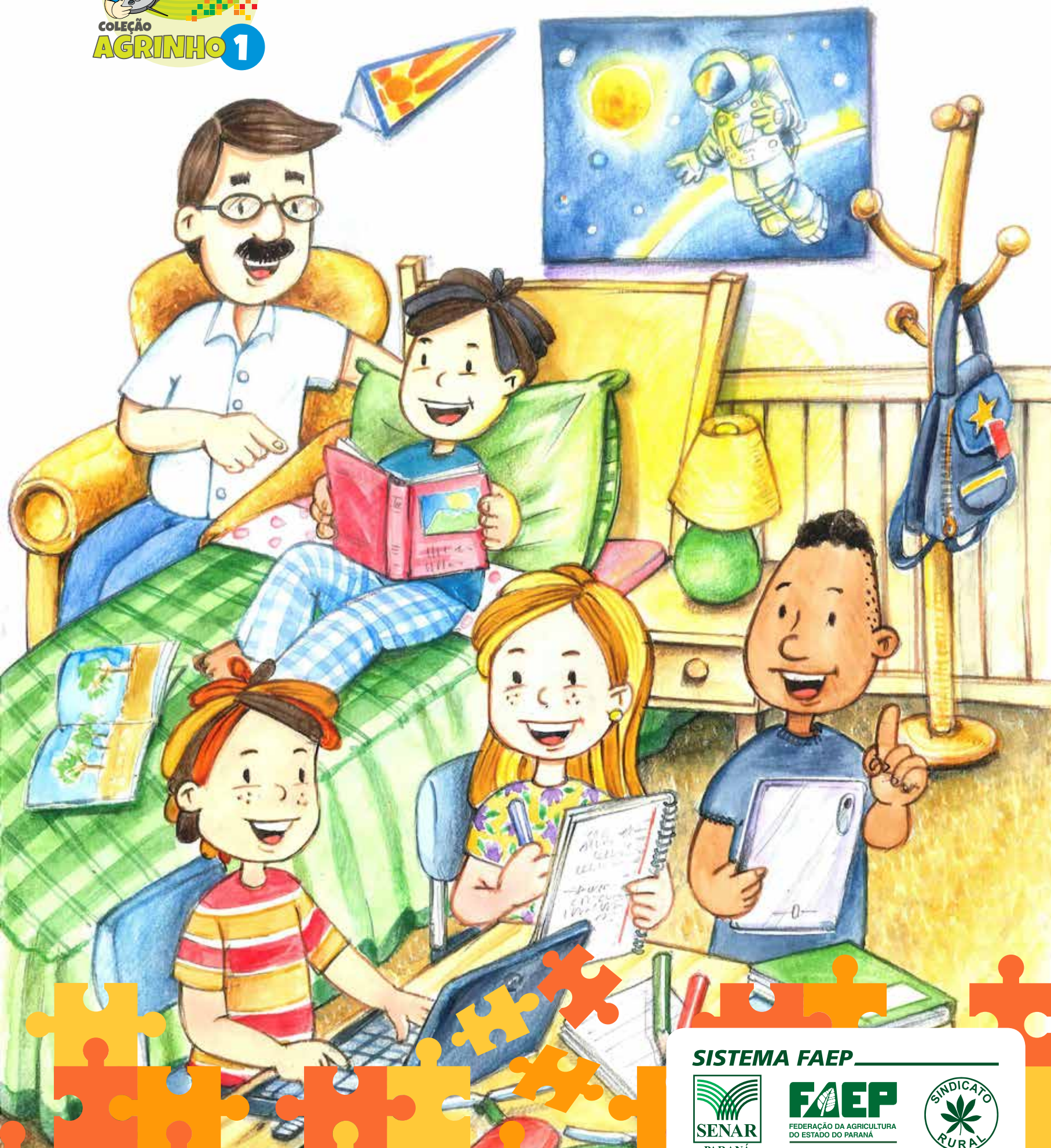


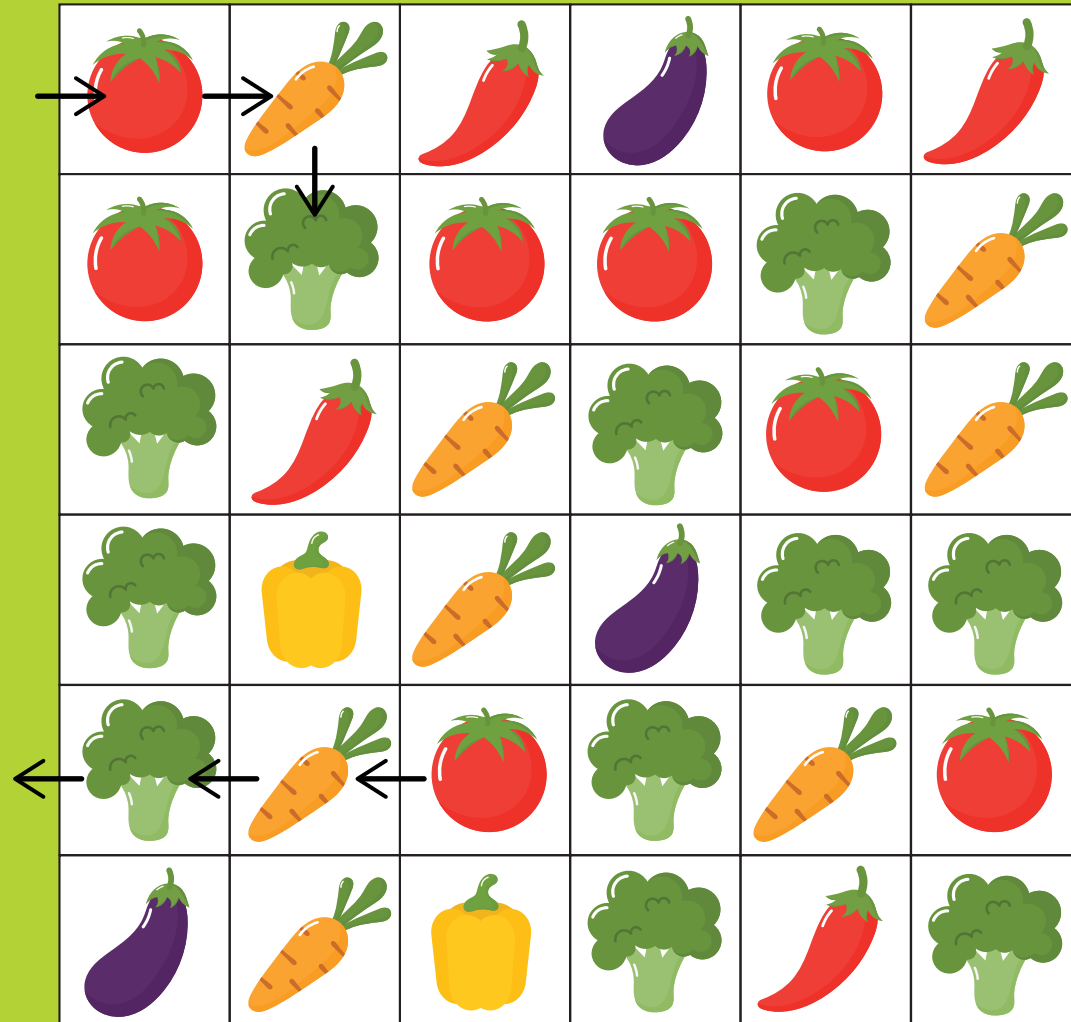
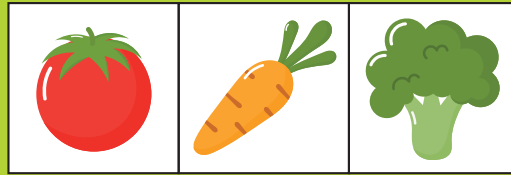
Brincando como o Agrinho



SISTEMA FAEP



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.



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



- 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.



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



0				
1				
2				
3				



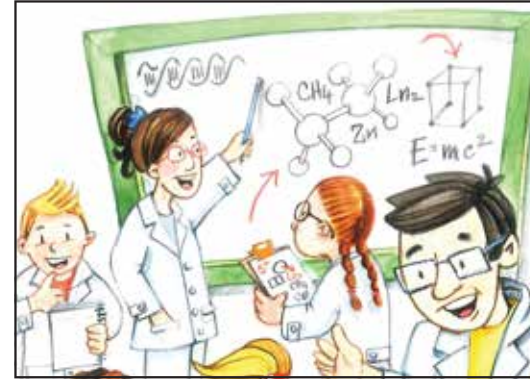
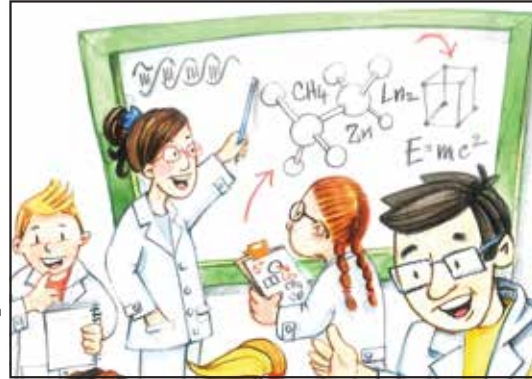
Recorte as cenas do dia a dia do Agrinho, sua família e amigos. Convide seus colegas para brincar com o jogo da memória que você montou.



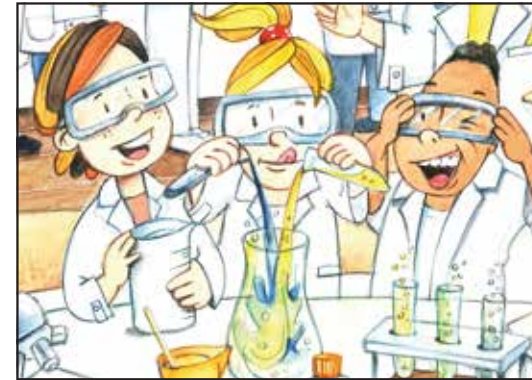
Recorte as cenas do dia a dia do Agrinho, sua família e amigos. Convide seus colegas para brincar com o jogo da memória que você montou.



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.



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.



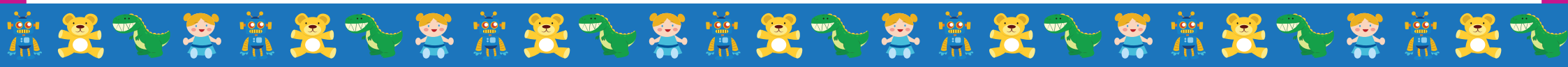
Recorte as cenas do dia a dia do Agrinho, sua família e amigos. Convide seus colegas para brincar com o jogo da memória que você montou.



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.



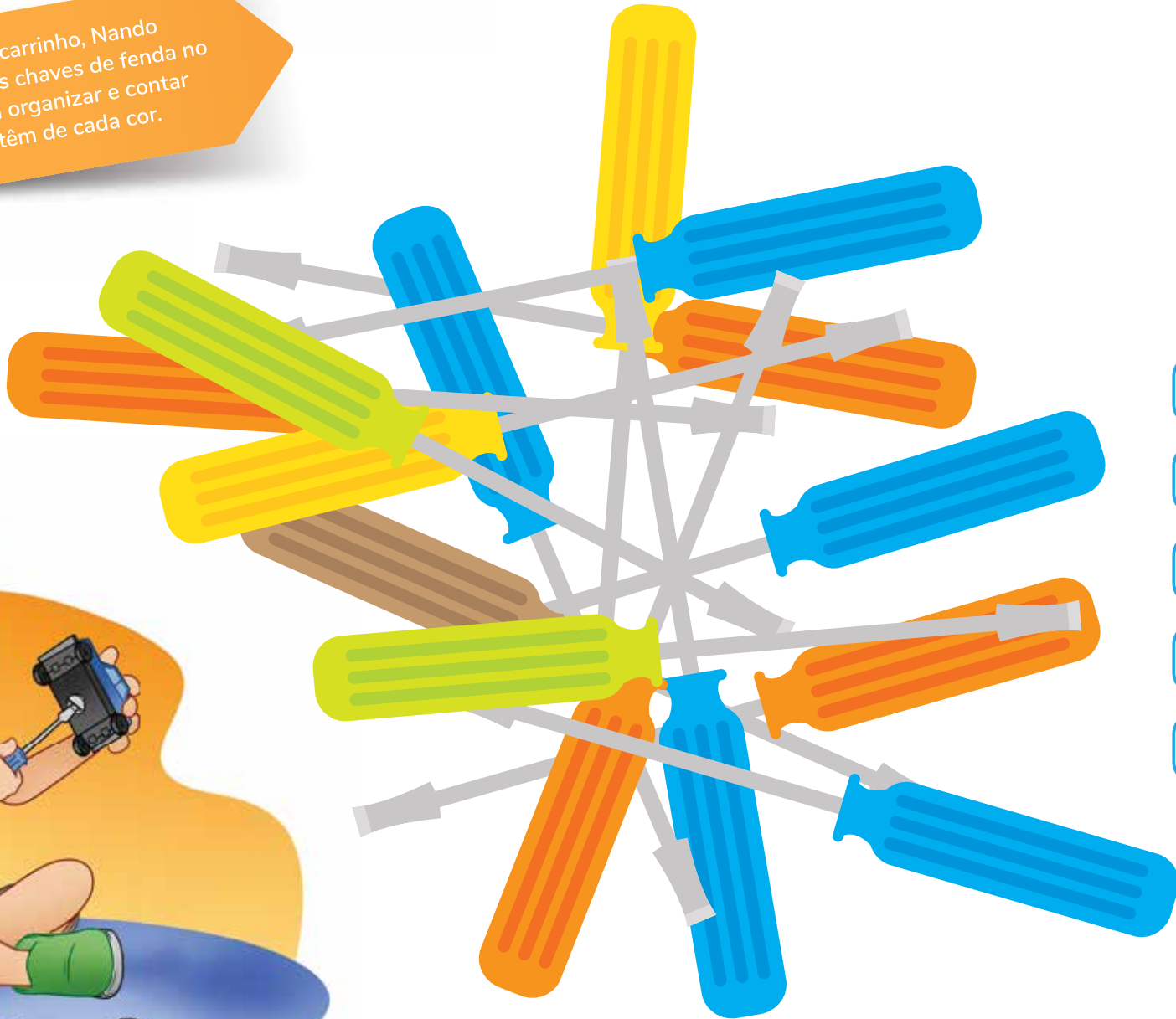
Cole seu enfeite de porta em um papelão ou em uma cartolina. Agora recorte o seu enfeite e pendure-o na porta.



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



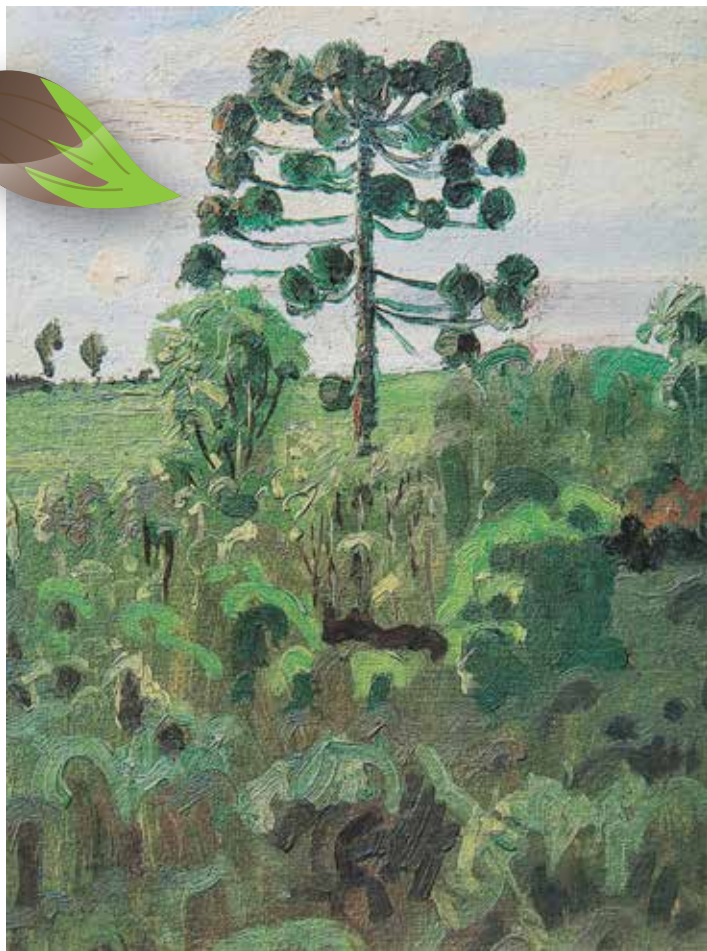
Ao consertar seu carrinho, Nando derrubou todas as chaves de fenda no chão. Ajude ele a organizar e contar quantas chaves têm de cada cor.



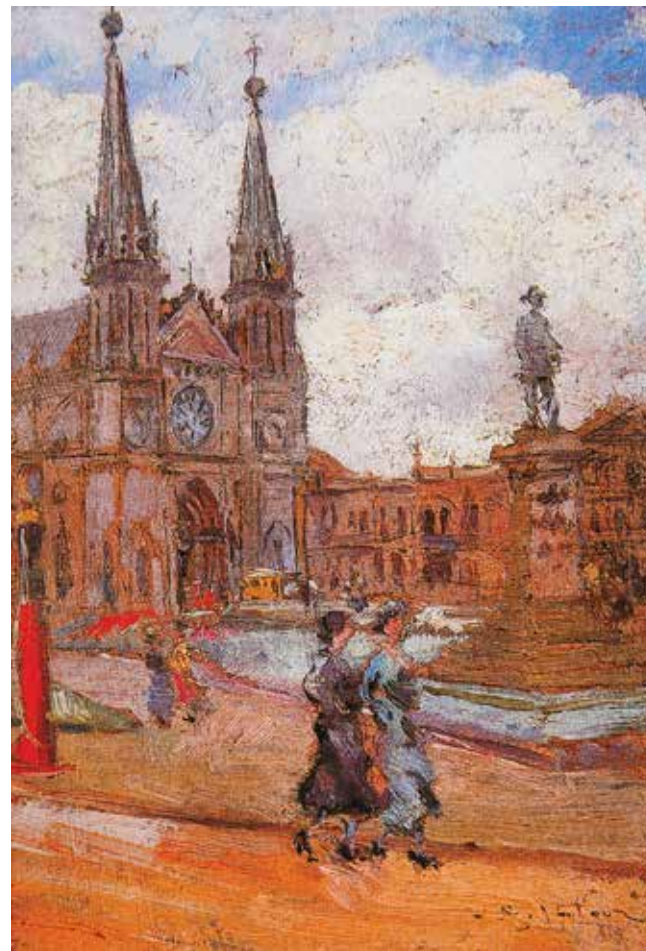
- VERDE
- AMARELO
- LARANJA
- AZUL
- MARROM



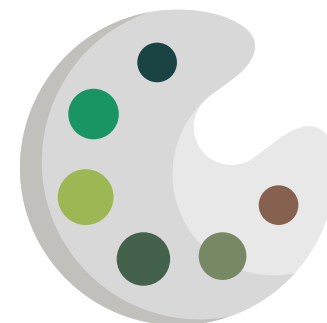
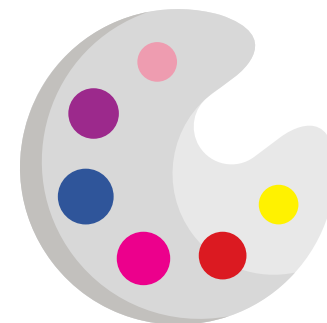
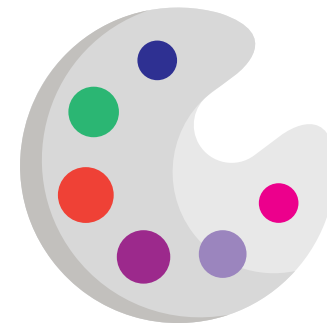
Observe as cores destas pinturas. Ligue a paleta de cores ao quadro ao qual pertence.



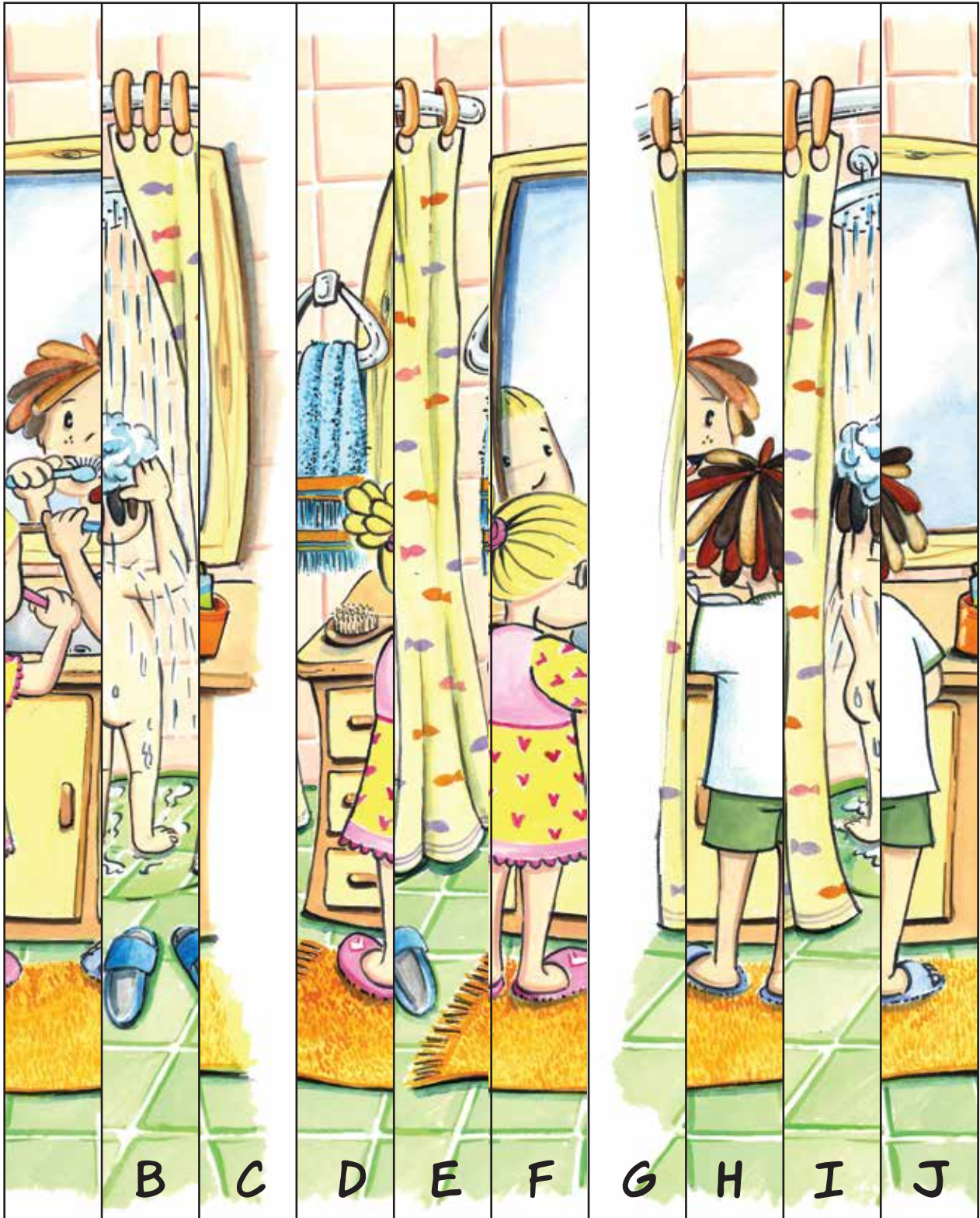
KOPP, Gustavo. **Sem título.** s.d.
(Coleção Orlando Villela Bittencourt)



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.



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.



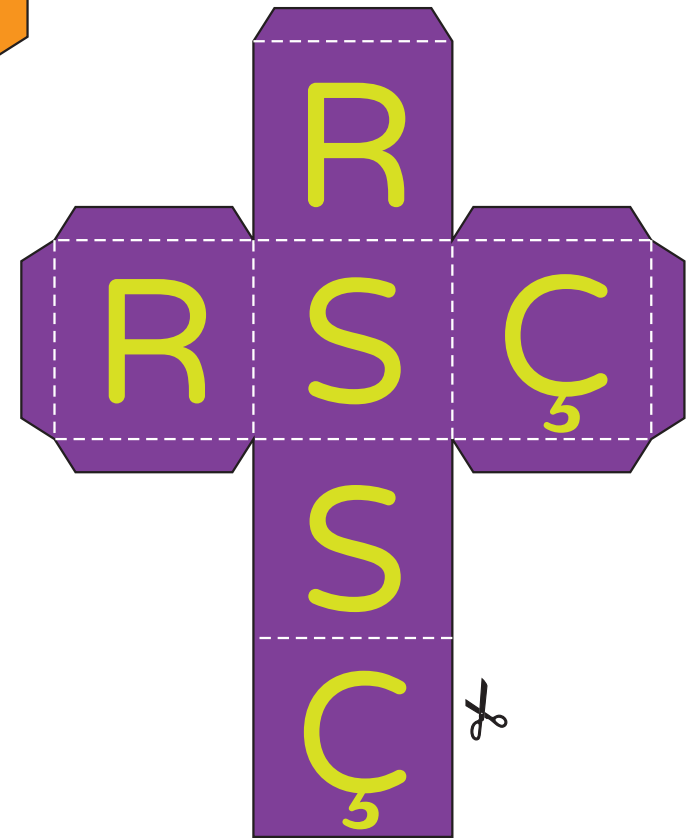
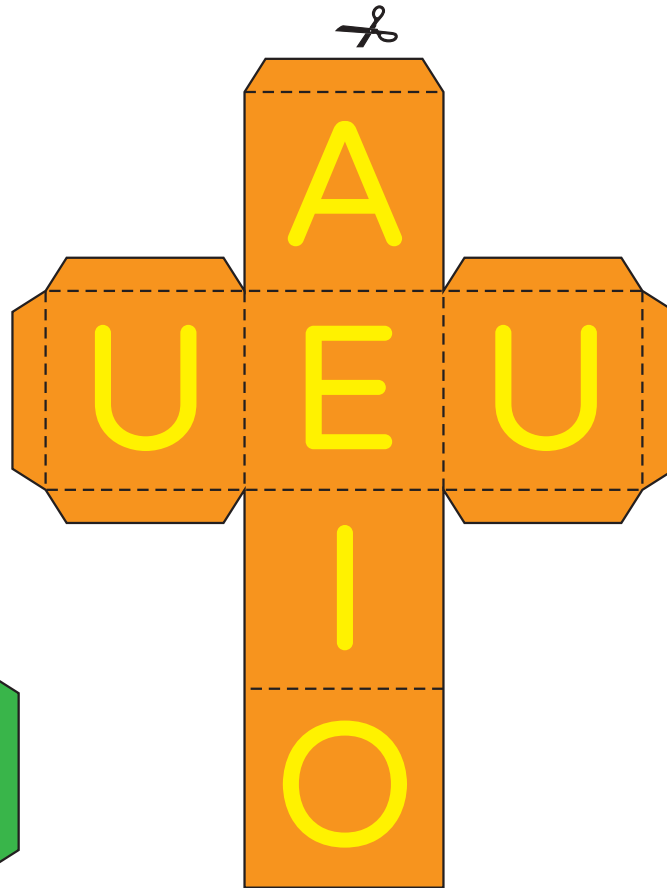
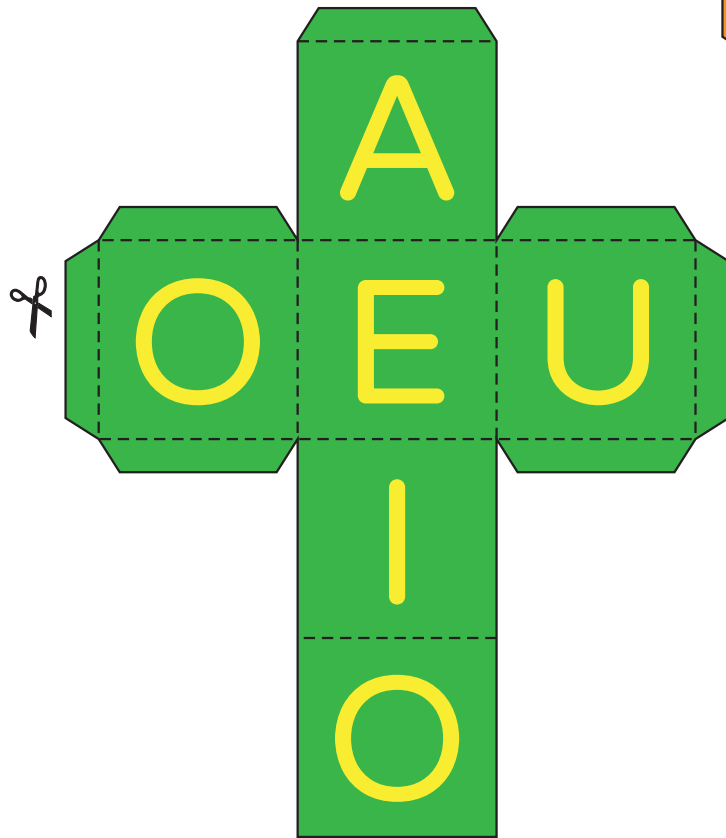




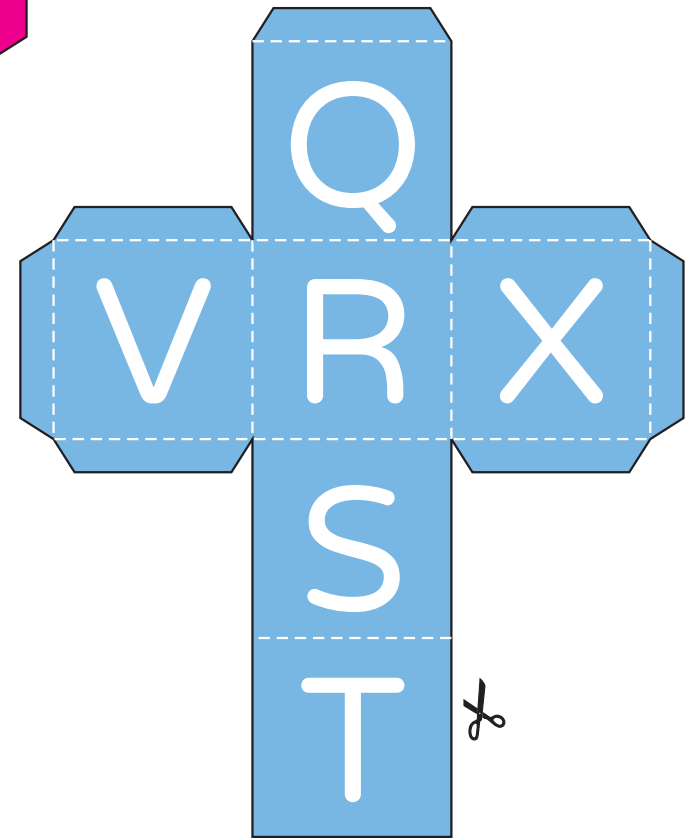
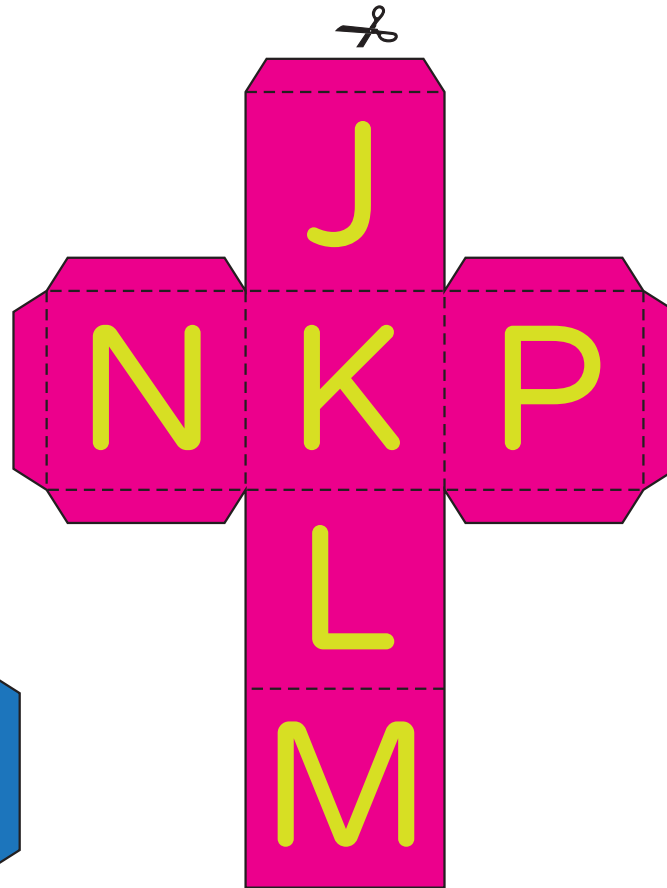
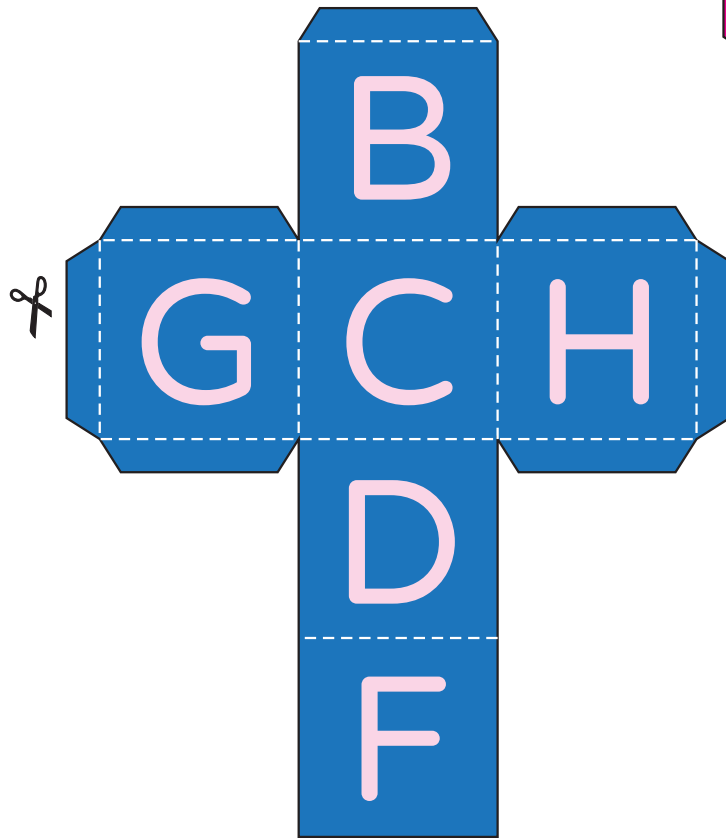
Leve o Agrinho até a espaçonave.



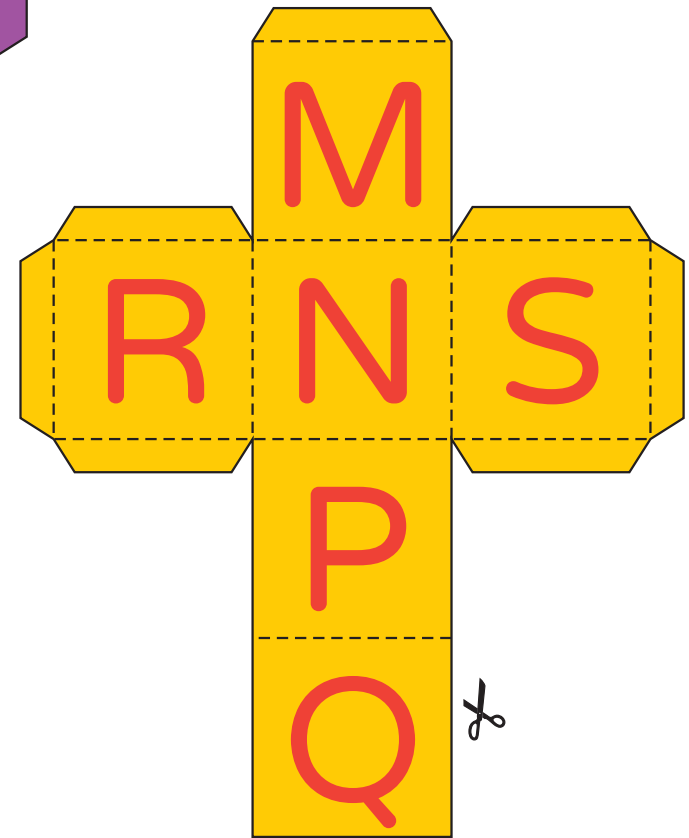
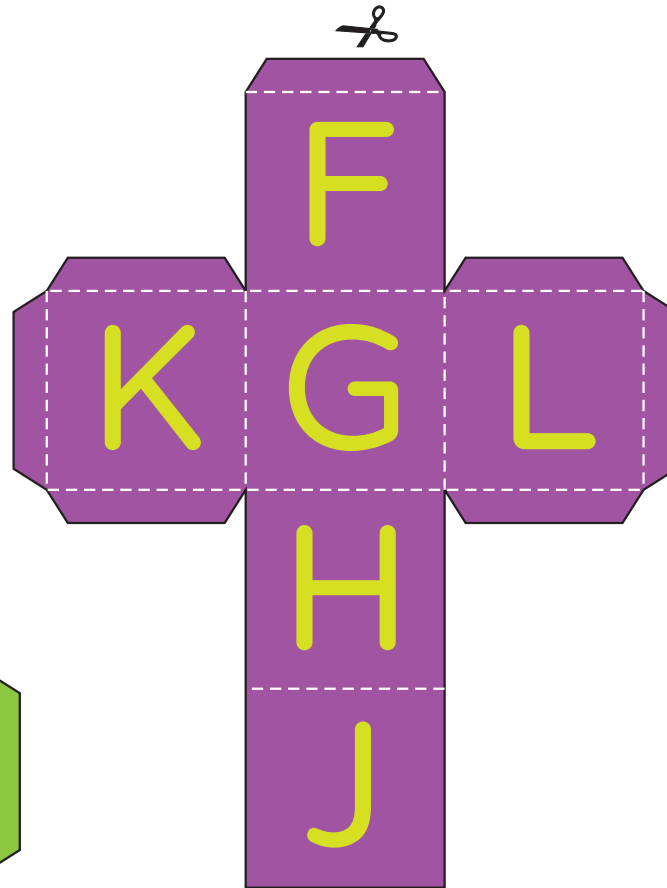
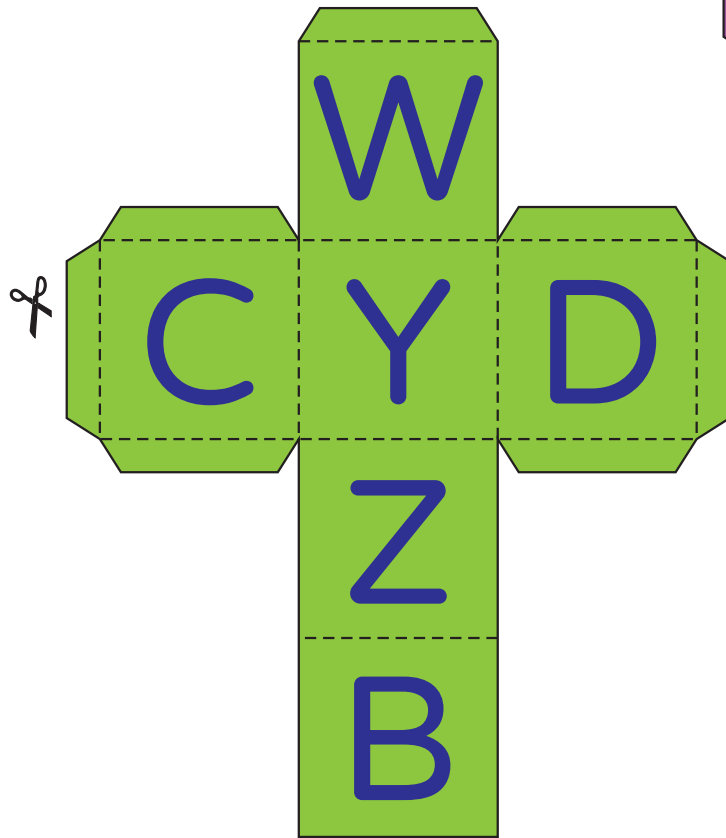
Recorte, dobre e cole
as abas dos dados.
Jogue os dados e
forme palavras.



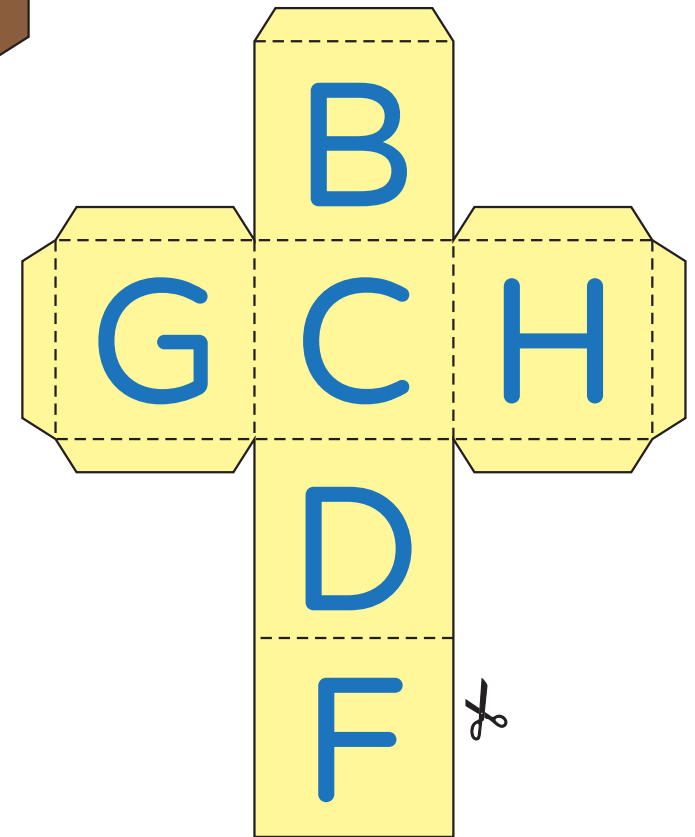
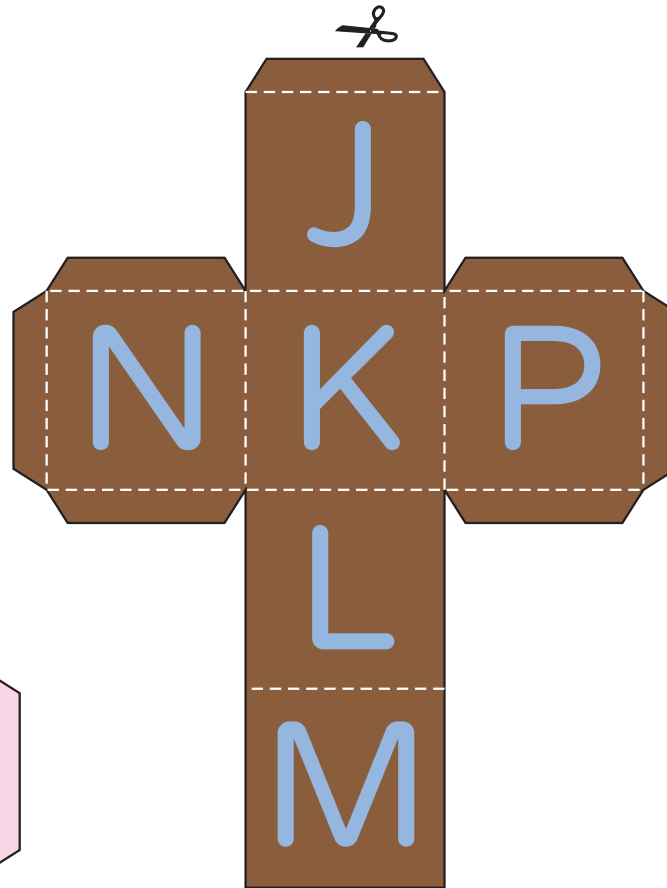
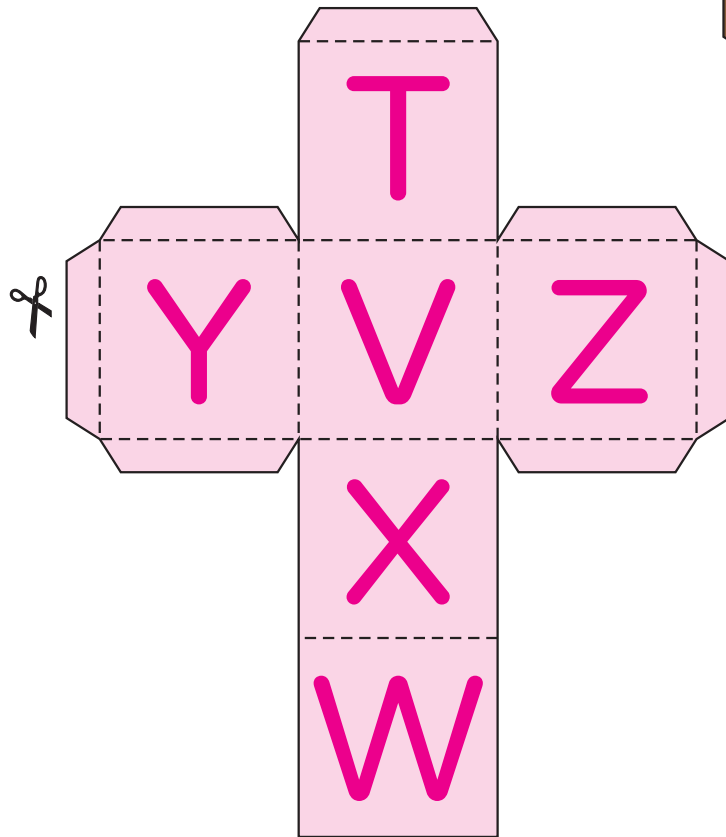
Recorte, dobre e cole
as abas dos dados.
Jogue os dados e
forme palavras.



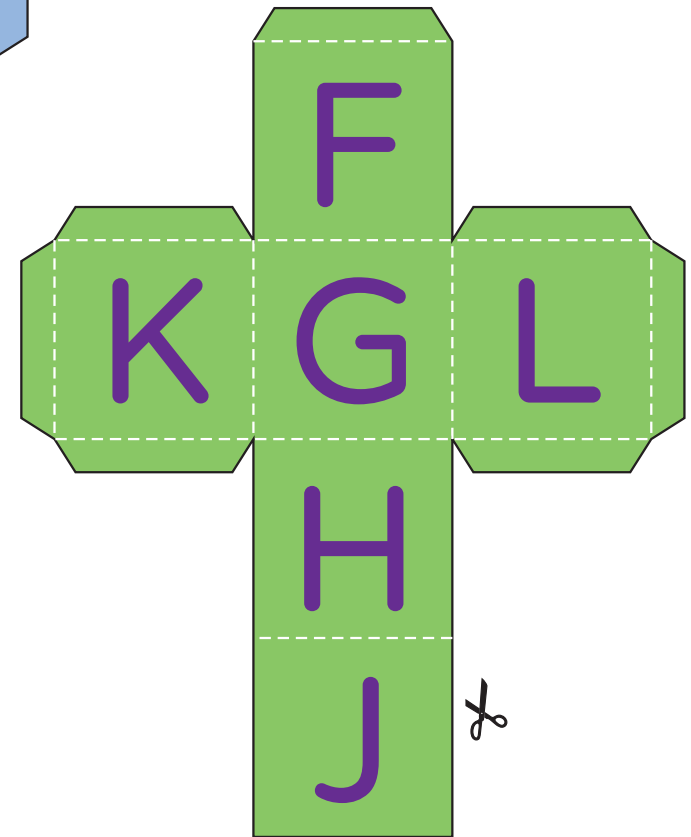
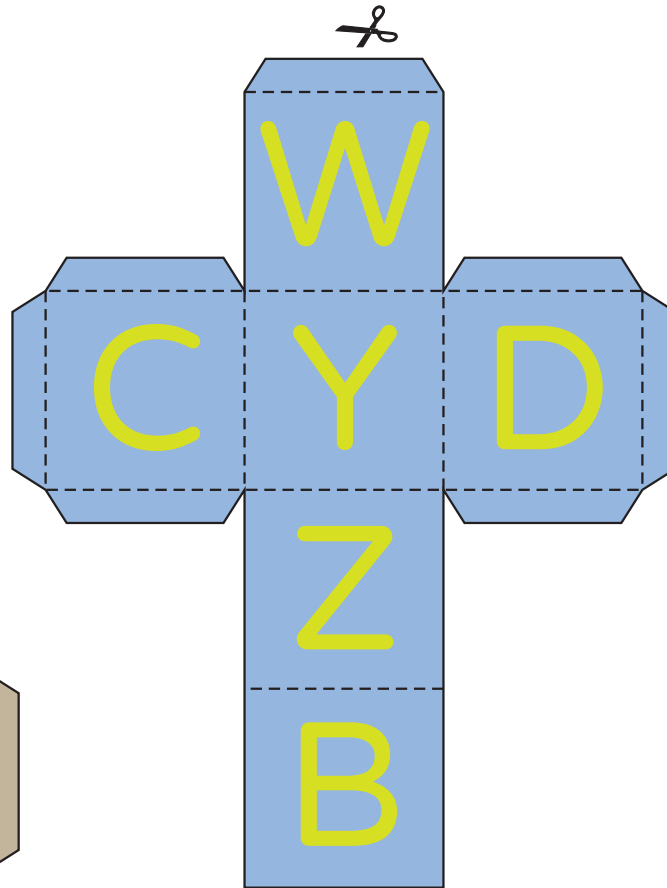
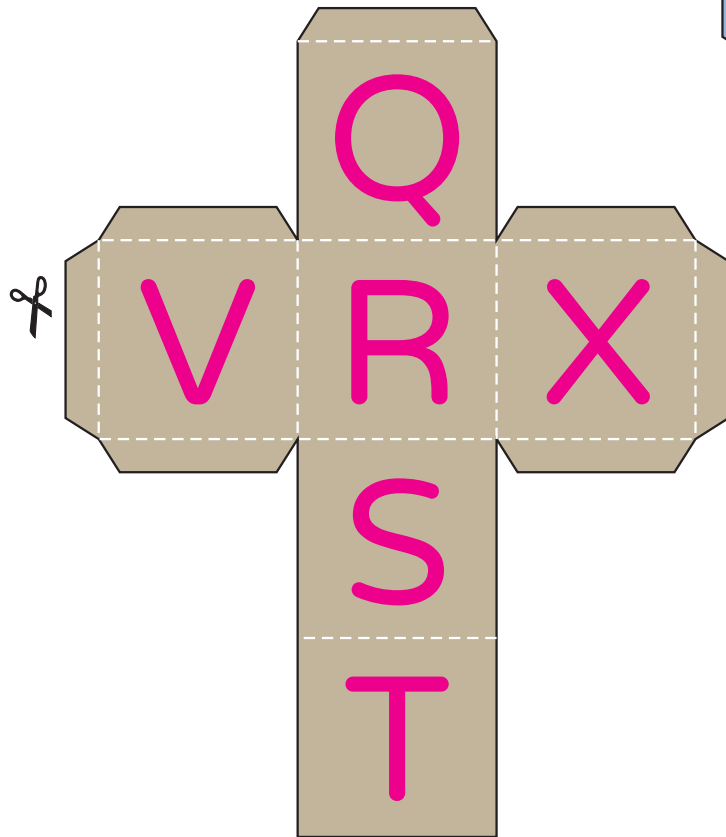
Recorte, dobre e cole
as abas dos dados.
Jogue os dados e
forme palavras.



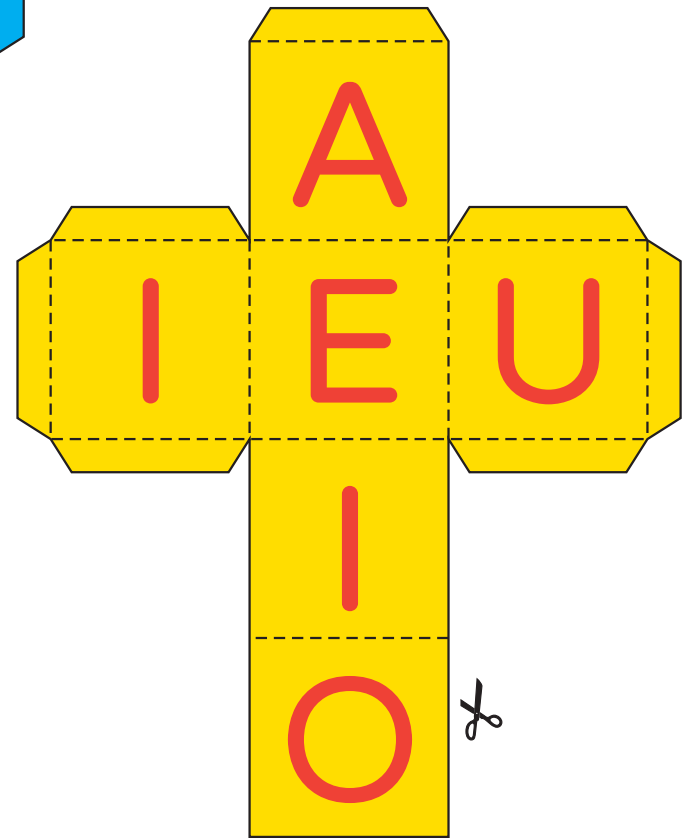
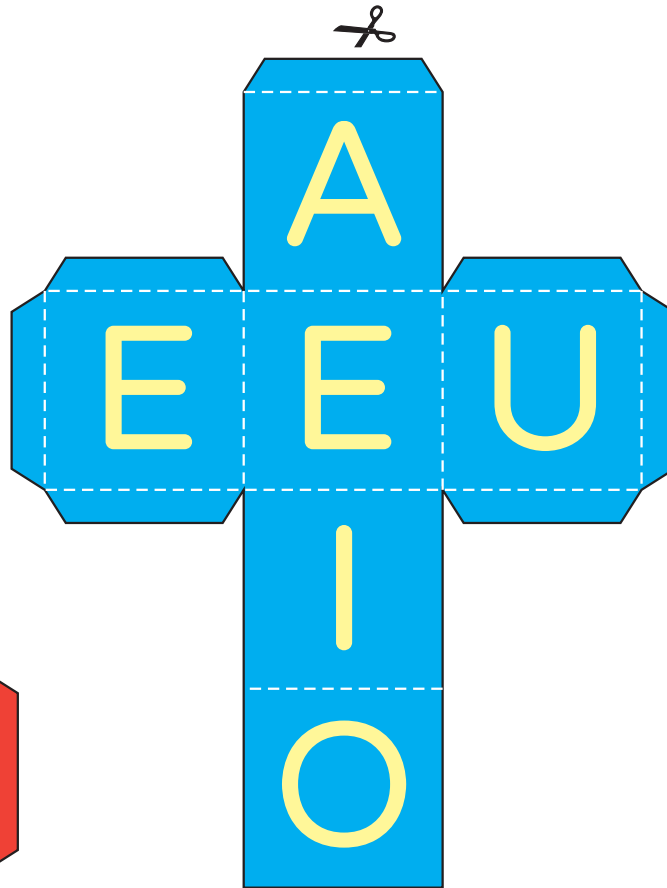
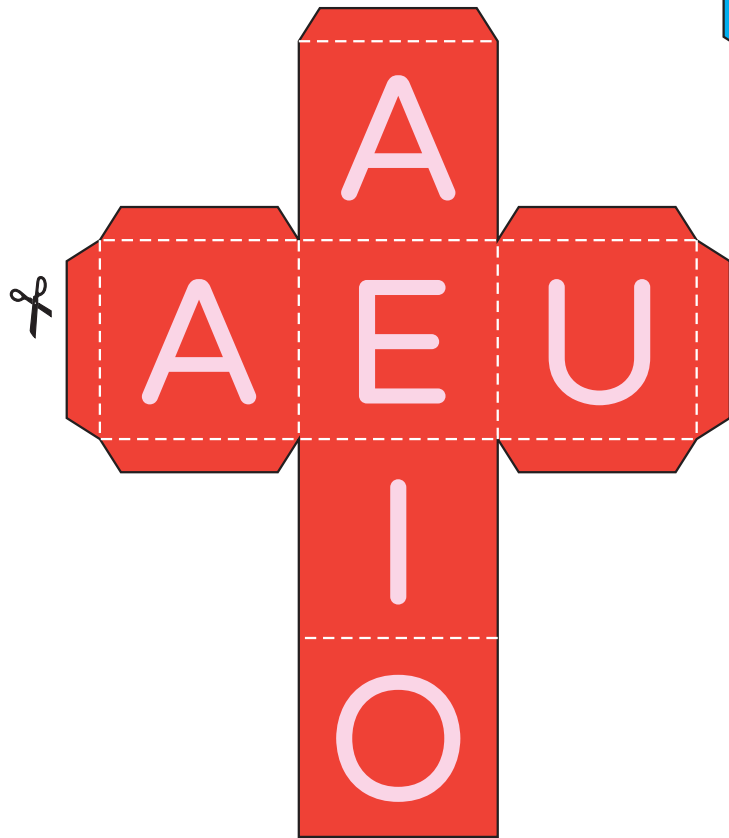
Recorte, dobre e cole
as abas dos dados.
Jogue os dados e
forme palavras.



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.

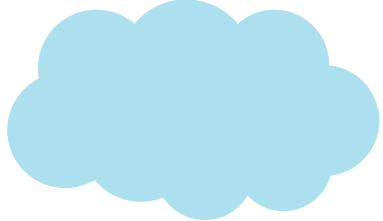
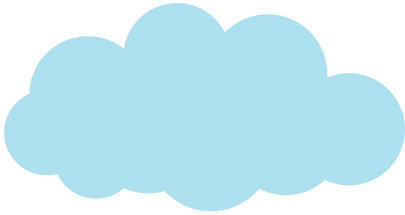


Vamos brincar de completar o quadro?
 Recorte as figuras pontilhadas e cole-as
 no quadro conforme a combinação dada.





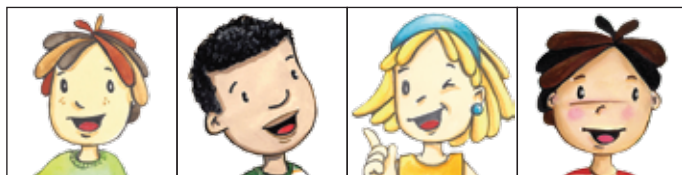
O que será que os personagens estão dizendo? Crie frases divertidas e peça para sua professora escrevê-las.

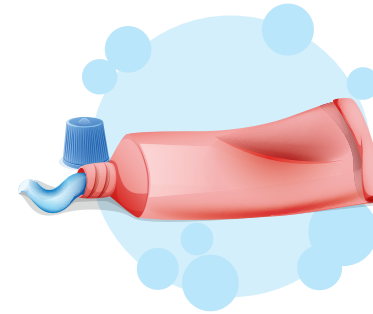


ANDERSEN, Alfredo. Barra do Sul. s.d (Associação Comercial do Paraná)

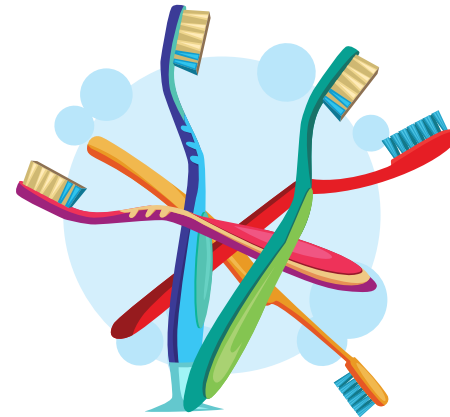


Procure e marque a
sequência igual a essa
com os 4 amigos juntos.





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

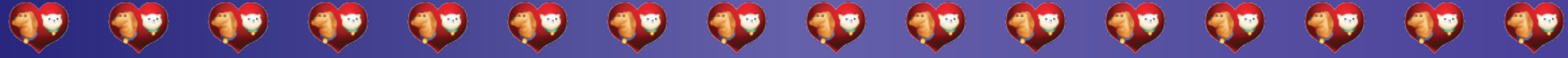


Conte quantos peixinhos têm
dentro do aquário e escreva o
número dentro do quadrado.





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



CAMISETA VERDE

VESTIDO DE BOLINHA

BOLSA MARROM

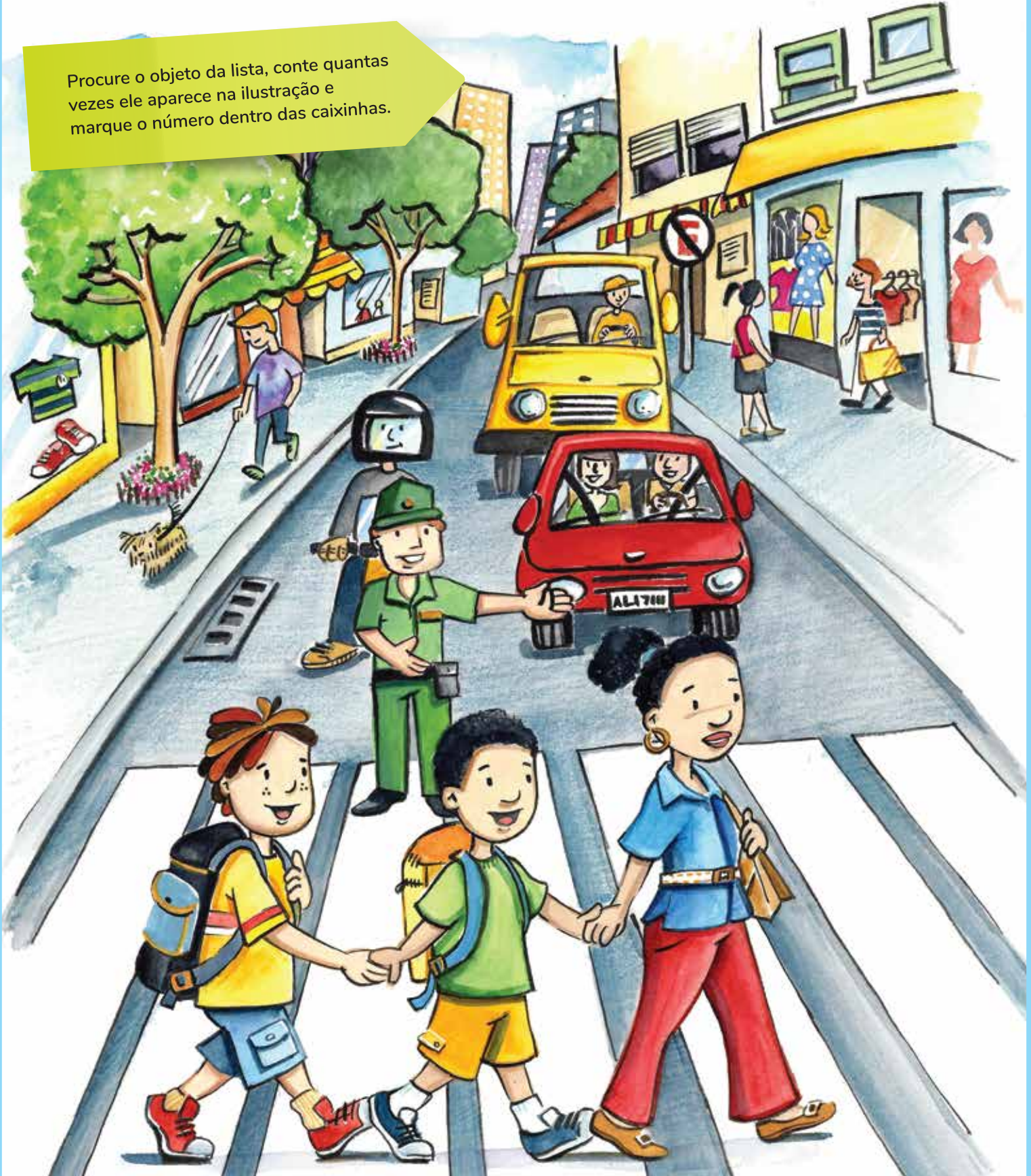
JANELA VERDE

BLUSA VERMELHA

PAR DE TÊNIS VERMELHO



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.



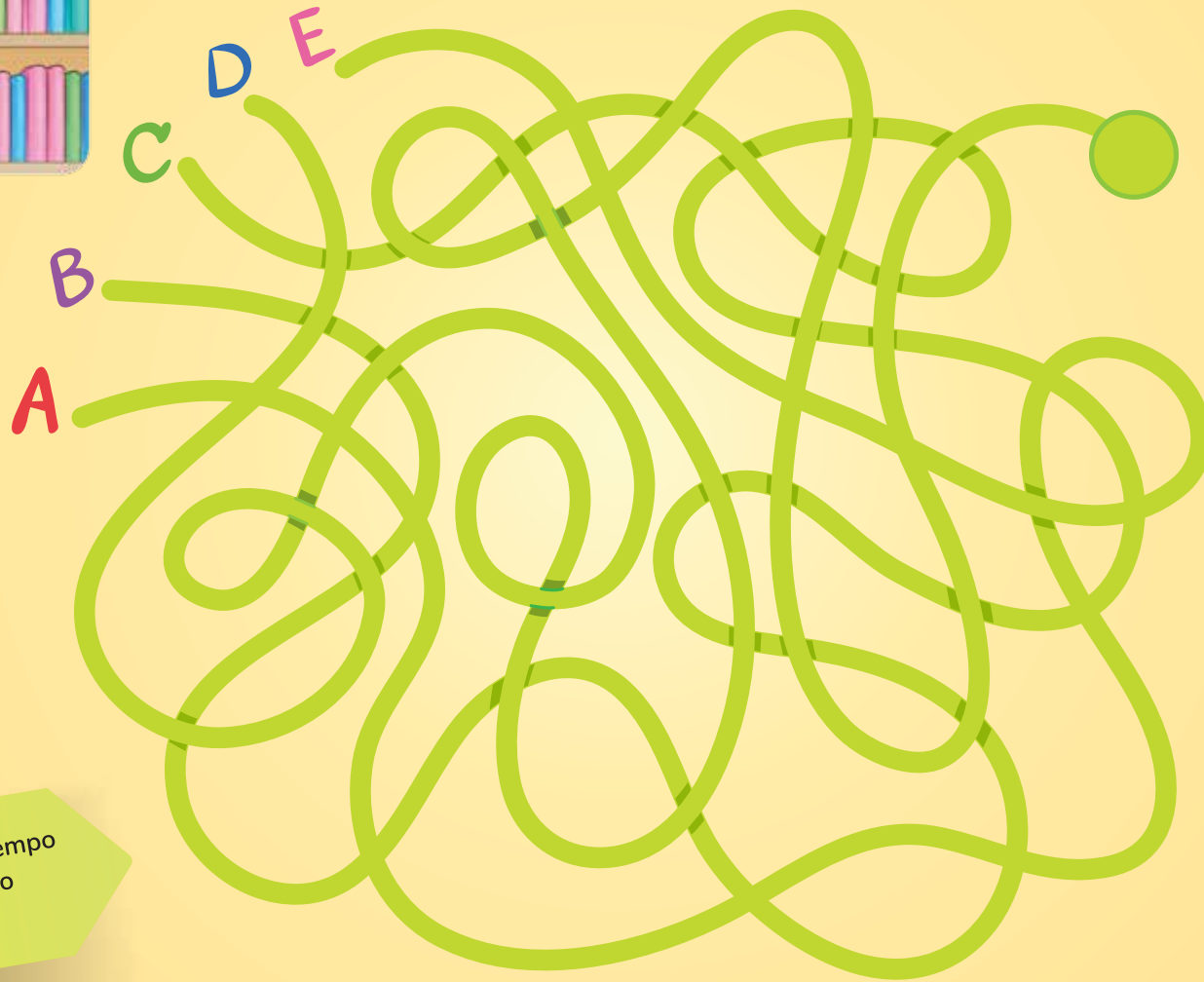




Preste atenção nas pinturas ao lado.
Sete detalhes desapareceram, no
quadro de baixo. Você saberia
apontar quais são?

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

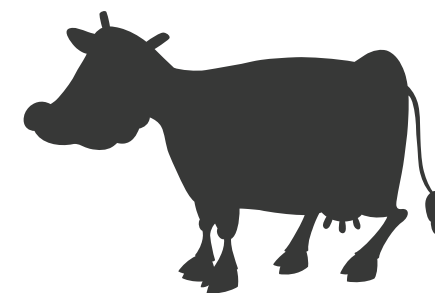
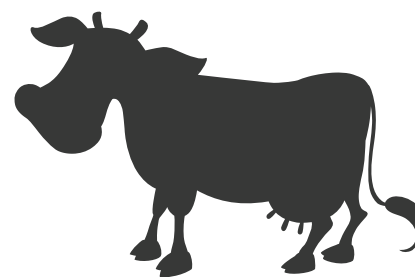
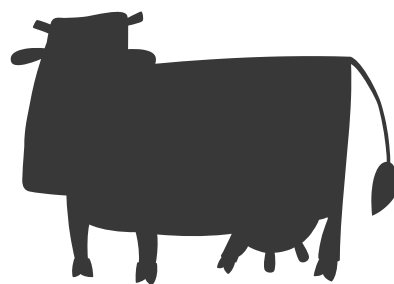
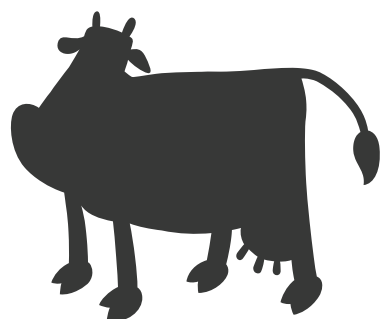
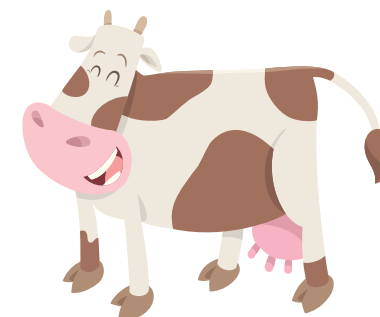
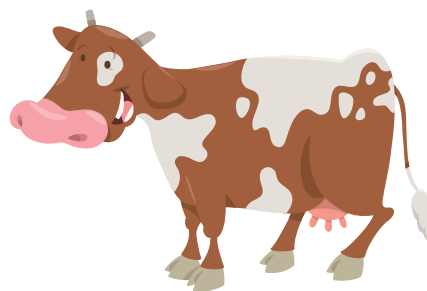
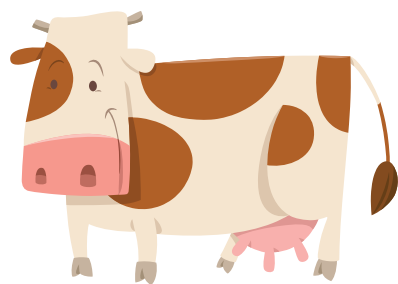




Agrinho adora passar seu tempo lendo. Ajude-o a encontrar o caminho para a biblioteca.

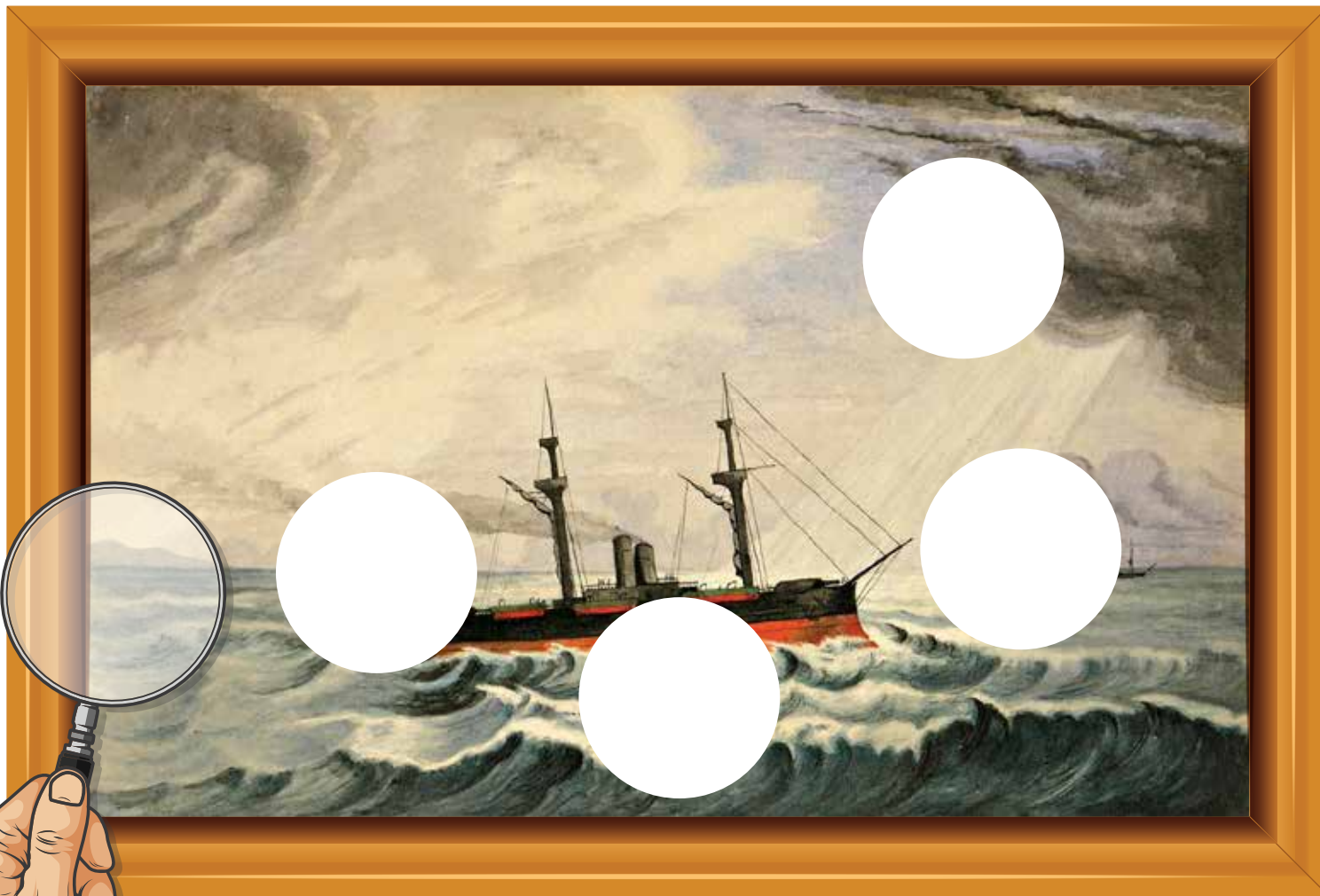


Ligue as vacas às suas sombras.





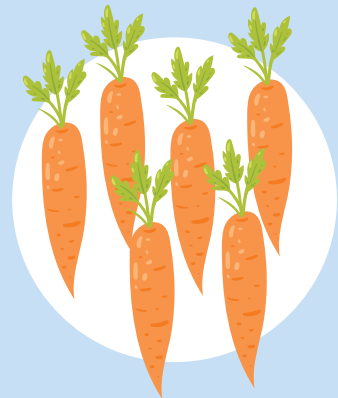
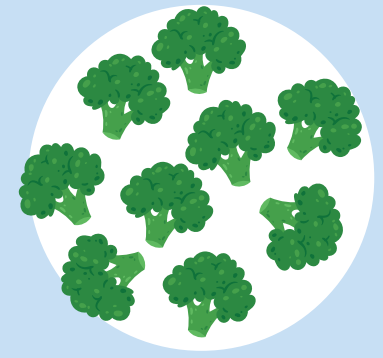
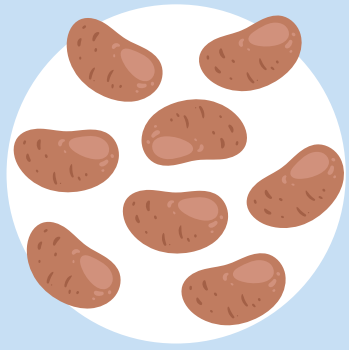
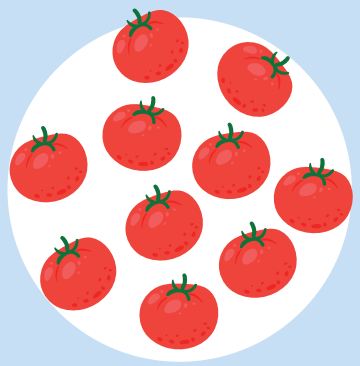
Observe esta pintura e os círculos ao lado dela. Ligue as partes em branco aos círculos que completam a obra.



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.

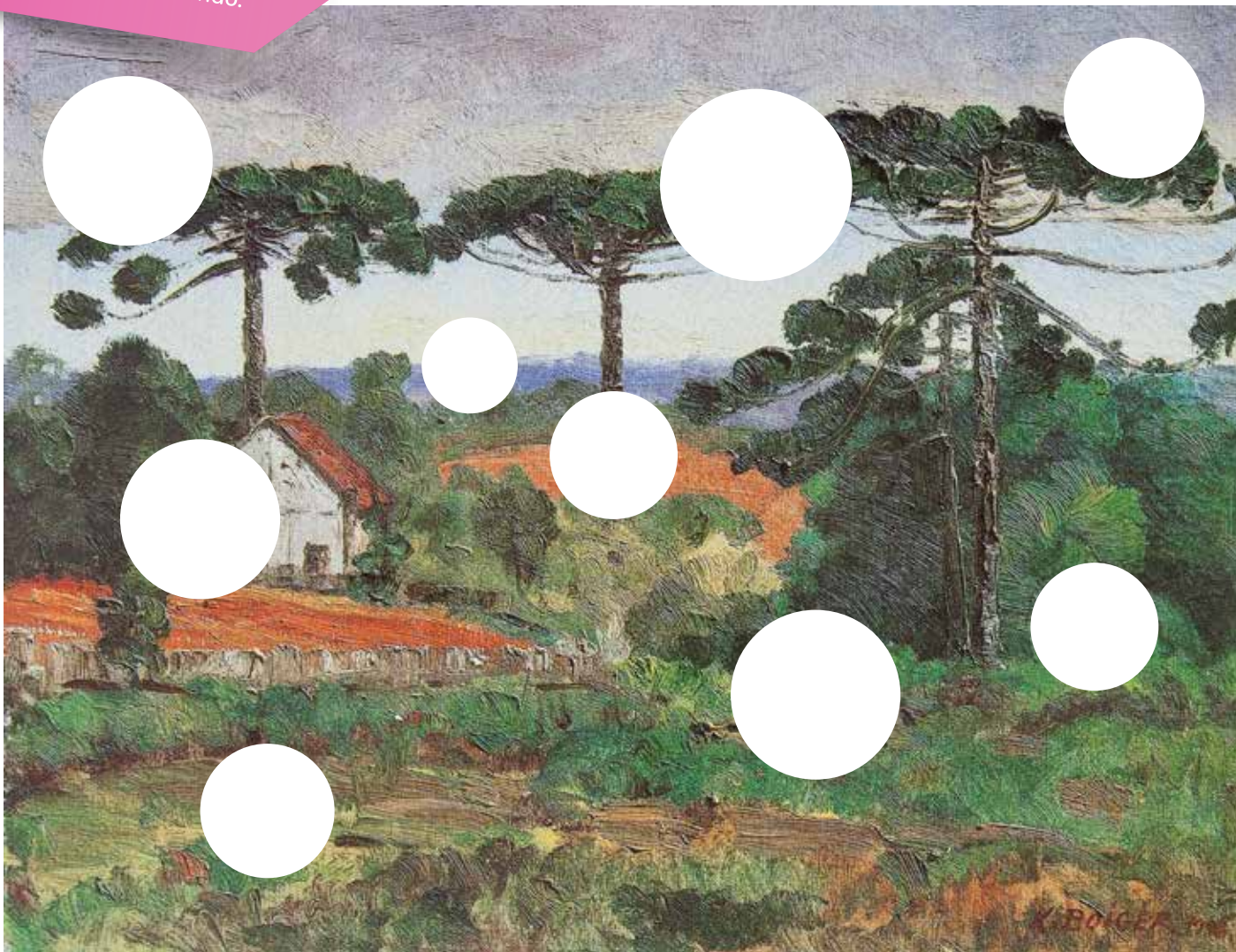


Vamos brincar de completar o quadro?
 Recorte as figuras pontilhadas e cole-as
 no quadro conforme a combinação dada.





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.

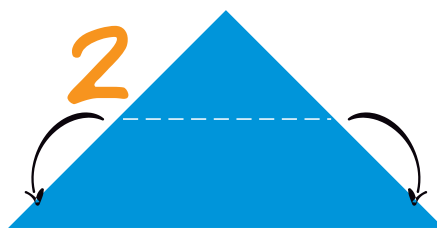
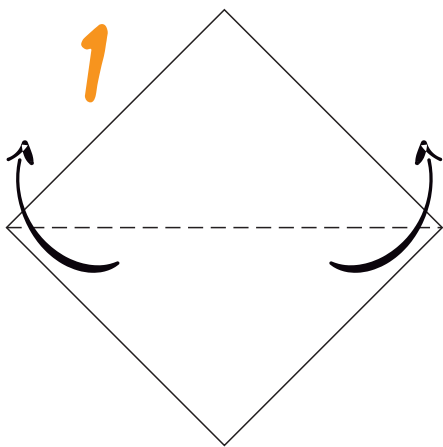


BOIGER, Kurt. **Paisagem**. 1948 (Coleção Biblioteca Pública do Paraná)

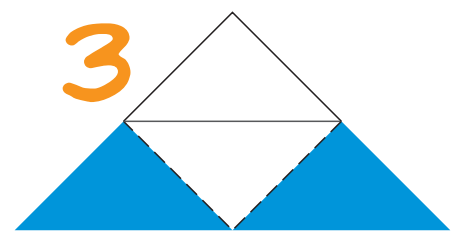




Que tal se divertir fazendo origami (técnica japonesa de dobrar papéis) de monstros para marcar a página de seu livro ou caderno?

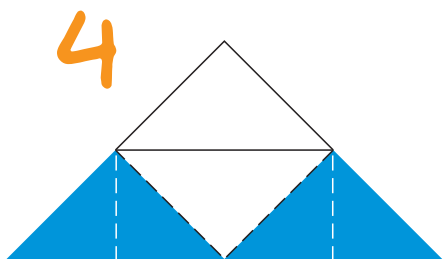


Dobre uma das pontas ao meio, como está no desenho.

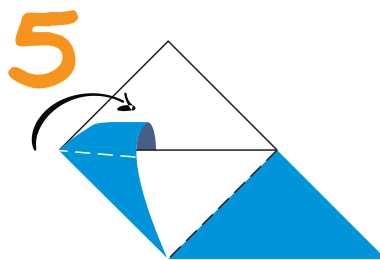


Ele ficará assim.

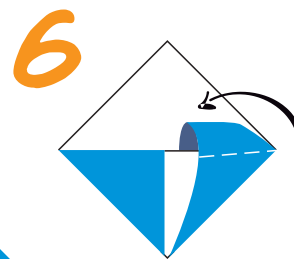
Para esta atividade temos 3 cores de folhas. Escolha uma para ser seu primeiro monstro. Recorte o quadrado e coloque a parte colorida virada para baixo.



Agora dobre cada lateral seguindo as marcações pontilhadas.



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

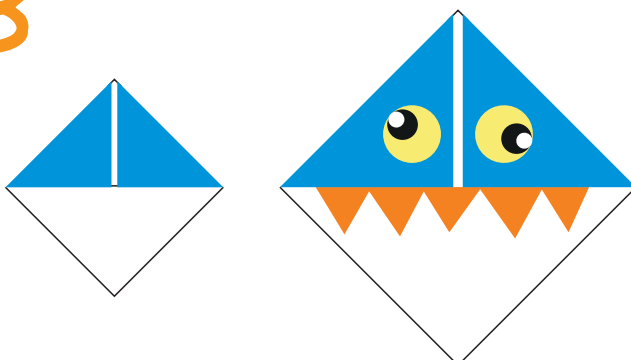


Agora coloque a outra ponta para dentro.



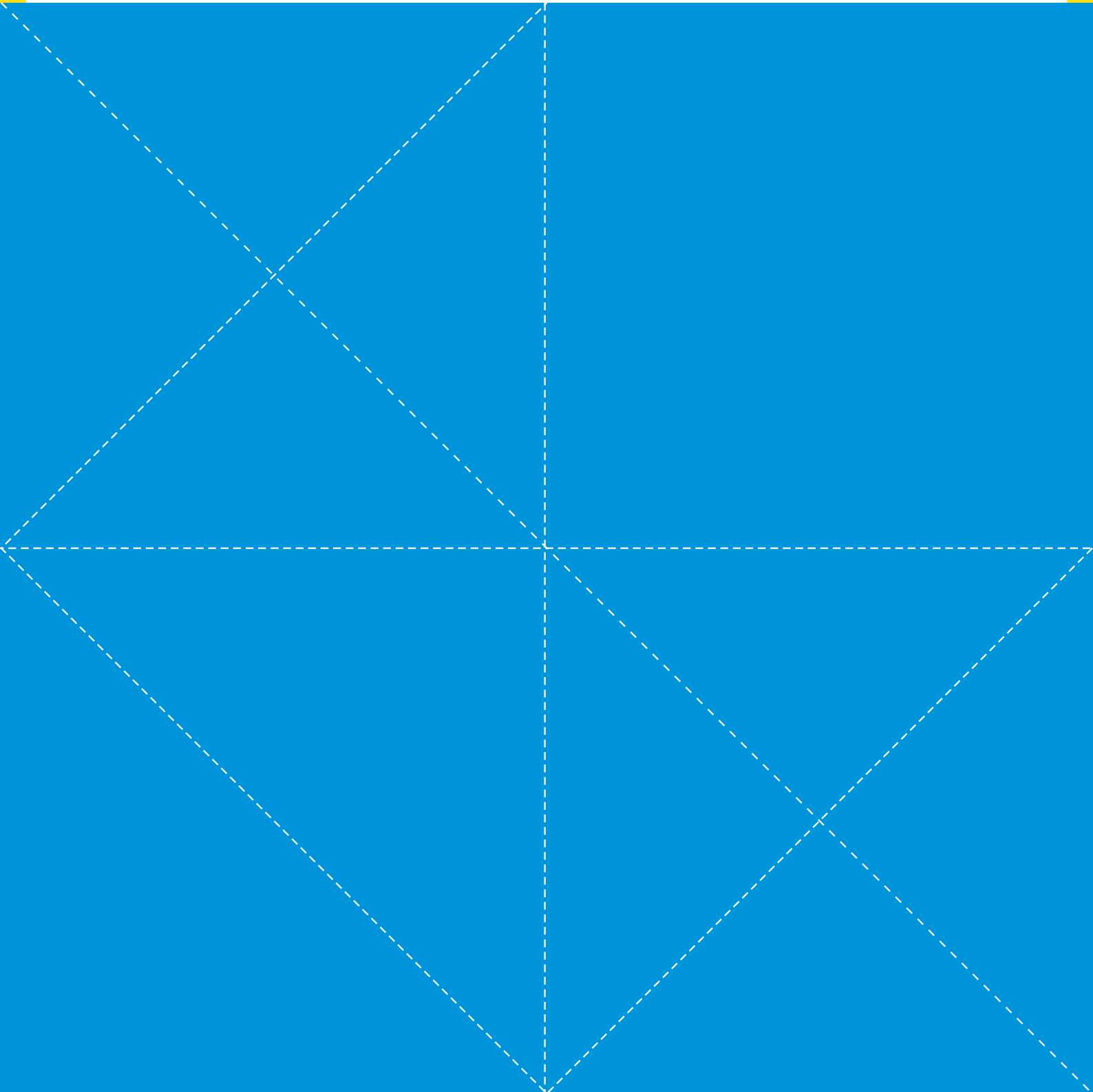
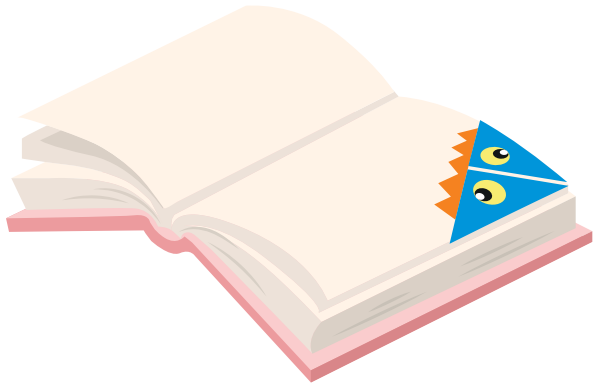
Você já tem a cabeça do seu monstinho pronta.

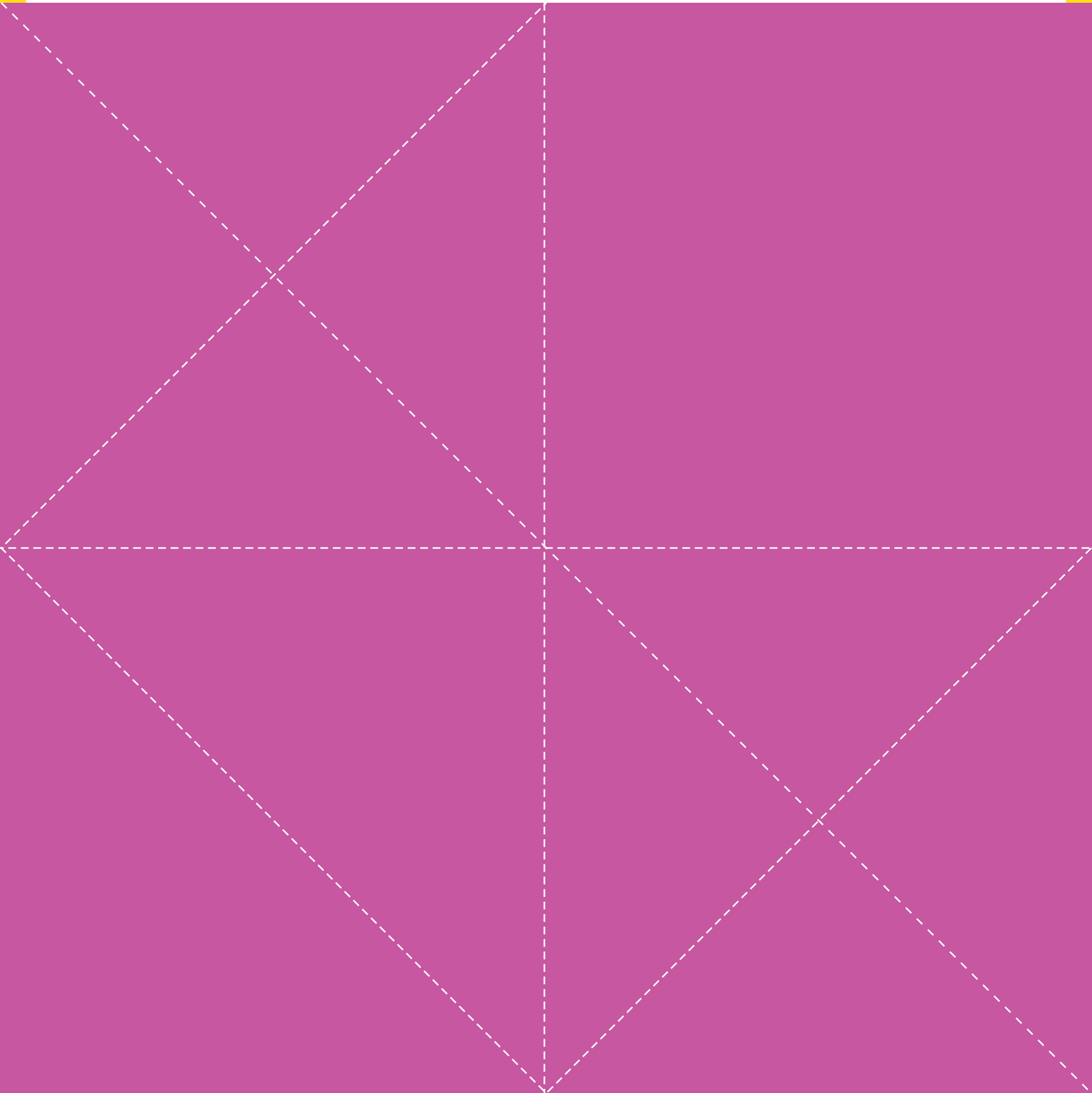
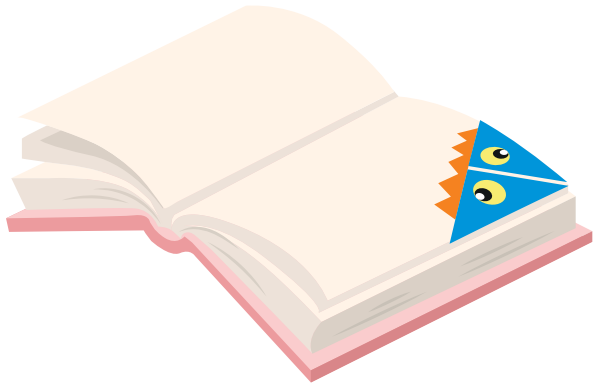
8

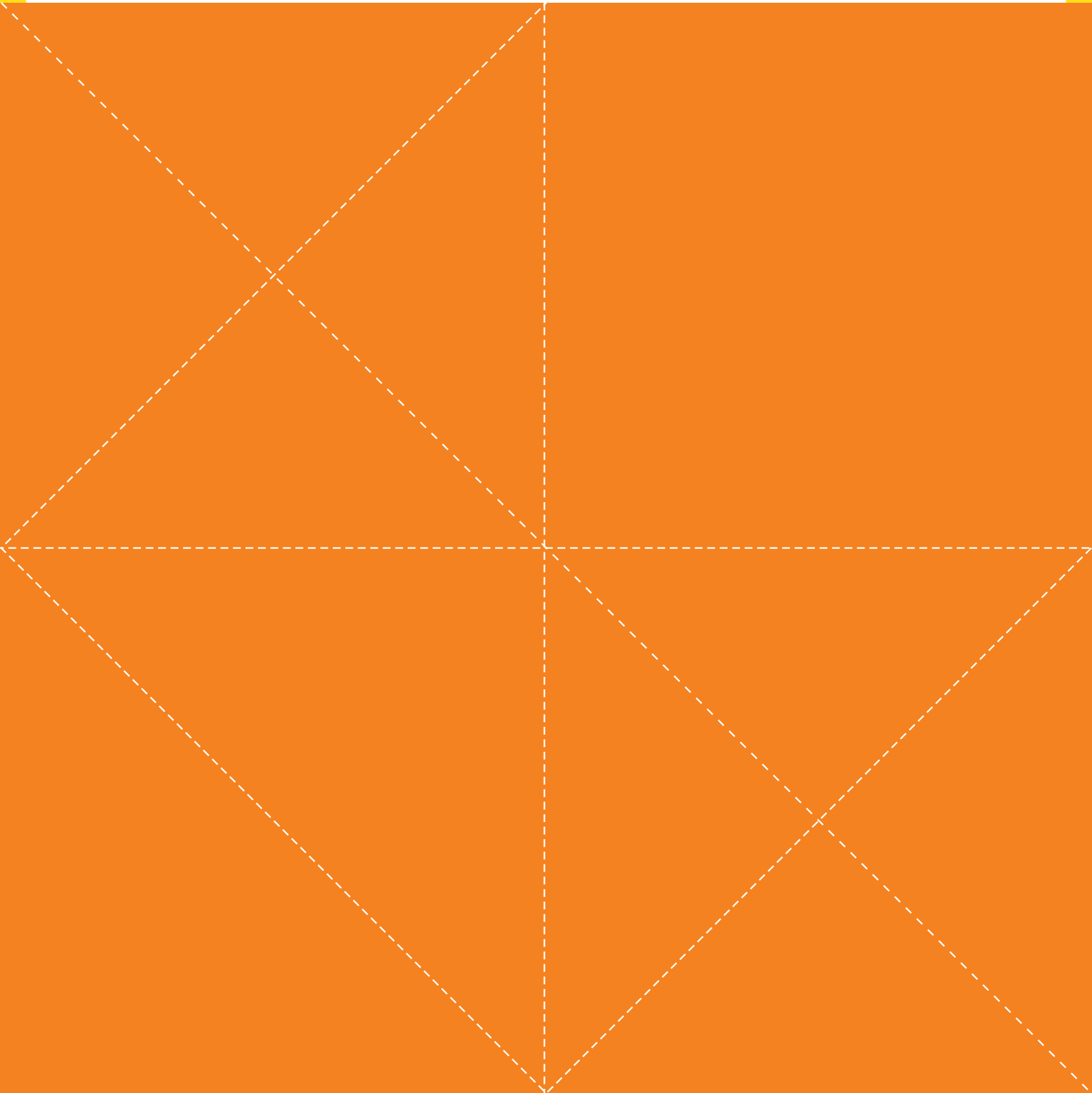
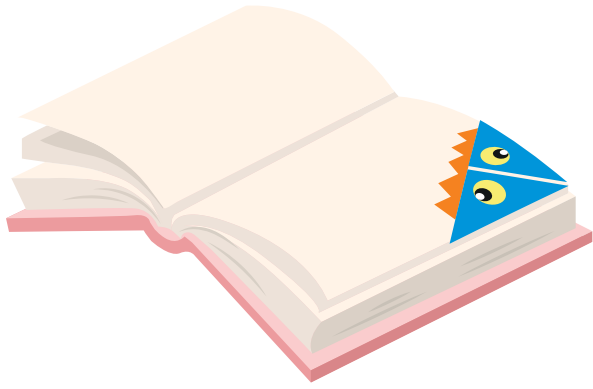


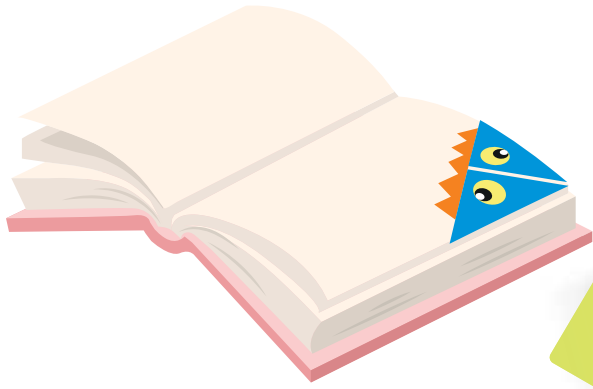
Pronto! Agora você pode enfeitar seu monstinho. Coloque olhos, dentes, bigodes, bocas ou bicos. Você também pode criar seus próprios monstros, recortando o formato que quiser nas folhas coloridas dessa atividade.



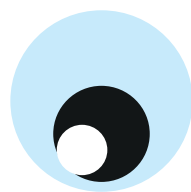
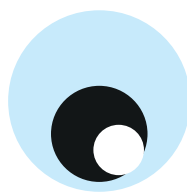
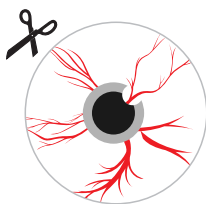
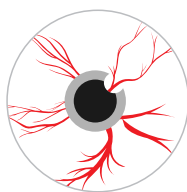
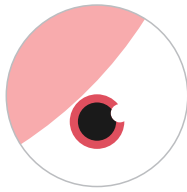
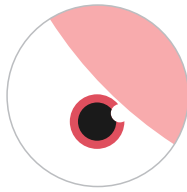
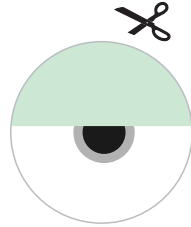
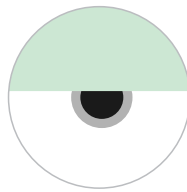
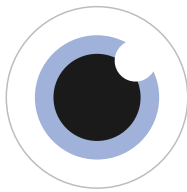
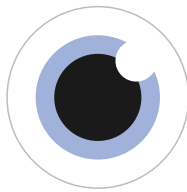
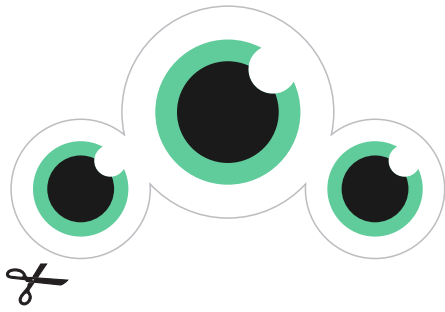


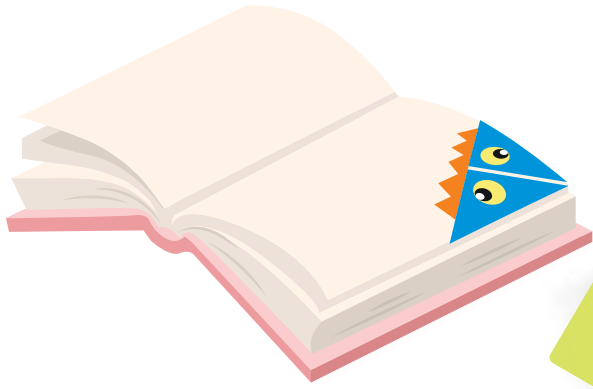




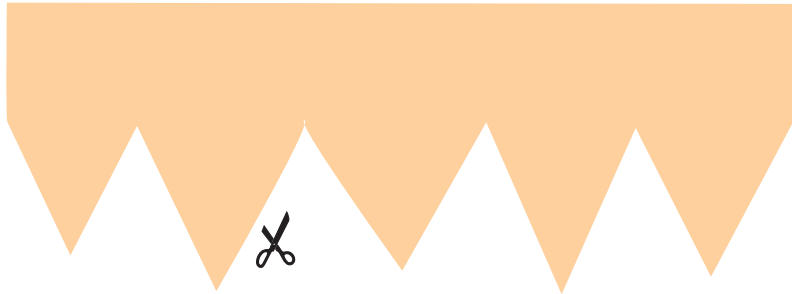


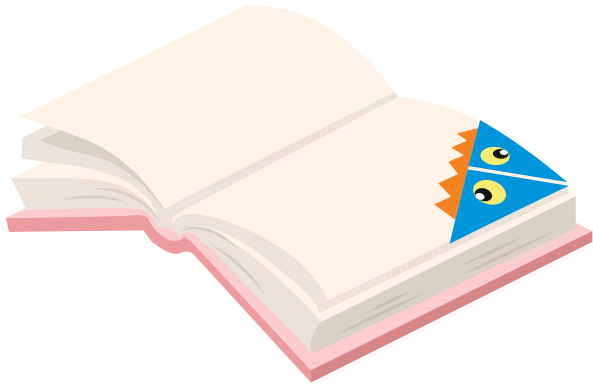
Escolha quais olhos combinam mais com o seu monstrinho. Recorte e cole no seu origami.



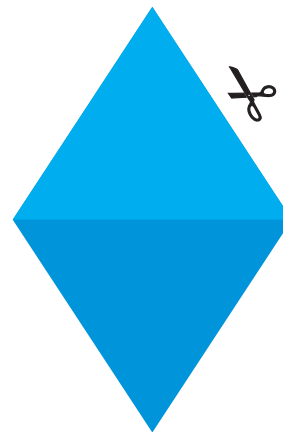
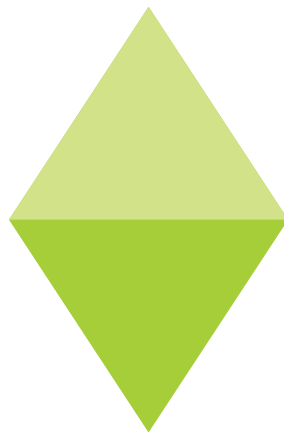
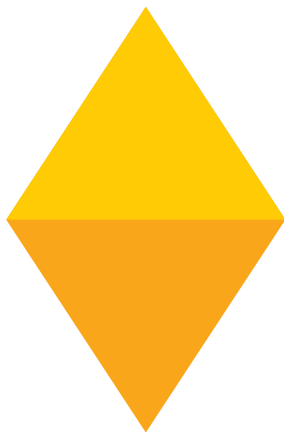
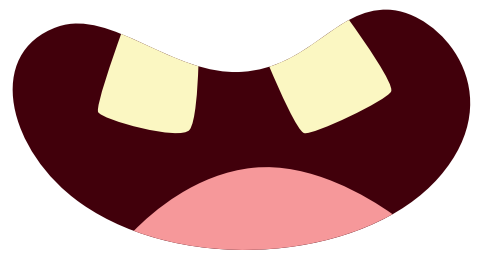
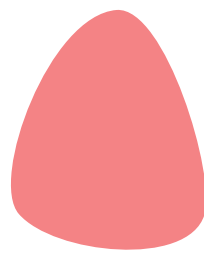
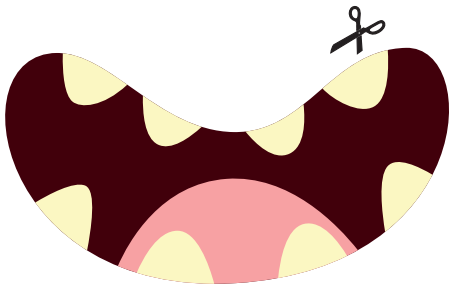
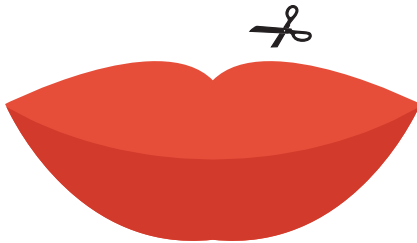
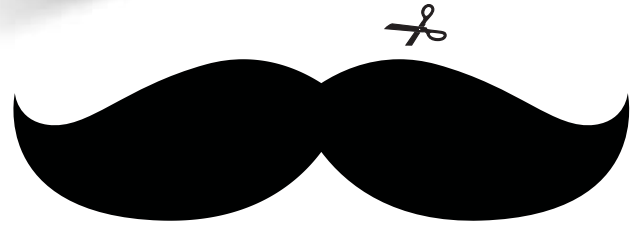
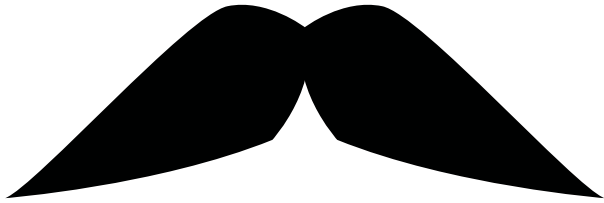


Seu monstinho vai ganhar dentes coloridos. Escolha, recorte e cole no seu origami.





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



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.

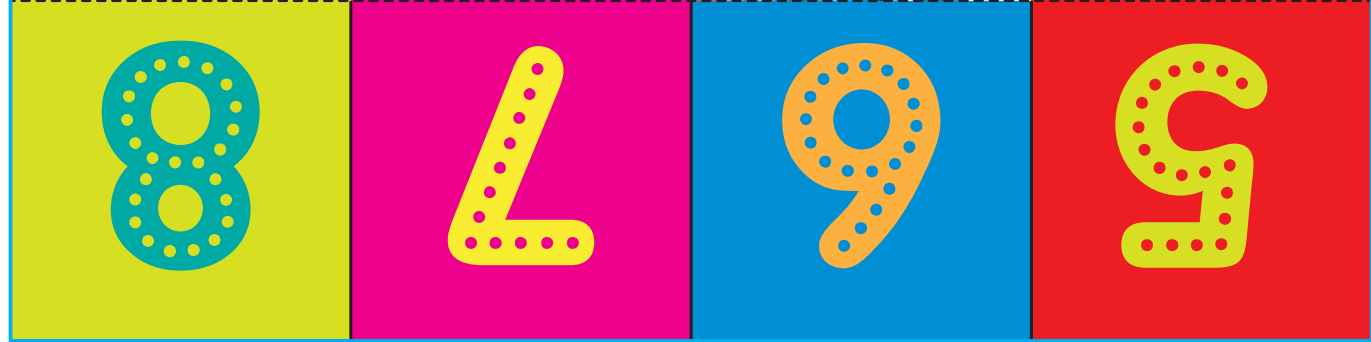




dobrar



dobrar

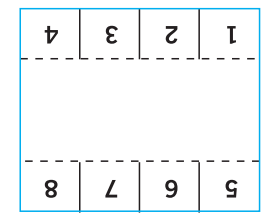


dobrar

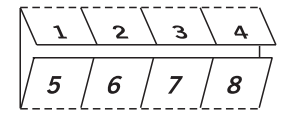
dobrar



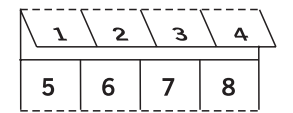
Monte seu quebra-cabeça, passo a passo.



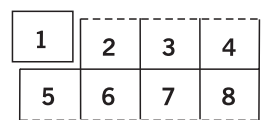
1 - Recorte na linha azul



2 - Dobre na linha pontilhada



3 - Cole as duas partes



4 - Recorte os números



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





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.

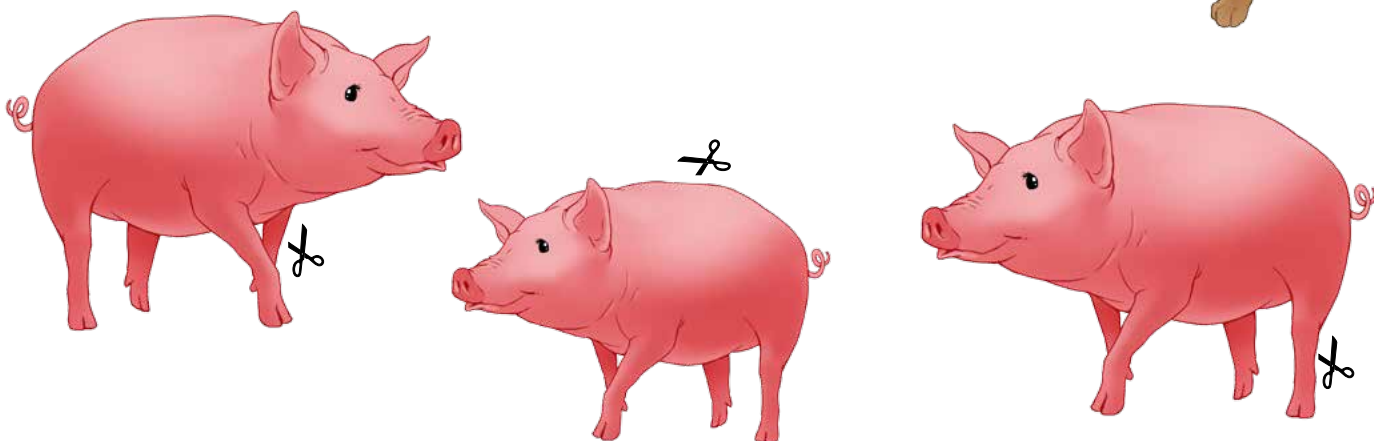
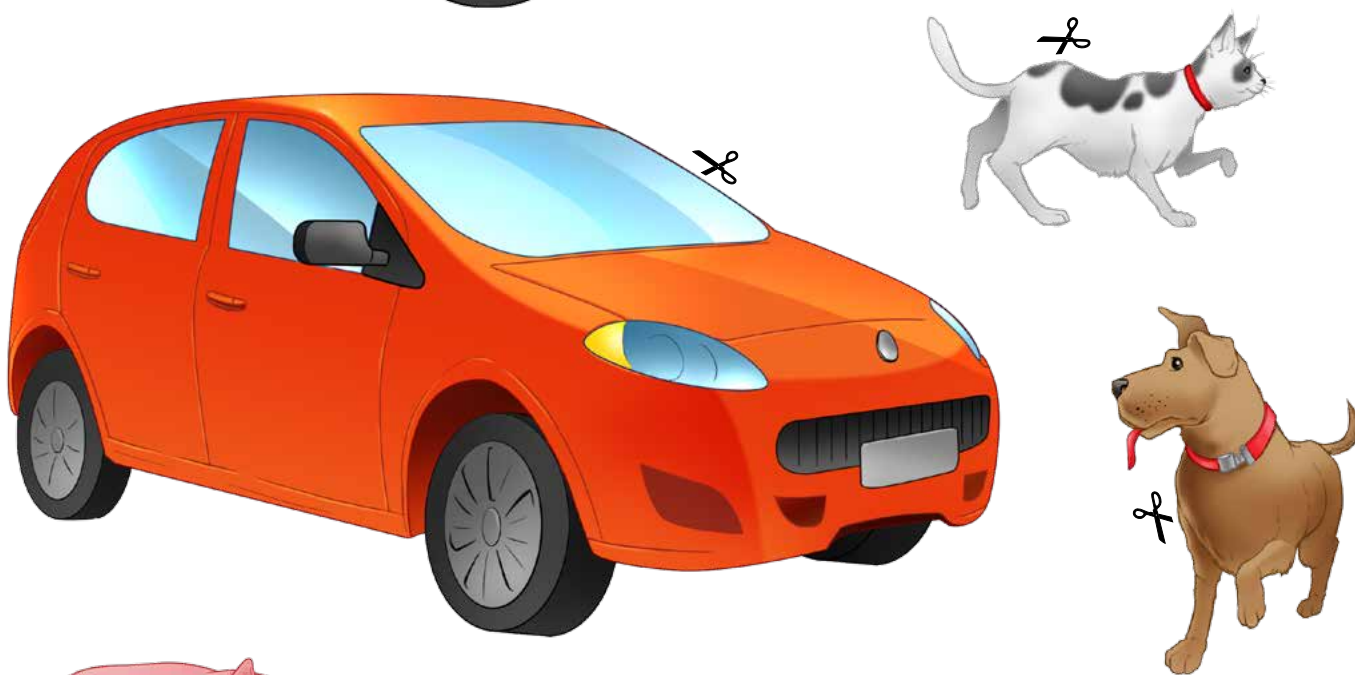
Agora escolha nas páginas 7, 8 e 9 os personagens mais parecidos com sua família e coloque na árvore. Você também pode terminar de desenhar e pintar sua família.

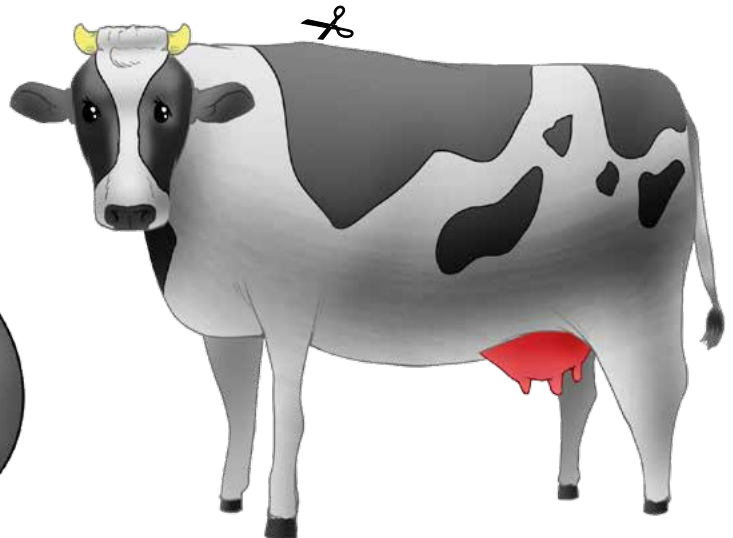
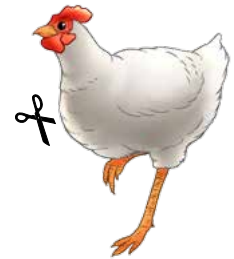
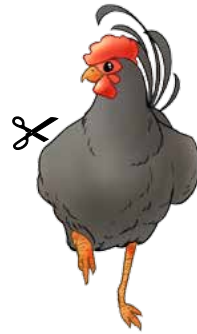
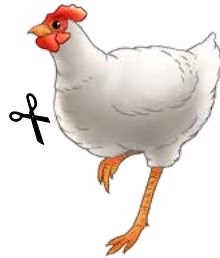
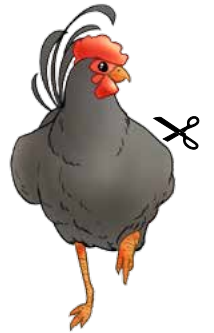
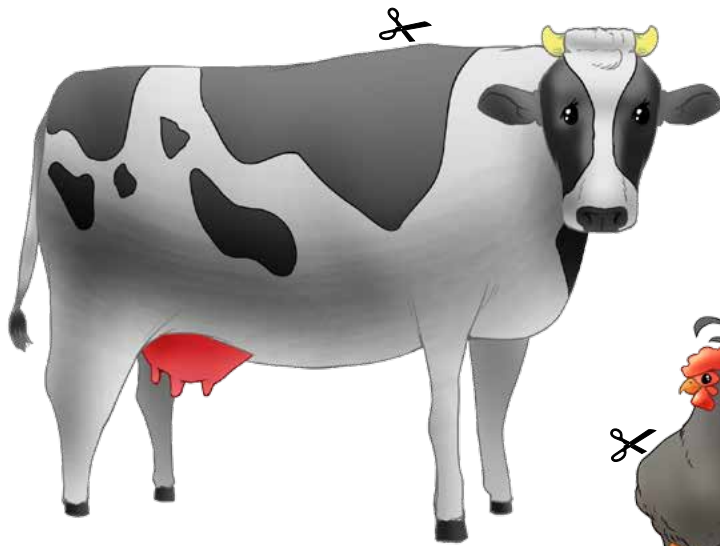
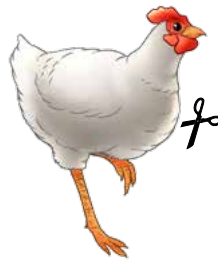
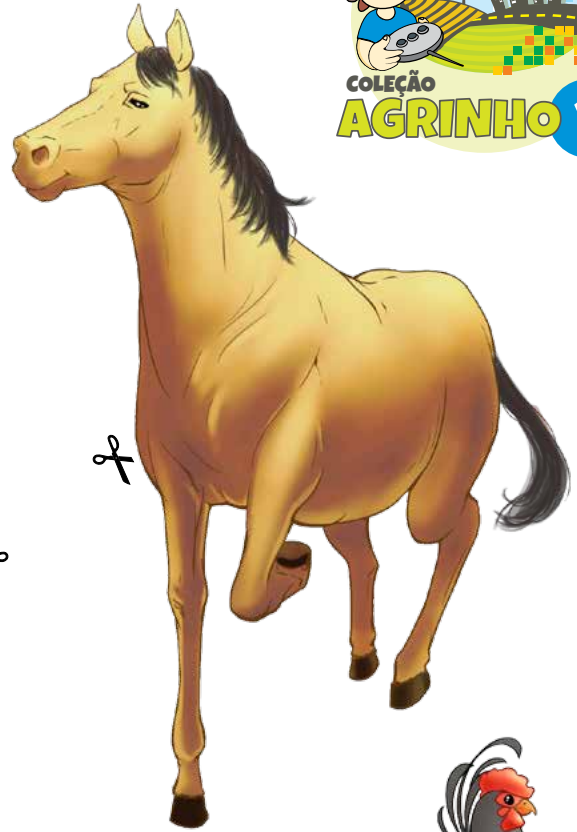
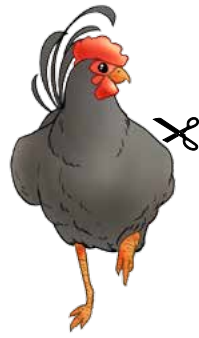
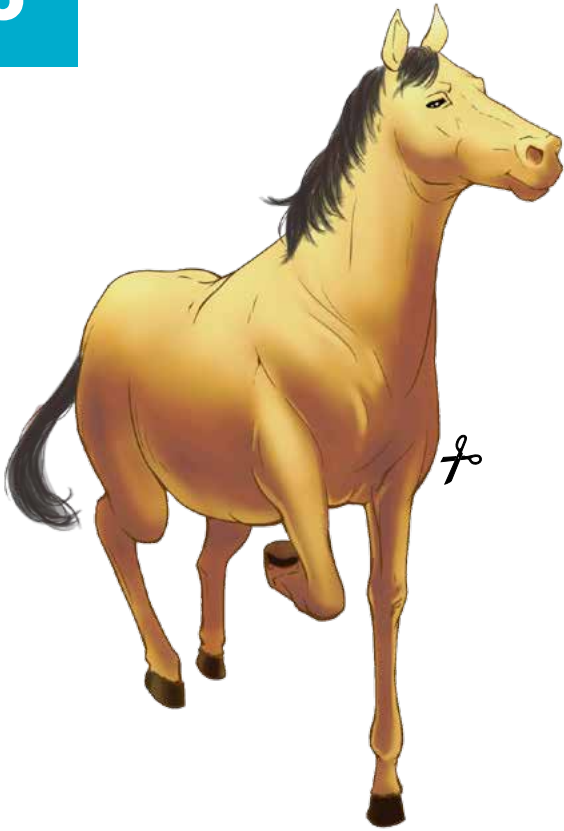






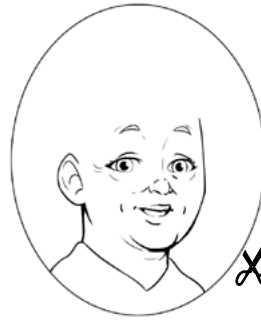
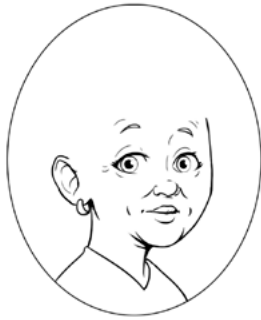
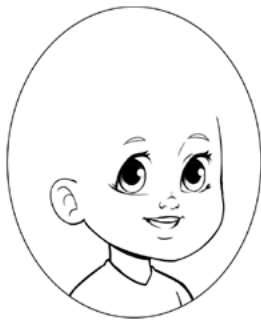
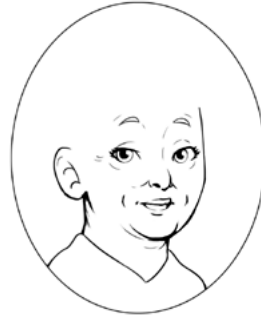
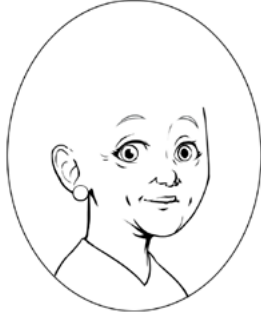














SENAR – ADMINISTRAÇÃO REGIONAL DO ESTADO DO PARANÁ

CONSELHO ADMINISTRATIVO

Presidente

Ágide Meneguette

Membros Titulares

Rosanne Curi Zarattini

Nelson Costa

Darci Piana

Alexandre Leal dos Santos

Membros Suplentes

Livaldo Gemin

Robson Mafioletti

Ari Faria Bittencourt

Ivone Francisca de Souza

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

Carlos Augusto Albuquerque

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 Barbeta 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



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

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

Torres, Patrícia Lupion.
T693
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



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

SISTEMA FAEP



SECRETARIAS DE ESTADO:
DA EDUCAÇÃO
DA AGRICULTURA E DO
ABASTECIMENTO
DO DESENVOLVIMENTO
SUSTENTÁVEL
DA JUSTIÇA E CIDADANIA

PREFEITURAS
MUNICIPAIS
Por intermédio
das Secretarias
Municipais de
Educação

