Brincando com o Agrinho

COLEÇÃO AGRINHO 1



SISTEMA FAEP

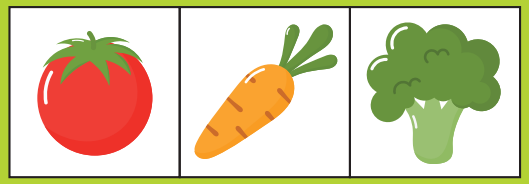
SENAR PARANÁ

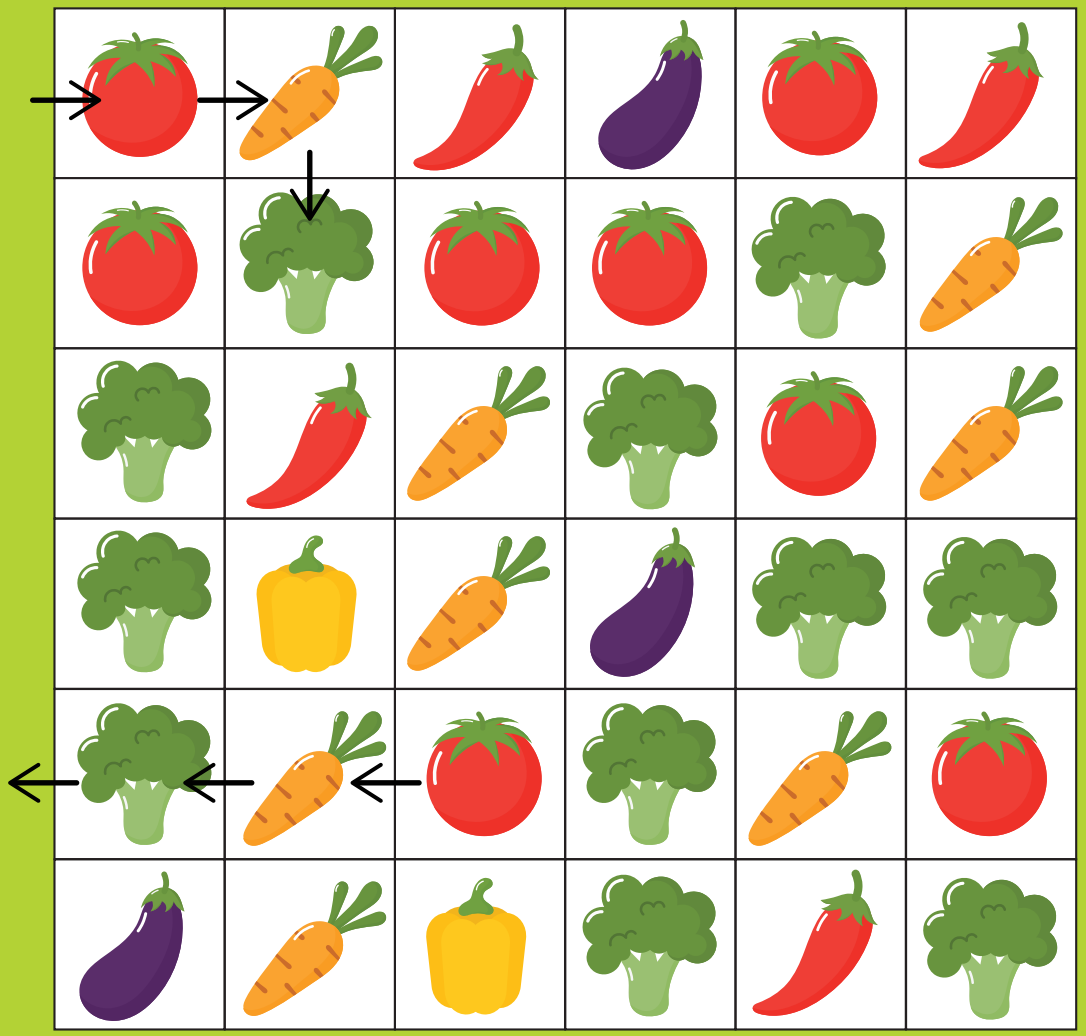
FAEP FEDERAÇÃO DA AGRICULTURA DO ESTADO DO PARANÁ

SINDICATO RURAL

Ajude o Agrinho a terminar de fazer a colheita seguindo a ordem dada ao lado. Pode-se mover para a direita, esquerda, para cima e para baixo.







COLEÇÃO AGRINHO 1

Aninha precisa de ajuda para contar quantas frutas têm de cada tipo. Marque a quantidade dentro de cada caixinha.





COLEÇÃO AGRINHO 1

- ☐ BANANA
- ☐ ABACAXI
- ☐ MAÇÃ
- ☐ PERA
- ☐ MORANGO
- ☐ MANGA
- ☐ LARANJA
- ☐ MELANCIA

Ajude a encontrar o animal que não pertence a cada família fazendo um círculo em volta dele.

COLEÇÃO AGRINHO 1



Vamos brincar de completar o quadro?
Recorte as figuras pontilhadas e cole-as
no quadro conforme a combinação dada.







Recorte as cenas do dia a dia do Agrinho, sua família e amigos. Convide seus colegas para brincar com o jogo da memória que você montou.









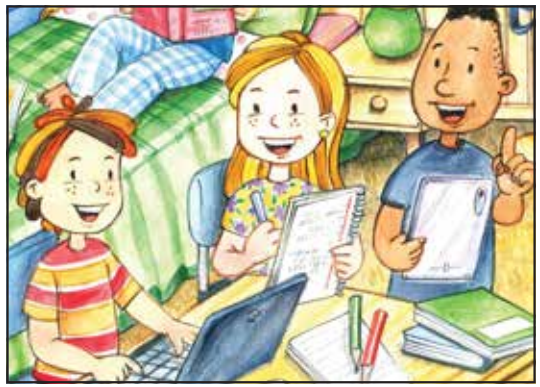


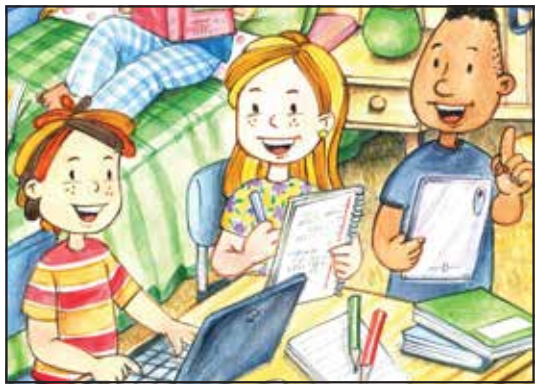


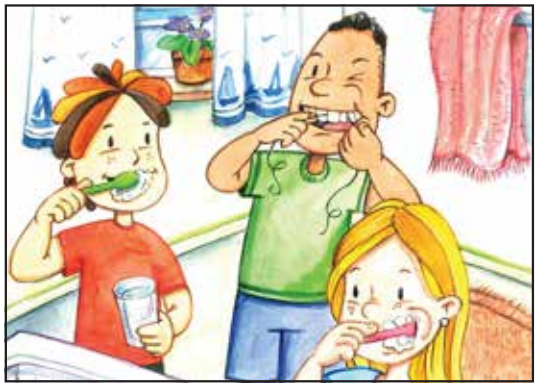




Recorte as cenas do dia a dia do Agrinho, sua família e amigos. Convide seus colegas para brincar com o jogo da memória que você montou.









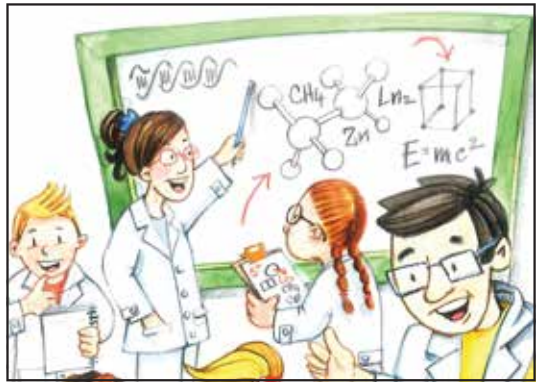


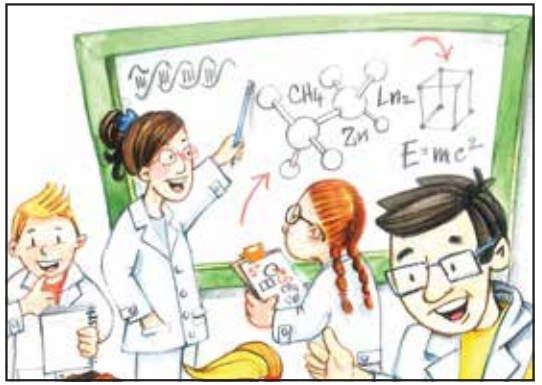






Recorte as cenas do dia a dia do Agrinho, sua família e amigos. Convide seus colegas para brincar com o jogo da memória que você montou.







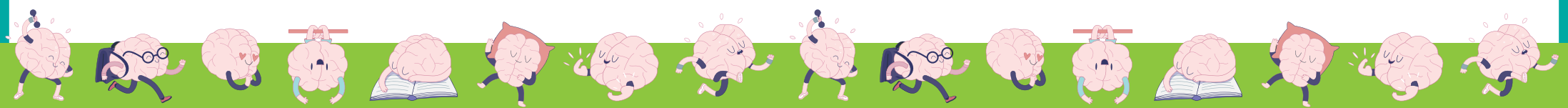












Recorte as cenas do dia a dia do Agrinho, sua família e amigos. Convide seus colegas para brincar com o jogo da memória que você montou.

COLEÇÃO AGRINHO 1



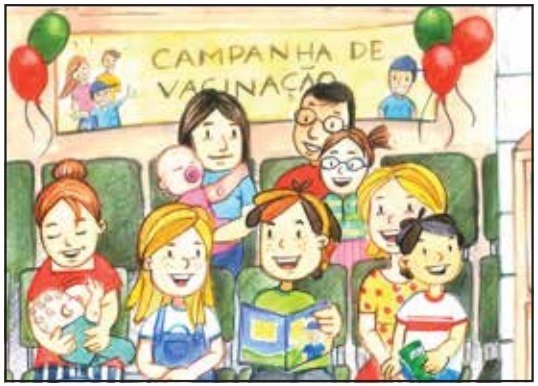






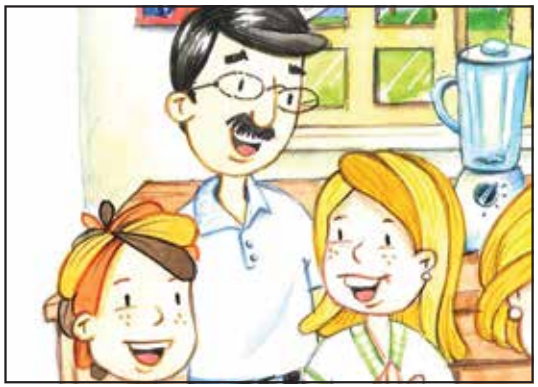








Recorte as cenas do dia a dia do Agrinho, sua família e amigos. Convide seus colegas para brincar com o jogo da memória que você montou.

















Recorte as cenas do dia a dia do Agrinho, sua família e amigos. Convide seus colegas para brincar com o jogo da memória que você montou.

















Recorte as cenas do dia a dia do Agrinho, sua família e amigos. Convide seus colegas para brincar com o jogo da memória que você montou.





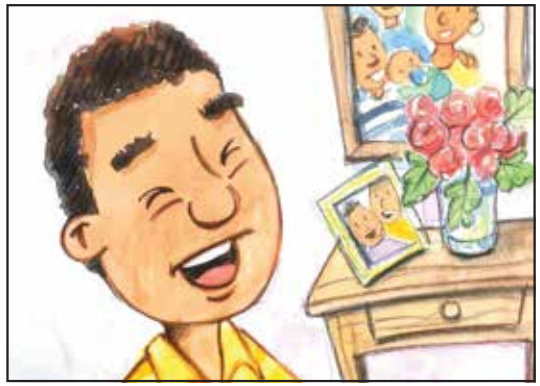


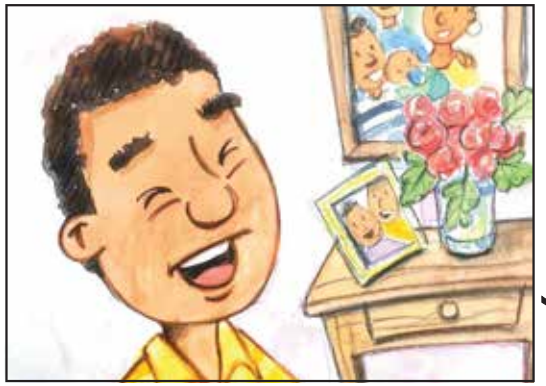


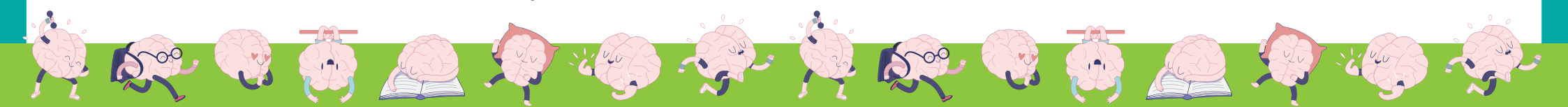




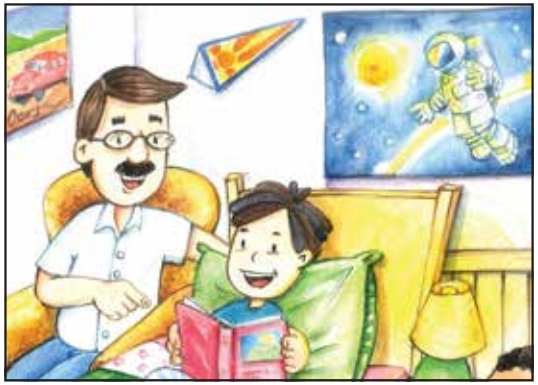


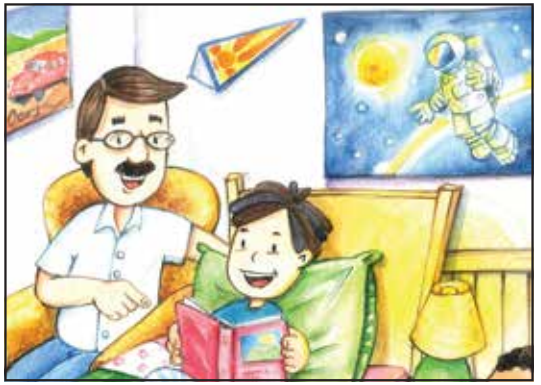






Recorte as cenas do dia a dia do Agrinho, sua família e amigos. Convide seus colegas para brincar com o jogo da memória que você montou.



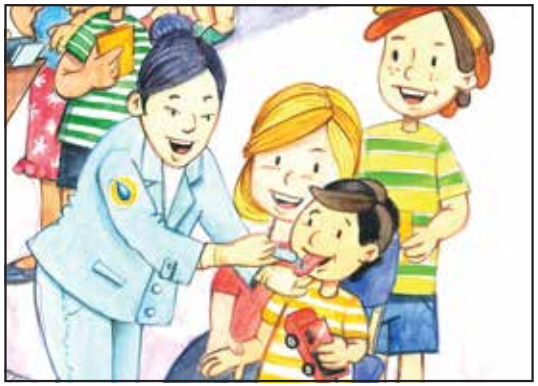


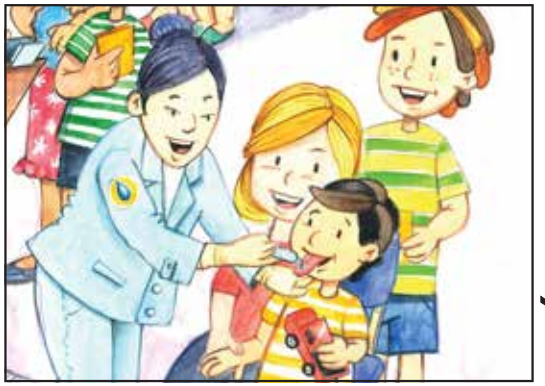






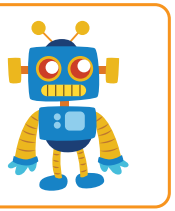


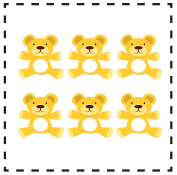
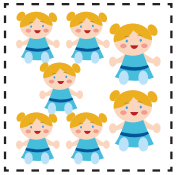
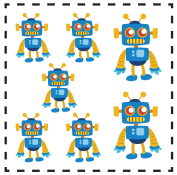
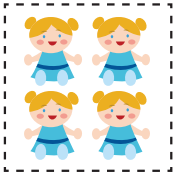
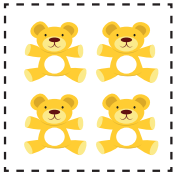
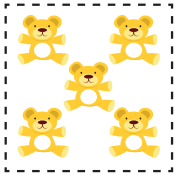


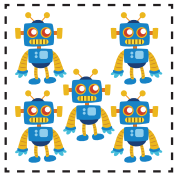
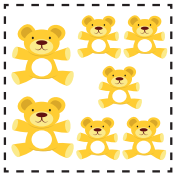
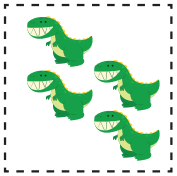


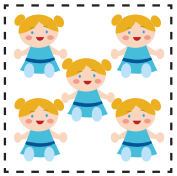
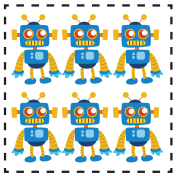
Vamos brincar de completar o quadro?
Recorte as figuras pontilhadas e cole-as no quadro conforme a combinação dada.



				
4				
5				
6				
7				

Cole seu enfeite de porta em um papelão ou em uma cartolina. Agora recorte o seu enfeite e pendure-o na porta.



Cole seu enfeite de porta em um papelão ou em uma cartolina. Agora recorte o seu enfeite e pendure-o na porta.



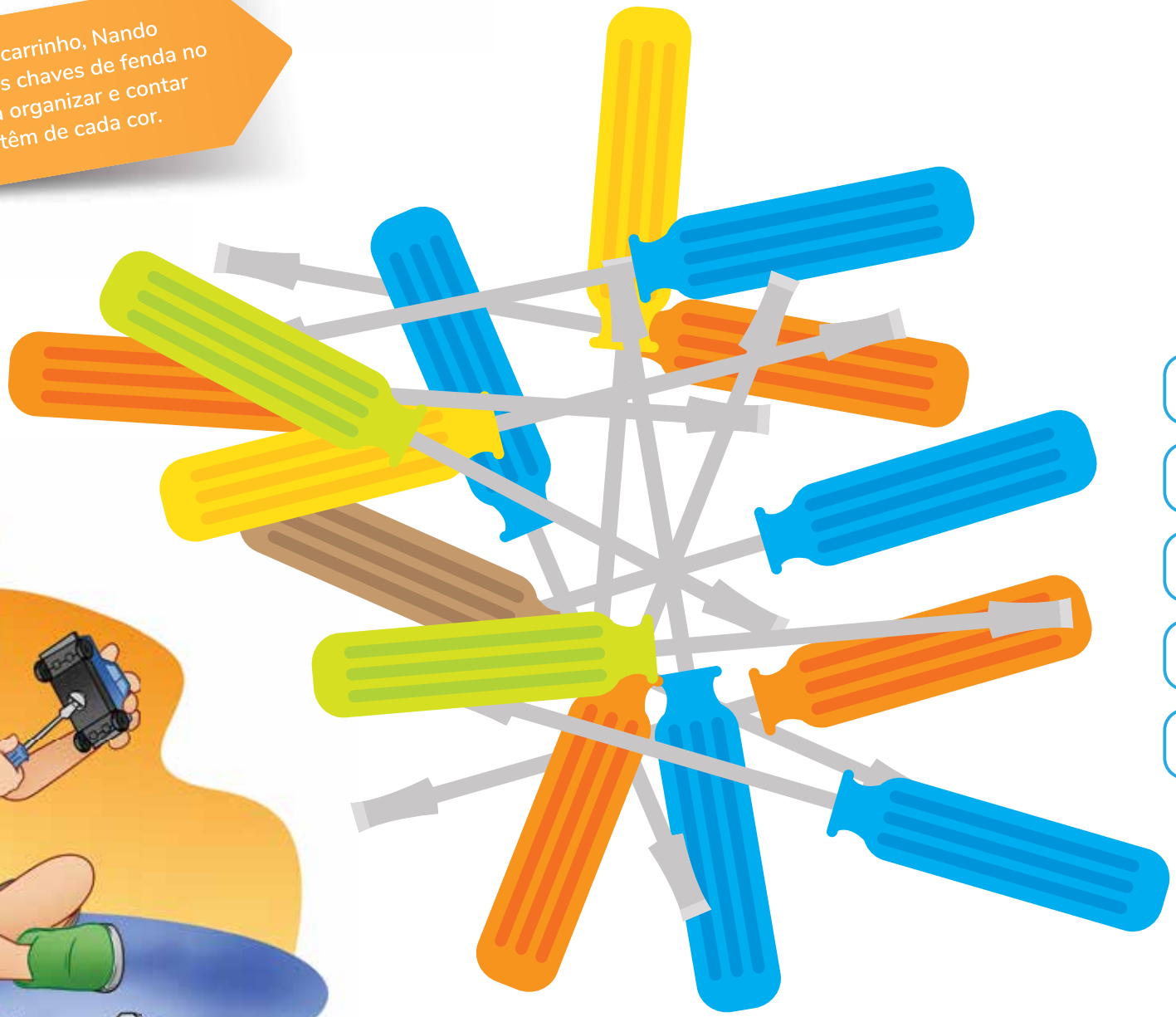
Procure o Zumzum. Ele é a única abelha que não tem um par.



COLEÇÃO AGRINHO 1

Ao consertar seu carrinho, Nando derrubou todas as chaves de fenda no chão. Ajude ele a organizar e contar quantas chaves têm de cada cor.





- [ ] VERDE
- [ ] AMARELO
- [ ] LARANJA
- [ ] AZUL
- [ ] MARROM

Observe as cores destas pinturas. Ligue a paleta de cores ao quadro ao qual pertence.

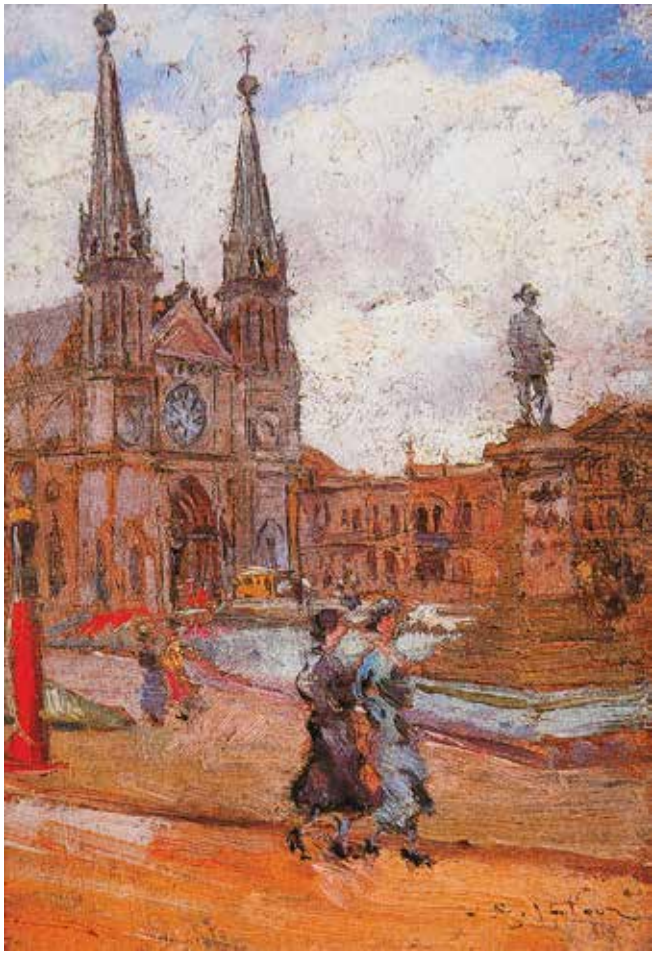




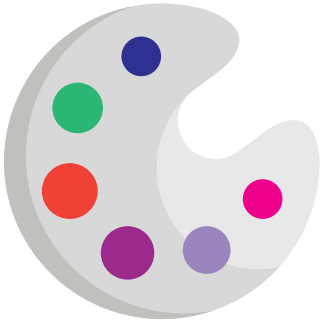


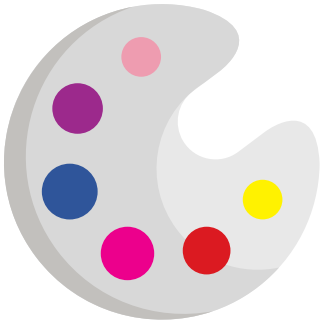


KOPP, Gustavo. **Sem título.** s.d.
(Coleção Orlando Villela Bittencourt)



LATOUR, Eugênio. **Praça Tiradentes.** s.d.
(Coleção Engº João Moreira Garcês)

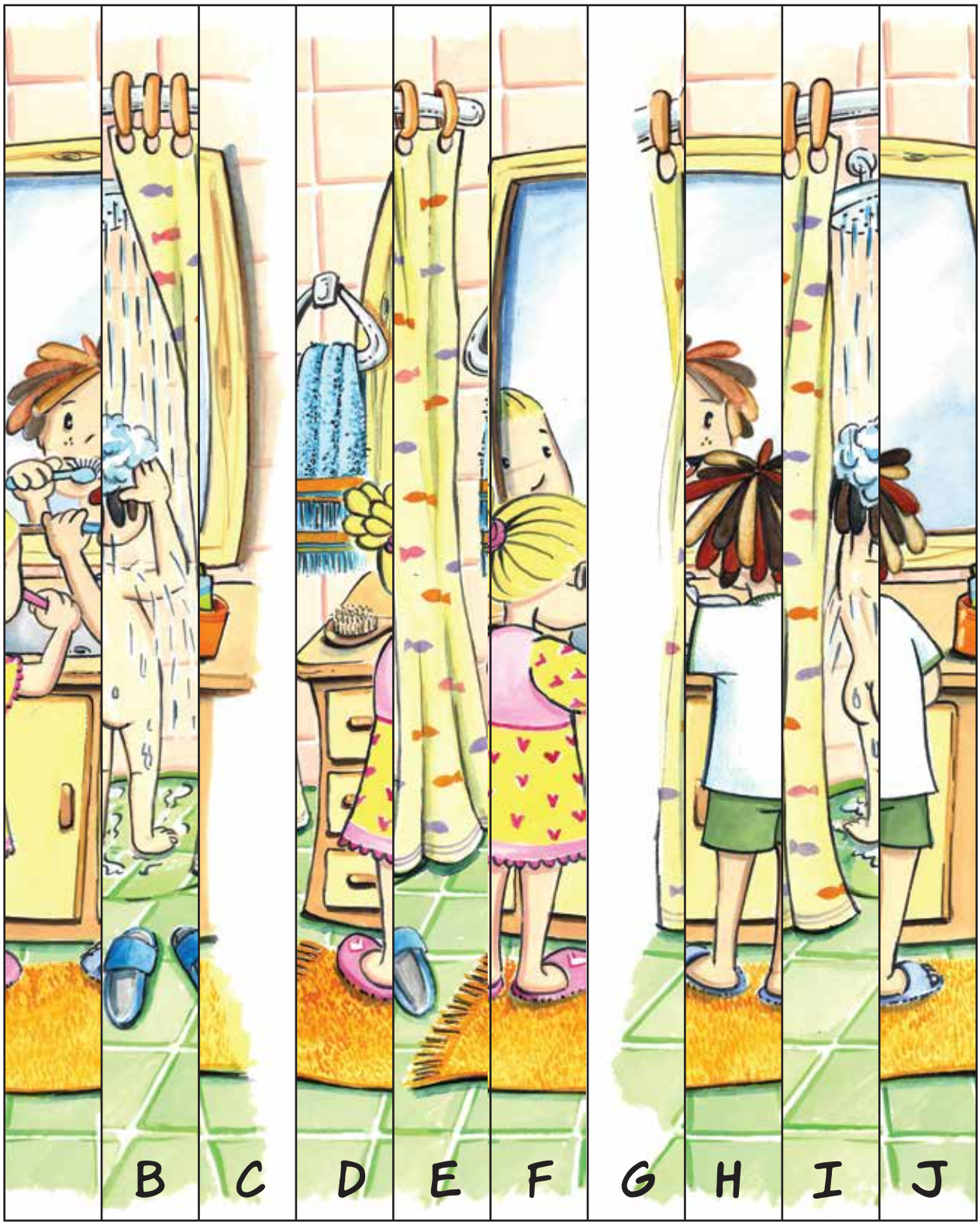






Alguém cortou em tiras essa cena do Agrinho,
Aninha e Nando fazendo a higiene pessoal.
Coloque em ordem da esquerda para a direita.

COLEÇÃO AGRINHO 1

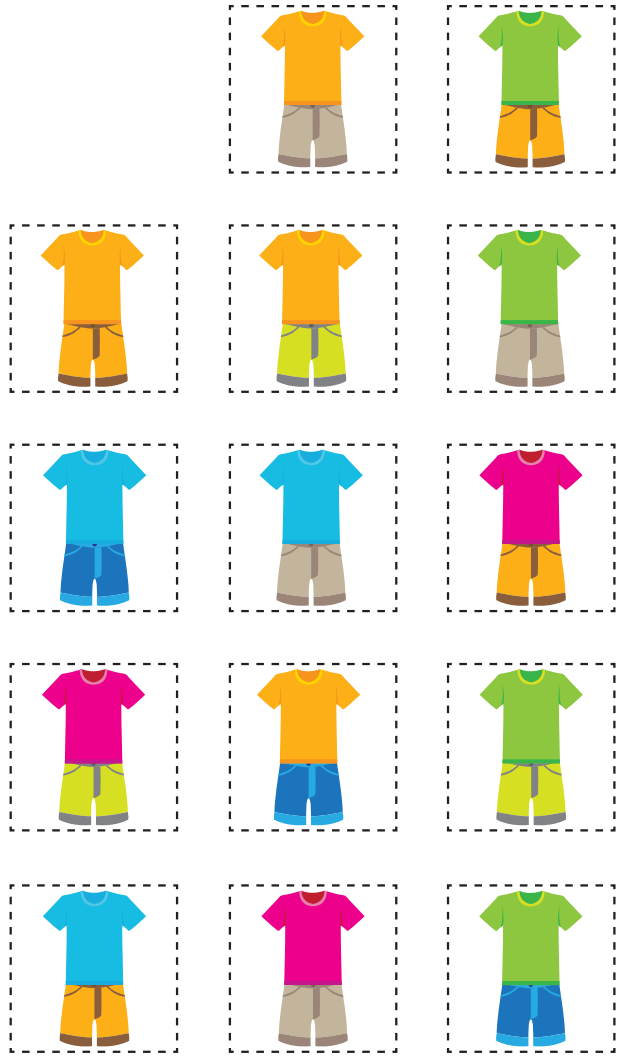


A ORDEM CORRETA É: G _ _ _ _ _ _ _ _ _

D K F J L Q R U Z X B N P C E O I Y T S V M W A G H

Vamos brincar de completar o quadro?
Recorte as figuras pontilhadas e cole-as
no quadro conforme a combinação dada.





COLEÇÃO AGRINHO 1

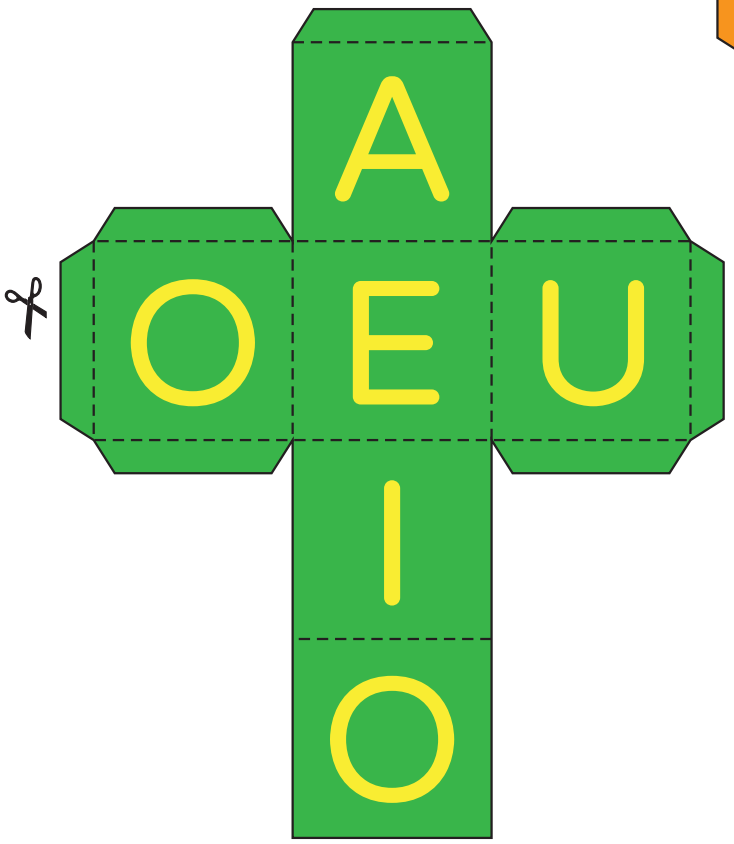


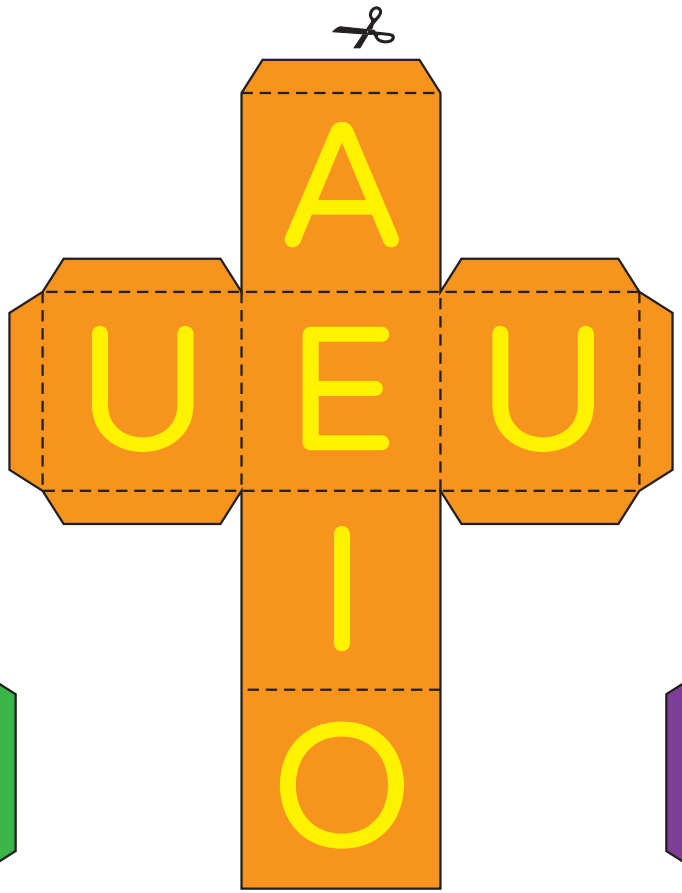
Leve o Agrinho até a espaçonave.

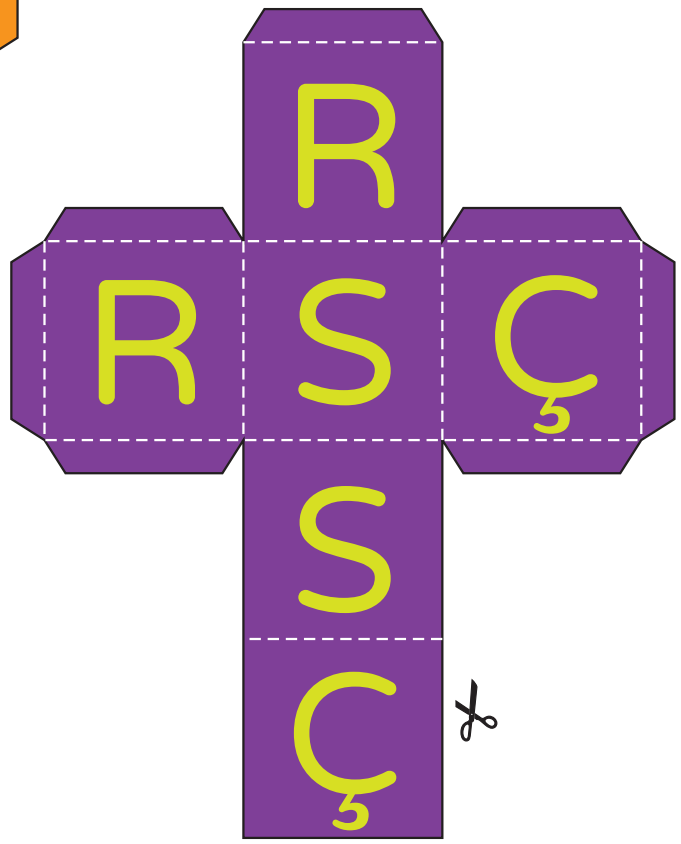


Recorte, dobre e cole as abas dos dados. Jogue os dados e forme palavras.



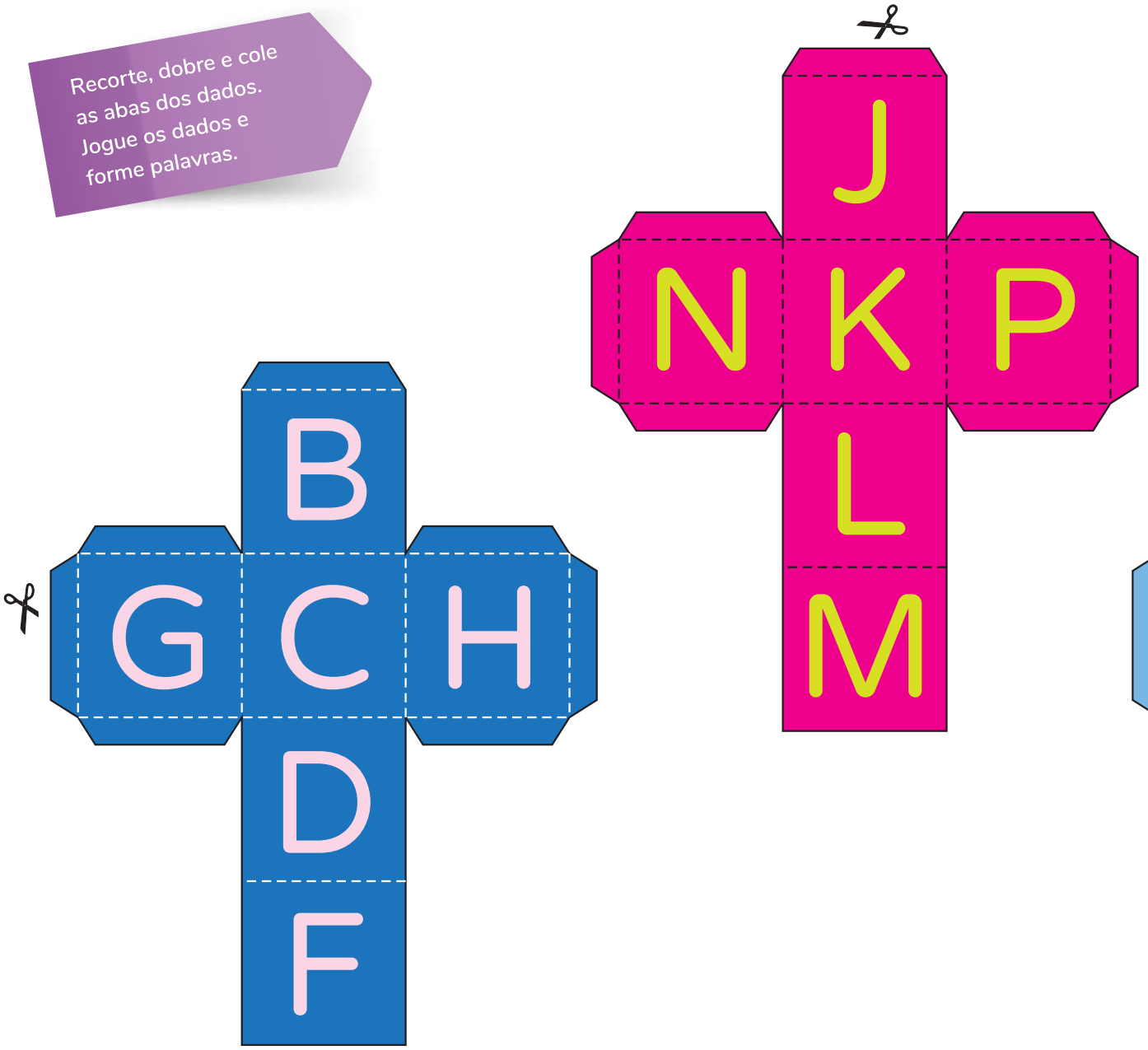






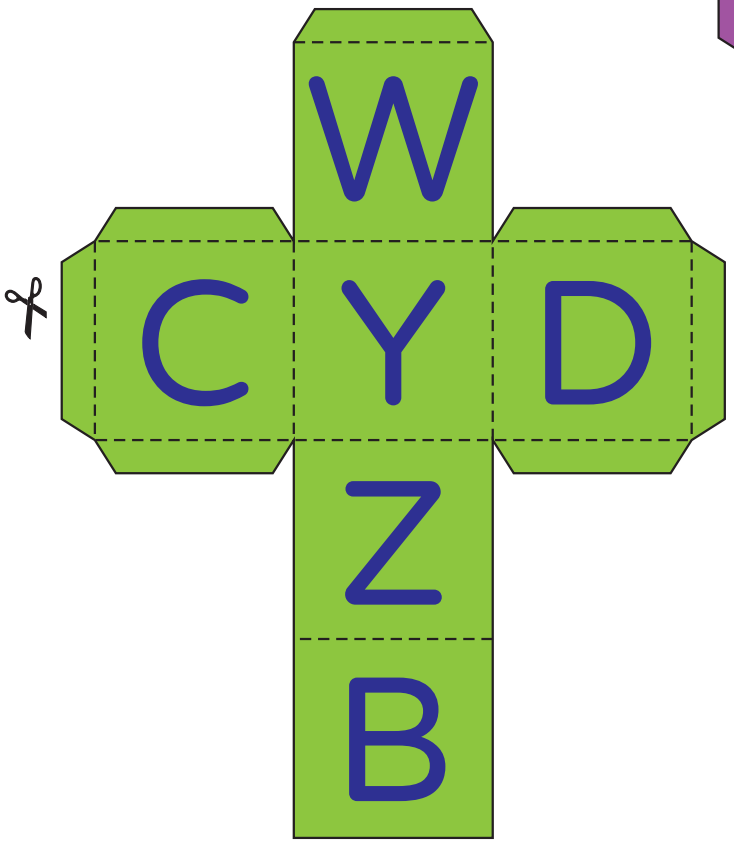
Recorte, dobre e cole as abas dos dados. Jogue os dados e forme palavras.

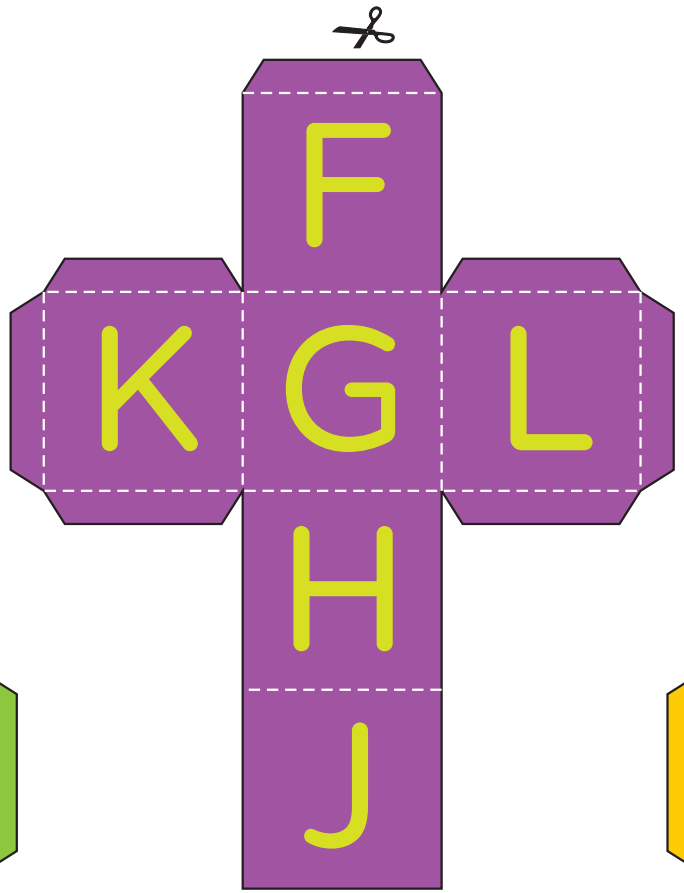


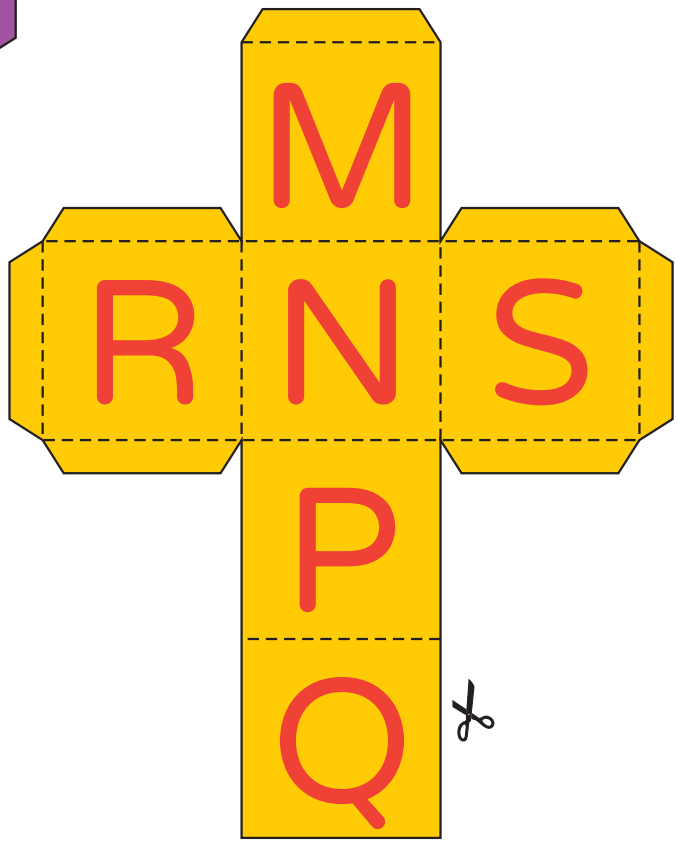


Recorte, dobre e cole as abas dos dados. Jogue os dados e forme palavras.



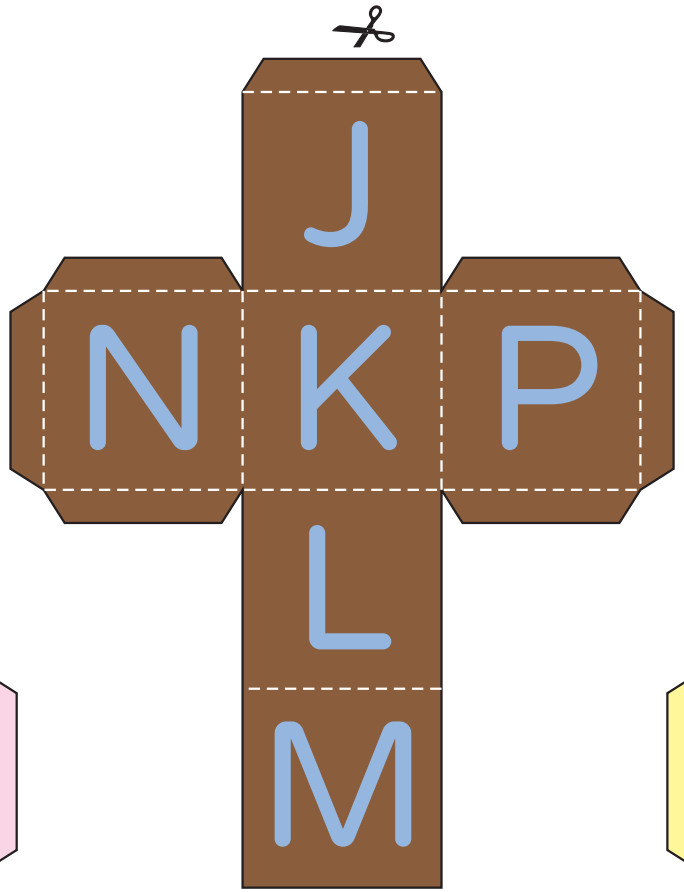


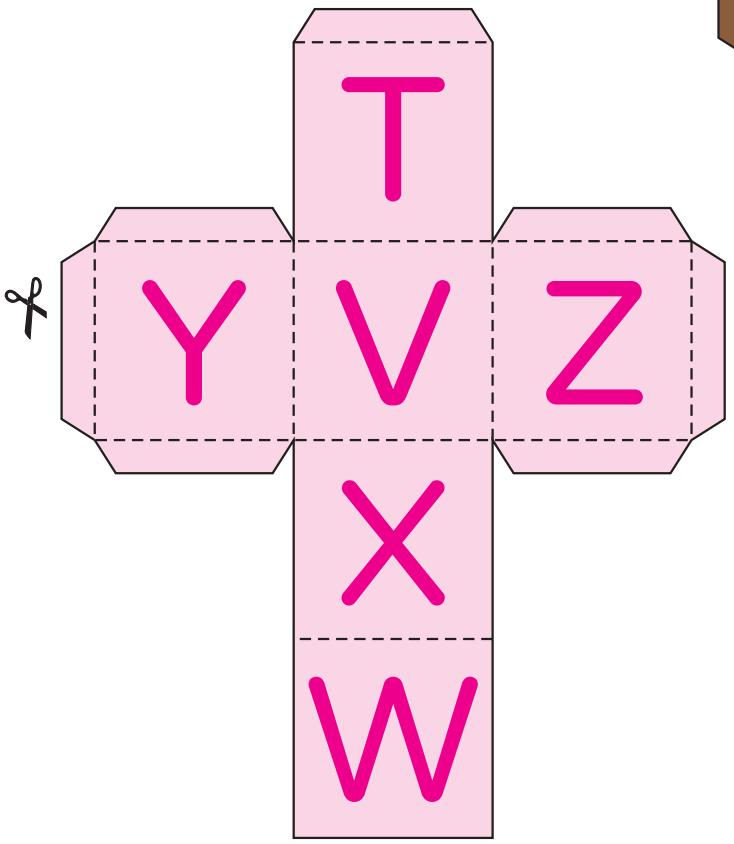


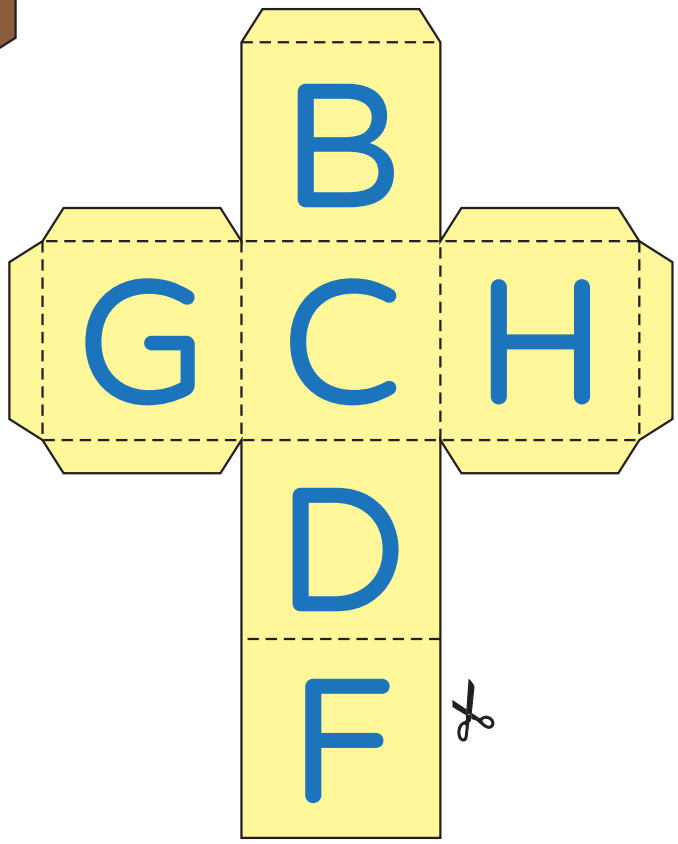


Recorte, dobre e cole as abas dos dados. Jogue os dados e forme palavras.



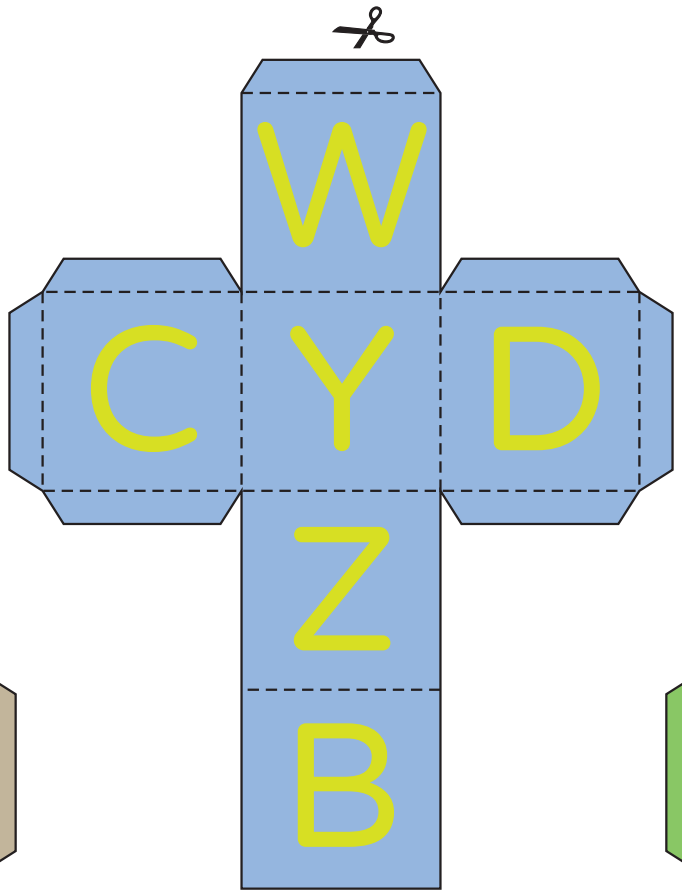


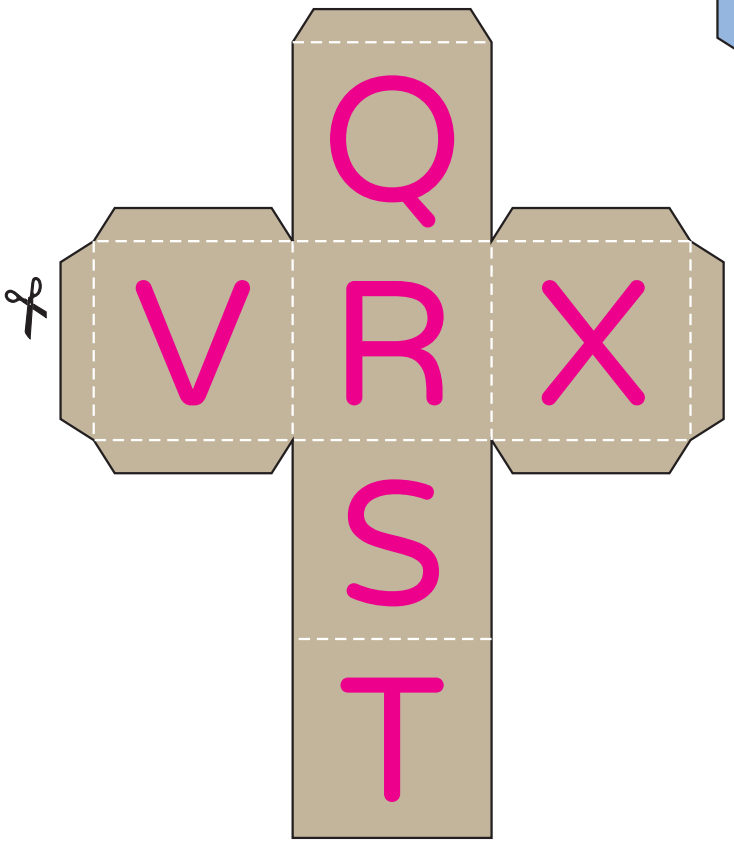


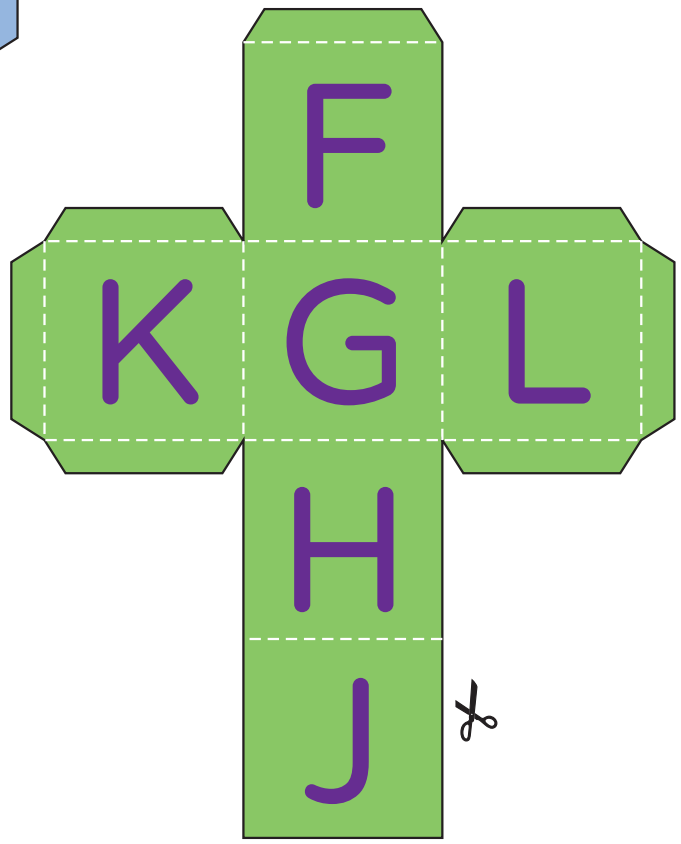


Recorte, dobre e cole as abas dos dados. Jogue os dados e forme palavras.



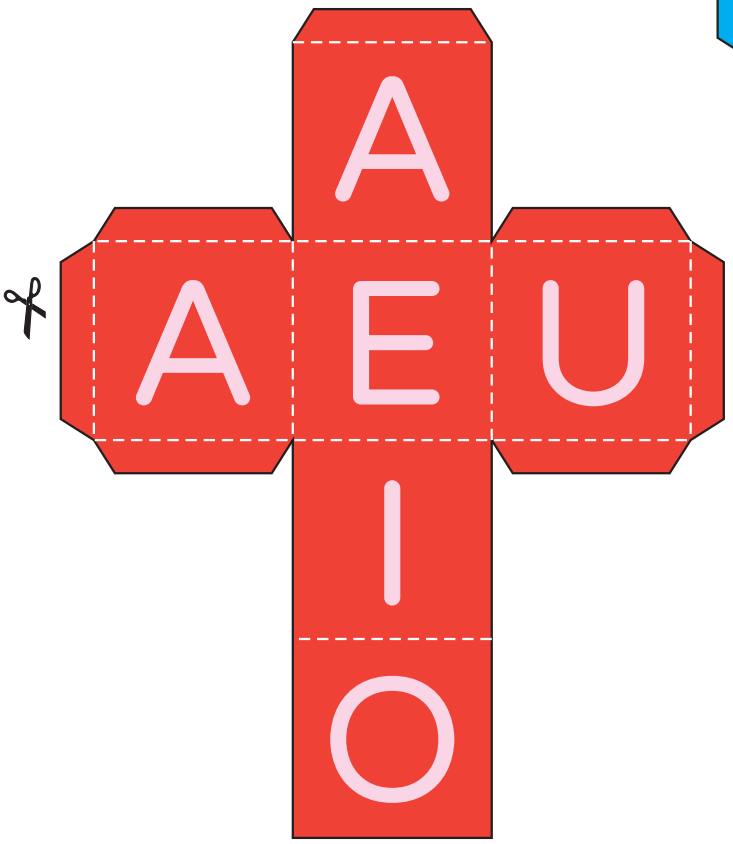




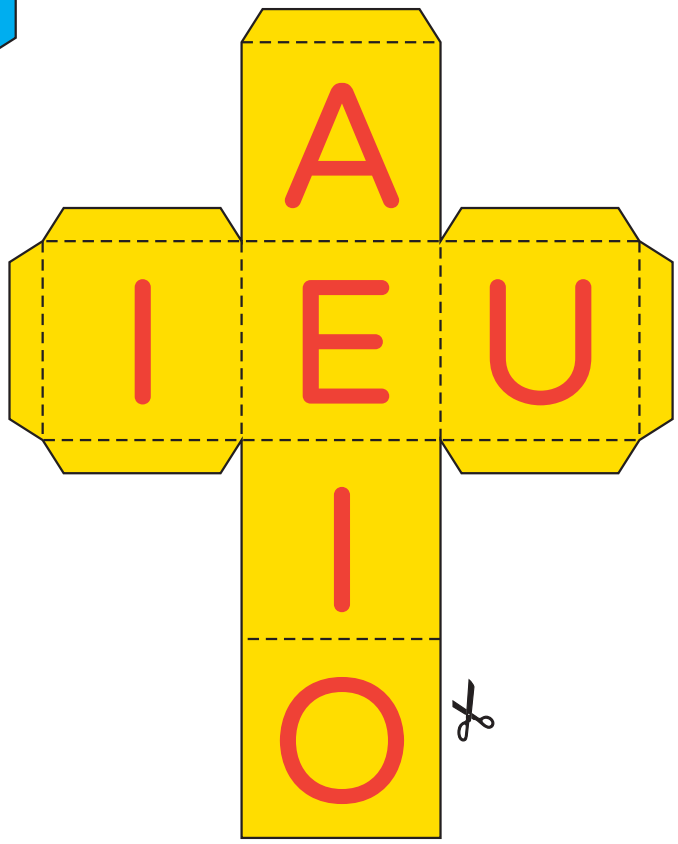


Recorte, dobre e cole as abas dos dados. Jogue os dados e forme palavras.









Vamos brincar de completar o quadro?
Recorte as figuras pontilhadas e cole-as
no quadro conforme a combinação dada.



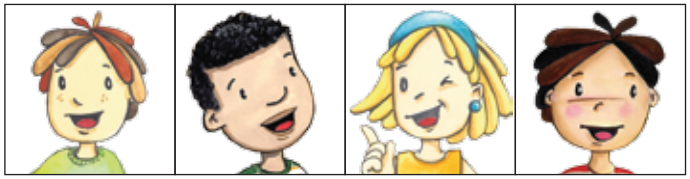


O que será que os personagens estão dizendo? Crie frases divertidas e peça para sua professora escrevê-las.



ANDERSEN, Alfredo. **Barra do Sul.** s.d (Associação Comercial do Paraná)

Procure e marque a sequência igual a essa com os 4 amigos juntos.

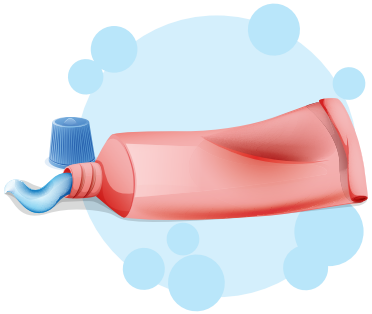






Ajude o Nando a cuidar dos dentes.
Ligue, com um traço, cada caixa ao número de objetos que ela pode conter.





















Conte quantos peixinhos têm dentro do aquário e escreva o número dentro do quadrado.





Coleção AGRINHO 1





Aninha quer adotar um animal de estimação. Leve ela até seu futuro amiguinho.



☐ CAMISETA VERDE

☐ BOLSA MARROM

☐ BLUSA VERMELHA

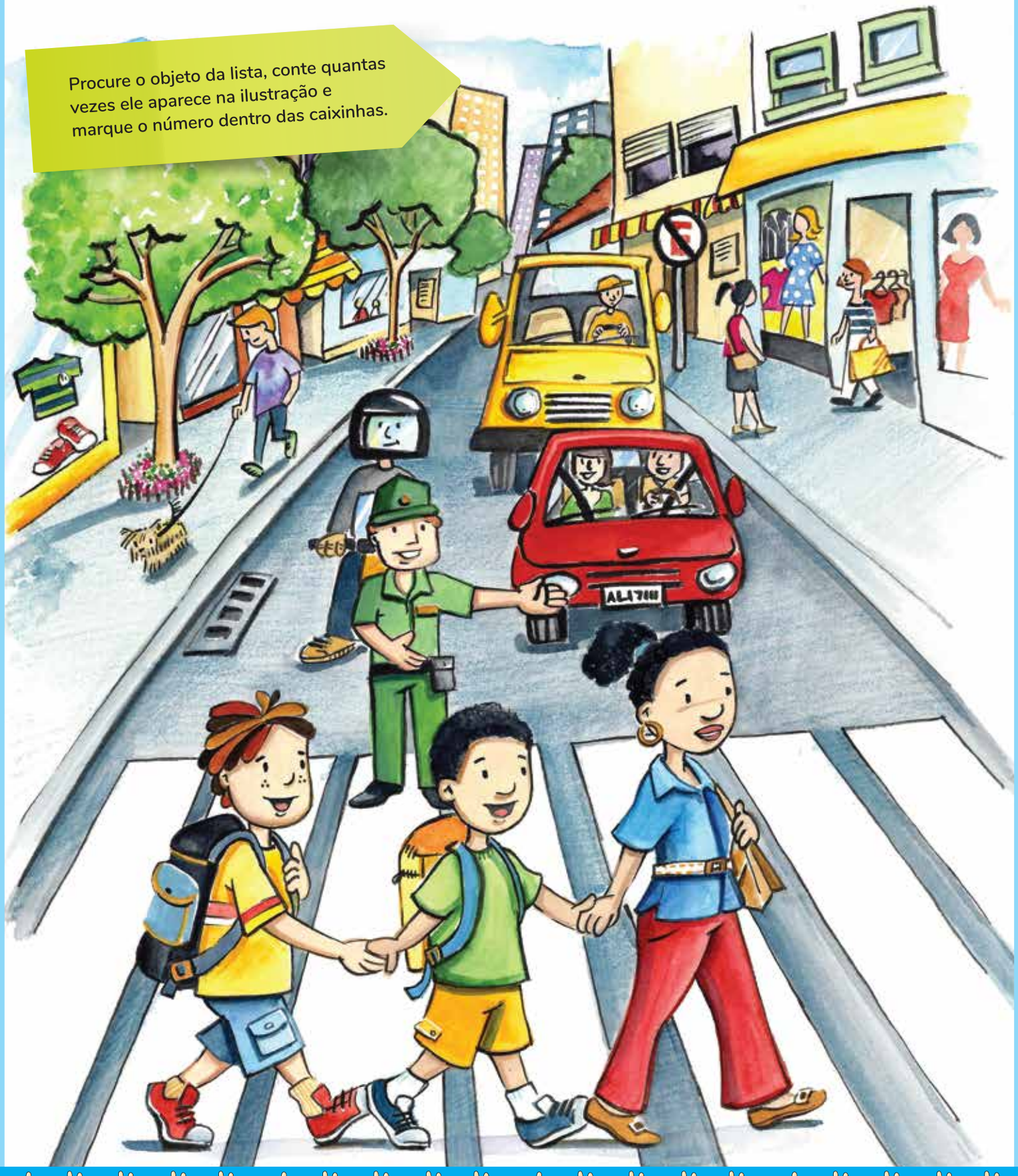
☐ VESTIDO DE BOLINHA

☐ JANELA VERDE

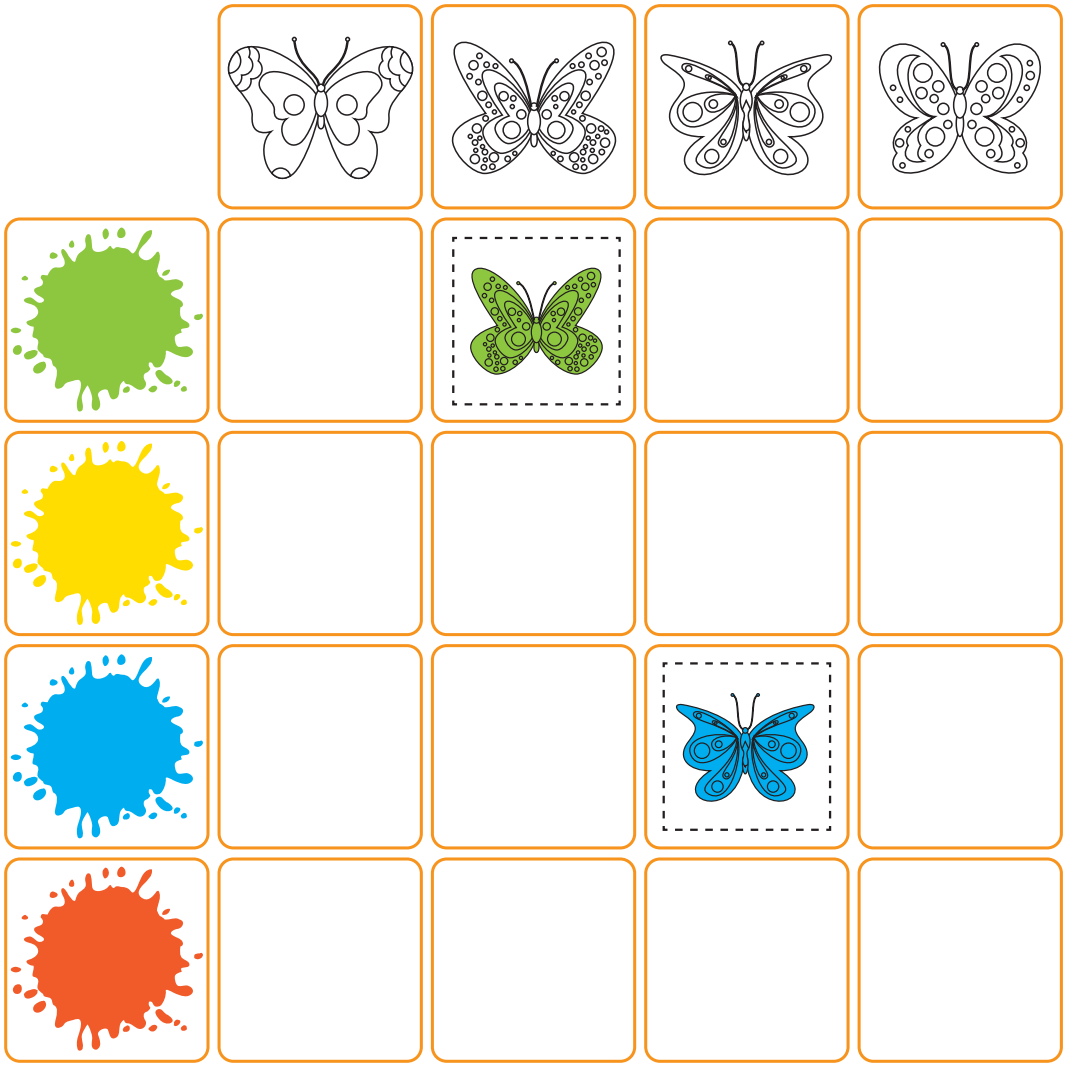
☐ PAR DE TÊNIS VERMELHO

COLEÇÃO AGRINHO 1

Procure o objeto da lista, conte quantas vezes ele aparece na ilustração e marque o número dentro das caixinhas.



Vamos brincar de completar o quadro?
Recorte as figuras pontilhadas e cole-as
no quadro conforme a combinação dada.





COLEÇÃO AGRINHO 1



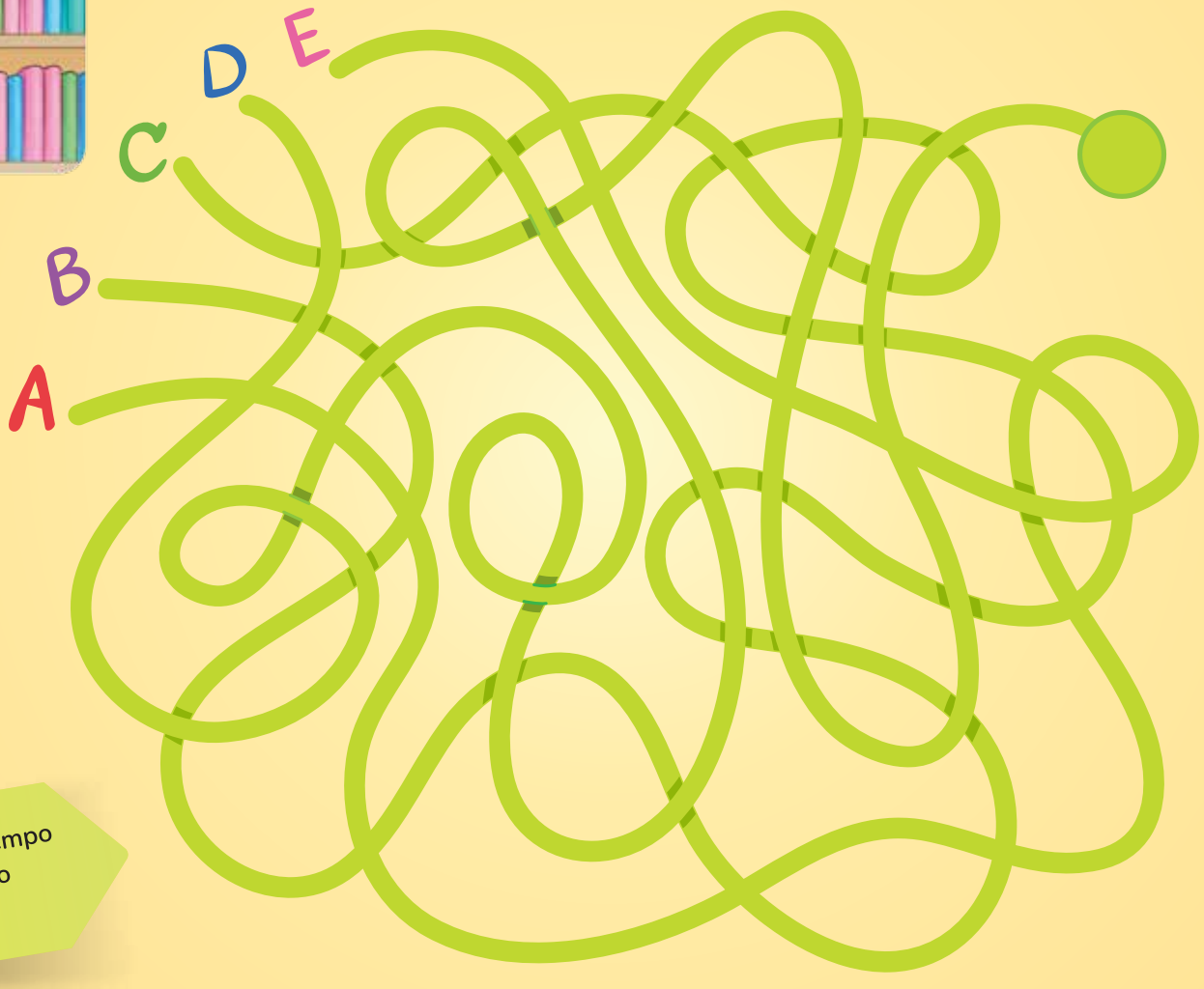


Preste atenção nas pinturas ao lado. Sete detalhes desapareceram, no quadro de baixo. Você saberia apontar quais são?

DEBRET, Jean-Baptiste. **Cidade de Castro (Iapó).** 1827
(Coleção Marqueses de Bonneval)





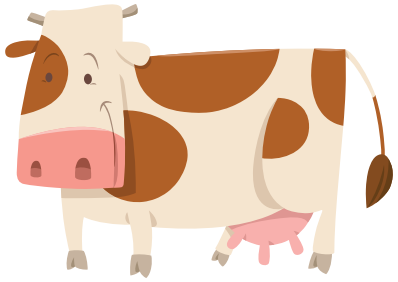
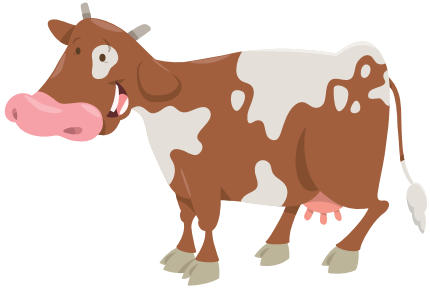
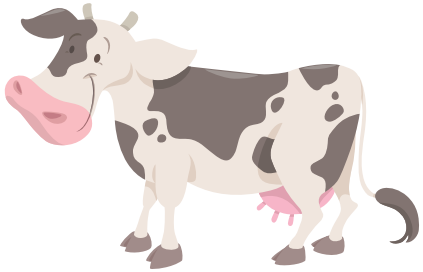
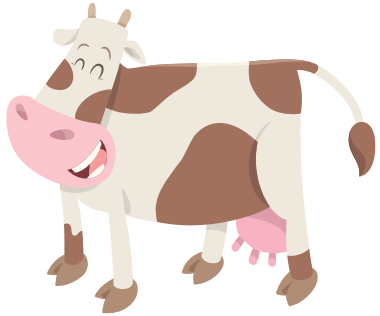


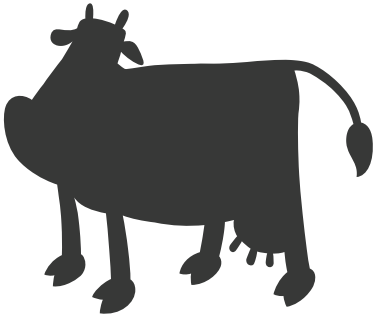
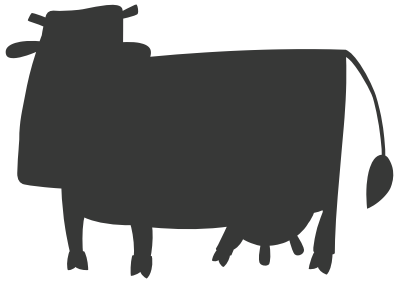
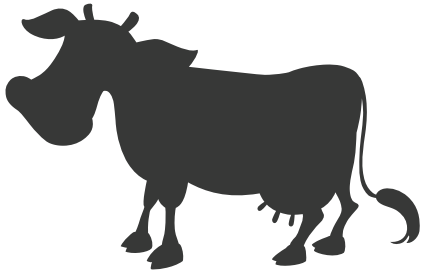
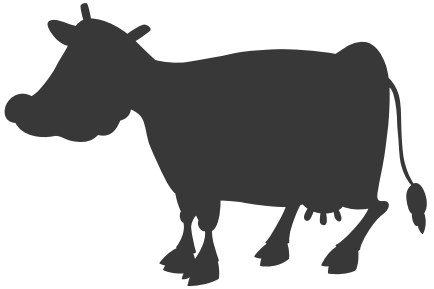


Agrinho adora passar seu tempo lendo. Ajude-o a encontrar o caminho para a biblioteca.

Ligue as vacas
às suas sombras.

COLEÇÃO AGRINHO 1

Observe esta pintura e os círculos ao lado dela. Ligue as partes em branco aos círculos que completam a obra.







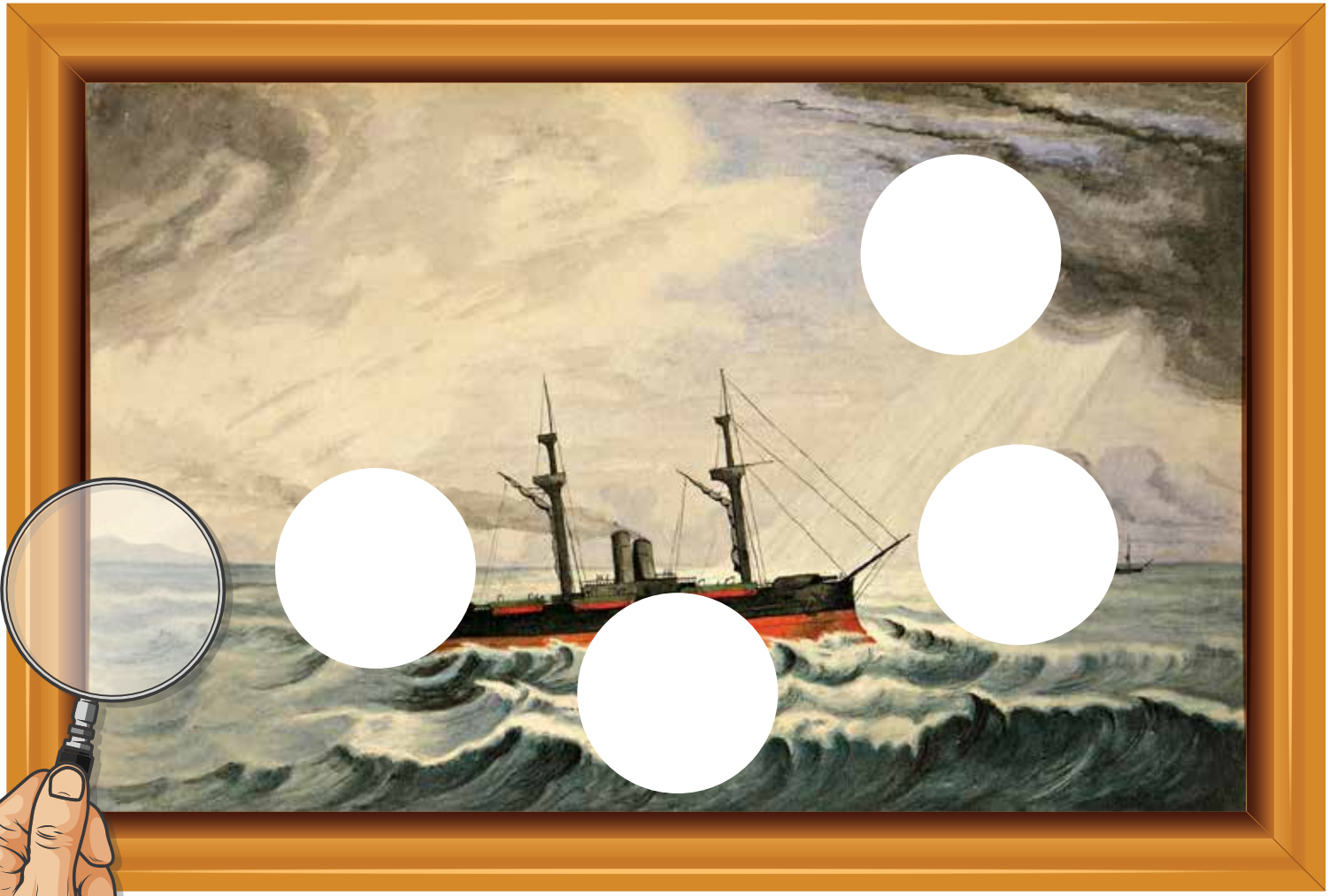








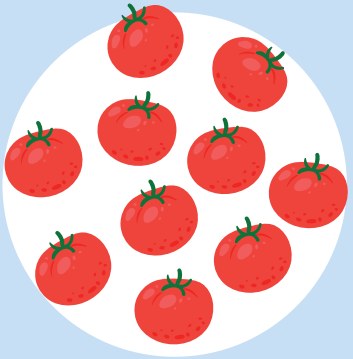


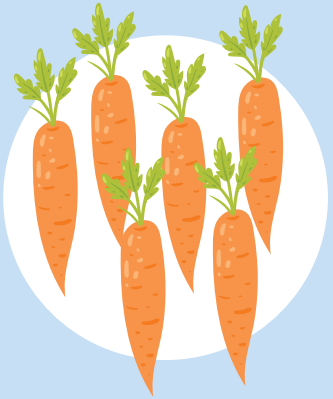


MICHAUD, Guilherme William. **Começo de tempestade.** s.d. (Acervo Museu Oscar Niemeyer).

Ajude a avó do Agrinho a encaixotar os produtos de sua horta. Ligue, com um traço, cada caixa ao número de frutas, legumes e verduras que ela pode conter.







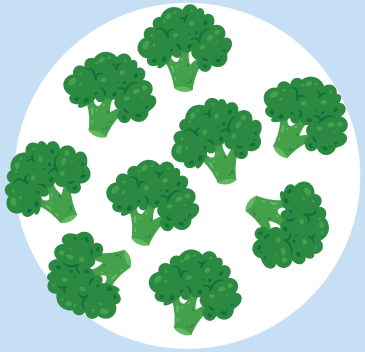
6

7

8

9

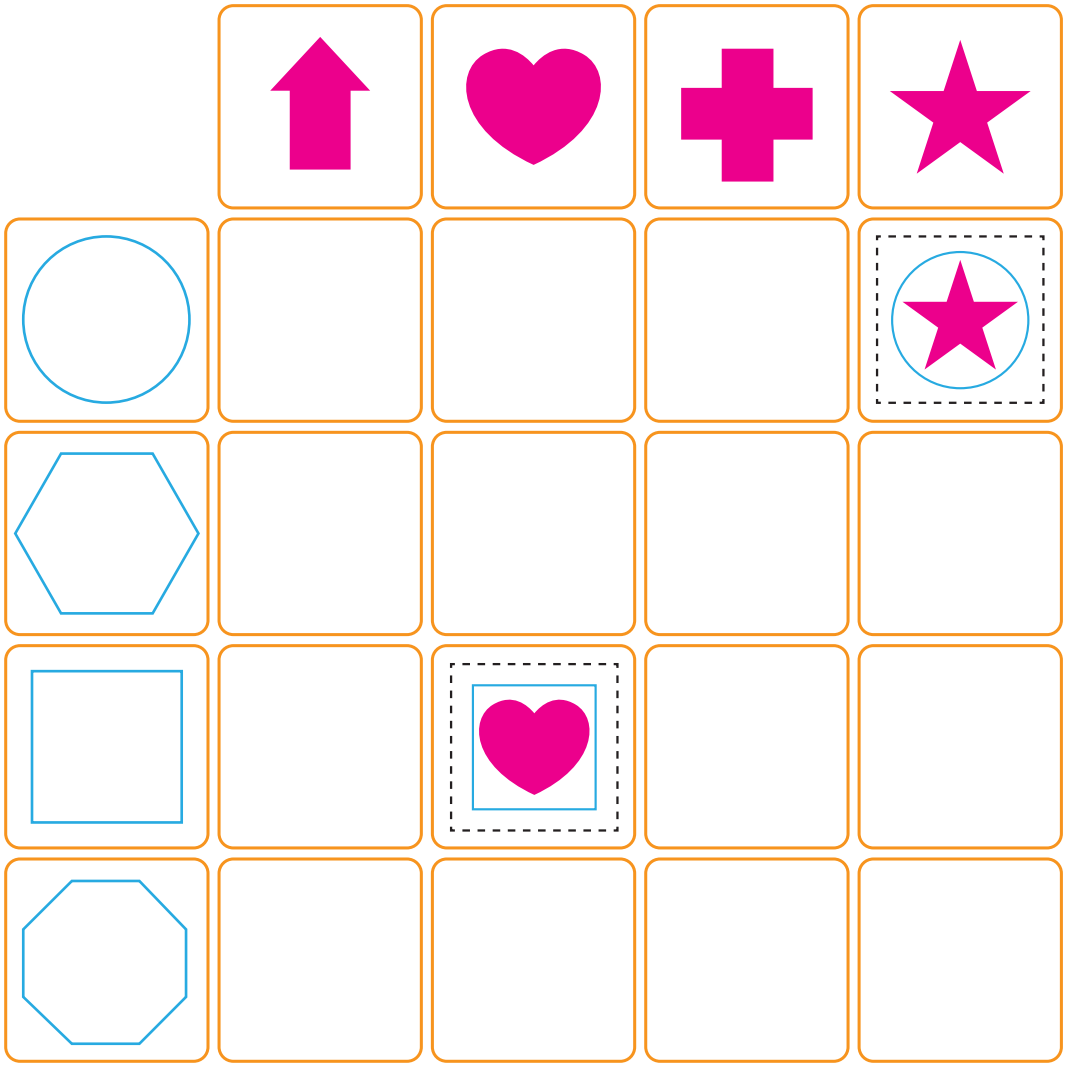
10

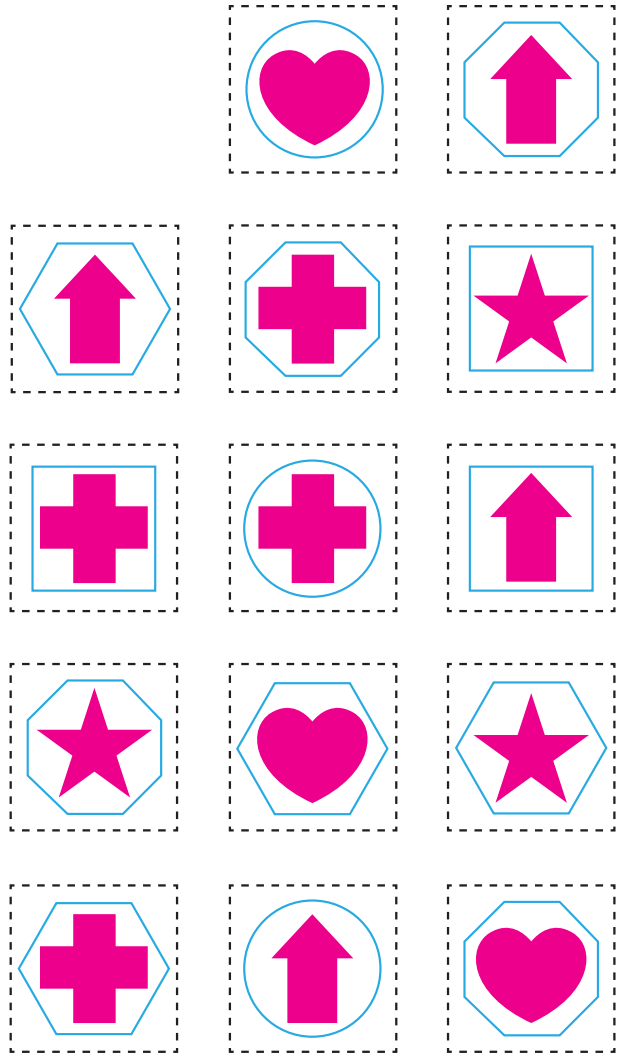




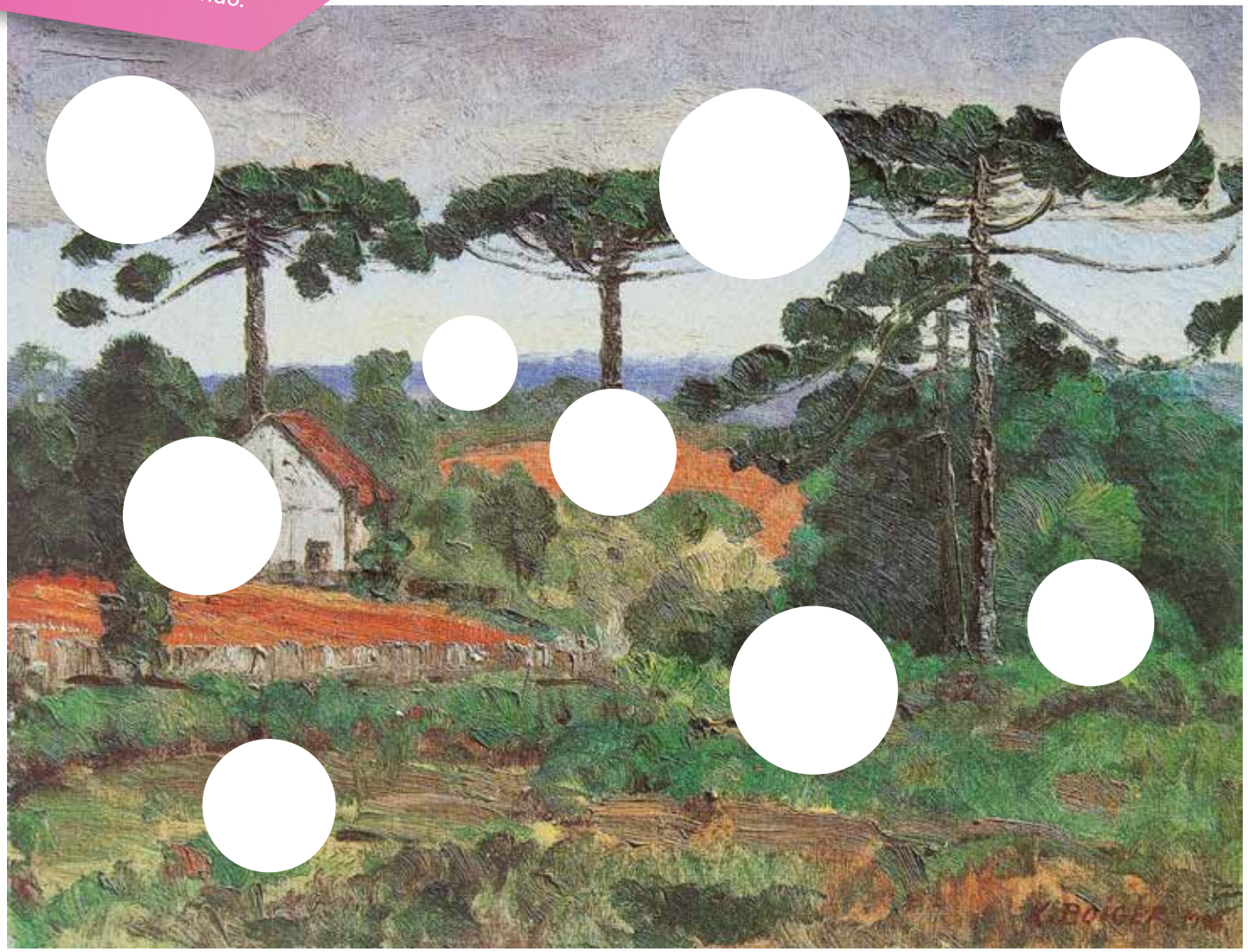
COLEÇÃO AGRINHO 1

Vamos brincar de completar o quadro?
Recorte as figuras pontilhadas e cole-as
no quadro conforme a combinação dada.

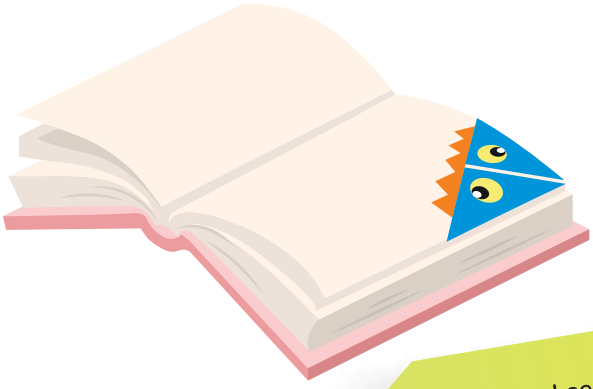




Um rato roeu a tela da minha pintura e agora há buracos por toda parte.
Me ajude a restaurar o quadro. Olhe para a pintura e pinte as partes que estão faltando.



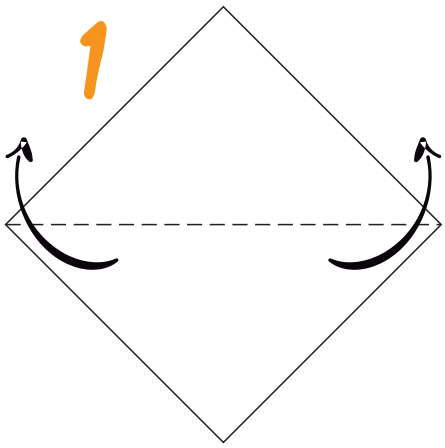
BOIGER, Kurt. **Paisagem.** 1948 (Coleção Biblioteca Pública do Paraná)





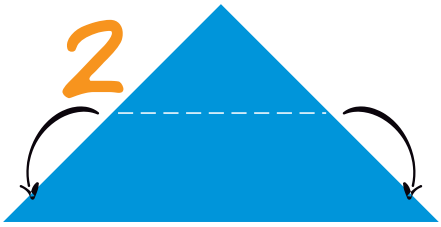
Que tal se divertir fazendo origami (técnica japonesa de dobrar papéis) de monstrinhos para marcar a página de seu livro ou caderno?

1



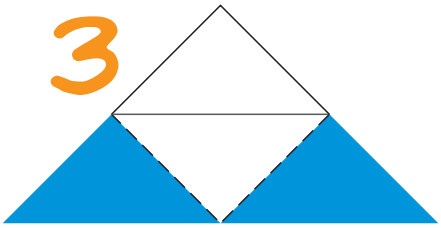
Para esta atividade temos 3 cores de folhas. Escolha uma para ser seu primeiro monstro. Recorte o quadrado e coloque a parte colorida virada para baixo.

2



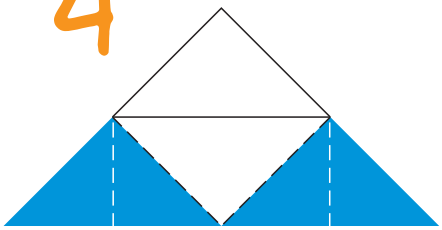
Dobre uma das pontas ao meio, como está no desenho.

3



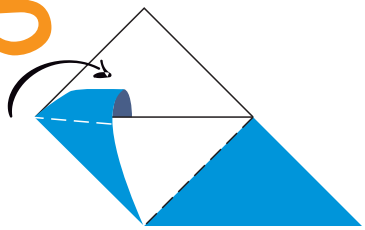
Ele ficará assim.

4



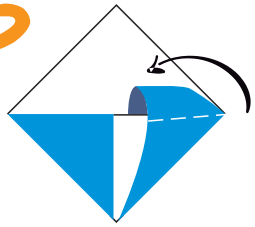
Agora dobre cada lateral seguindo as marcações pontilhadas.

5



Coloque uma das pontas para dentro da cabeça do seu monstrinho.

6



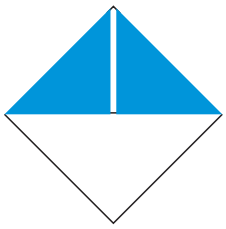
Agora coloque a outra ponta para dentro.

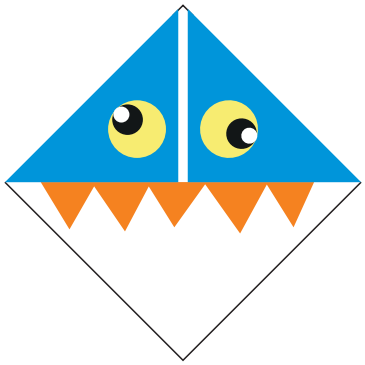
7



Você já tem a cabeça do seu monstrinho pronta.

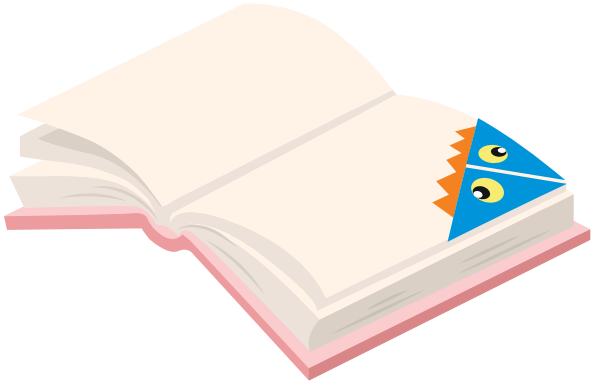
8



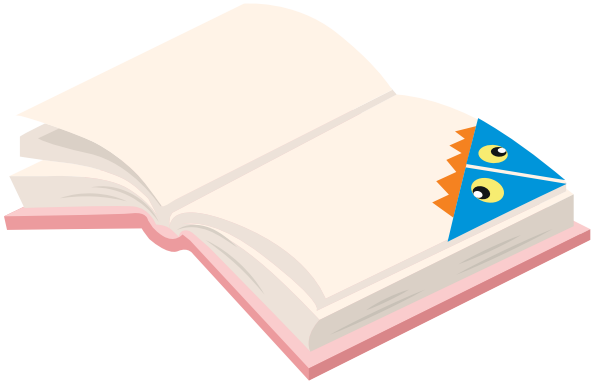


Pronto! Agora você pode enfeitar seu monstrinho. Coloque olhos, dentes, bigodes, bocas ou bicos. Você também pode criar seus próprios monstros, recortando o formato que quiser nas folhas coloridas dessa atividade.

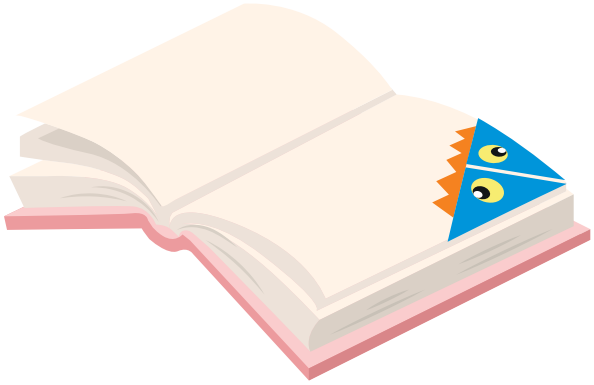




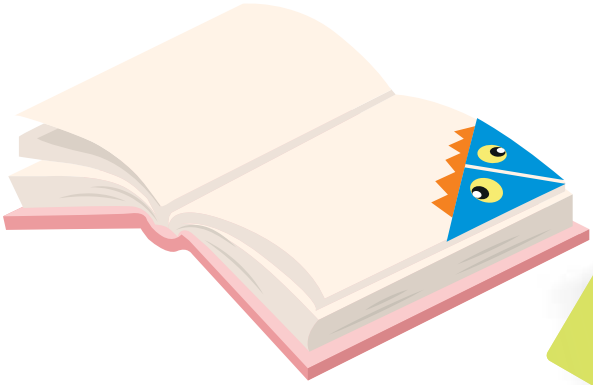
COLEÇÃO AGRINHO 1



COLEÇÃO AGRINHO 1

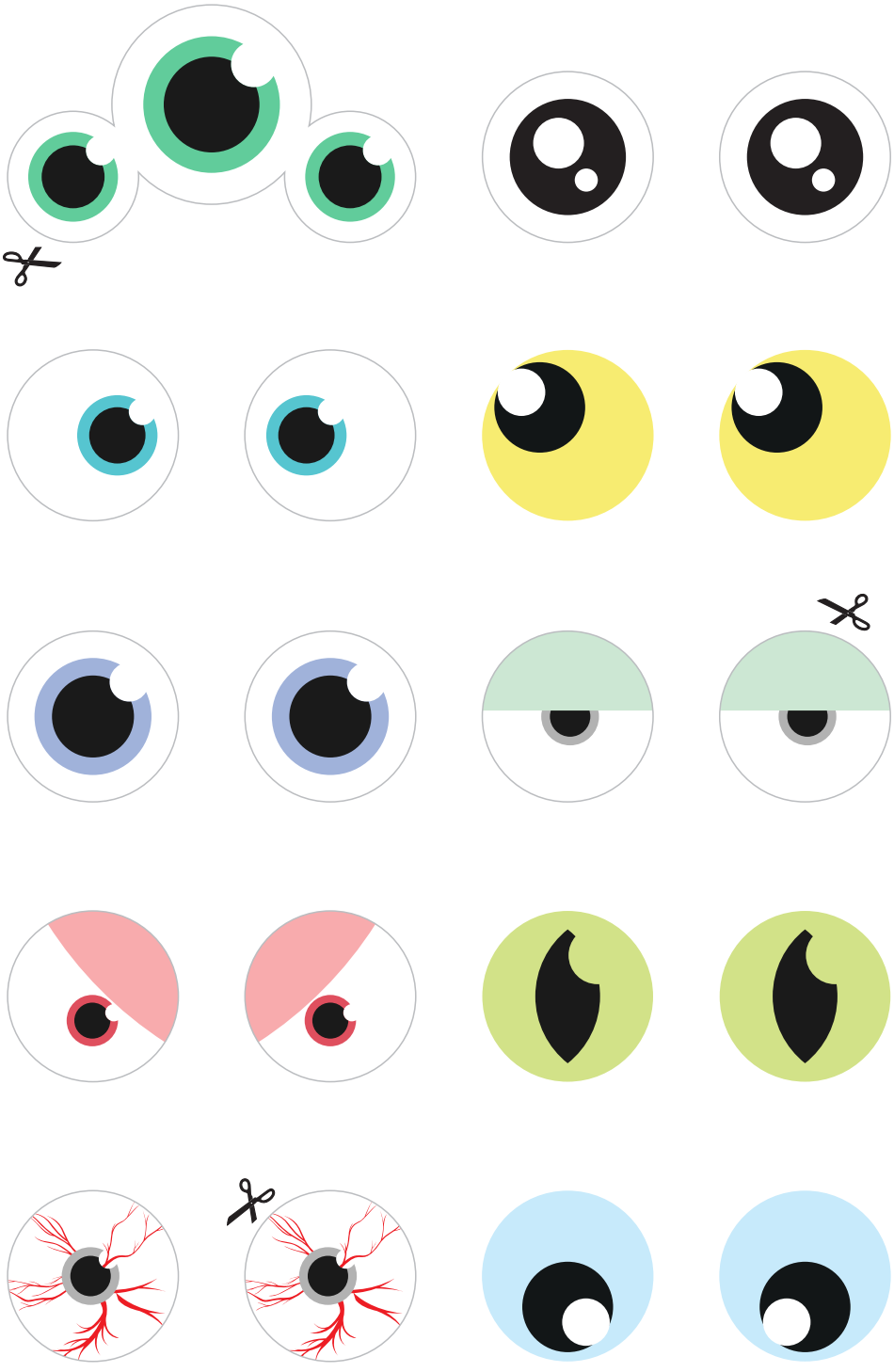


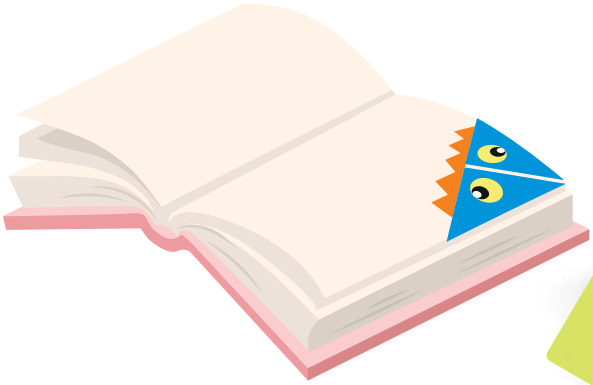
COLEÇÃO AGRINHO 1



Escolha quais olhos combinam mais com o seu monstrinho. Recorte e cole no seu origami.

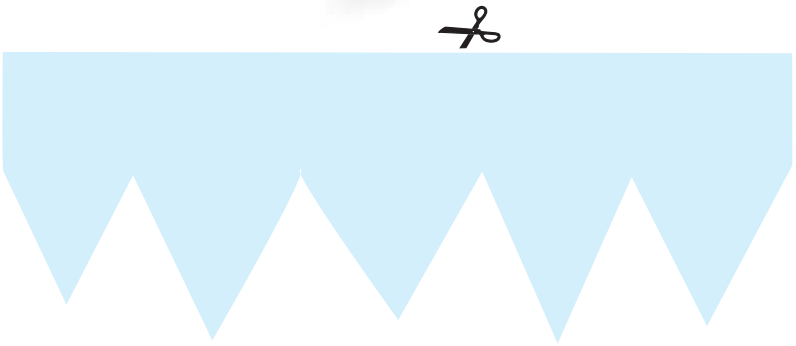
COLEÇÃO AGRINHO 1

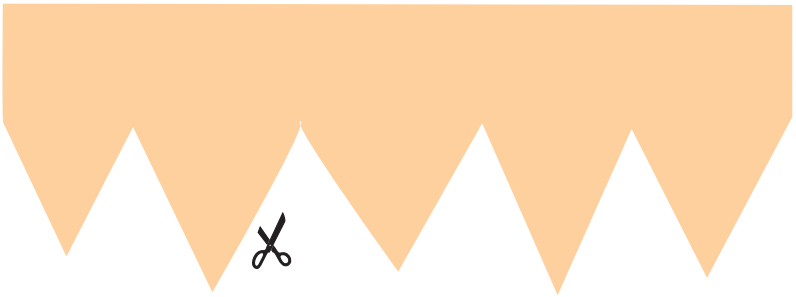




Seu monstrinho vai ganhar dentes coloridos. Escolha, recorte e cole no seu origami.

COLEÇÃO AGRINHO 1

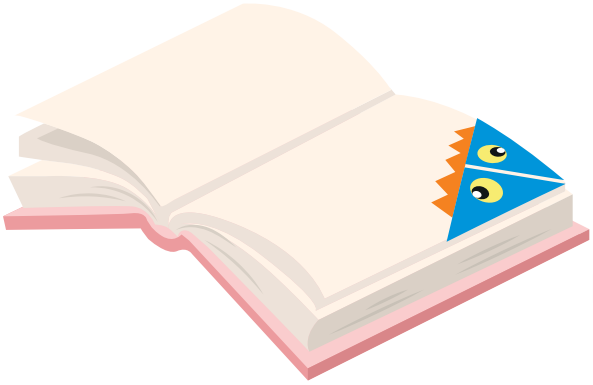






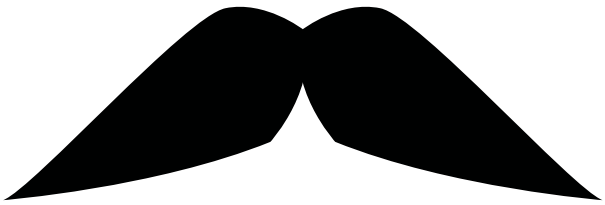


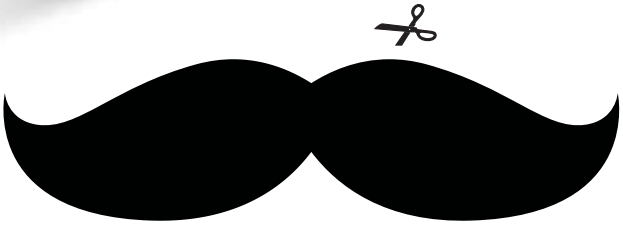


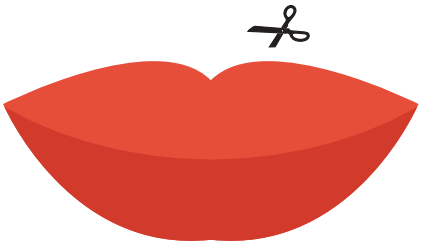


Bigode, bico, boca. Quem vai montar o monstrinho mais assustador?

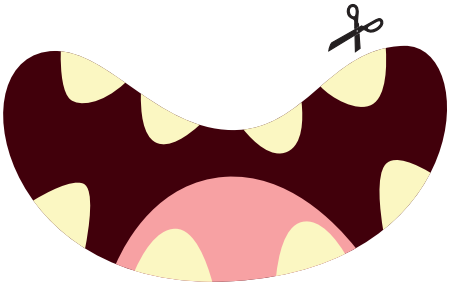
COLEÇÃO AGRINHO 1

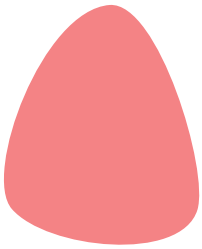


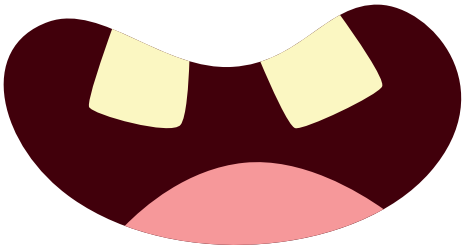


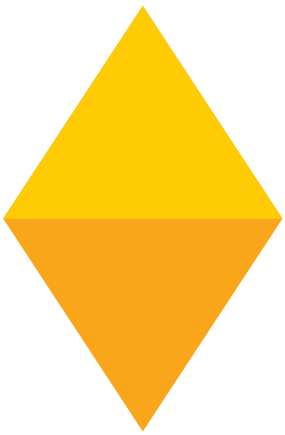


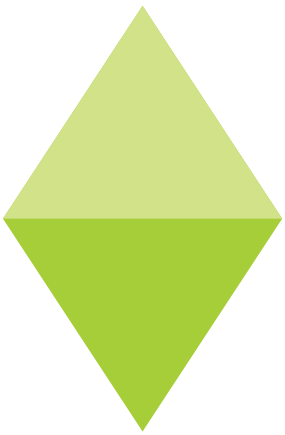


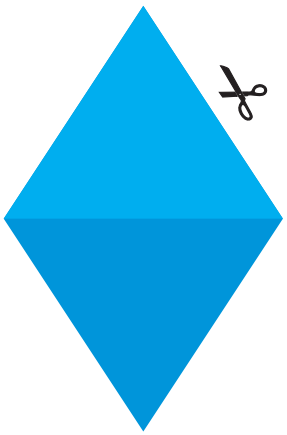






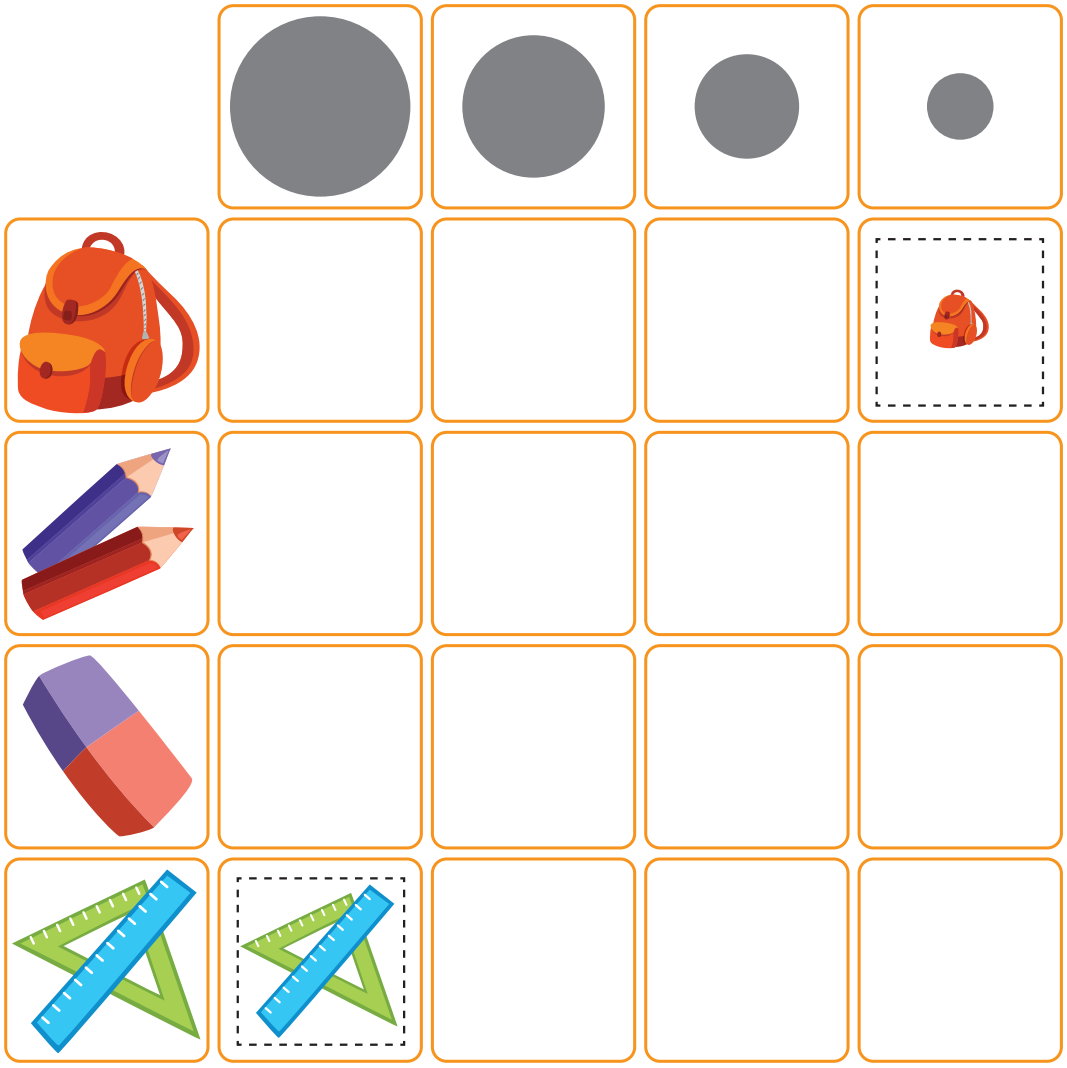








Vamos brincar de completar o quadro?
Recorte as figuras pontilhadas e cole-as
no quadro conforme a combinação dada.





Agrinho e a família visitavam o museu quando a estrutura do dinossauro desabou. Ajude-os a montar novamente o esqueleto.

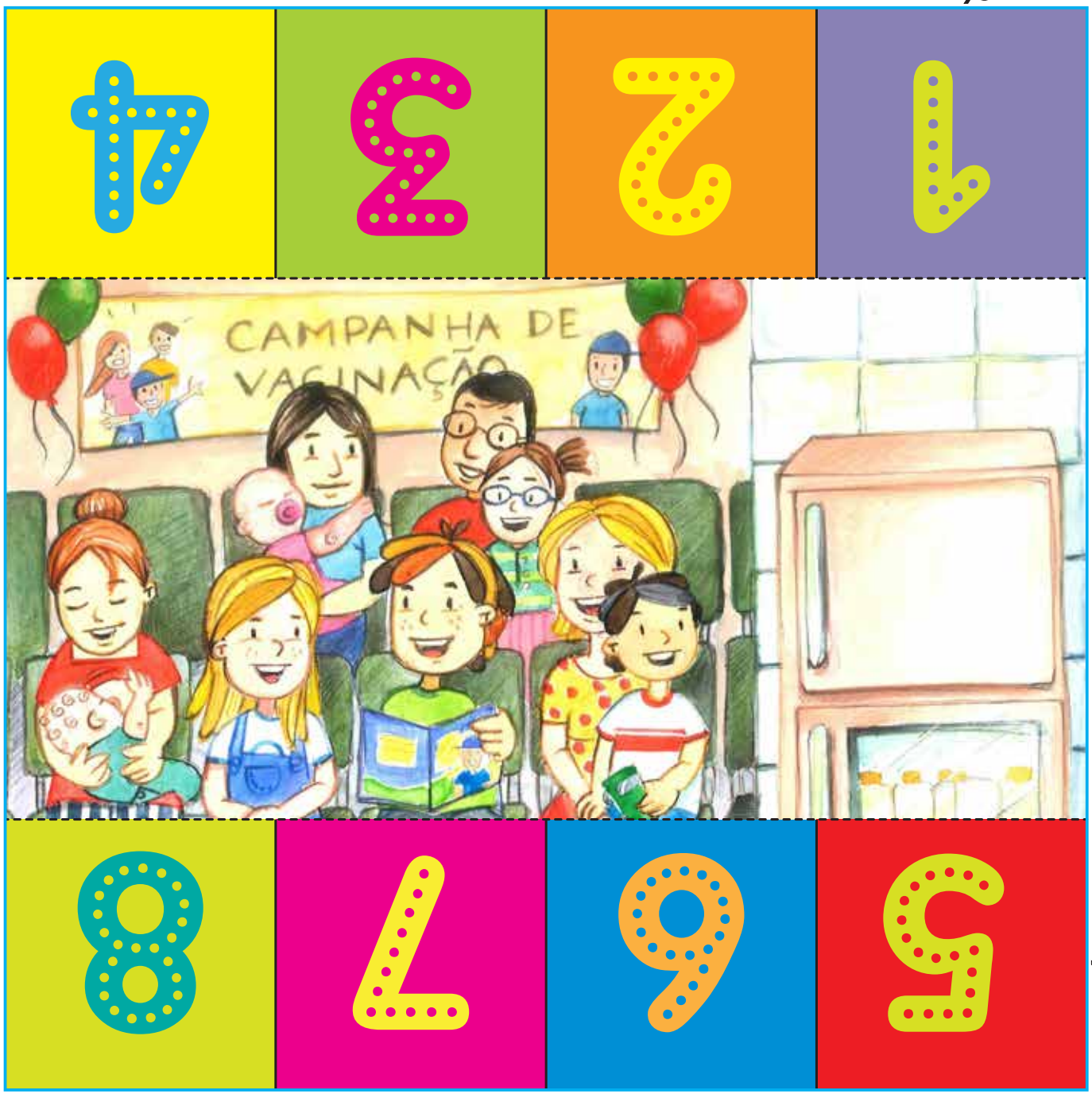


dobrar

dobrar

dobrar

dobrar



COLEÇÃO AGRINHO 1

Monte seu quebra-cabeça, passo a passo.

4	3	2	1
8	7	6	5

1 - Recorte na linha azul

1	2	3	4
5	6	7	8

2 - Dobre na linha pontilhada

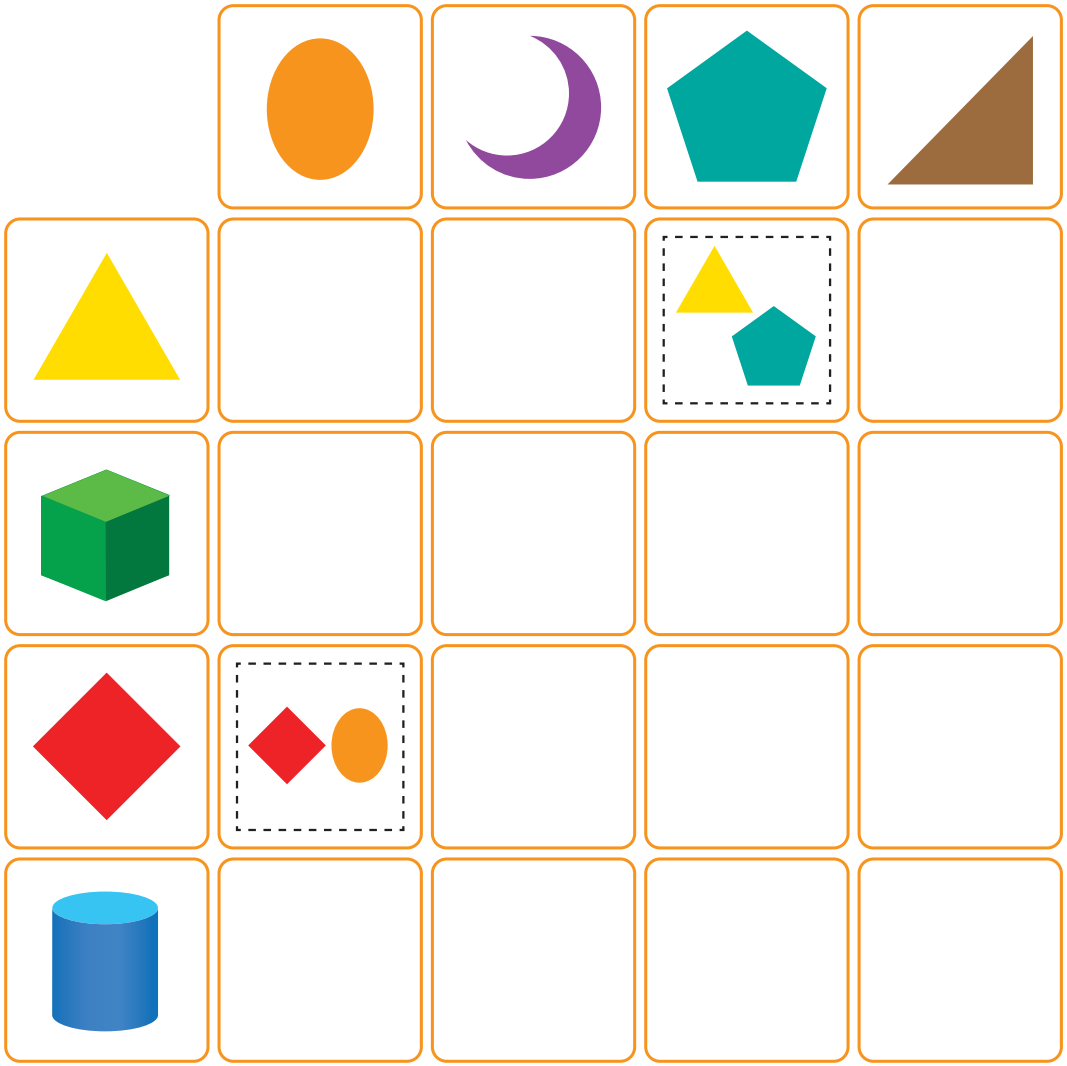
1	2	3	4
5	6	7	8

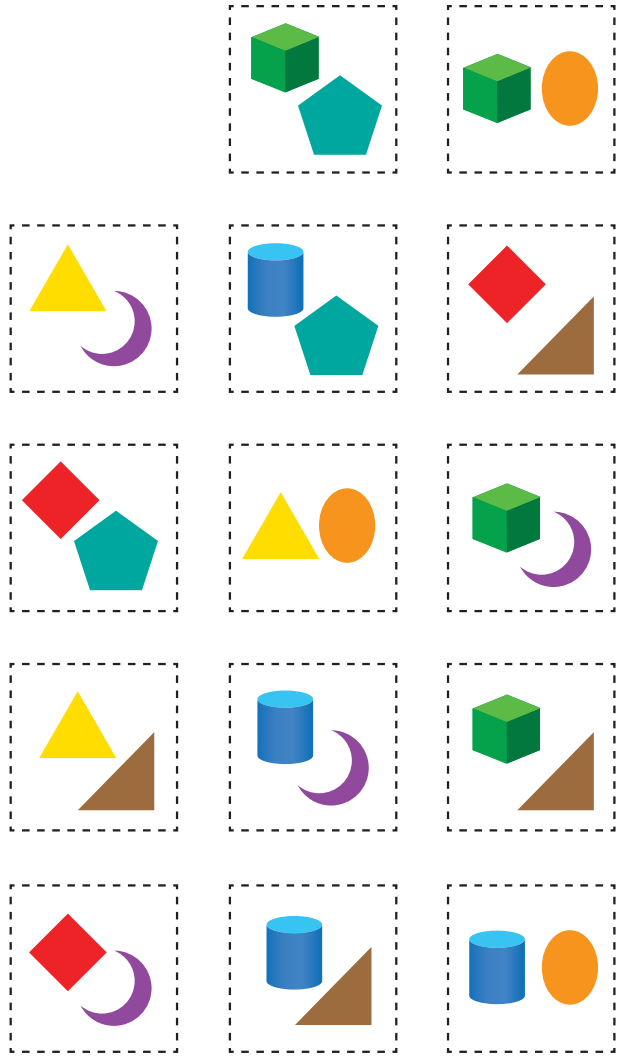
3 - Cole as duas partes

1	2	3	4
5	6	7	8

4 - Recorte os números

Vamos brincar de completar o quadro?
Recorte as figuras pontilhadas e cole-as
no quadro conforme a combinação dada.





COLEÇÃO AGRINHO 1

Essa atividade é composta por 9 páginas numeradas.
As páginas 1, 2, 3 e 4 formam o fundo da cena.
As páginas 5 e 6 são figuras para você recortar e colar na cena de fundo.
Agora escolha nas páginas 7, 8 e 9 os personagens mais parecidos com sua família e coloque na árvore. Você também pode terminar de desenhar e pintar sua família.

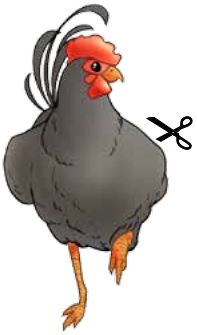


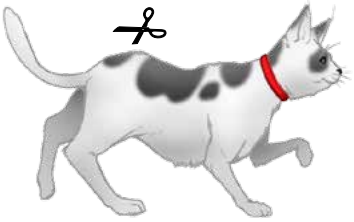

COLEÇÃO
AGRINHO
1

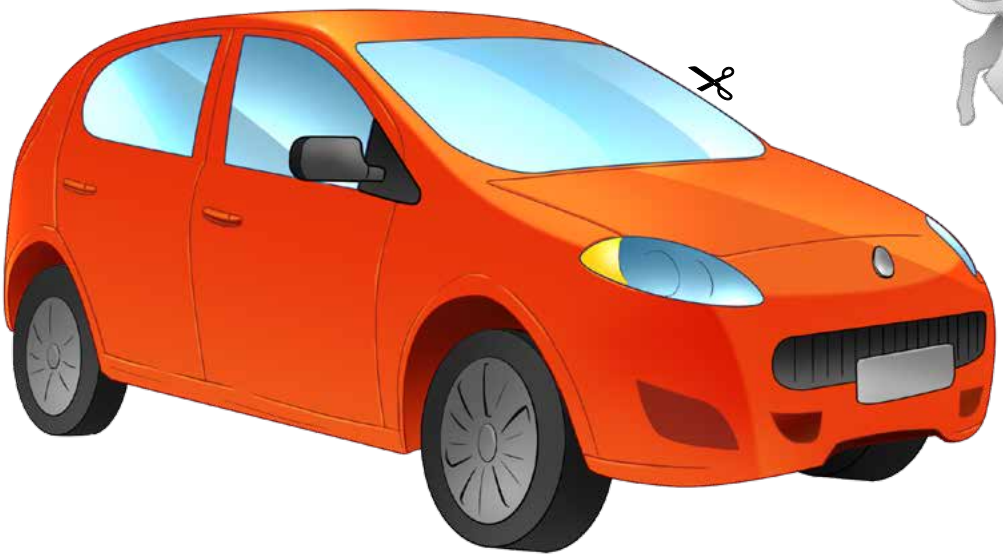




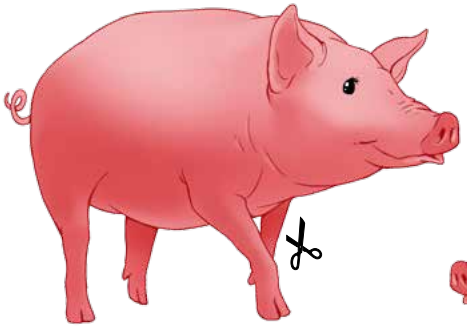


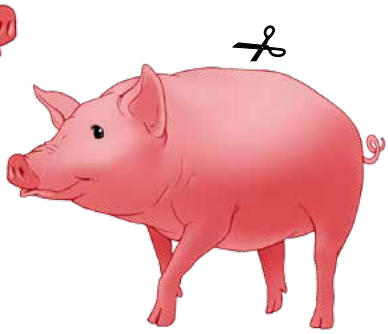


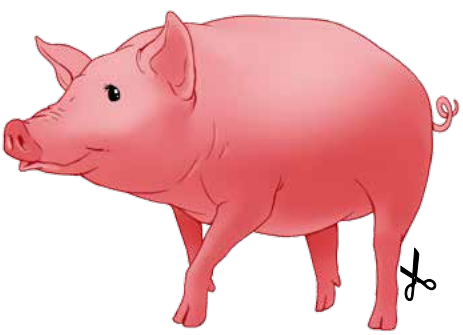




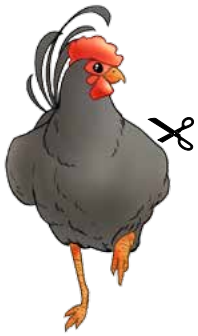


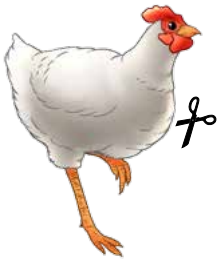


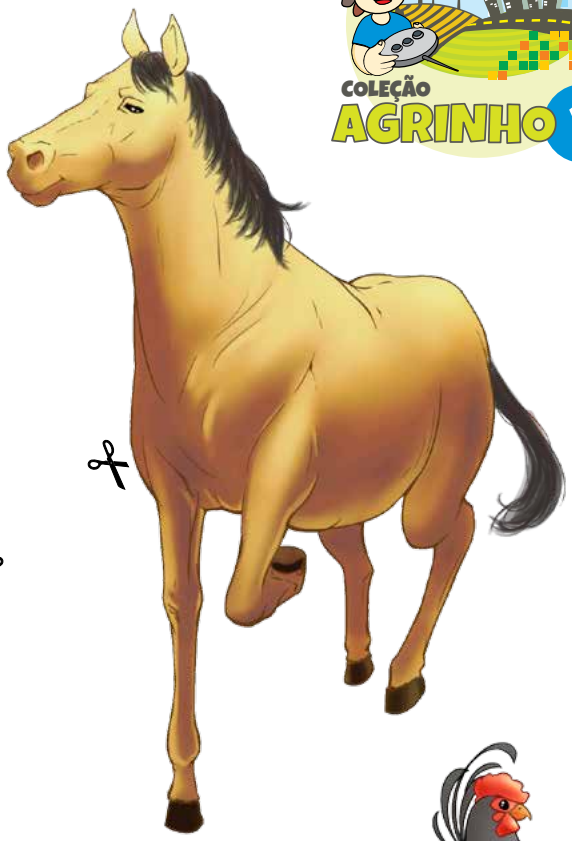


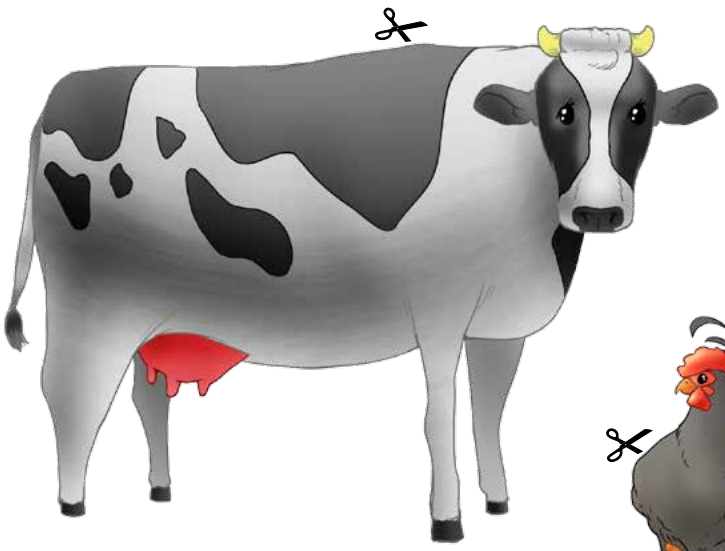


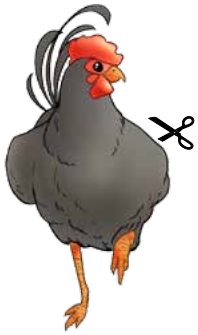


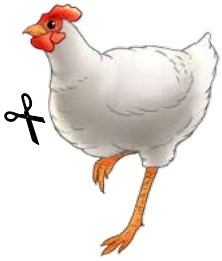


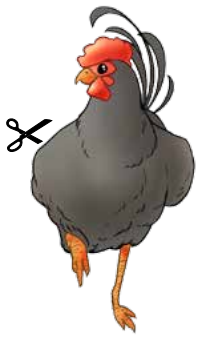


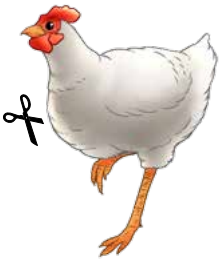




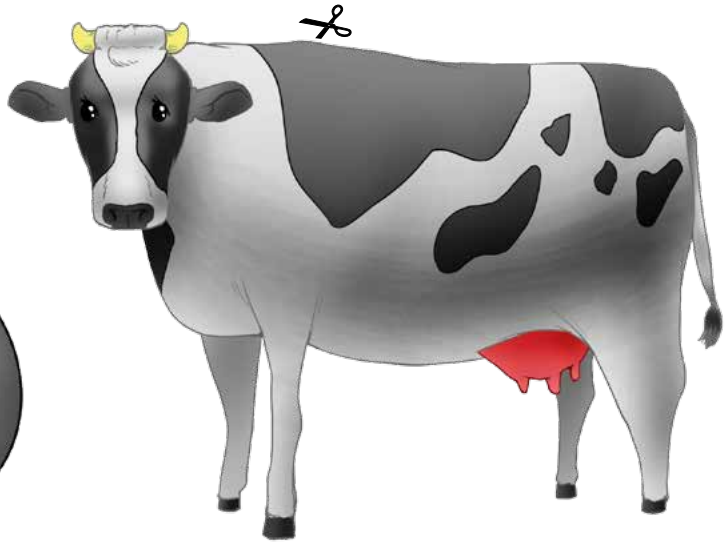












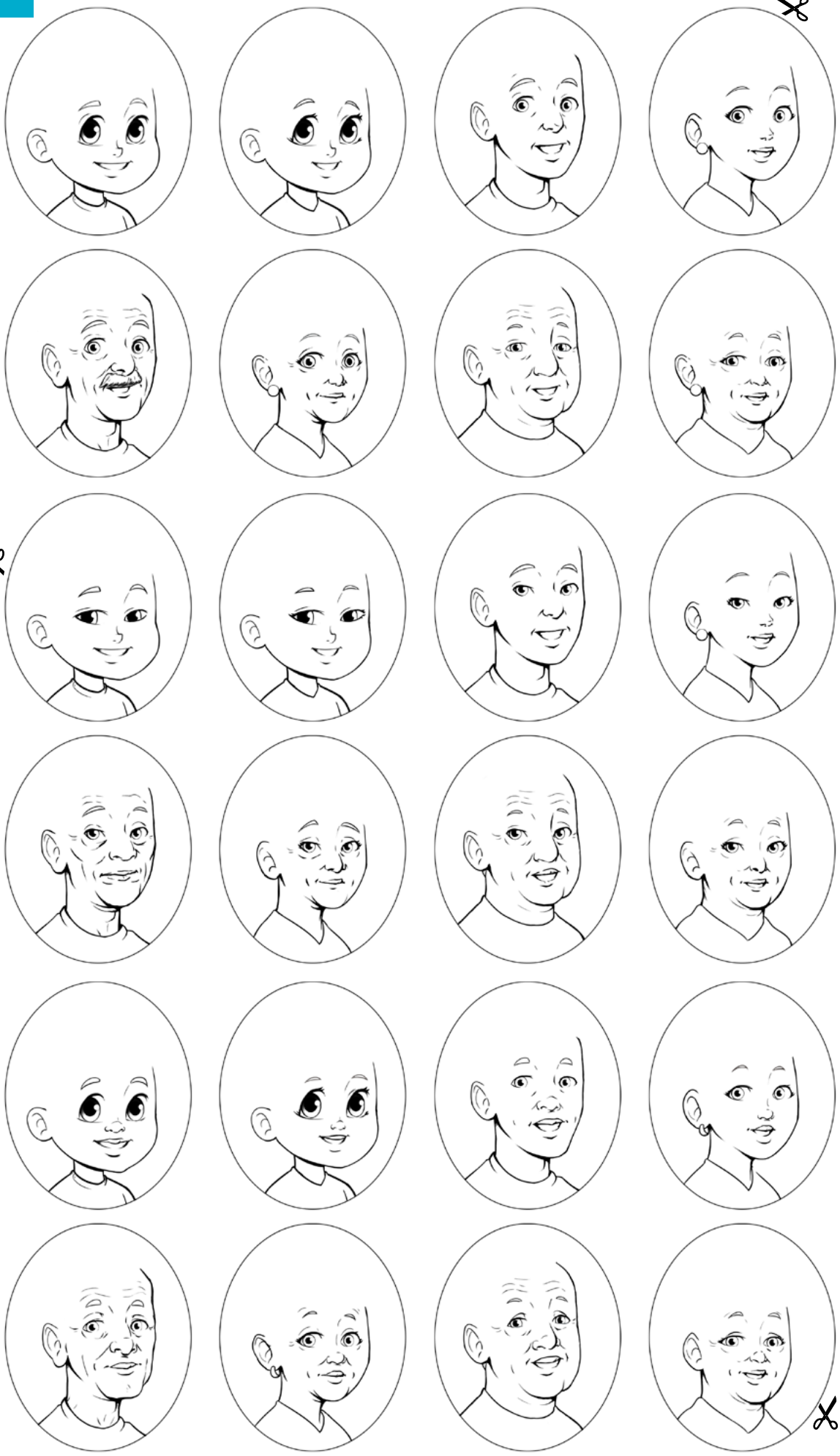
COLEÇÃO AGRINHO 1




COLEÇÃO
AGRINHO
1




COLEÇÃO
AGRINHO 1



SENAR – ADMINISTRAÇÃO REGIONAL
DO ESTADO DO PARANÁ

CONSELHO ADMINISTRATIVO

Presidente
Ágide Meneguette

Membros Titulares
Rosanne Curi Zarattini
Nelson Costa
Darci Piana
Marcos Junior Brambilla

Membros Suplentes
Livaldo Gemin
Robson Mafioletti
Ari Faria Bittencourt
José Amauri Denck

CONSELHO FISCAL

Membros Titulares
Sebastião Olímpio Santaroza
Paulo José Buso Junior
Carlos Alberto Gabiatto

Membros Suplentes
Ana Thereza da Costa Ribeiro
Ciro Tadeu Alcântara
Aparecido Callegari

Superintendente Adjunto
Carlos Augusto Albuquerque

Nenhuma parte desta publicação poderá ser reproduzida, por qualquer meio, sem a autorização do editor.

Catalogação no Centro de Editoração, Documentação e Informação Técnica do SENAR AR/PR.

T693 Torres, Patrícia Lupion.

Brincando com o Agrinho / Patrícia Lupion Torres. – Curitiba : SENAR AR/PR., 2020. – v. 1 ; 63 p. - (Coleção Agrinho).

ISBN978-65-991284-9-3

1. Educação infantil. 2. Literatura infantojuvenil. 3. Temas transversais. I. Título.

CDD087.2
CDU087.2:37(816.2)

IMPRESSO NO BRASIL – DISTRIBUIÇÃO GRATUITA

COLEÇÃO AGRINHO:
AGRINHO EM CENAS COTIDIANAS

Coordenadora Pedagógica
Patrícia Lupion Torres

Coordenação Editorial
Patrícia Lupion Torres

Texto
Patrícia Lupion Torres e Antônia Schwinden

Ilustração Envelope
Ana Carolina de Bassi

Ilustrações Atividades
Ana Carolina de Bassi
Nicholas Geraldo de Castilho Silva
Banco de Imagem: Freepik

Logotipo Coleção Agrinho
Ana Carolina de Bassi e Glauce Midori Nakamura

Projeto Gráfico
Glauce Midori Nakamura

Revisores
SECRETARIA DE ESTADO DO DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL E DO TURISMO - SEDEST
Fernanda Goss Braga

SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO E DO ESPORTE – SEED
Edilson José Krupek
Rosilaine Terezinha Durigan Mortella
Marcia Viviane Barbetta Manosso
Eliane Maria de Oliveira Andrade

SECRETARIA DE ESTADO DA AGRICULTURA E DO ABASTECIMENTO - SEAB
Carlos Wilson Pizzaia Junior

ISAE
Cleverson Vitório Andreoli

SISTEMA FAEP/SENAR-PR
José Carlos Gabardo

PROGRAMA AGRINHO

SENAR-PR

UM PROGRAMA DE RESPONSABILIDADE DO SISTEMA FAEP/SENAR-PR E SEUS PARCEIROS

SISTEMA FAEP

SENAR PARANÁ

FAEP FEDERAÇÃO DA AGRICULTURA DO ESTADO DO PARANÁ

SINDICATO RURAL

PARANÁ GOVERNO DO ESTADO

SECRETARIAS DE ESTADO:
DA EDUCAÇÃO E DO ESPORTE
DA AGRICULTURA E DO ABASTECIMENTO
DO DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL E DO TURISMO
DA JUSTIÇA, FAMÍLIA E TRABALHO

PREFEITURAS MUNICIPAIS
Por intermédio das Secretarias Municipais de Educação

TJPR TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO ESTADO DO PARANÁ

BRDE BANCO REGIONAL DE DESENVOLVIMENTO DO EXTREMO SUL

rumo SOMOS O BRASIL EM MOVIMENTO

SANEPAR

COPEL Pura Energia

INSTITUTO ÁGUA E TERRA

TRT-9ª REGIÃO Paraná

FEAPAES - PR Federação das APAEs do Estado

MINISTÉRIO DO TRABALHO E PREVIDÊNCIA

PÁTRIA AMADA BRASIL GOVERNO FEDERAL

SUPERINTENDÊNCIA REGIONAL DO TRABALHO NO PARANÁ