**EMEI CHÁCARAS ACARAI**

**ATIVIDADES PARA AS TURMAS DO JARDIM I**

**SEMANA DE 14/06 A 18/06/21**

ROTEIRO SEMANAL

SEGUNDA- FEIRA: 14/06/21

**CONTEUDO:** ALIMENTAÇÃO SAUDÀVEL.

**OBJETIVO:** RECONHECER E SABER A IMPORTÂNCIA DE TER UMA ALIMENTAÇÃO SAUDÁVEL NO NOSSO DIA A DIA.

 ASSISTA O VÍDEO: VEJA A IMPORTÂNCIA DA ALIMENTAÇÃO SAUDÁVEL PARA NOSSA VIDA.

<https://youtu.be/9wN-UQwFxiM>

Após assistir o vídeo desenhe os alimentos que você mais gostou.



 **TERÇA-FEIRA 15/06/21**

**CONTEUDO:** ALIMENTAÇÃO SAUDÁVEL

**OBJETIVO:** RECONHECER E SABER A IMPORTÂNCIA DE TER UMA ALIMENTAÇÃO SAUDÁVEL.

Vídeo: GUGUDADA – A música das frutas

<https://youtu.be/x3ZFTkfUWz4>



Após assistir o vídeo que tal fazermos uma salada de frutas bem gostosa.

Tire uma foto bem bonita saboreando as frutinhas e mande para professora.



**QUARTA- FEIRA: 16/06/21**

**CONTEUDO:** ALIMENTAÇÃO E SAÚDE

**OBJETIVO:** DESENVOLVER O GOSTO E HABITO PELA LEITURA

 **VÍDEO:** <https://www.youtube.com/watch?v=6oZ7PKwCtnl>

**ATIVIDADE:** VÍDEO DA HISTORIA “SAPO COMILÃO.



**Como realizar:**

1 - Assista o vídeo do Sapo Comilão junto com a criança.

2 – converse com a criança sobre o vídeo e pergunte quais os alimentos que tem na história, depois desenhe o que mais gostou da história.

**QUINTA-FEIRA 17/06/21**

**CONTEÚDO:** NÚMERO E QUANTIDADE

**OBJETIVO:** IDENTIFICAR E RECONHECER AQUANTIDADE DOS NÚMEROS ATÉ 5.

**ATIVIDADES:** Relacionar números à quantidade

 **Sugestão de materiais:** papelão, tesoura, canetinha, prendedor de roupa.

**Desenvolvimento:** Pegue o pedaço de papel, faça 5 círculos e escreva os numerais de 1 ao 5. Em seguida pegue os prendedores e cole em cada número a quantidade correspondente.



 Fonte: <https://nupeemanduri.wordpress.com/rotina-de-estudos/>

**SEXTA-FEIRA 18/06/21**

**CONTEUDO:** PULAR AMARELINHA

**OBJETIVO:** DESENVOLVER ATENÇÃO, OBSERVAÇÃO A COORDENAÇÃO MOTORA, RACIOCINIO LÓGICO,

**ATIVIDADE:** BRINCAR DE AMARELINHA



**Segue as regras da brincadeira:**

1. Cada jogador precisa de uma pedrinha ou tampinha.
2. Quem começa joga a pedrinha na casa marcada com o número e vai pulando de casa em casa. Partindo da casa 1 até o céu.
3. Só é permitido pôr um pé em cada casa. Quando há uma casa do lado da outra, pode pôr os 2 pés no chão.
4. Quando chegar no céu o jogador vira e volta da mesma maneira, pegando a pedrinha.
5. Não pode pisar na linha.
6. Não pode pisar na casa onde estiver a pedrinha.
7. Ganha quem conseguir pular todas as casas sem errar.

.