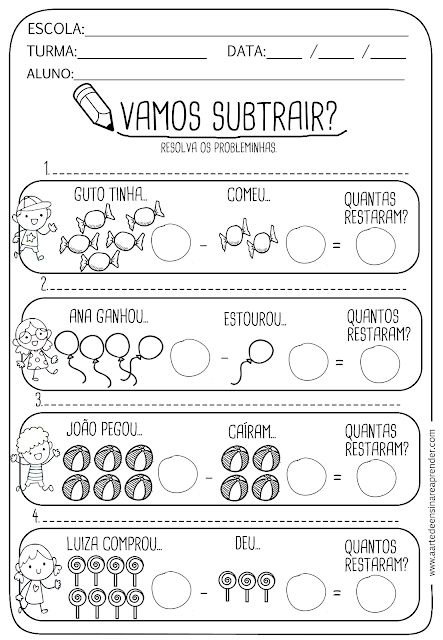
**NÚMERO DE SÍLABAS:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

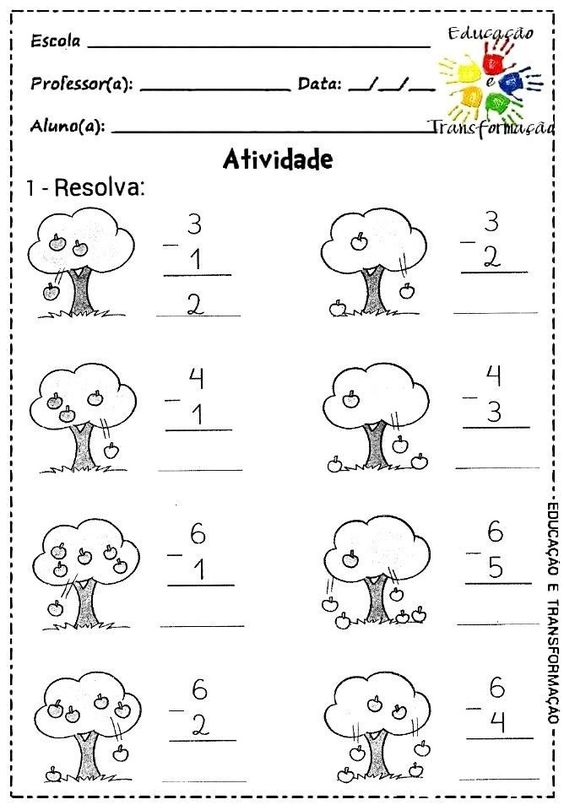
RECORTE PALAVRAS DE REVISTAS, LIVROS COM A LETRA **T** E COLE AQUI:



FORME FRASES COM

ESCREVA O NOME DAS FIGURAS:





JOGO DA MEMÓRIA: PODE SER COLADO NUM PAPEL MAIS DURO SE TIVER, DEPOIS RECORTE TODAS AS PEÇAS. PARA JOGAR, CONVIDE ALGUÉM DE SUA FAMÍLIA E VIRE TODAS AS PEÇAS COM A PARTE DAS FIGURAS E PALAVRAS PARA BAIXO. PARA MARCAR PONTOS, BASTA ENCONTRAR A FIGURA E O SEU NOME CORRESPONDENTE. SE ERRAR, PASSA A VEZ.BOM JOGO!

AGORA MONTE A SUA HISTÓRIA COM AS FIGURAS ABAIXO:

-PINTAR AS FIGURAS;

-RECORTÁ-LAS;

-COLAR EM OUTRA FOLHA EM ORDEM;

- ESCREVER EMBAIXO DE CADA FIGURA UMA FRASE COM A CENA QUE VOCÊ ESTÁ VENDO:

-ESCREVER UM FINAL PARA ESTA HISTÓRIA;