O Caminho das Formigas

Ajuda as formigas a chegar ao piquenique!

Segue cada caminho pontilhado com o lápis, da formiga até ao piquenique. Vai devagar e tenta ficar sobre os pontos.












Gotas de chuva no jardim

Vamos fazer chover!

- **Ajuda as gotas a cair das nuvens até às flores.**
- **Segue cada caminho de cima para baixo.**

- Usa o lápis com a mão confortável.
- Começa junto à nuvem e desce até à flor.
- Faz primeiro os caminhos com o dedo. Depois, traça com o lápis.

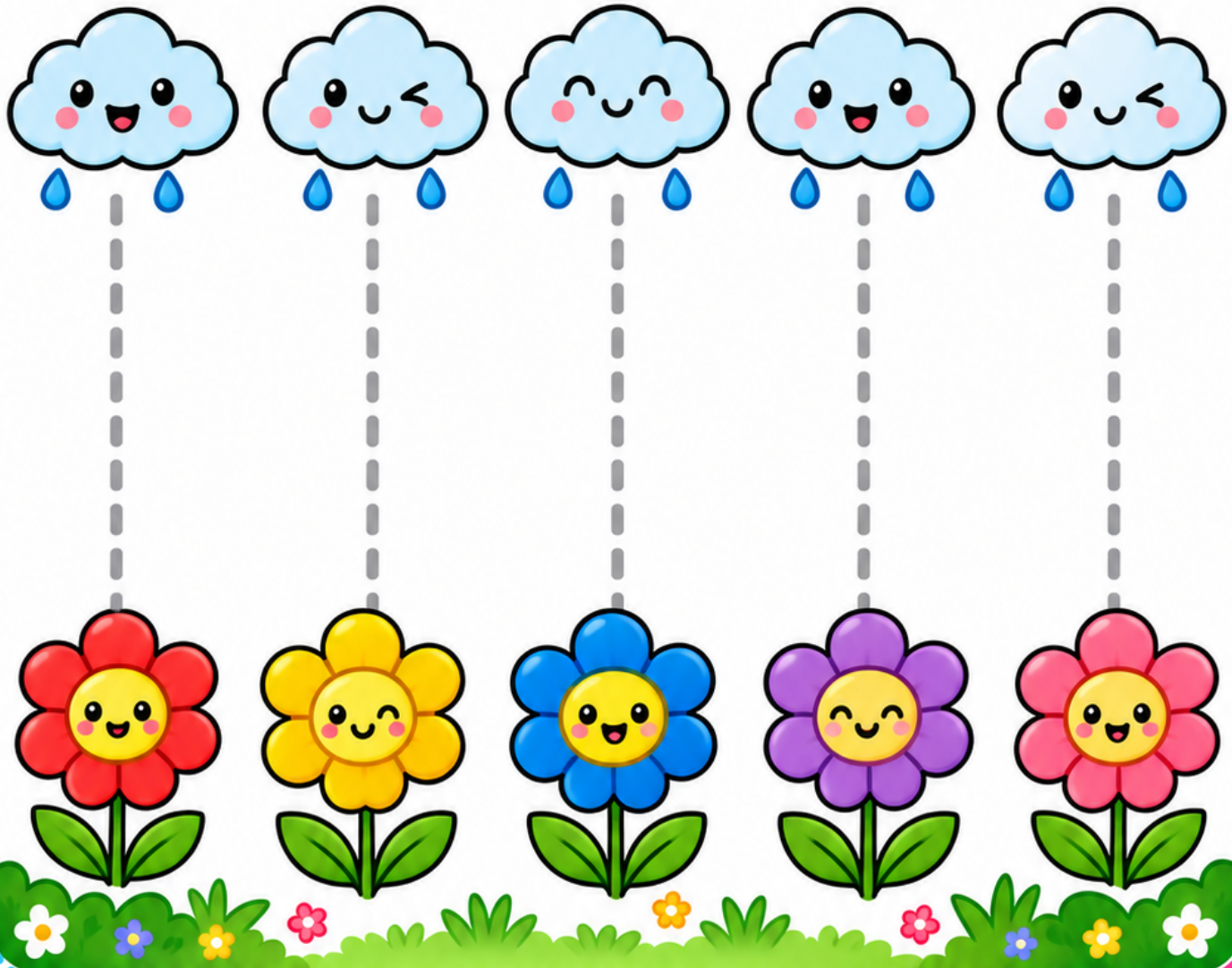
Para o adulto

Mostre um traço vertical descendente e convide a criança a experimentar ao seu ritmo. Acompanhe a atividade e adapte o apoio necessário.

1 Olha
Encontra a nuvem no alto e a flor em baixo.

2 Segue
Desce com o dedo pelo caminho, sem pressa.

3 Traça
Passa o lápis sobre o caminho tracejado.



Traçado diagonal: o voo dos aviões de papel

Vamos preparar o voo!

Para a criança: leva o lápis pela linha pontilhada e ajuda cada avião a voar até à nuvem. Faz devagar e com cuidado. Podes usar lápis de cor para decorar os aviões.

- Começa no avião e segue a linha até à nuvem.
- Experimenta primeiro com o dedo; depois, usa o lápis.
- Se precisares, faz uma pausa e tenta novamente.



Para o adulto

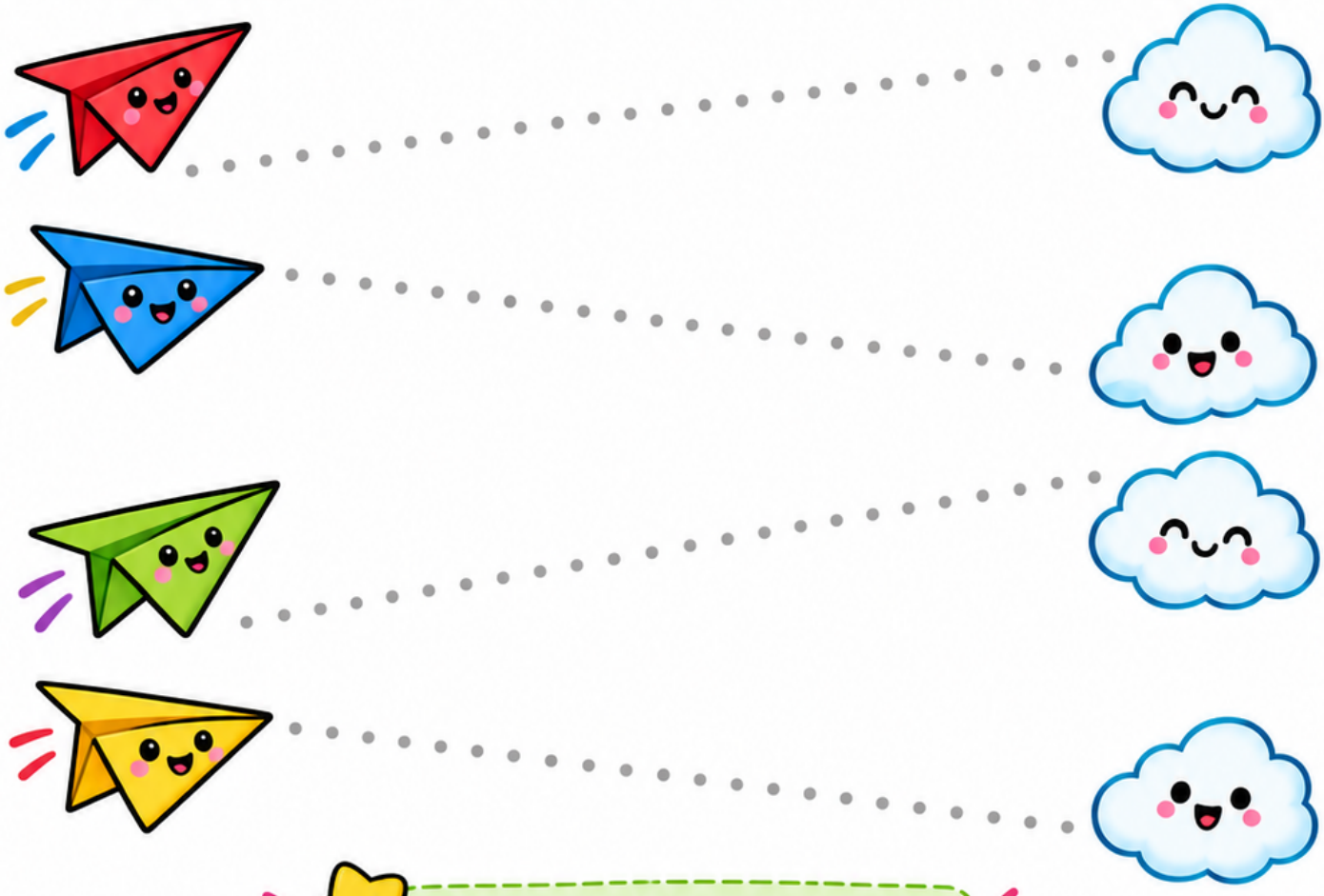
Acompanhe a criança e ajuste a atividade ao seu ritmo. Convide-a a segurar o lápis de forma confortável, sem exigir uma pega especifica ou perfeição. Elogie o esforço e permita pausas.

1 Preparar	2 Explorar	3 Traçar	4 Conversar
Coloque a folha numa superficie estável e disponibilize um lápis ou lápis de cor.	Convide a criança a apontar para o avião e para a nuvem e a percorrer uma linha com o dedo.	Peça-lhe que siga cada linha pontilhada, ligando o avião ao destino.	Pergunte se o caminho sobe ou desce e deixe a criança mostrar ou explicar.

O voo dos aviões

Segue cada caminho pontilhado. Há linhas que sobem e linhas que descem. Leva cada avião até à nuvem!

- Traça com calma, sem sair do caminho tanto quanto conseguires.
- No fim, escolhe uma cor para cada avião.



Começa no avião; termina na nuvem.

As ondas do barquinho

Vamos ajudar o barquinho a navegar!

Segue as ondas com o lápis, devagar e sem levantar a mão. Podes pintar o mar quando terminares.

- Começa no ponto ● e acompanha a linha até à estrela ★.
- Experimenta primeiro com o dedo. Depois, usa o lápis.
- Não faz mal sair da linha: tenta outra vez ao teu ritmo.

Para o adulto

Mostre o percurso com o dedo e convide a criança a experimentar. Ofereça ajuda se for preciso; valorize o esforço, não a perfeição.

1 Prepara o espaço

Coloque esta ficha numa superfície estável e escolha um lápis adequado à mão da criança.

2 Explora o caminho

Acompanhe com o dedo o percurso ondulado, da esquerda para a direita.

3 Traça e celebra

Convide a criança a percorrer a linha com o lápis. No fim, pode colorir o barquinho e o mar.

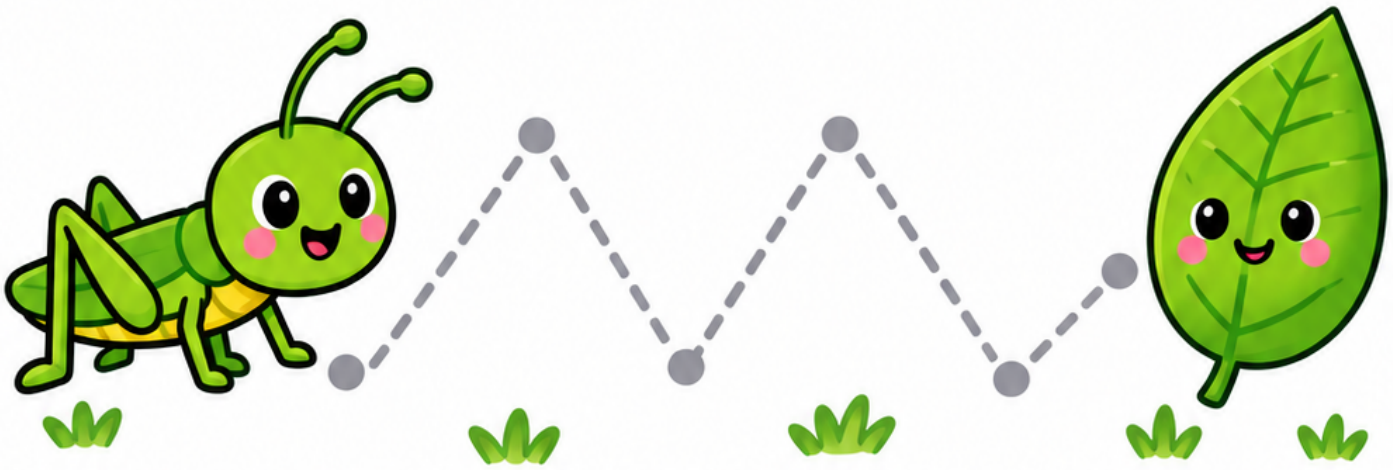


O meu nome: _____

Salta, vira e segue!

O gafanhoto quer chegar à folha. Ajuda-o a seguir o caminho em ziguezague: avança até à ponta, muda de direção e continua.

- Para crianças dos 3 aos 6 anos, com acompanhamento de um adulto.
- Podes fazer a atividade com o dedo, com um lápis ou com o corpo.



Preparar

Usa um lápis de cera ou um lápis de grafite.
Se preferires, percorre primeiro o caminho com o dedo.

1 Observa



Encontra o gafanhoto e a folha. Segue o caminho com os olhos.

2 Experimenta



Passa o dedo pelo caminho. Nas pontas, pára um instante e vira para o lado indicado.

3 Traça



Começa no gafanhoto e desenha por cima do caminho até à folha.

4 Move-te



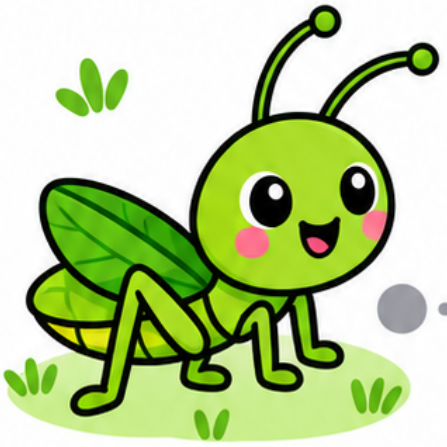
Se houver espaço, faz passos de lado para imitar as mudanças de direção do gafanhoto.

O caminho do gafanhoto

Traça cada linha de uma ponta à outra. Pára nas esquinas e vira para seguir o próximo troço, Não faz mal se saíres da linha: tenta outra vez, ao teu ritmo.



- Começa junto ao gafanhoto.
- Segue as linhas angulares até à folha.
- No fim, pinta o gafanhoto e a folha, se quiseres.





A minha aventura



Conta ao adulto como foi percorrer o caminho.
Podes apontar, falar ou mostrar com o dedo.



Onde tiveste de virar?



O que te ajudou a seguir o caminho?



Queres tentar mais uma vez, mais devagar ou com o dedo?



Para o adulto

Acompanhe sem apressar. Valorize a tentativa e ofereça ajuda apenas se a criança a pedir ou precisar. A atividade é lúdica e não serve para diagnosticar dificuldades.

O voo da abelha curiosa

O voo da abelha curiosa

Ajuda a abelha a chegar à flor: segue o caminho em espiral, devagar e sem levantar o lápis. Depois, pinta o desenho.

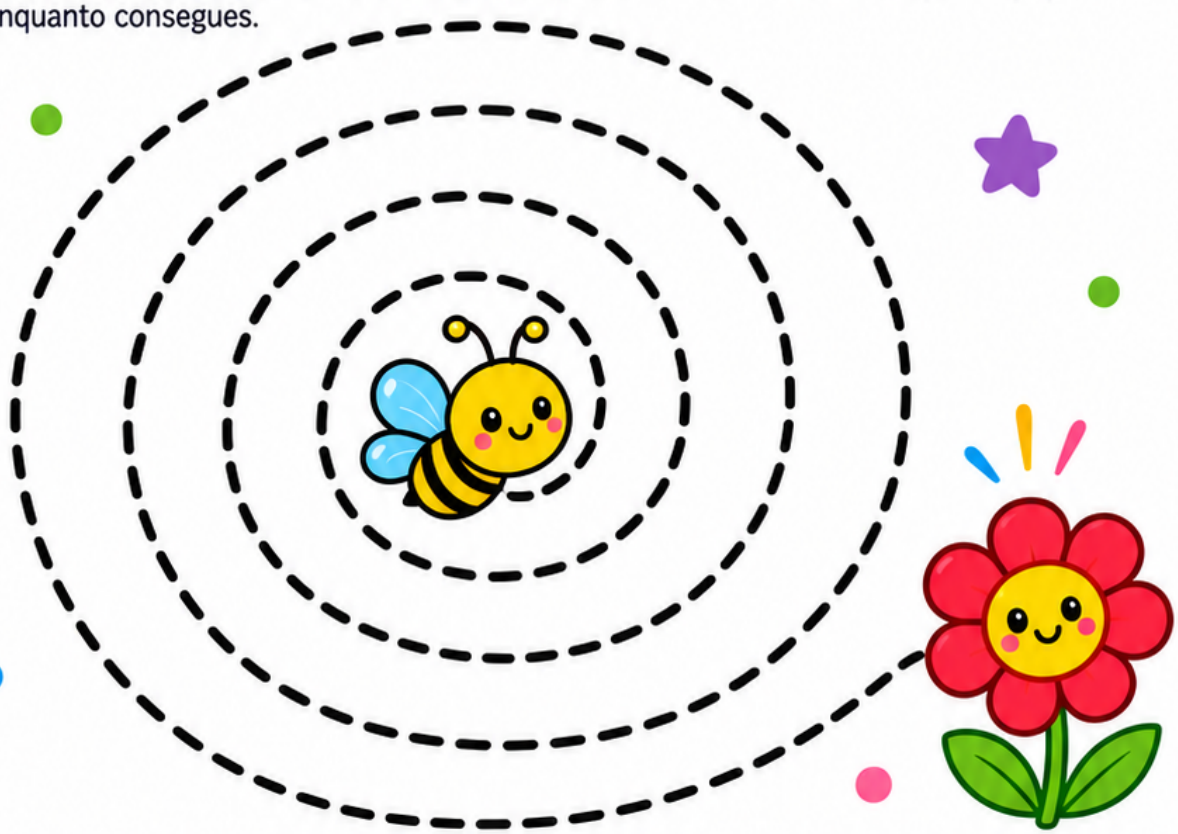
- **Para a criança:** escolhe um lápis e começa no centro. Faz o traço com calma.
- **Para o adulto:** prepara a ficha numa superfície estável e acompanha a atividade, ajustando a ajuda ao ritmo da criança.

Vamos com calma

O importante é explorar o movimento. Não faz mal sair um pouco do caminho ou fazer uma pausa.

A espiral da abelha

Traça o caminho contínuo da abelha, do centro até à flor. Mantém o lápis no papel enquanto consegues.

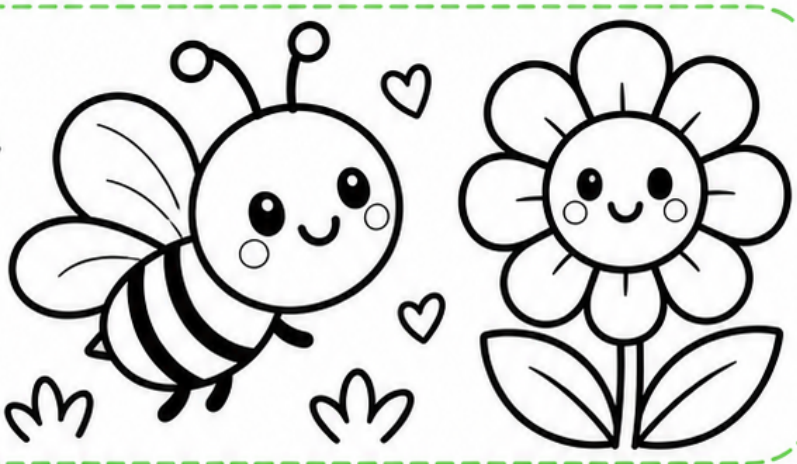


O meu desenho

Pinta a abelha e a flor. Se quiseres, acrescenta folhas ou outras flores.

- Que cores escolheste?

A minha cor preferida



O triângulo da tenda

Vamos descobrir o triângulo

O triângulo tem três lados e três pontas. Observa a tenda: a parte da frente tem forma de triângulo. Segue os pontos para desenhar uma tenda e depois pinta-a.

- Diz: «triângulo».
- Conta as pontas: uma, duas, três.
- Conta os lados: um, dois, três.





Para o adulto

Convide a criança a apontar e contar. Se precisar, mostre como começar o traço; deixe-a explorar ao seu ritmo.

1 Observa

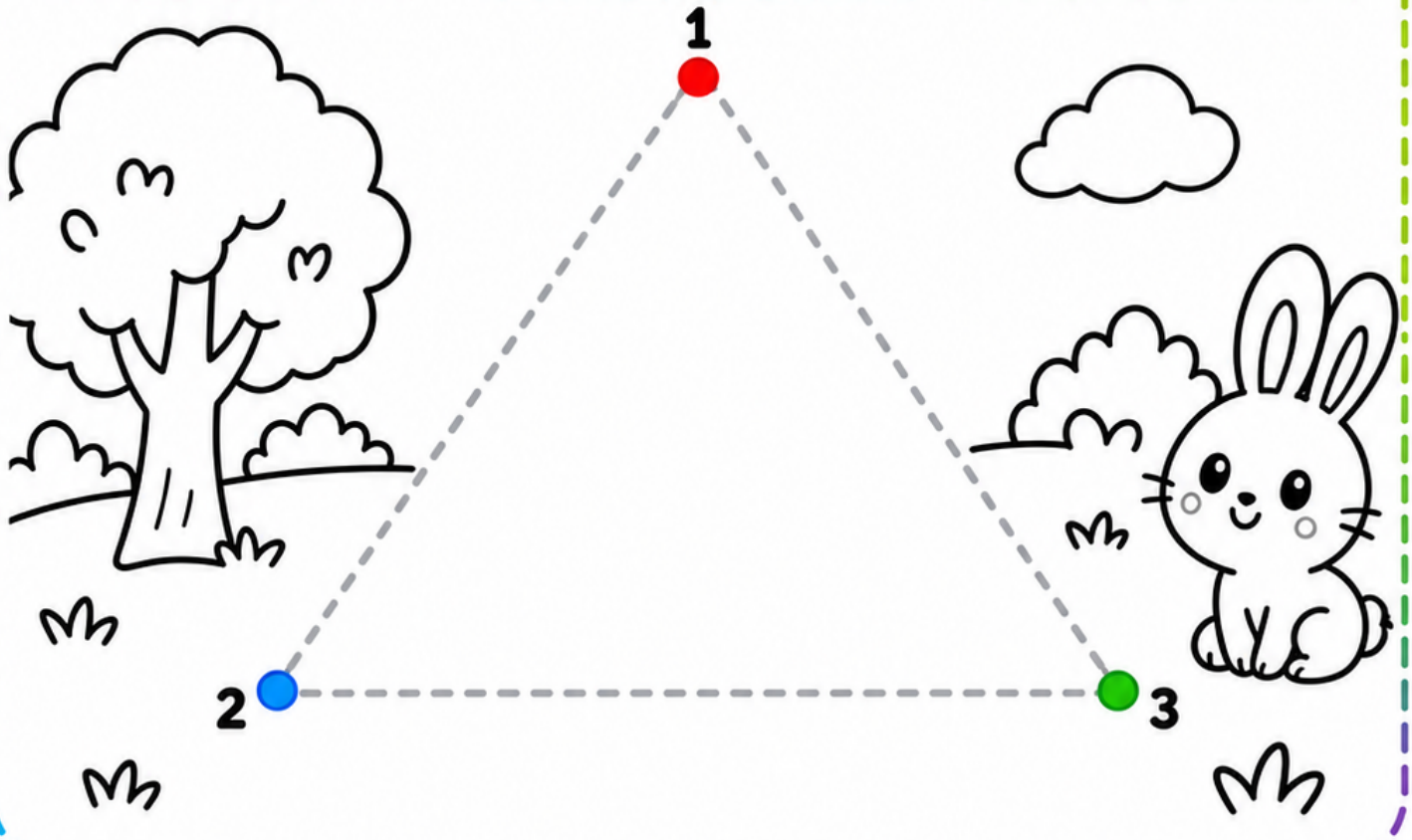
Olha para o triângulo e para a tenda.

2 Liga

Começa no ponto indicado e liga os pontos pela ordem, sem levantar o lápis, até voltares ao início.

3 Pinta

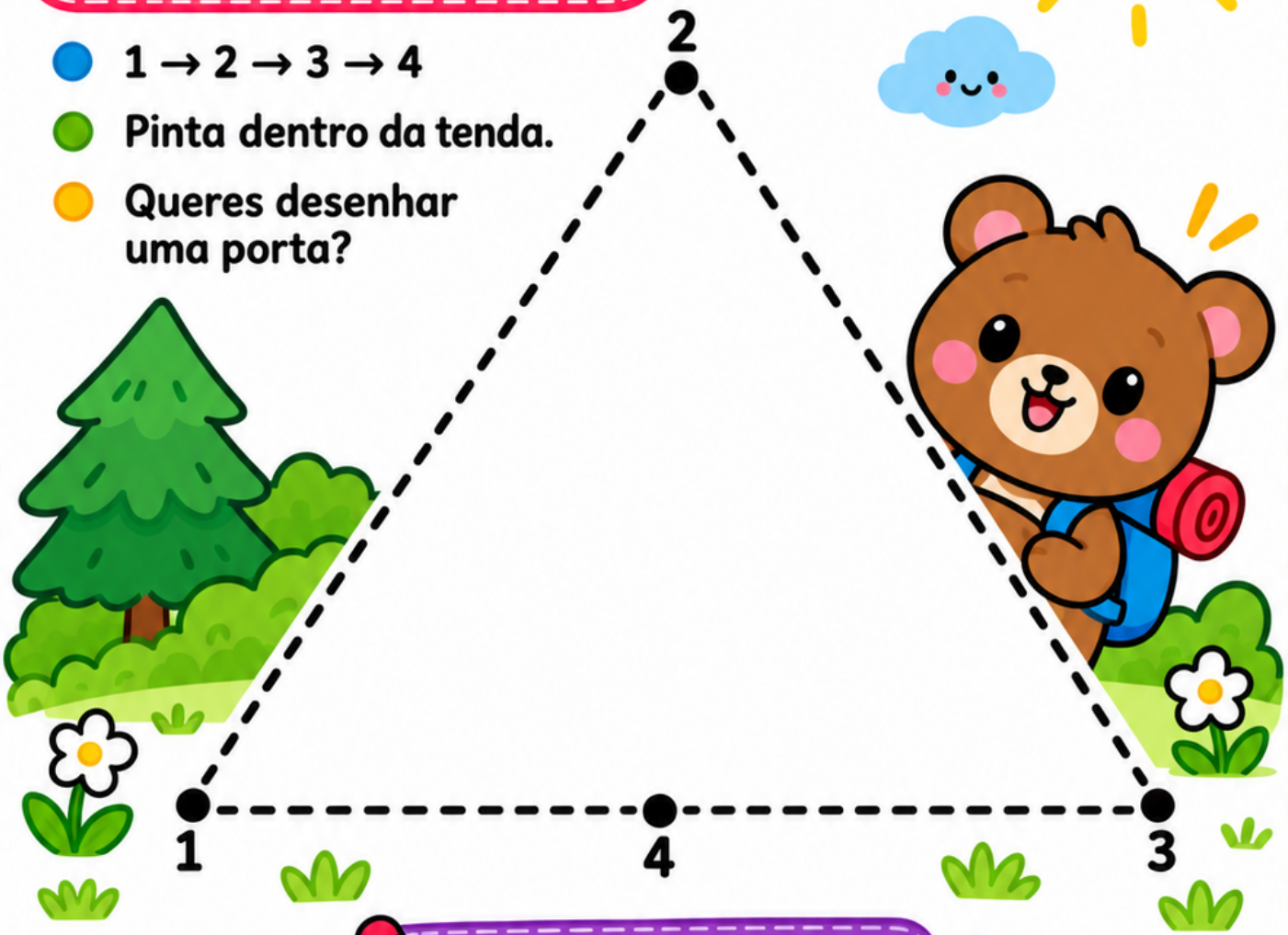
Pinta a tenda e acrescenta detalhes, como uma porta ou uma bandeira.



A minha tenda triangular

Liga os pontos de 1 a 4 para desenhar o triângulo. Depois pinta a tenda.

- 1 → 2 → 3 → 4
- Pinta dentro da tenda.
- Queres desenhar uma porta?



Espaço para criar

Desenha ou pinta a tua tenda.



Formas geométricas: a janela retangular

Vamos descobrir as formas!

Atividade para crianças dos 3 aos 6 anos, com acompanhamento de um adulto. O adulto lê as instruções; a criança observa, aponta, traça e pinta.

- Um quadrado tem 4 lados iguais.
- Um retângulo tem 4 lados; os lados opostos têm o mesmo comprimento.
- As duas formas têm 4 cantos.

Preparar

Lápis de carvão e lápis de cor. Se necessário, o adulto pode ajudar a segurar o lápis ou a apontar para cada forma.

1. Olha para as janelas

O adulto lê. A criança observa as formas e diz o que vê.

- Aponta para a janela retangular.
- Aponta para a forma quadrada.
- Qual delas é mais comprida de lado a lado?



Quadrado Retângulo

2. Traça o retângulo

Passa o lápis por cima do tracejado, devagar. Começa na estrela e percorre os quatro lados até voltar ao início.

- Conta os lados enquanto traças: um, dois, três, quatro.
- Pinta a janela como quiseres.





Para o adulto

Se a criança precisar, faça primeiro o percurso com o dedo e deixe-a experimentar ao seu ritmo.

3. Completa o padrão

Observa a sequência e continua a alternar as formas até ao fim da linha.

- ☐ ▭ ☐ ▭ ☐ ___ ___ ___ ___
- Diz o nome de cada forma enquanto a desenhas ou apontas.
- Pinta os quadrados de amarelo e os retângulos de azul.



4. Procura e desenha

Pensa numa janela que conheces. Desenha-a no espaço abaixo e mostra ao adulto a forma que escolheste.

- A minha janela parece um quadrado ou um retângulo?
- Conta os quatro lados com o dedo.

Desenho da minha janela

Muito bem!

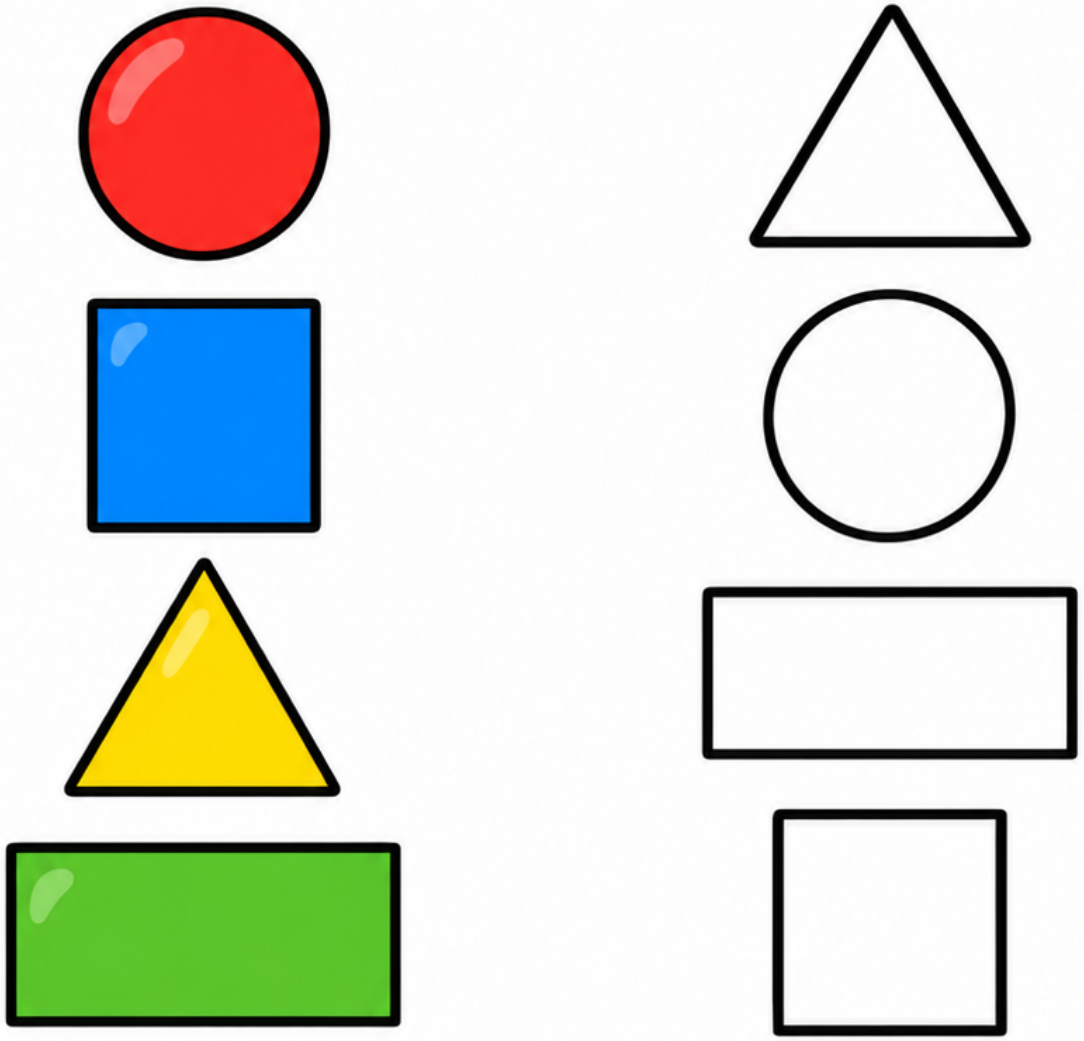
Hoje observaste, traçaste e comparaste formas. O adulto pode convidar a criança a encontrar outras formas numa sala, sem necessidade de escrever respostas.

- O que foi mais fácil: encontrar, traçar ou completar o padrão?
- Cada pessoa pode desenhar uma janela diferente.

Liga cada forma à sua moldura

Observa as formas e as molduras. Liga cada forma à moldura com o mesmo contorno.

- Usa o dedo ou um lápis para fazer as ligações.
- Diz o nome de cada forma, se souberes.



Para o adulto

Convide a criança a comparar os contornos. Se precisar, nomeie as formas e deixe-a experimentar sem pressa.

Grande, médio e pequeno

1 Vamos comparar tamanhos

Educador ou familiar: apresente as imagens e convide a criança a observar. A criança pode apontar, dizer ou assinalar as respostas. Aqui, «grande», «médio» e «pequeno» comparam os animais desenhados nesta ficha.

- Olha para os três animais.
- Qual é o maior? Qual é o mais pequeno?
- Podes responder falando ou apontando.

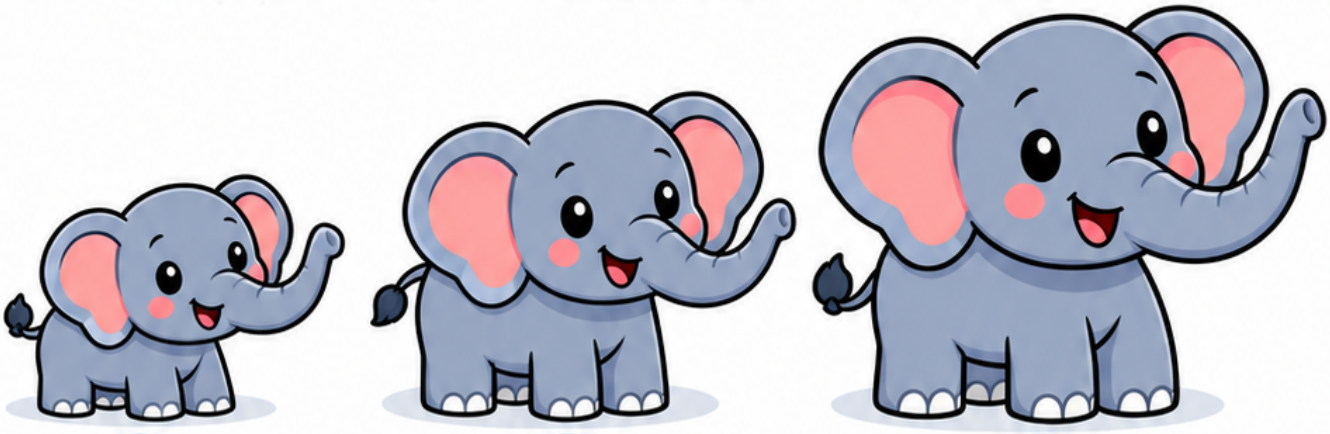
Para quem acompanha

Leia as instruções em voz alta, se necessário. Dê tempo para a criança observar e explicar o que reparou.

2 Põe por ordem

Observa os três animais. Numera-os de 1 a 3: começa pelo mais pequeno e acaba no maior.

- 1 — o mais pequeno
- 2 — o tamanho médio
- 3 — o maior



3 Desenha e conta

Desenha um animal pequeno, um médio e um grande. Depois, conta-os com o educador ou familiar.

- Pequeno
- Médio
- Grande

Desenha o animal pequeno	Desenha o animal médio	Desenha o animal grande

Em Cima e Em Baixo

Vamos explorar a prateleira

Educador ou familiar: convide a criança a observar a imagem. Leia as indicações em voz alta e incentive-a a apontar, dizer ou mover um brinquedo. A criança pode responder falando, gesticulando ou colocando o dedo na imagem.

- **Em cima:** numa posição superior, por exemplo, no nível de cima da prateleira.
- **Em baixo:** numa posição inferior, por exemplo, no nível de baixo da prateleira.

Acompanhe sem pressa

Comece por mostrar as duas posições. Dê tempo para a criança observar e responder; se necessário, modele a resposta e volte a tentar.



A prateleira dos brinquedos

Olha para a prateleira. Aponta para cada brinquedo e diz onde está: em cima ou em baixo.

- O urso está em cima.
- A bola está em baixo.
- O carro está em cima.
- A boneca está em baixo.

Agora é a tua vez

Educador ou familiar: peça à criança que complete cada desafio. Pode apontar na imagem ou, se tiver brinquedos à mão, colocá-los numa prateleira segura. Depois, troquem: a criança dá uma indicação e o adulto acompanha.

- Aponta para um brinquedo que esteja em cima.
- Aponta para um brinquedo que esteja em baixo.
- Põe um brinquedo em cima. Onde ficou?
- Põe um brinquedo em baixo. Onde ficou?

Repare no que a criança já sabe

Aceite respostas por palavras, gestos ou apontar. Se a criança se enganar, mostre a posição e repita a indicação com calma.

Desenha ou conta

Escolhe um brinquedo da prateleira. Desenha-o ou conta ao adulto o que escolheste e onde está.

- O meu brinquedo é: _____
- Está em: _____

Exploração de cores primárias

Vamos descobrir as cores!

Educador/a ou familiar: convide a criança a observar, apontar e nomear as cores. A criança pode responder falando, apontando ou escolhendo uma cor. Use lápis de cor, lápis de cera ou tinta, se estiver disponível.

Para quem acompanha

Diga o nome da cor e dê tempo para a criança procurar. Se necessário, mostre uma opção de cada vez. Valorize a tentativa, sem exigir que a criança acerte ou pinte dentro dos contornos.

1 Observa

Olha para os três balões e para as três manchas de cor.

2 Liga

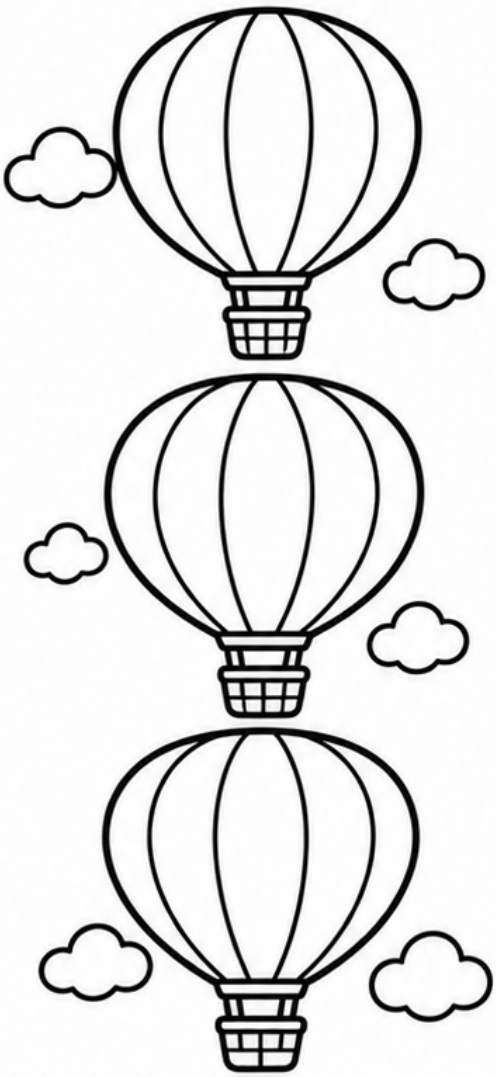
Traça uma linha entre cada balão e a mancha da mesma cor.

3 Pinta

Pinta os balões: um de vermelho, um de azul e um de amarelo.

4 Diz ou aponta

Escolhe uma cor e diz o seu nome, ou aponta para ela.





Amarelo



Vermelho



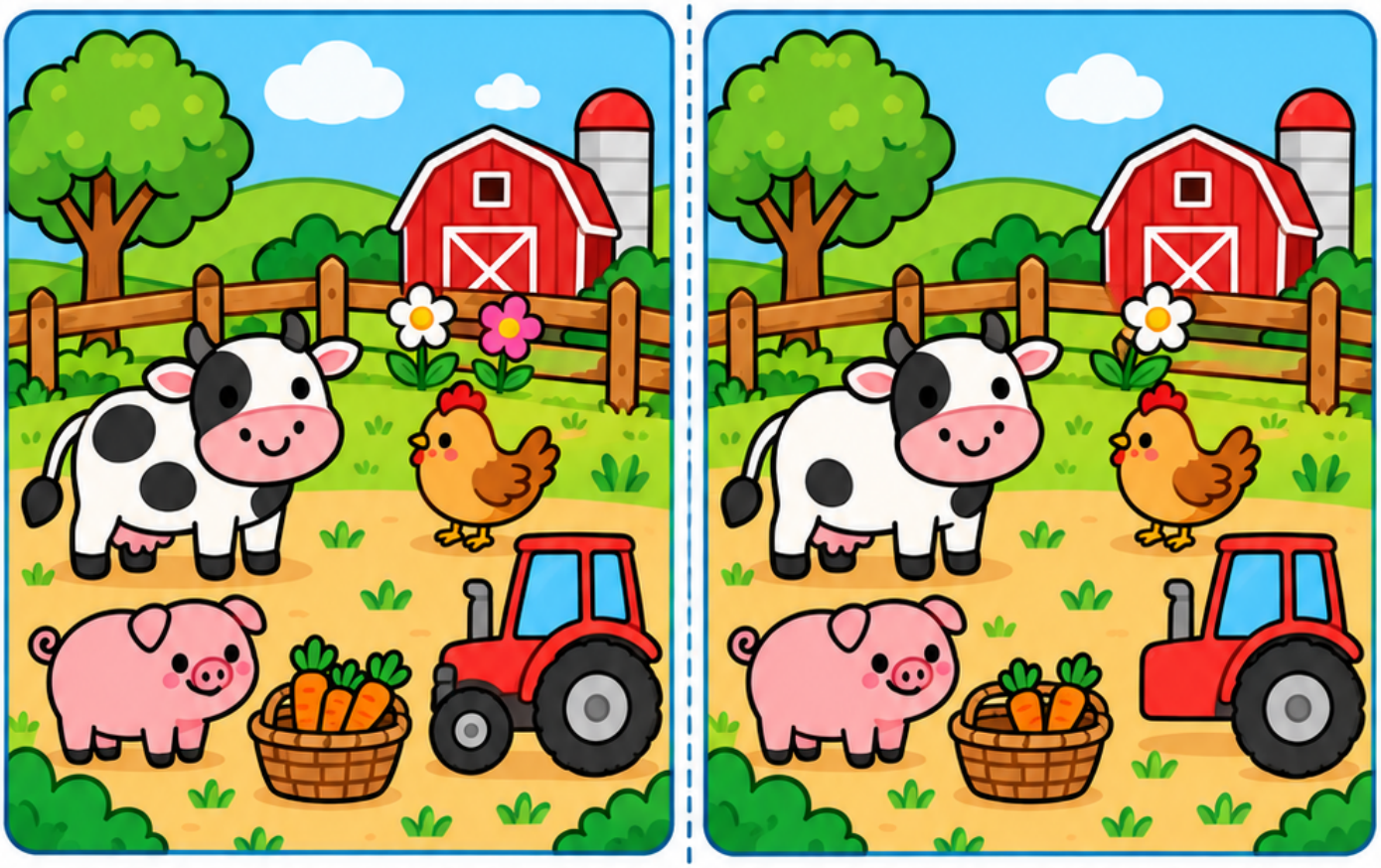
Azul

Nome: _____ Data: _____

Encontra as diferenças na quintinha

Vamos comparar!

Observa as duas imagens com atenção. Há 5 diferenças.
Encontra-as e assinala cada uma com um círculo.
Podes pedir a um adulto que leia as instruções.



Para o adulto

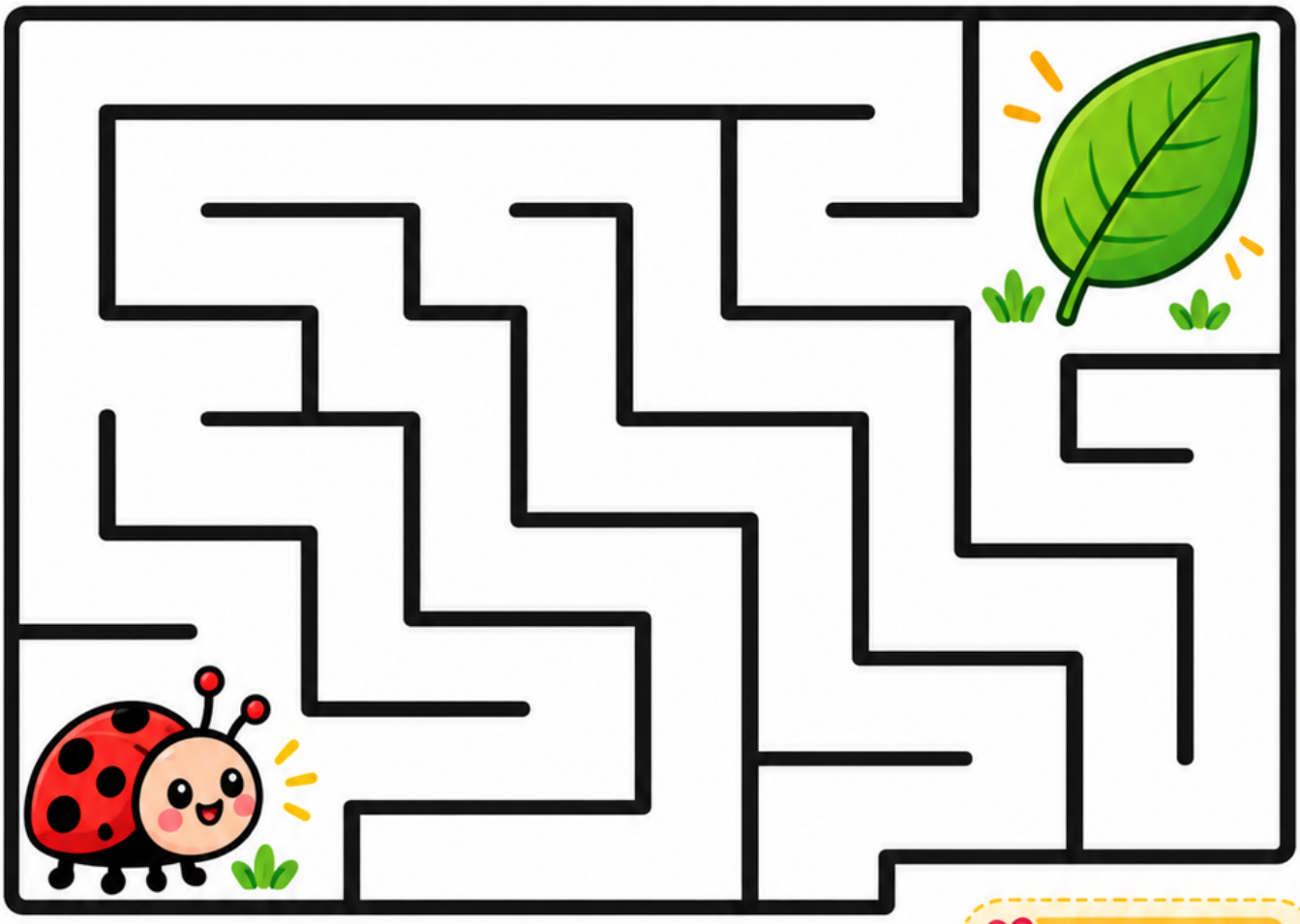
Convide a criança a descrever o que vê e a comparar as imagens da esquerda para a direita. Dê tempo para observar e, se necessário, ajude com perguntas como «O que mudou aqui?».

Labrinto Inicial: A Joaninha Procura a Folha

Ajuda a joaninha!

Segue com o lápis um caminho livre até à folha.
Não atravesses as barreiras.

1. Começa junto à joaninha.
2. Escolhe por onde virar.
3. Leva a joaninha até à folha!



Observa

Encontra a joaninha e a folha.

Planeia

Olha para os corredores e escolhe um caminho sem atravessar as barreiras.

Traça

Desenha o percurso com o lápis, devagar.

Para o adulto

Convide a criança a apontar o percurso antes de o traçar. Dê tempo para observar e experimentar; se necessário, acompanhe com perguntas como «Que caminho está livre?»

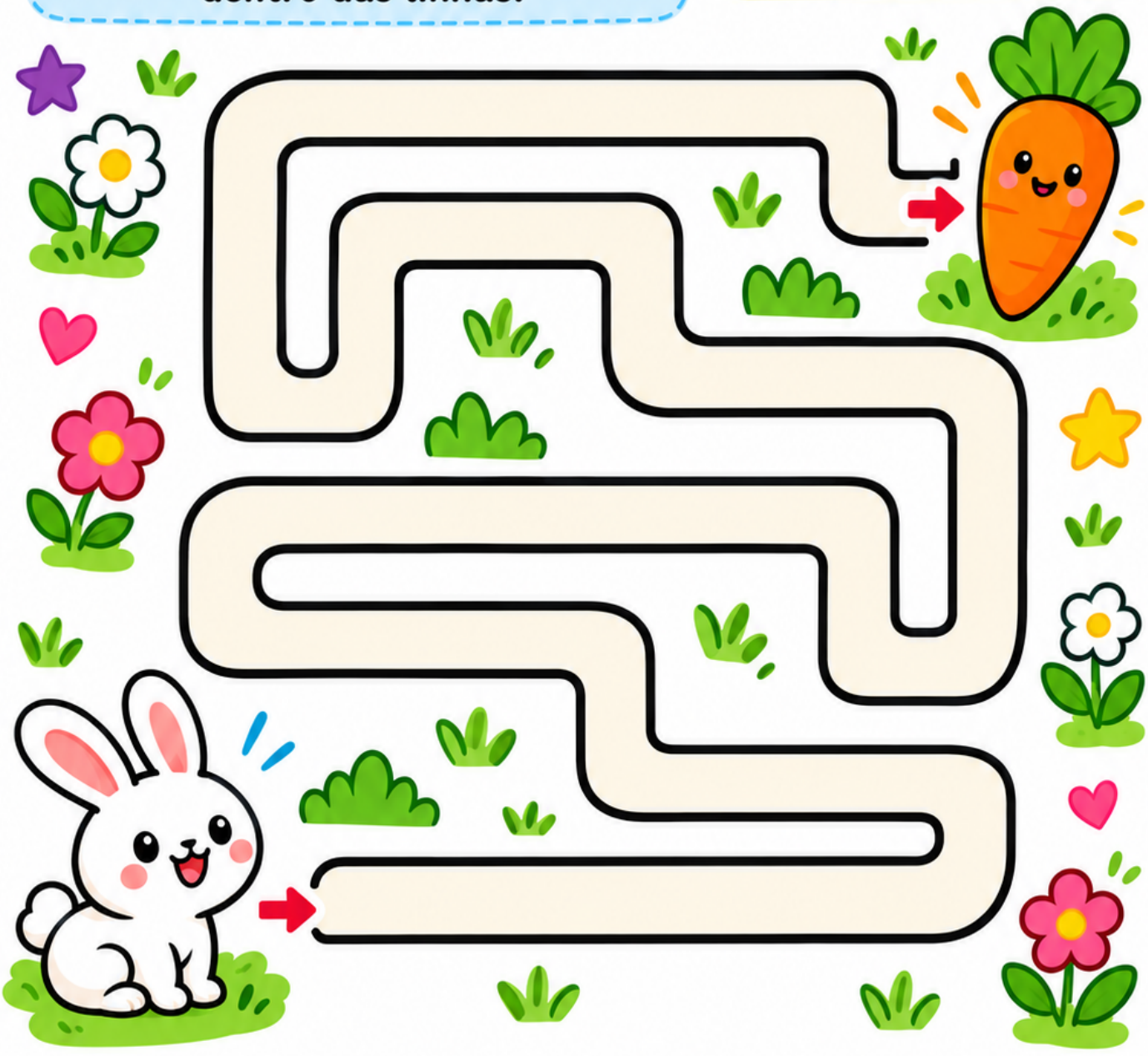
Labirinto Linear

Ajuda o coelho!

Segue o caminho com o lápis até a cenoura. Tenta manter-te dentro das linhas.

Vamos começar

Podes percorrer o caminho primeiro com o dedo. Depois, usa o lápis.



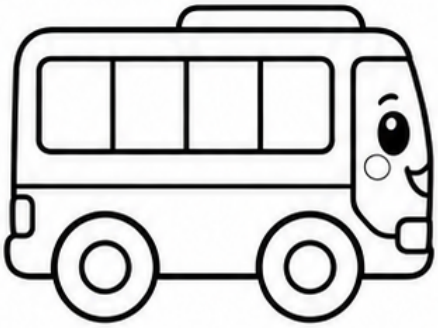
Esquerda e direita no trânsito lúdico

Vamos descobrir!

Olha para cada desenho. Para que lado está virado?

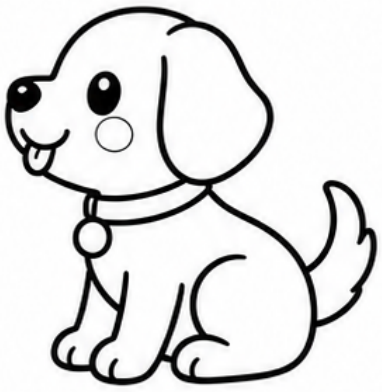
- Pinta de azul os desenhos virados para a esquerda.
- Pinta de amarelo os desenhos virados para a direita.
- Se precisares, pede a um adulto que leia as instruções contigo.













1 Procura

Observa os veículos e os animais. Repara para que lado aponta a frente ou o focinho.

2 Escolhe

Decide se cada figura está virada para a esquerda ou para a direita da página.

3 Pinta

Usa azul para as figuras viradas para a esquerda e amarelo para as viradas para a direita.

Para quem acompanha:

Convide a criança a apontar primeiro para a esquerda e para a direita na própria folha. Depois, peça-lhe que observe para onde aponta a frente de cada figura. A criança pode responder apontando, falando ou pintando.

O meu nome

_____

PERTO E LONGE NO PARQUE

À volta do baloiço

Observa o parque. O baloiço está ao centro. Algumas figuras estão perto dele; outras estão **longe**. Aponta, diz ou assinala as figuras que estão perto e as que estão longe.

- **Perto:** a pouca distância do baloiço.
- **Longe:** a uma distância maior do baloiço.

Para o adulto

Leia as instruções e convide a criança a observar a imagem. Aceite respostas por palavras, gestos ou apontar; se necessário, modele primeiro um exemplo.



1 Observa
Procura o baloiço no centro do parque.

2 Compara
Vê quais as figuras que estão próximas e quais estão mais afastadas.

3 Mostra
Aponta para uma figura perto e para uma figura longe. Diz: «perto» ou «longe».

Uma figura perto do baloiço.

Uma figura longe do baloiço.

A figura está perto ou longe do baloiço?

PERTO LONGE

Animais da Floresta

Liga cada animal à sua sombra.

Observa os animais e as sombras. Traça uma linha entre cada animal e a sombra igual. Podes dizer o nome de cada animal enquanto procuras.

- Faz a atividade com um lápis ou com o dedo.
- No fim, verifica se cada animal tem uma sombra ligada.

Para o adulto

Leia a instrução à criança, se necessário. Convide-a a observar os contornos e a apontar antes de traçar. Dê tempo para experimentar, sem indicar logo as respostas.

























Encontra o intruso



Observa cada faixa com atenção. Em cada grupo, há um desenho que não combina com os outros. Rodeia-o.
Se precisares, aponta para cada desenho e diz o seu nome.

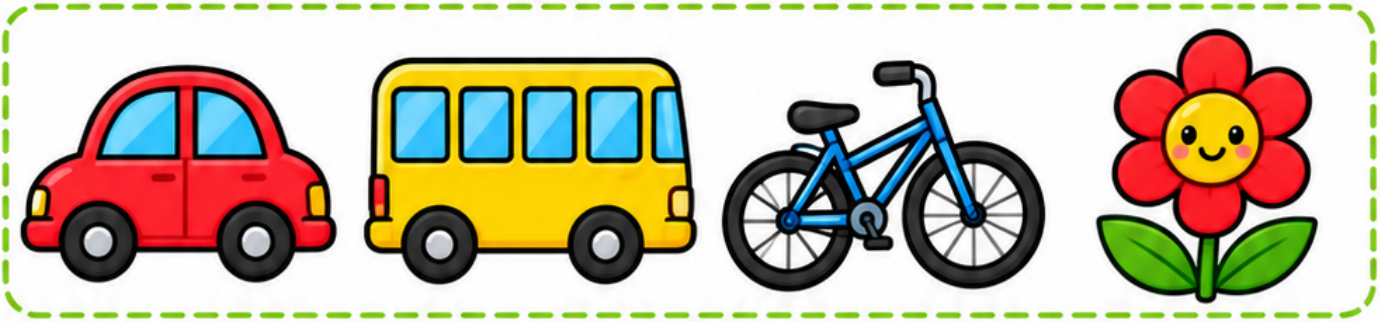
- **Educador ou adulto:** lê a instrução em voz alta e dá tempo para a criança observar.
- **Criança:** procura o desenho diferente em cada faixa e rodeia-o.

Vamos observar!

Podes explicar por que escolheste esse desenho?









A semente que vira flor

sequência em 3 passos

Observa as três imagens. Numera-as pela ordem da história: 1, 2 e 3.
Depois, conta o que aconteceu.







Primeiro: _____

Depois: _____

No fim: _____

A lavagem das mãos em 3 passos

Vamos lavar as mãos!

Ajuda a personagem a pôr as imagens na ordem certa. Depois, conta o que acontece em cada passo.

Para o adulto

Leia as instruções em voz alta e convide a criança a descrever cada imagem. Use a ficha como apoio à conversa e à prática acompanhada; adapte a ajuda à idade e às capacidades da criança.

Nome: _____

Data: _____

Desenha ou escreve o número 1, 2 ou 3 junto de cada imagem.







Vamos conhecer o 1



O 1 representa uma coisa.

Observa o número, acompanha o seu caminho com o dedo e conta um objeto de cada vez.

- Diz: «um».
- Mostra um dedo.
- Encontra uma coisa que esteja sozinha.

Para o adulto

Acompanhe a atividade com a criança. Se necessário, demonstre o movimento e deixe-a explorar ao seu ritmo.





1 Olha



Observa o número 1 grande na página.

2 Segue



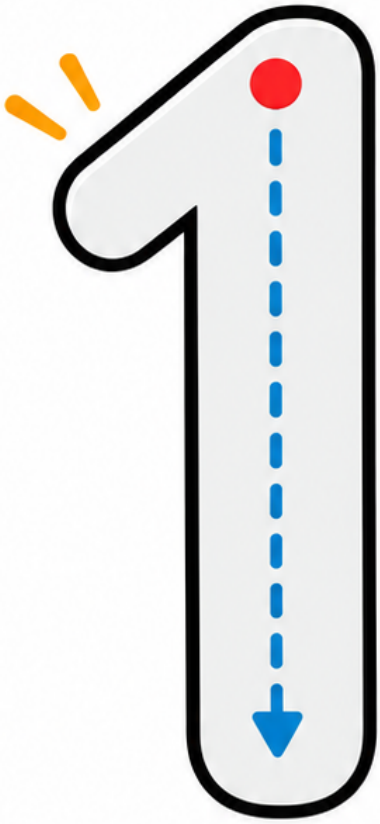
Passa o dedo pelo caminho indicado pelas setas, de cima para baixo.

3 Traça



Com lápis ou marcador, tenta desenhar o número seguindo o mesmo caminho.

TRAÇA O NÚMERO 1





Traça o número 1

Começa no ponto e segue as setas. Traça o número com o dedo e depois com o lápis. No fim, tenta fazê-lo sozinho.

- Começa em cima.
- Segue a seta para baixo.
- Levanta o lápis no fim.

1 1 1 1 1

CONTA UMA COISA

Escolhe um objeto e coloca-o no espaço. Conta-o em voz alta: «um». Depois, desenha uma coisa no quadro.



- Usa apenas um objeto de cada vez.
- Toca no objeto enquanto dizes «um».
- Mostra um dedo para representar a quantidade.

Desenha uma coisa aqui

Sons da Quintinha

Vamos escutar!

Educador ou adulto: diga o nome de cada animal e convide a criança a imitar o som. Depois, leia a onomatopeia em voz alta. A criança pode apontar, repetir ou desenhar.

Cada voz é única

Os sons escritos são formas de brincar com a linguagem. As imitações podem variar; aceite outras formas de dizer ou representar o som.

1 Escutar
Diga o nome de um animal e faça uma pausa para a criança pensar.

2 Imitar
Convide-a a produzir o som com a voz, com gestos ou com um instrumento seguro.

3 Associar
Peça-lhe que encontre ou aponte o animal correspondente.

4 Brincar com os sons
Repitan a onomatopeia devagar e depois depressa; contem as sílabas em conjunto, sem exigir uma resposta certa.



Vaca — muuu



Ovelha — méééé



Porco — oinc



Cão — au-au



Gato — miau



Pato — quá-quá



Galo — cocorocó

O animal de que mais gostei foi:

_____

_____

Desenha o animal e o som que faz:

Painel das vogais

As 5 Amigas do Alfabeto

A, E, I, O, U

Liga cada vogal à imagem cujo nome começa por esse som.

- Diz o nome de cada imagem em voz alta.
- Procura o som do início da palavra.
- Traça uma linha entre a vogal e a imagem certa.

1. **Observa**
   Olha para as vogais e para as imagens.
2. **Diz**
   Diz o nome de cada imagem devagar.
3. **Liga**
   Traça uma linha da vogal à imagem que começa pelo mesmo som.

Para o adulto

Acompanhe a criança dizendo os nomes das imagens. Aceite o ritmo de cada criança e incentive-a a tentar antes de dar pistas.

A

E

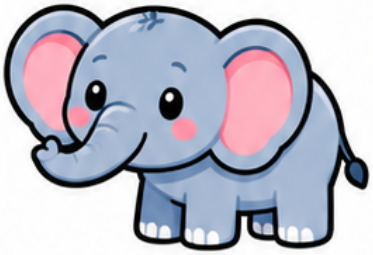
I

O

U



avião



elefante



iglu

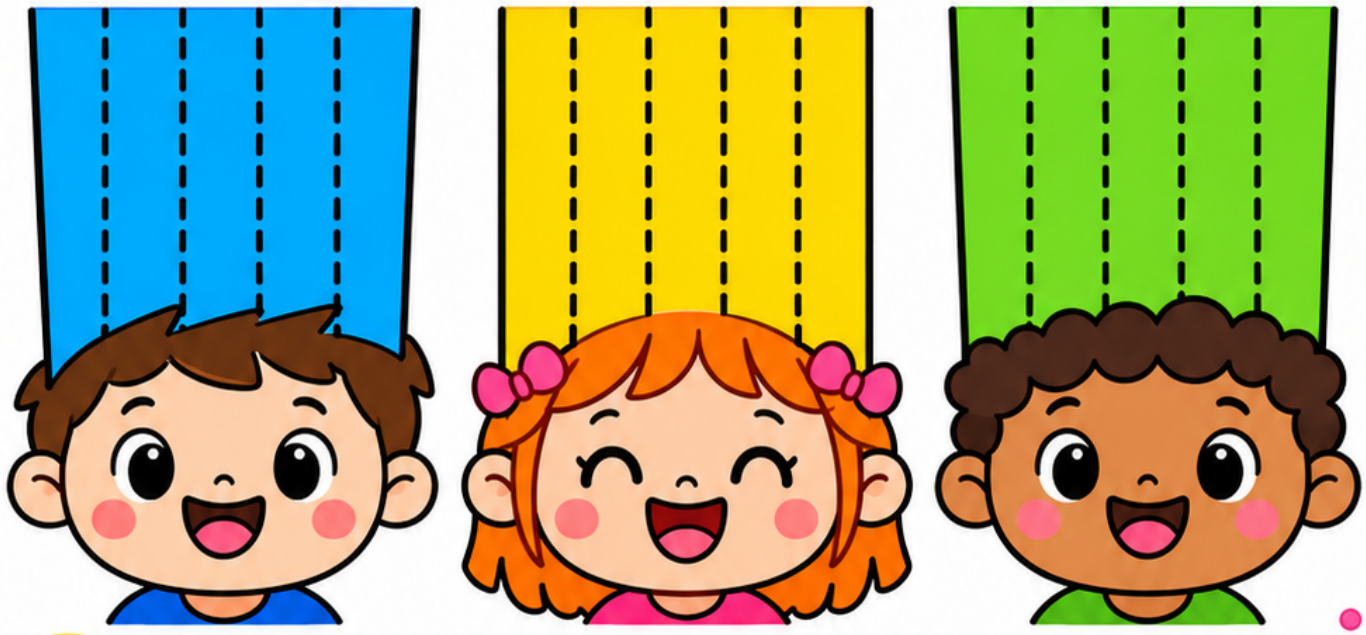


ovelha



uvas

O corte de cabelo dos bonecos divertidos



Vamos cortar o cabelo!

Ajuda os bonecos a ficarem com um penteado divertido. Segue cada linha pontilhada desde a base até ao topo.

- Nome: _____
- Data: _____

Antes de começar

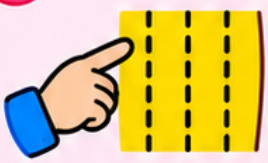
Um adulto prepara a ficha e acompanha a atividade. Usa tesouras infantis de pontas arredondadas, sentado e com calma.

1 Prepara



Coloca a ficha numa mesa estável. O adulto entrega a tesoura infantil e mostra como a segurar.

2 Escolhe um fio



Aponta para uma linha pontilhada que começa junto à cabeça do boneco.

3 Corta devagar



Abre e fecha a tesoura para seguir a linha desde a base até ao topo. Mantém a outra mão afastada das lâminas.

4 Continua ou faz uma pausa



Escolhe outro fio se te apetecer. Podes parar quando quiseres; não é preciso cortar todos de uma vez.

Os meus cortes

O adulto pode observar sem apressar. A criança escolhe o ritmo e pode pedir ajuda ou fazer uma pausa.

- Consegui seguir algumas linhas? _____
- Como me senti a cortar? _____
- Que penteado divertido ficou? _____

Nota para o adulto

A atividade oferece uma oportunidade de praticar movimentos de mãos e dedos. Ajusta a ajuda ao conforto e à experiência da criança.

Recorte em ziguezague

Vamos ajudar o dragão!

O dragão precisa de escamas novas. Segue a linha pontilhada com a tesoura, devagar e com cuidado.

- Pede ajuda a um adulto para preparar a folha e acompanhar o recorte.
- Segura a tesoura com a ponta afastada do corpo.
- Abre e fecha a tesoura enquanto a outra mão segura o papel longe da linha de corte.
- Quando a linha mudar de direção, vira o papel devagar.





1 Prepara



Coloca a folha numa superfície estável. O adulto confirma que a tesoura é adequada à criança.

2 Recorta



Começa no início da linha pontilhada e avança aos poucos, abrindo e fechando a tesoura.

3 Vira



Ao chegar a um canto, pára e roda o papel para seguir a próxima direção.

4 Termina



Pára no fim da linha. Mostra as escamas ao dragão e guarda a tesoura com o adulto.

Segurança primeiro — Usa uma tesoura infantil adequada e trabalha sentado, com um adulto por perto. Se precisares, faz uma pausa.

Ajuda ao adulto

Vamos ajudar o dragão!

O dragão precisa de escamas novas. Segue a linha pontilhada com a tesoura, devagar e com cuidado.

- Pede ajuda a um adulto para preparar a folha e acompanhar o recorte.
- Segura a tesoura com a ponta afastada do corpo.
- Abre e fecha a tesoura enquanto a outra mão segura o papel longe da linha de corte.
- Quando a linha mudar de direção, vira o papel devagar.

Segurança primeiro

Usa uma tesoura infantil adequada e trabalha sentado, com um adulto por perto. Se precisares, faz uma pausa.

1 Prepara



Coloca a folha numa superfície estável. O adulto confirma que a tesoura é adequada à criança.

2 Recorta



Começa no início da linha pontilhada e avança aos poucos, abrindo e fechando a tesoura.

3 Vira



Ao chegar a um canto, pára e roda o papel para seguir a próxima direção.

4 Termina



Pára no fim da linha. Mostra as escamas ao dragão e guarda a tesoura com o adulto.

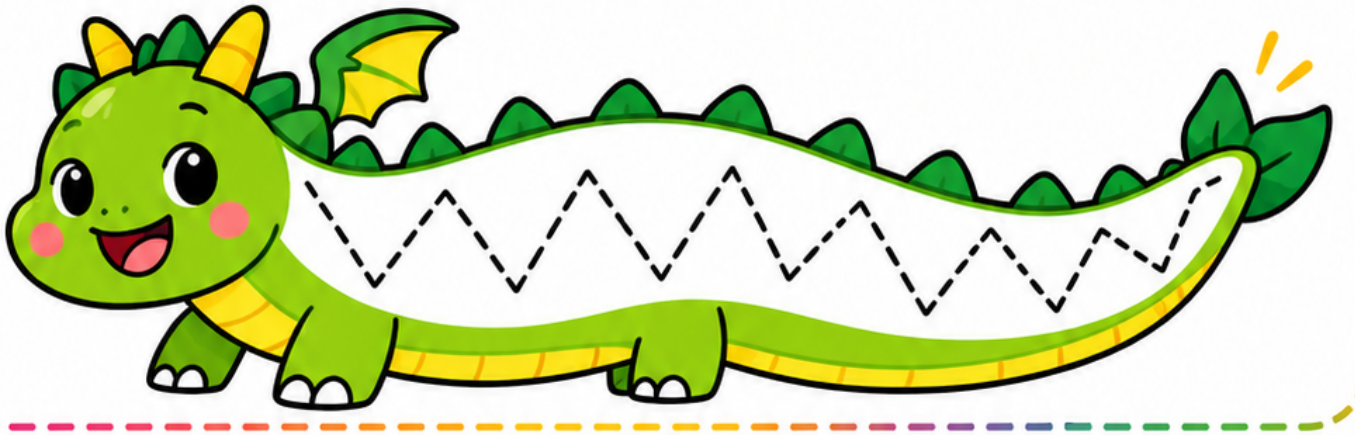
As escamas do dragão

Recorta pela linha pontilhada em ziguezague. Não faz mal se saíres um bocadinho da linha: podes tentar outra vez noutra atividade.

- Começa junto à cauda e segue os pontos até à cabeça.
- Vira o papel em cada mudança de direção.
- Pede ajuda se a folha ou a tesoura ficar difícil de controlar.

Adulto: acompanha sem pressa

Demonstra como virar o papel e adapta a atividade ao ritmo da criança. A criança pode observar ou fazer apenas uma parte.

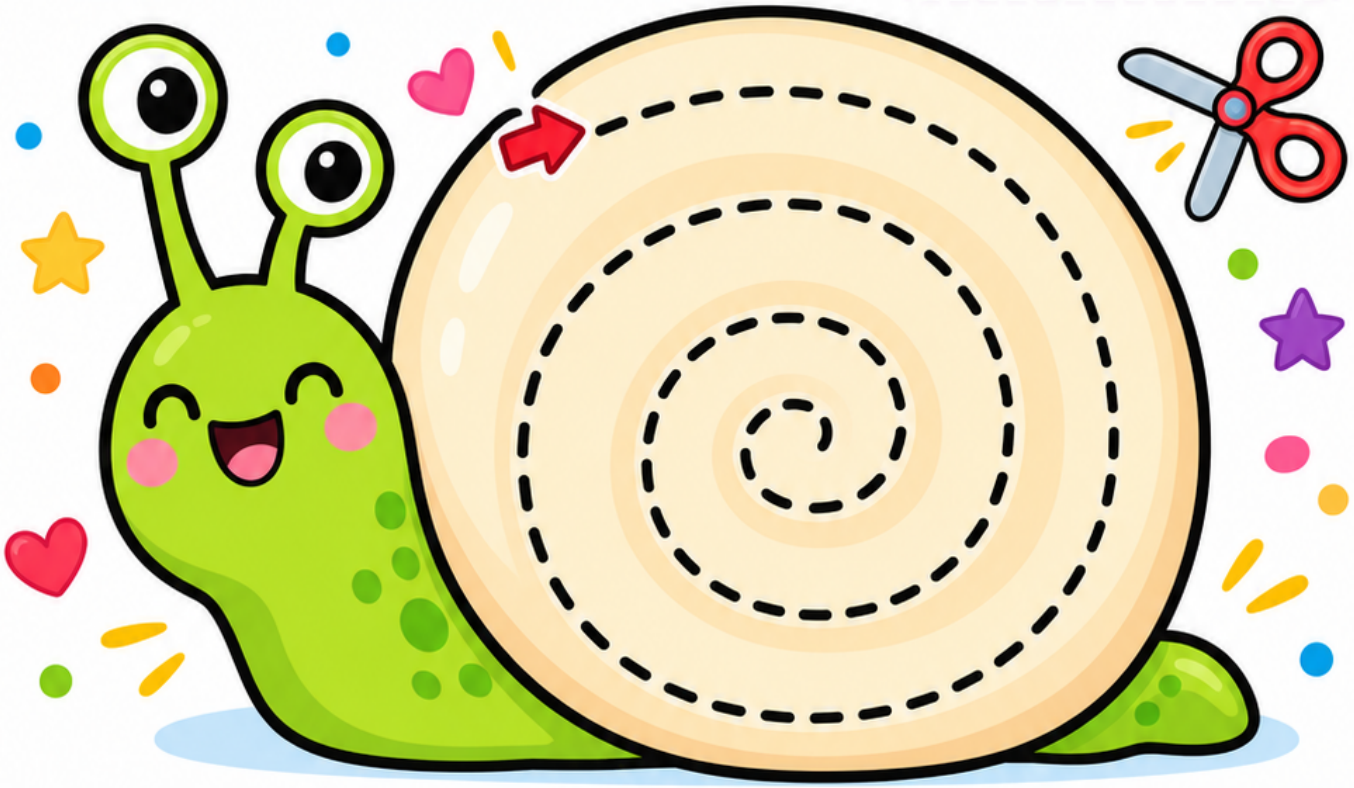


O Caracol e a Espiral da Concha

Vamos recortar a espiral!

Ajuda o caracol a seguir o caminho da sua concha. Com um lápis, percorre primeiro a espiral. Depois, com um adulto por perto, corta devagar sobre a linha tracejada.

- Começa na seta junto à entrada da concha.
- Segue a linha sem levantar a tesoura, se conseguires.
- Pára quando chegares ao centro.



1. Observa



Olha para a concha e encontra a seta de início.

2. Traça



Passa o dedo ou o lápis por cima da espiral, do início até ao centro.

3. Recorta



Com a ajuda de um adulto, corta sobre a linha tracejada, devagar.

4. Partilha



Mostra o caminho que percorreste. Se precisares, faz uma pausa e continua depois.

Segurança | A tesoura deve ser adequada à idade e usada com supervisão de um adulto. O adulto prepara e segura o papel, se necessário.

Recorte e colagem: o puzzle do ursinho

Vamos montar o ursinho!

Ajuda o ursinho a encontrar as peças que faltam. Observa as formas e cola cada peça no espaço igual.

- Pede ajuda a um adulto para recortar as peças.
- Escolhe uma peça de cada vez e compara-a com os espaços.
- Cola as peças para completar o ursinho.

Com um adulto

Usa uma tesoura adequada à tua idade apenas com a ajuda de um adulto. Cola as peças com cuidado.

1 Observa

Olha para o ursinho e repara nos espaços vazios.

2 Recorta

Com um adulto, recorta pelas linhas à volta das peças na parte inferior.

3 Compara

Experimenta cada peça junto dos espaços. Procura a forma e o tamanho que combinam.

4 Cola

Quando encontrares o lugar certo, cola a peça. Continua até o ursinho ficar completo.

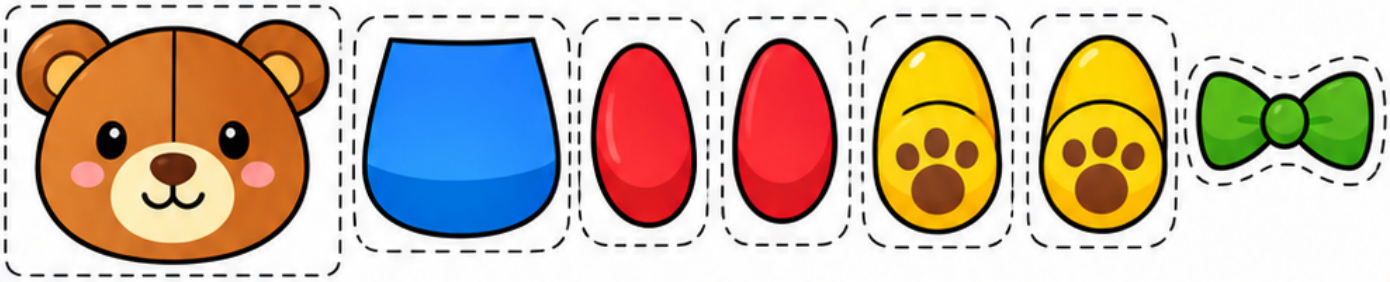
O meu ursinho

Cola aqui as peças certas para completar o ursinho.



Peças para recortar

Recorta pelas linhas tracejadas. Pede ajuda a um adulto.



O número 6 e os insetos no relvado

1 Vamos contar até seis

Conta as joaninhas. Toca numa de cada vez e diz os números por ordem.



2 Traça o número 6

- Começa no ponto indicado pela seta.
- Traça devagar, sem sair do caminho.

Ao teu ritmo
Se precisares, pede ajuda a um adulto para segurar a folha ou mostrar o caminho.

6 6 6

3 Completa a dezena

- Conta os espaços preenchidos.
- Desenha uma joaninha em cada espaço vazio até completares dez.



O Número 9 e os Balões na Festa

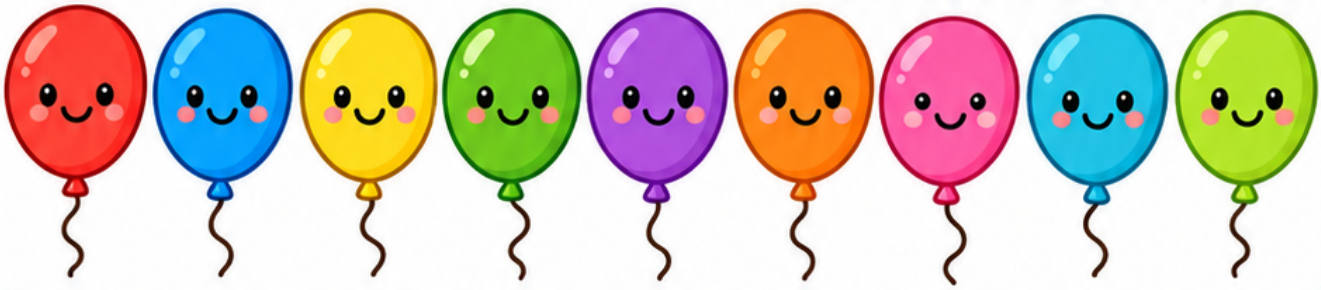
Vamos contar até nove!

Conta os balões. Toca em cada um enquanto contas: um, dois, três, quatro, cinco, seis, sete, oito, nove.



Com a ajuda de um adulto

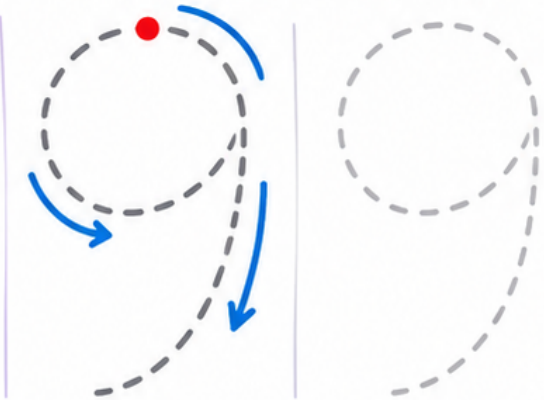
O adulto pode apontar para cada balão e contar devagar com a criança.



Traça o algarismo 9

Começa no ponto. Faz primeiro o círculo de cima e depois desce devagar pela linha. Segue as setas com o dedo e, a seguir, com o lápis.

- Diz: «nove».
- Experimenta traçar o 9 mais uma vez.



Agora, faz tu!

Desenha o teu próprio balão e tenta escrever o algarismo 9 ao lado. Podes pedir ajuda para começar.

- O meu balão tem _____ cores.
- O número 9 parece-me _____.

Quantos animais vês?

Observa o jardim. Conta cada animal uma só vez e regista a quantidade na tabela.



Leões	
Elefantes	
Girafas	
Macacos	
Zebras	
Pássaros	

Para o adulto:
Convide a criança a contar em voz alta.

? Qual aparece mais? _____

? Qual aparece menos? _____

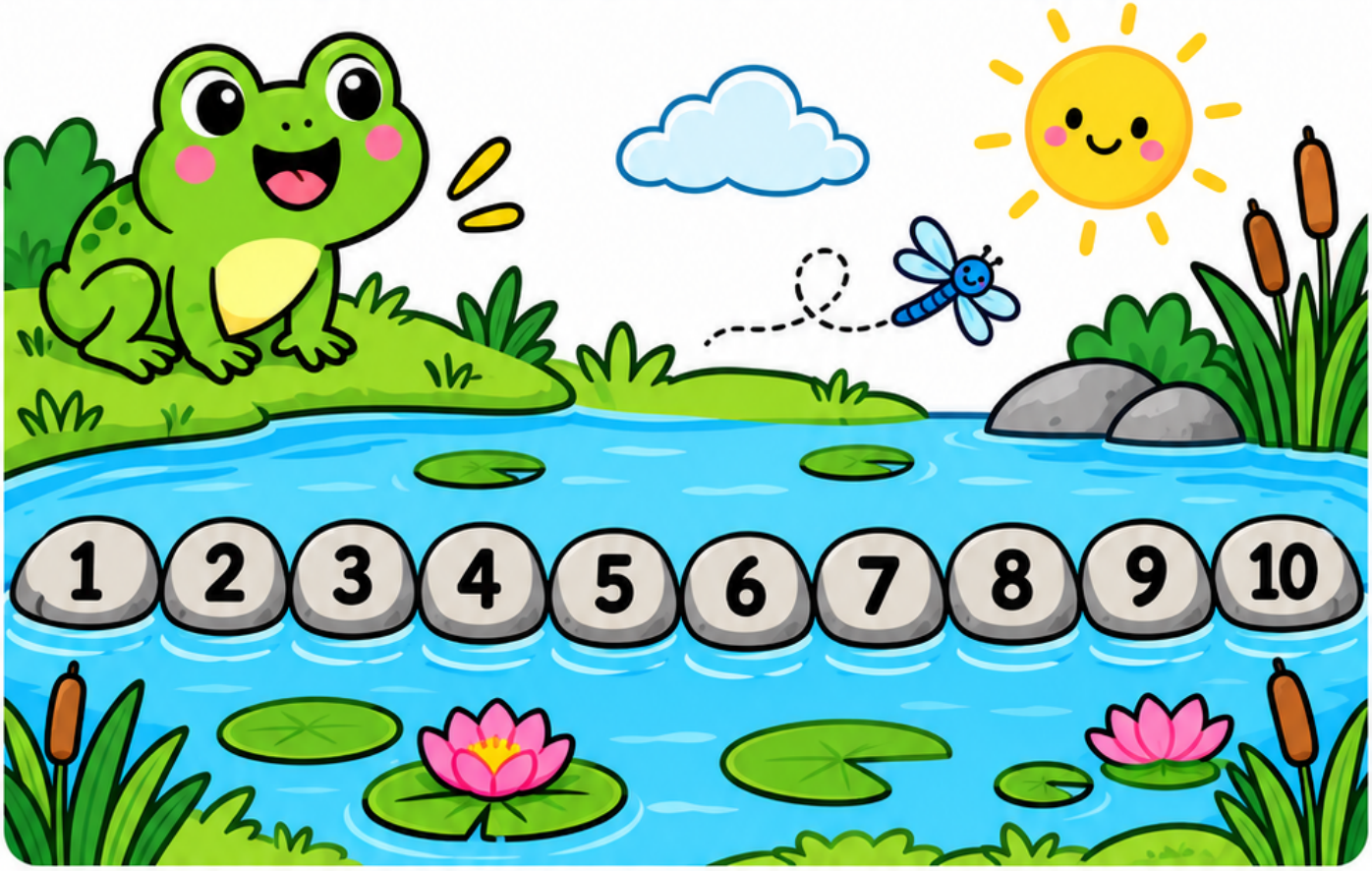
? Há dois tipos com a mesma quantidade? _____

O sapo aos saltos nas pedras

A reta numérica da lagoa

Ajuda o sapo a saltar pelas pedras, seguindo os números de 1 a 10.

- Aponta para cada número e diz o seu nome.
- Segue a ordem: começa no 1 e avança até ao 10.
- Pinta as pedras e, se quiseres, desenha o teu próprio sapo.



Para o adulto

Acompanhe a criança, nomeando os números e deixando-a apontar, contar ou pintar ao seu ritmo. Esta atividade é um recurso educativo, não uma avaliação diagnóstica.

Nome: _____ **Data:** _____



VAMOS OUVIR AS RIMAS



Uma rima acontece quando duas palavras terminam com sons parecidos.
Ouve as palavras até ao fim: **pato** e **sapato** rimam; **pato** e **bola** não rimam.

- O adulto lê as palavras em voz alta e aponta para cada imagem.
- A criança diz se as palavras rimam ou não rimam.
- Não é preciso saber ler: basta ouvir e conversar.



Para o adulto

Faça a atividade como uma brincadeira curta. Dê tempo para a criança ouvir e responder; se necessário, repita as palavras com clareza.

1 Ouvir



Leia o par de palavras em voz alta, sem apressar.

2 Comparar



Convide a criança a ouvir o final de cada palavra.

3 Responder



A criança assinala «Rimam» ou «Não rimam».

4 Conversar



Pergunte que sons ouviu no fim das palavras.

As palavras terminam com sons parecidos?



pato



sapato

☐ Rimam ☐ Não rimam

As palavras terminam com sons parecidos?



pato



bola

☐ Rimam ☐ Não rimam

PARES DE PALAVRAS

Pares de palavras

O adulto lê cada par. A criança ouve, escolhe uma resposta e pode explicar o que escutou. As imagens ajudam a identificar as palavras; a rima ouve-se nos sons finais.

- gato / pato — rimam
- cão / pão — rimam
- mão / balão — rimam
- pato / sapato — rimam
- gato / bola — não rimam
- cão / mesa — não rimam
- pão / gato — não rimam
- balão / sapato — não rimam

Respostas do adulto

Rimam: gato/pato, cão/pão, mão/balão e pato/sapato.
Não rimam: gato/bola, cão/mesa, pão/gato e balão/sapato.

1.			Rimam ☐	Não rimam ☐
2.			Rimam ☐	Não rimam ☐
3.			Rimam ☐	Não rimam ☐
4.			Rimam ☐	Não rimam ☐
5.			Rimam ☐	Não rimam ☐
6.			Rimam ☐	Não rimam ☐
7.			Rimam ☐	Não rimam ☐
8.			Rimam ☐	Não rimam ☐

À PROCURA DE UM PAR

Liga cada imagem à palavra que rima com ela.
O adulto lê as palavras; a criança escolhe o par que acaba com sons parecidos.

- gato → pato / bola
- cão → pão / mesa
- mão → balão / gato
- pato → sapato / pão

Respostas do adulto

gato–pato; cão–pão; mão–balão; pato–sapato.

Liga os pares com uma linha.

























Agora inventa

Escolhe uma palavra conhecida. O adulto diz as opções em voz alta e a criança escolhe a que rima. Também pode inventar uma palavra divertida que combine pelo som.











- gato: pato ou bola?
- cão: pão ou mesa?
- mão: balão ou gato?
- pato: sapato ou cadeira?

Respostas possíveis

pato; pão; balão; sapato.

A brincadeira é sobre os sons: palavras inventadas podem ser aceites quando rimam ao serem ditas.

A minha palavra

_____

Uma palavra que rima

_____

Consoante C – A Casa Amarela e o Coelho Orelhudo

C de casa, coelho e cama

Diz o nome de cada desenho. Ouve o som inicial: /k/.
Na letra C, esse som aparece em casa, coelho e cama.

- C de casa
- C de coelho
- C de cama



casa



coelho



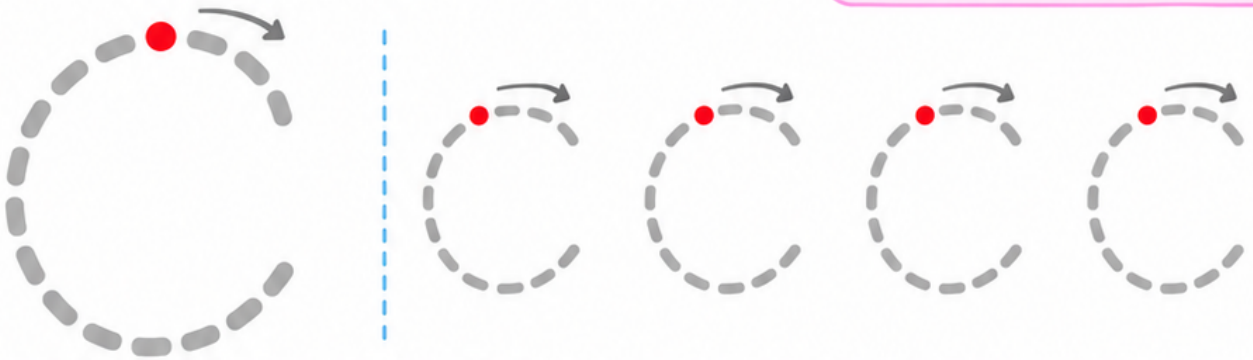
cama

Para o adulto
Leia as palavras devagar e convide a criança a repetir. O som inicial é /k/, como em casa. Não é necessário que a criança saiba ler estas palavras sozinha.

Segue o caminho da letra C

Passa o dedo pelo C grande. Depois, traça os C pequenos, começando no ponto e seguindo a curva aberta para a direita.

- Começa no ponto.
- Segue a curva sem levantar o lápis.
- Experimenta primeiro com o dedo e depois com o lápis.



Encontra o som /k/

Diz cada palavra em voz alta. Assinala ou pinta os desenhos cujos nomes começam com o som /k/.

Nota
O C tem o som /k/ em casa, coelho e cama. Nesta atividade, escutamos o som no início das palavras.



Consoante F

Vamos conhecer o F

O **F** é uma letra. O seu nome é «efe». Ouve o som /f/ no início de **f**oca, folha e flor.

- Diz: f-f-**f**oca.
- Procura o **F** maiúsculo e o **f** minúsculo.

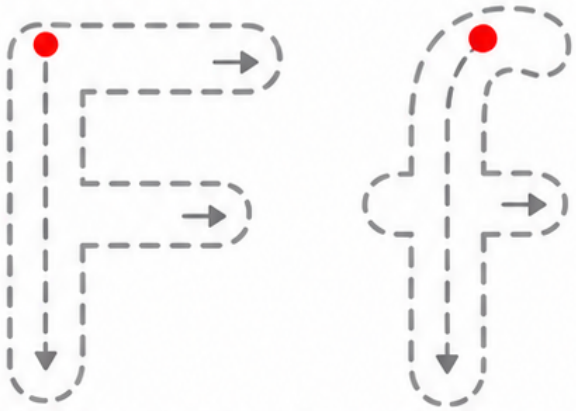
Para o adulto

Leia as palavras em voz alta e convide a criança a repetir, sem pressionar. Aponte o som inicial e o desenho da letra.

Traça o F

Segue o caminho com o dedo. Depois, tenta traçar com lápis.

- Começa no topo e desce.
- Volta ao topo: faz um braço para a direita.
- A meio, faz outro braço para a direita.



Encontra o som /f/

Observa as figuras. Diz o nome de cada uma e rodeia as que começam pelo som /f/.



Foca



Folha



Flor

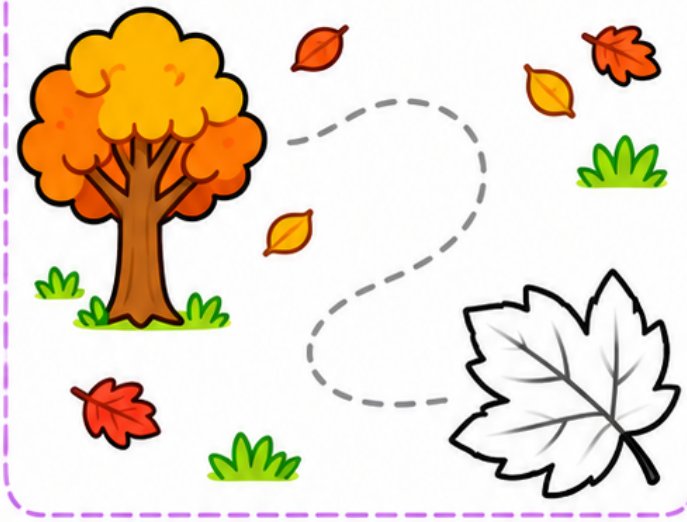


Bola

A folha de outono

A folha caiu da árvone. Segue o tracejado até à folha e pinta-a com as tuas cores de outono.

- Podes usar amarelo, vermelho, laranja ou castanho.
- No fim, tenta dizer: «**F** de folha».

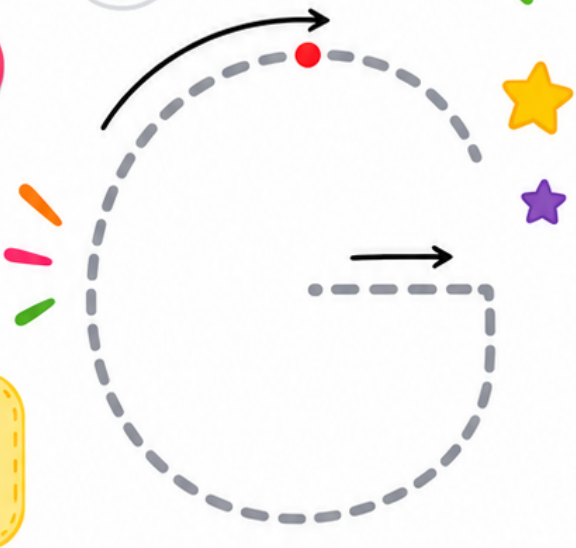


G de gato e girafa

1 O G maiúsculo

Segue o caminho do **G** com o dedo.
Começa no ponto e acompanha a seta.
Depois, tenta fazer o caminho com o lápis.

- O **G** começa com uma curva arredondada.
- No fim, faz um pequeno traço para dentro.



Para o adulto

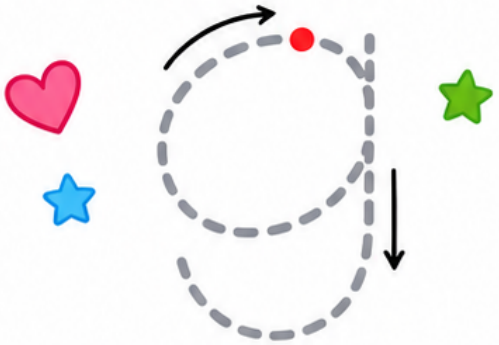
Aponte o início e convide a criança a traçar devagar.
Se necessário, demonstre primeiro no ar ou com o dedo.
Valorize a tentativa, sem exigir que o traço fique perfeito.

G G G G G

2 O G minúsculo

Olha para o **g** e segue o caminho com o dedo.
Depois, contorna-o com o lápis.
Repara: este **g** tem uma curva e uma parte que desce.

- Começa no ponto.
- Segue a curva e continua para baixo.

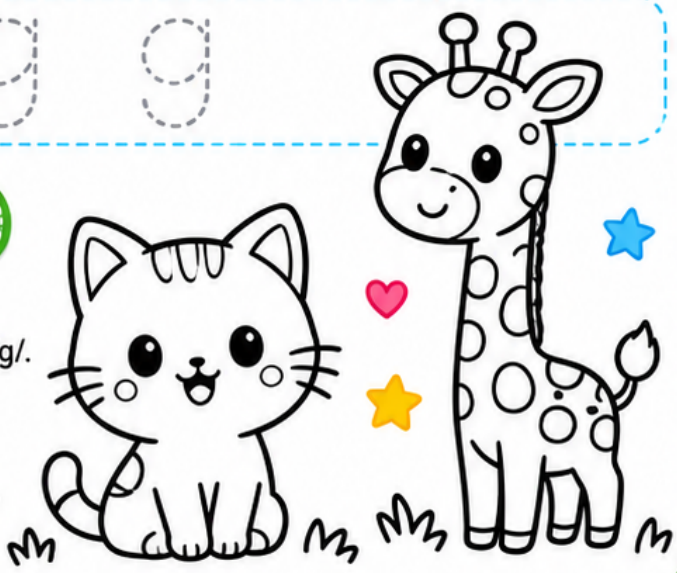


g g g g g

3 G de gato e de girafa

Diz os nomes dos animais. Ouve o som do início: **gato**, **girafa**. As duas palavras começam pelo som /g/.

- **G** de gato.
- **G** de girafa.
- Pinta os animais e, se quiseres, conta as pintas do gato ou as manchas da girafa.





O Leão Corajoso e a Lua Brilhante



0 Vamos explorar o L



Educador ou familiar: leia as instruções em voz alta e acompanhe a criança. A criança pode traçar com o dedo antes de usar o lápis. Não é preciso terminar tudo de uma vez.

- Diz o nome da letra: **L**.
- Ouve o som inicial de lápis, leite e lobo.
- Traça os caminhos e conta as sílabas com palmas.
- No fim, desenha algo cujo nome comece por **L**.



Ao ritmo da criança

Valorize a tentativa e ofereça ajuda quando necessário. Uma pausa também faz parte da atividade.

O meu nome:

1 Olha e diz

Observa o **L** grande. Repete o seu nome e procura o **L** nas palavras lápis, leite e lobo.

2 Traça os caminhos

Segue primeiro as linhas rectas e depois os círculos, devagar, com o dedo ou com o lápis.

3 Conta as sílabas

Diz cada palavra em voz alta e bate uma palma por cada parte: lá-pis, lei-te, lo-bo.

4 Desenha

Desenha no espaço indicado uma coisa começada por L. Se quiseres, conta ao adulto o que desenhaste.





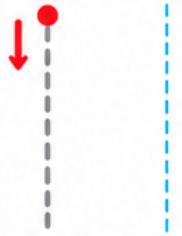
LÁ-PIS



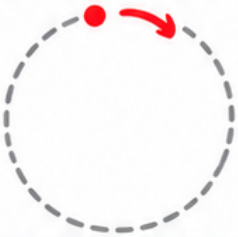
LEI-TE

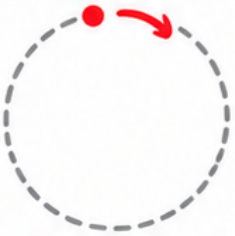


LO-BO









1 Ouve e conta



Diz cada palavra devagar. Bate uma palma por cada sílaba e marca uma caixa por cada palma.

- **LÁ-PIS**: marca duas caixas.
- **LEI-TE**: marca duas caixas.
- **LO-BO**: marca duas caixas.

LÁ-PIS	LEI-TE	LO-BO
☐ ☐	☐ ☐	☐ ☐



Desenho de uma coisa começada por L:

Vamos descobrir o M!



Educador ou adulto: acompanhe a criança, diga o som /m/ e convide-a a repetir. Não é preciso ter pressa. A criança pode traçar com o dedo antes de usar o lápis.

- **O M** faz o som /m/, como no início de «macaco» e «mota».
- Usa um lápis de cor ou um lápis de carvão.

Preparar

Mostre como segurar o lápis sem apertar demasiado. Faça pausas se a mão se cansar.

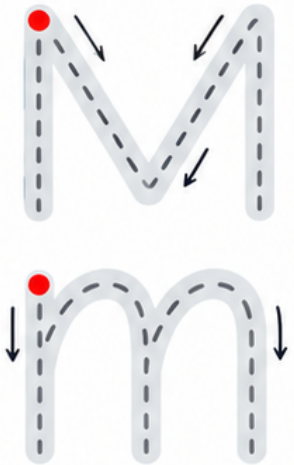
1 Ouvir

Diga devagar: «M, m, macaco». Peça à criança que faça o som /m/ consigo.



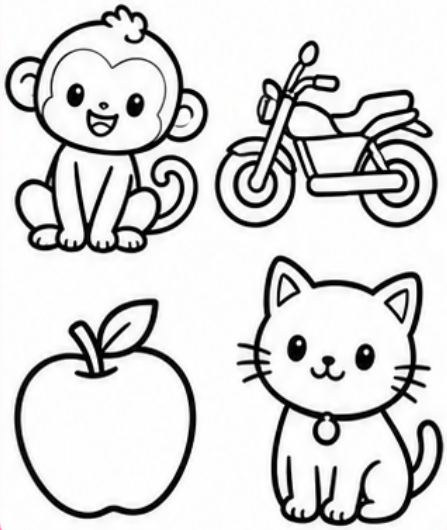
2 Traçar

A criança acompanha os caminhos do M maiúsculo e do m minúsculo, começando no ponto.



3 Pintar

Diga os nomes das imagens. A criança pinta as que começam pelo som /m/.



Segue o caminho do M



Começa no ponto e percorre cada linha devagar.
Depois, tenta fazer o M sozinho.

- Traça os M grandes e pequenos.
- Segue as setas e mantém o lápis no caminho.

Ouve e pinta

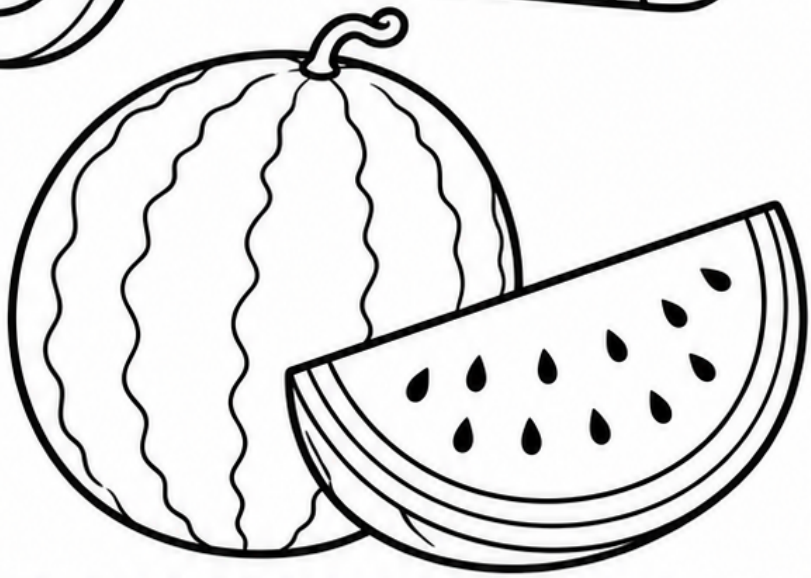
Ouve o nome de cada imagem. Pinta a mota, a mala e a melancia. Depois, diz os nomes em voz alta com o adulto.

- Mota
- Mala
- Melancia









Dica para o adulto

Alongue o som inicial: «mmmota», «mmala», «mmelancia». Convide a criança a escutar o início da palavra.



Onde ouves o som /m/?

O som /m/ também pode aparecer no meio de uma palavra.
O adulto diz cada palavra; a criança escuta e assinala quando ouve /m/.

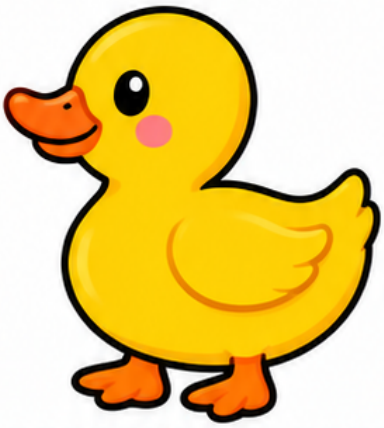
Escuta com atenção

Em «cama», «tomate» e «camelo», o som /m/ ouve-se no meio. Em «pato», não se ouve /m/.









Muito bem!



Escolhe uma imagem com M e conta ao adulto o que pintaste. Se quiseres, repete o som /m/ e traça mais uma vez o teu M preferido.

O que começa por M? ☐

Conseguiste seguir o caminho? ☐

Consoante S

Vamos brincar com o S

O sapo Saltarico apanhou um lápis de cera. Ajuda-o a seguir o caminho do sol e a descobrir palavras que começam com o som /s/.

- Diz o nome de cada figura em voz alta.
- Ouve o primeiro som: /s/, como em sol.
- Traça as linhas devagar. Podes usar o dedo primeiro e depois um lápis de cera.

Para o adulto

Acompanhe a criança, diga os nomes das figuras e convide-a a escutar o som inicial. Aceite tentativas e pausas; a atividade é uma brincadeira de linguagem e traçado.

O S de Saltarico

Observa o **S** grande. Segue o caminho com o dedo, de cima para baixo, fazendo uma curva para cada lado. Depois, experimenta traçá-lo com o lápis de cera.

S S S

S S S

Segue o caminho sinuoso

Leva Saltarico até ao sol, sem sair do caminho. Traça cada linha com calma. Se quiseres, volta a tentar com outra cor.

- **Caminho 1:** curva para um lado e para o outro.
- **Caminho 2:** faz curvas grandes e pequenas.
- **Caminho 3:** desenha um S no ar e depois no papel.

Escuta o som /s/

Diz o nome de cada figura: **sino**, **sola** e sereia. Todas começam com o som /s/. Encontra as figuras e repete os nomes devagar.

sino sola sereia sol

- Sino: /s/ no início.
- Sola: /s/ no início.
- Sereia: /s/ no início.
- Sol: /s/ no início.

Conversa de descoberta

Pergunte: «Que som ouves primeiro?»
Pronuncie /s/ com suavidade e sem pressa.
Se a criança disser outro nome para uma figura, converse sobre o que vê antes de a ajudar.

Desenha e colore

Usa lápis de cera para decorar o S e as figuras. Depois, tenta desenhar um S ao lado do sapo. Não faz mal se as linhas forem diferentes: cada tentativa conta.

- O meu S tem curvas grandes.
- O meu S tem curvas pequenas.
- A palavra de que mais gostei foi: sol, sino, sola ou sereia.

S

A minha palavra preferida

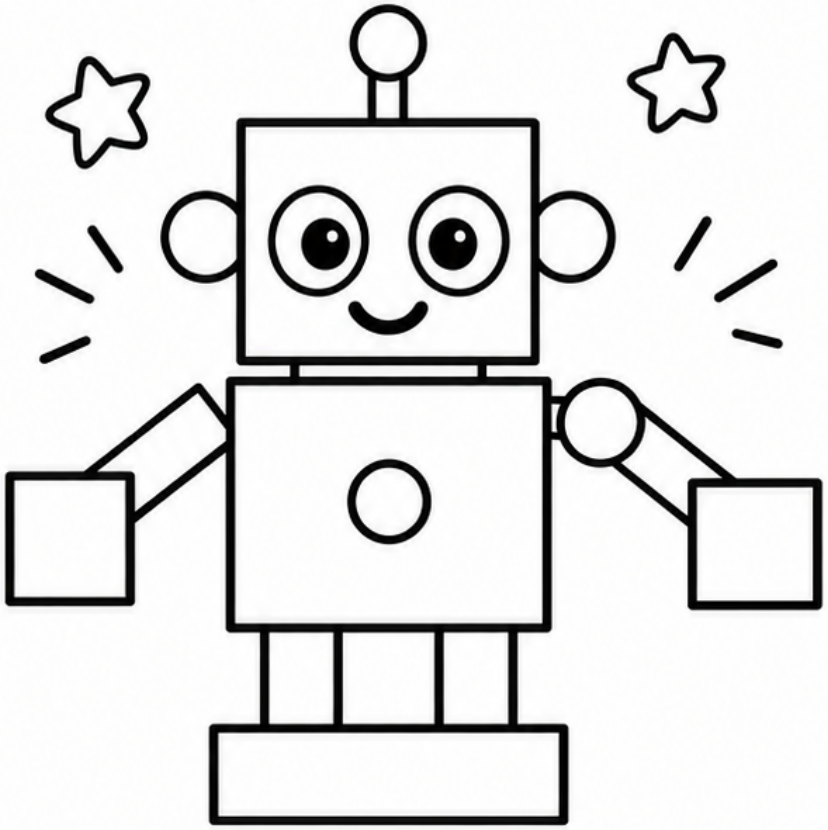
_____

O Robô das Formas

Vamos descobrir as formas!

Nome: _____ **Data:** _____

Observa o robô. Encontra os círculos e os quadrados. Conta cada forma e pinta-a como quiseres.



Círculo: forma redonda, sem cantos.

Quadrado: tem quatro lados iguais e quatro cantos.

Para o adulto

Convide a criança a apontar e nomear as formas antes de contar. Se necessário, conte com ela, tocando em cada figura uma vez.

1 Observa

Procura os círculos e os quadrados que formam o robô.

2 Conta

Toca em cada forma uma só vez e conta em voz alta.

3 Regista

Escreve o total de cada forma na tabela.

4 Pinta

Escolhe uma cor para os círculos e outra para os quadrados.

Círculos	
Quadrados	

A paisagem das formas

Vamos descobrir formas!

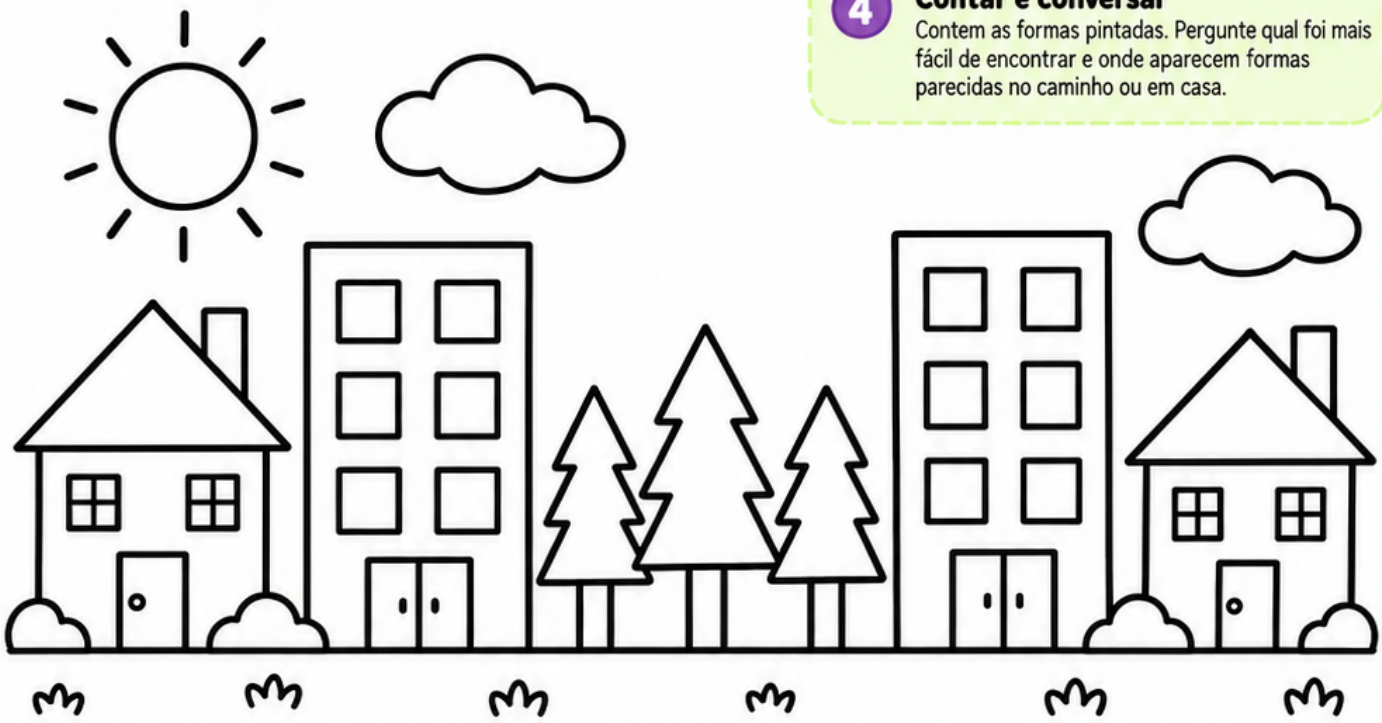
Educador ou adulto: convide a criança a observar a paisagem. Procurem triângulos e retângulos nas casas, nos edifícios e nas árvores. A criança pode apontar, dizer o nome das formas e depois pintá-las.

- **Triângulo:** tem 3 lados e 3 cantos.
- **Retângulo:** tem 4 lados e 4 cantos; os lados opostos têm o mesmo comprimento.
- Uma forma pode aparecer em objetos diferentes.

Atenção de detetive

Observem uma forma de cada vez. Se a criança se distrair, façam uma pequena pausa e retomem juntos.

1. **Olhar**
   Observem a paisagem desenhada e procurem os telhados, os edifícios e as árvores.
2. **Apontar e nomear**
   A criança aponta para uma forma. Pergunte: «É um triângulo ou um retângulo?»
3. **Codificar por cores**
   Pintem os triângulos de amarelo e os retângulos de azul. Se preferirem, contornem cada forma com a cor indicada.
4. **Contar e conversar**
   Contem as formas pintadas. Pergunte qual foi mais fácil de encontrar e onde aparecem formas parecidas no caminho ou em casa.



Triângulos: amarelo

Retângulos: azul

Quantos triângulos encontraste? ☐

Quantos retângulos encontraste? ☐

Cheio, vazio e pela metade

Vamos explorar a capacidade!



Educador ou adulto: acompanhe a criança nesta atividade. Observem os recipientes e conversem sobre quanto líquido cabe em cada um. A criança pode pintar os níveis e ligar cada jarra ao símbolo certo.

- **CHEIO:** o líquido chega à linha de cima.
- **VAZIO:** não há líquido no recipiente.
- **PELA METADE:** o líquido chega à linha do meio.

Para o adulto

Use recipientes vazios e seguros, se desejar. Ajude a criança a observar sem precisar deitar ou transportar líquidos.

1 Observa
Olha para cada recipiente e vê até onde chega o líquido.

2 Pinta
Pinta o líquido até à linha indicada no recipiente.

3 Liga
Liga cada jarra ao símbolo que mostra o seu nível.





O Mais Pesado e o Mais Leve

Vamos comparar!

Educador ou familiar: acompanhe a criança e leia as instruções em voz alta. Observem cada balança de dois pratos. A balança mostra qual lado desce e qual sobe.

- Assinala o objeto ou animal mais pesado em cada par.
- Depois, diz qual é o mais leve.
- Completa: «Este lado desce porque é mais pesado.»

Uma pista importante

Nesta ficha, compara o peso dos objetos representados, não o seu tamanho. As balanças são ilustrativas: não são instrumentos de medição.

Pena e elefante

Observa os dois pratos. Qual deles desceria se a pena e o elefante estivessem numa balança?

- Assinala o animal ou objeto mais pesado.
- Pinta o lado mais leve.



Maçã e melancia

Imagina uma maçã e uma melancia, uma em cada prato. Qual é mais pesada?

- Assinala o prato que desceria.
- Completa oralmente: «A maçã é mais leve do que a melancia.»



Conta como pensaste

Escolhe um dos pares e explica a tua resposta ao educador ou familiar.

- Que lado desceria?
- Qual é o mais pesado?
- O que te ajudou a decidir?



Cores e Formas: Séries Alternadas

Continua a série!

Observa as formas e as cores. Desenha o que vem a seguir. No fim, conta como descobriste a regra.

Para o adulto

Leia a instrução e deixe a criança observar a sequência. Se necessário, peça-lhe que diga em voz alta o que se repete. A criança pode desenhar ou apontar a resposta.

1 Estrelas e círculos

Que forma vem a seguir?



2 Triângulos e quadrados

Continua a série com duas formas e duas cores.



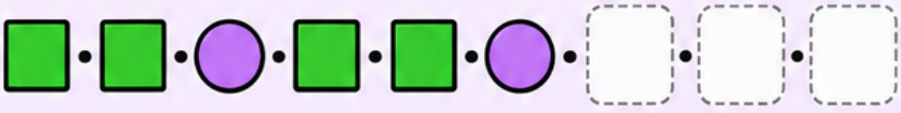
3 Círculos em pares

Descobre o grupo que se repete e completa.



4 Quadrados em pares

Continua a série. Observa as formas e as cores.



5 Formas e cores variadas

O que se repete nesta série?
Desenha os próximos três elementos.



6 Cria a tua série

Escolhe duas formas e duas cores. Desenha uma série que se repita duas vezes. Depois, desafia alguém a continuá-la.

A minha série começa assim:

_____

_____

A regra é:

_____

Da lagarta à borboleta

sequência em quatro passos

Observa as imagens e descobre o que acontece primeiro, a seguir, depois e no fim. Numera os quadros de 1 a 4 ou recorta-os e cola-os pela ordem certa. No fim, conta a história pelas tuas palavras.

1 Observa

Olha com atenção para os quatro cartões.

2 Ordena

Escreve 1, 2, 3 e 4 nos círculos, ou recorta os cartões e cola-os pela ordem.

3 Conta

Explica o que acontece primeiro, a seguir, depois e no fim.

Para o adulto Leia as instruções e acompanhe a criança. Convide-a a observar, ordenar e explicar a sequência oralmente. Se necessário, recorte previamente os cartões e ajude na utilização da tesoura.



Ovo na folha



Lagarta a comer



Crisálida



Borboleta em voo

A minha história

_____

_____

_____

ORDENA AS IMAGENS

Observa as quatro imagens. Numera-as de 1 a 4, pela ordem em que as ações acontecem. Depois, conta como prepararias o batido.

- Escreve 1, 2, 3 ou 4 em cada círculo.

Com um adulto

Pede ajuda para preparar o batido. Um adulto trata da faca e do liquidificador.



Lavar a fruta

Lava a fruta com água.



Descascar e cortar

Com ajuda de um adulto, descasca e corta a fruta.



Bater no liquidificador

Coloca a fruta no liquidificador. O adulto fecha a tampa e o põe a funcionar.



Beber no copo

Deita o batido num copo e bebe com uma palhinha.

Desenha ou escreve: Qual é a tua fruta preferida?

Quando fazemos estas atividades?

Quando fazemos estas atividades?

Observa as imagens e conversa sobre os diferentes momentos do dia. Depois, liga ou desenha cada atividade na coluna que combina melhor. Não há problema se a tua rotina for diferente: conta-nos quando costumas fazê-la.

- **DIA** — o Sol está a nascer. O dia começa.
- **TARDE** — o Sol está alto no céu.
- **NOITE** — a Lua e as estrelas aparecem no céu.

DIA	TARDE	NOITE



1 Observa
Olha para o Sol a nascer, para o Sol alto no céu e para a Lua com estrelas.

2 Escolhe
Pensa em quando costumas fazer cada atividade: de manhã, à tarde ou à noite.

3 Liga ou desenha
Liga cada imagem à coluna escolhida ou desenha uma atividade em cada espaço.

4 Conversa
Conta a um adulto porque escolheste esse momento.

Para o adulto

Leia as instruções e ajude a criança a nomear as imagens. Pergunte: «Quando costumas fazer isto?» Aceite respostas diferentes e incentive a criança a explicar a sua escolha. A hora de algumas atividades varia de família para família.

Uma atividade que faço de manhã
_____

Uma atividade que faço à tarde
_____

Uma atividade que faço à noite
_____

Sons finais e rimas

Vamos ouvir o fim das palavras

Educador ou adulto: leia cada palavra devagar e com naturalidade. A criança escuta e liga os desenhos cujos nomes acabam com o mesmo som. Não é preciso saber ler.

- Diz o nome de cada desenho em voz alta.
- Ouve o som no fim da palavra.
- Liga os dois desenhos que terminam de forma parecida.

Para o adulto

Dê tempo para a criança pensar. Se precisar, repita as palavras sem exagerar o som final. Aceite a resposta oral ou uma tentativa de ligação.

Liga os pares que rimam

Ouve os nomes dos desenhos. Liga cada desenho ao outro cujo nome acaba com um som parecido.

- balão — cão
- botão — limão
- pato — gato
- mão — pão

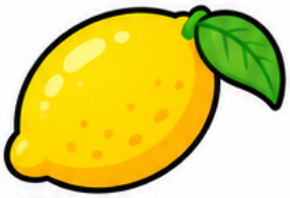
















O Mercado dos Sons



Vamos passear pelo mercado!

Observa as letras nas bancas e encontra, entre as etiquetas, a imagem cujo nome começa pelo mesmo som. Diz o nome em voz alta e liga ou cola a etiqueta junto da letra certa.

Para o adulto

Acompanhe a criança, leia as letras e os nomes e convide-a a dizer o que vê. Dê tempo para pensar e aceite tentativas. Se necessário, diga o nome lentamente e destaque o som inicial.



1 Explorar
Observa as bancas e nomeie os produtos com a criança.

2 Ouvir
Diga cada palavra devagar e escute o som do início.

3 Associar
Escolha a etiqueta com a imagem correspondente e coloque-a junto da letra inicial.

4 Conversar
Depois de completar, diga os nomes e confirme em conjunto as associações.













As minhas etiquetas recortáveis: ananás, banana, limão, maçã, pera e tomate


pera


ananás


tomate


banana

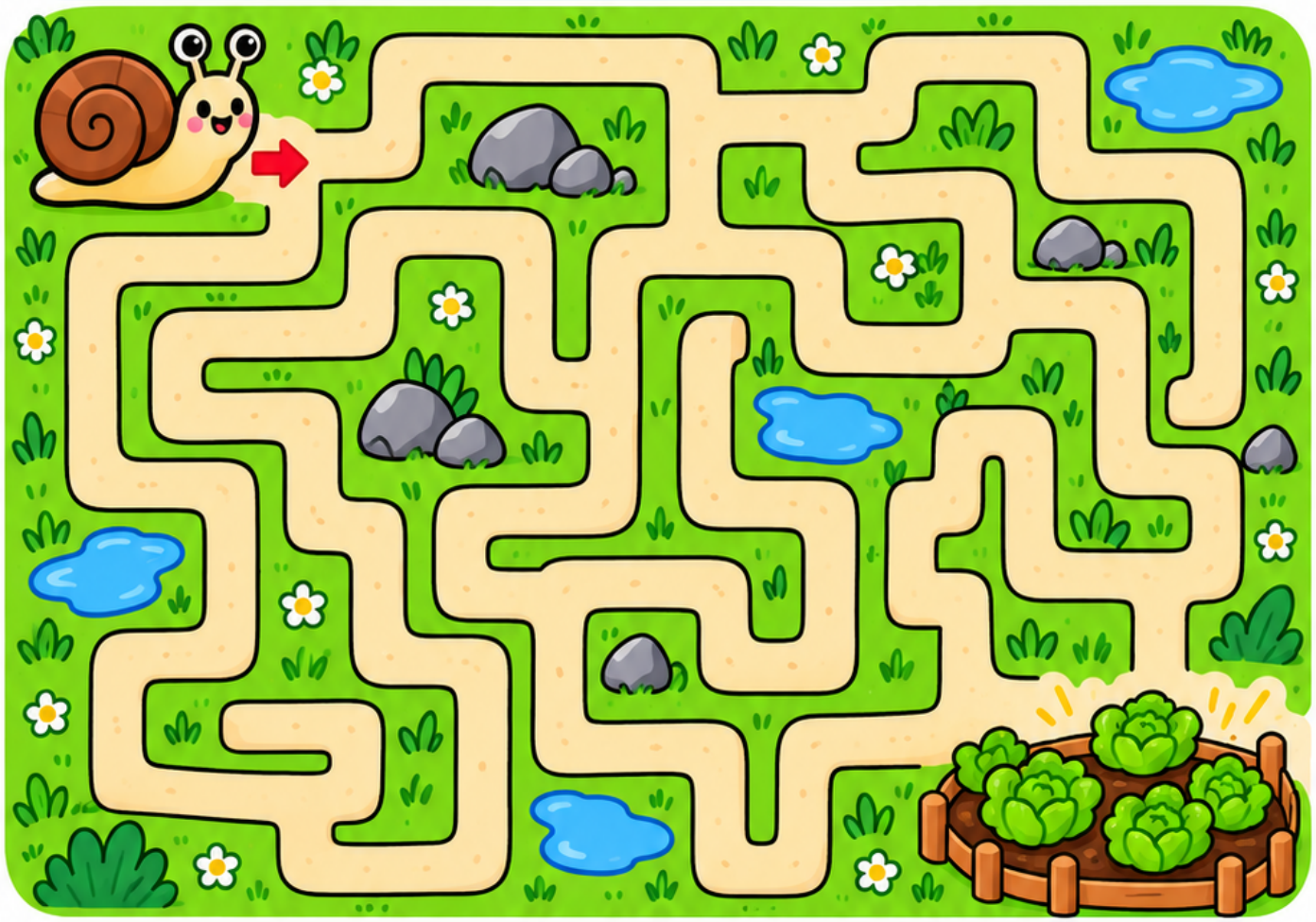

maçã


limão

A Viagem do Caracol pela Horta

Ajuda o caracol a chegar às alfaces!

Segue com o lápis um caminho desde o caracol até ao canteiro. Escolhe por onde ir sem passar pelas pedras nem pelas poças. Há caminhos que acabam sem chegar às alfaces. Se precisares, começa outra vez.



1 Observa

Procura o caracol, as alfaces, as pedras e as poças.

2 Planeia

Segue visualmente uma possibilidade, sem desenhar ainda.

3 Traça

Desenha o percurso com calma. Se o caminho terminar, experimenta outro.

4 Conta

Quando chegares às alfaces, descreve o caminho que escolheste.

Para o adulto

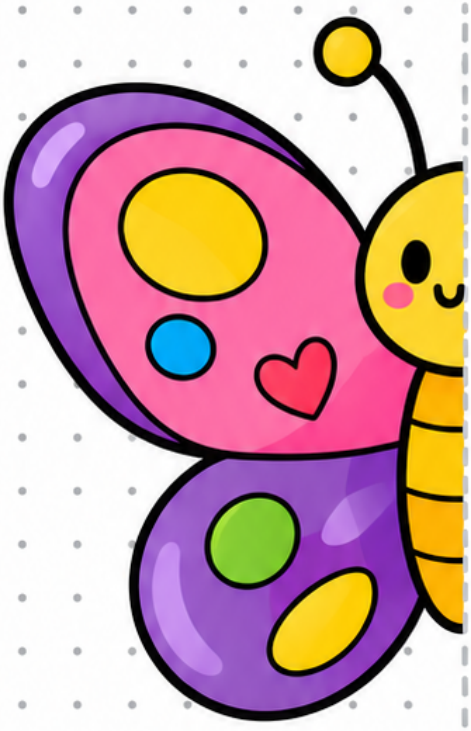
Mostre o ponto de partida e o destino. Convide a criança a observar o labirinto antes de traçar. Se necessário, acompanhe o percurso com o dedo ou use um lápis apagável.

Completa a Borboleta

Vamos completar a borboleta!

Observa a asa que já está desenhada. Desenha a outra asa do lado oposto, seguindo os pontos da grelha. Tenta repetir as formas e os padrões como se a grelha fosse um espelho.

- No fim, pinta as duas asas com cores equilibradas.
- Não faz mal se as asas não ficarem exactamente iguais: cada borboleta pode ser especial!



Para o adulto

Convide a criança a apontar o meio da grelha e a observar os detalhes da asa modelo. Deixe-a experimentar; pode ajudar com perguntas como «O que vês deste lado?» e «Onde ficaria essa forma do outro lado?».

Vamos ligar as partes do corpo



Cabeça

Ombros

Mãos

Joelhos

Pés

Vamos descobrir o corpo

Com um adulto, observa a silhueta e liga cada palavra à parte do corpo correspondente. Depois, aponta para essa parte no teu próprio corpo.



Para o adulto

Leia as palavras em voz alta e convide a criança a apontar para cada parte no seu corpo. Respeite o ritmo da criança e faça a atividade como uma brincadeira.

1 Olha para a silhueta

Encontra a cabeça, os ombros, os joelhos, os pés e as mãos.

2 Liga as palavras

Traça uma linha de cada palavra até à parte correspondente da silhueta.

3 Aponta e diz

Aponta para essa parte no teu corpo e diz o seu nome.

A CORRIDA DOS DENTINHOS LIMPOS

Um jogo de percurso para conversar e brincar sobre escovar os dentes, lavar as mãos e usar água e sabonete.

- **Para crianças dos 3 aos 6 anos, com um adulto por perto.**
- **Joguem juntos: não há vencedores nem casas para saltar por causa de erros.**



O adulto acompanha

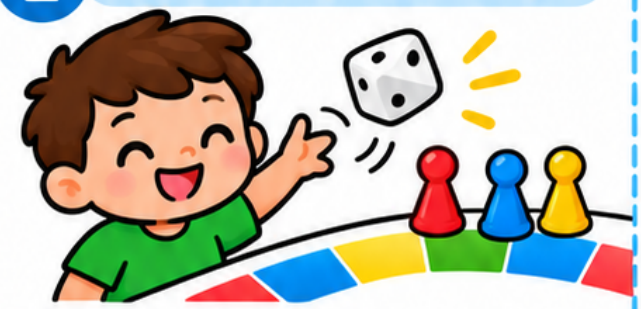
Explique as casas com calma e adapte o ritmo. A atividade ensina hábitos de higiene; não substitui os cuidados de saúde dentária.

1 Preparem o jogo



Imprima o percurso. Arranje um dado e uma peça para cada jogador. Se não tiver dado, avance uma casa de cada vez.

2 Escolham quem começa



Cada jogador lança o dado e avança esse número de casas. A criança pode mover a peça com ajuda.

3 Conversem sobre a casa



Ao parar numa imagem, diga o que vê e pergunte: «O que podemos fazer nesta situação?».

4 Cheguem ao fim juntos



Continuem até todas as peças chegarem ao fim. Celebrem a participação e escolham um hábito para praticar.

O percurso

Segue as casas pela ordem, da partida até à meta. Nas casas com desenhos, conta o que vês e conversa com o adulto.





Partida:
prepara a tua peça.



Escova:
lembra-te de escovar os dentes com a ajuda de um adulto.



Mãos:
usa água e sabonete para lavar as mãos.



Meta:
parabéns por completares o percurso!



Vamos jogar

Lança o dado, avança e observa a casa onde paraste. Se ainda não sabes o que fazer, o adulto pode mostrar e explicar.

Vamos conversar

O adulto pode usar estas perguntas durante o jogo. Aceite respostas faladas, gestos ou desenhos.

1. O que usamos para lavar as mãos?



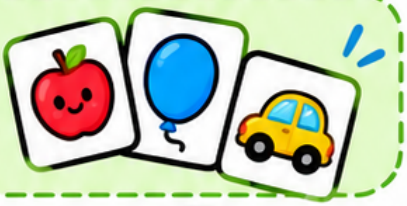
2. O que fazemos depois de molhar a escova?



3. Em que momentos do dia lavamos as mãos?



4. Que imagem do percurso te ajudou a lembrar um hábito?





Sem pressas

A criança pode observar primeiro e participar quando se sentir preparada. Valorize a tentativa, sem exigir uma resposta certa.





VAMOS RECORTAR UMA FLOR

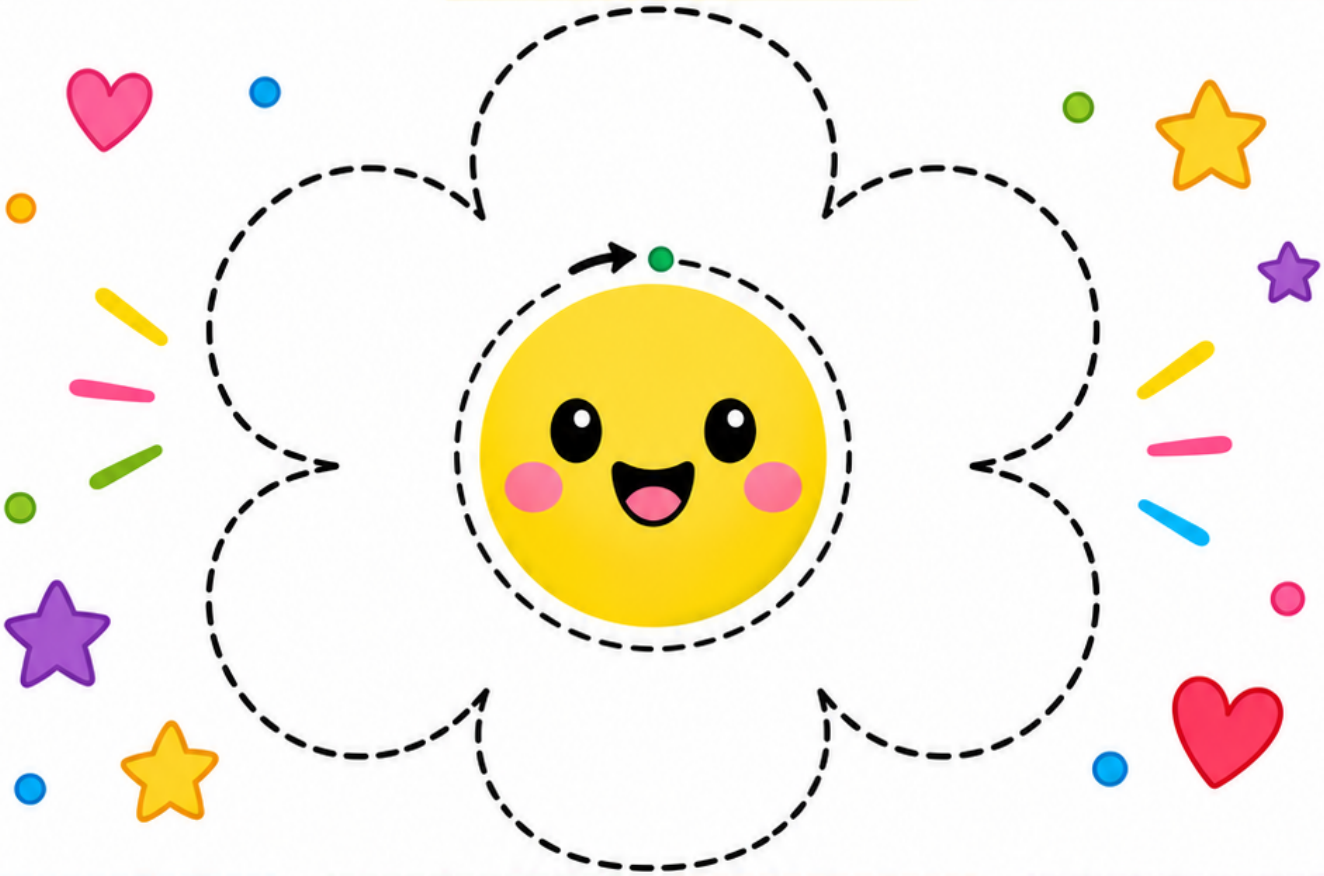
Com um adulto por perto, segue as linhas para recortar a flor. Depois, monta as pétalas em círculos.



- Pede ajuda a um adulto para preparar a tesoura de pontas redondas e o papel.
- Recorta devagar, sem afastar demasiado a tesoura do papel.
- Se precisares, faz uma pausa e pede ajuda.

Segurança primeiro

Usa a tesoura sentado e apenas para cortar papel. Transporta-a fechada, com as pontas viradas para baixo, e entrega-a pelo cabo.



1 Prepara



Coloca a folha numa superfície plana. O adulto entrega-te a tesoura de pontas redondas.

2 Segue o círculo



Começa na marca de início e acompanha a linha ponteada circular. Roda o papel com a outra mão.

3 Recorta as pétalas



Segue devagar o contorno sinuoso de cada pétala. Abre e fecha a tesoura com movimentos pequenos.

4 Monta a flor



Dispõe as pétalas à volta do centro. Sobrepõe ligeiramente as bases e cola-as com ajuda de um adulto.

Nome: _____



O Meu Grande Certificado do Meio do Percurso



A minha conquista

Este certificado é teu! Mostra o que já sabes fazer e o que estás a aprender.

Para a criança
Podes pedir ajuda a um adulto para escrever o teu nome.

O meu nome:

Hoje é:

O meu autorretrato

Desenha-te aqui. Podes acrescentar as coisas de que gostas.

A marca da minha mão

Com a ajuda de um adulto, contorna a tua mão. Se preferires, desenha-a tu.

Com cuidado
Usa um lápis ou um lápis de cor. O adulto pode ajudar a segurar o papel.

Já consigo!

Pensa no que já consegues fazer. Podes assinalar, desenhar ou pedir a um adulto que escreva contigo.

- ☐ Reconheço algumas letras.
- ☐ Conto objetos.
- ☐ Identifiço cores e formas.
- ☐ Faço traços e desenhos.
- ☐ Encontro pares que combinam.
- ☐ Partilho o que sinto.

Cada passo conta
Escolhe apenas o que faz sentido para ti. Aprender leva tempo e cada pessoa aprende ao seu ritmo.

Outra coisa que já consigo fazer:

Uma coisa que quero continuar a aprender:

A minha celebração

Este certificado celebra o teu esforço e tudo o que estás a descobrir.

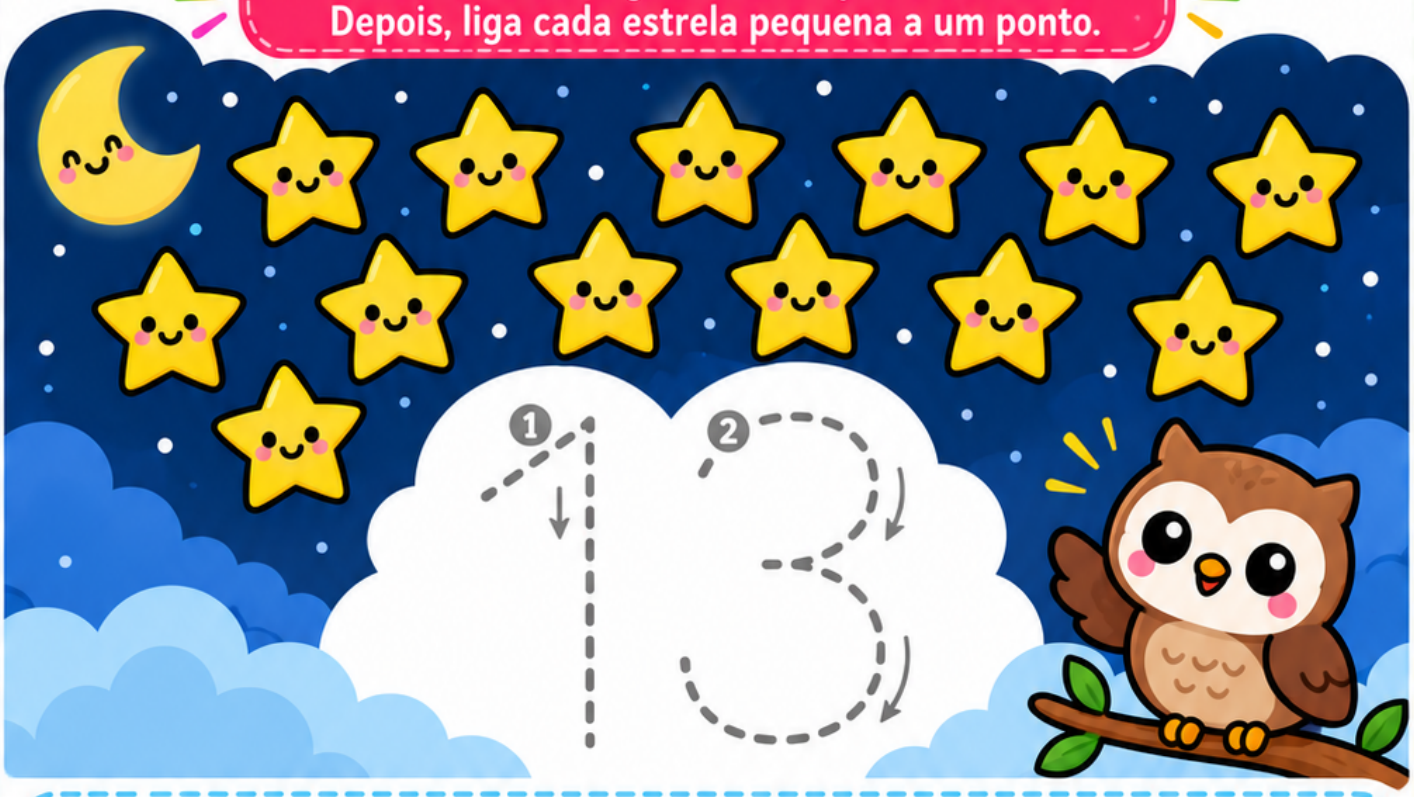
Assinatura ou desenho da criança:

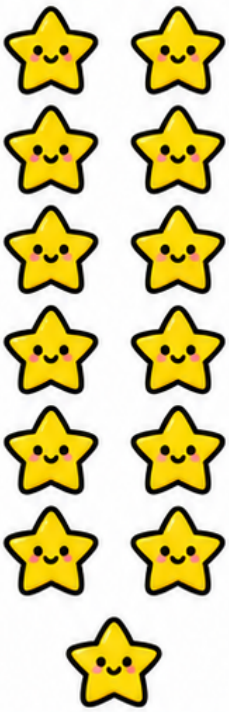
Mensagem de quem me acompanha:

Nome: _____ Data: ____ / ____ / _____

O número 13 e as estrelas cadentes

Conta as estrelas grandes. Traça o número 13.
Depois, liga cada estrela pequena a um ponto.







1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

O número 14 e as velas do barco pirata

Vamos contar e traçar



Conta as velas do barco. Depois, pinta as velas com o número 14 e traça o número seguindo o caminho pontilhado.

- Conta em voz alta até 14.
- Pinta apenas as velas com o número 14.
- Traça o número 14 nas linhas.

1 Contar

Aponta para cada vela uma vez e conta de 1 a 14.

2 Encontrar

Procura e pinta apenas as velas marcadas com 14.

3 Traçar

Passa o lápis pelo caminho pontilhado para escrever 14.

Para o adulto

Acompanhe a contagem e ajude a criança a começar cada traço no ponto assinalado. Adapte o apoio ao ritmo da criança.

14 14 14 14 14 14

Apanhar Frutas no Pomar

Vamos encher a caixa!

Conta as maçãs e as laranjas. Junta os dois grupos para descobrir quantas frutas há ao todo.

Para o adulto

Leia as instruções e acompanhe a criança. Se necessário, conte emconjunto, apontando para cada fruta.

- Observa os dados ilustrados.
- Conta cada fruta uma só vez.
- Escreve o total na caixa.



1 Lança os dados

Lança os dois dados ou escolhe um cartão de cada grupo.

2 Conta as maçãs

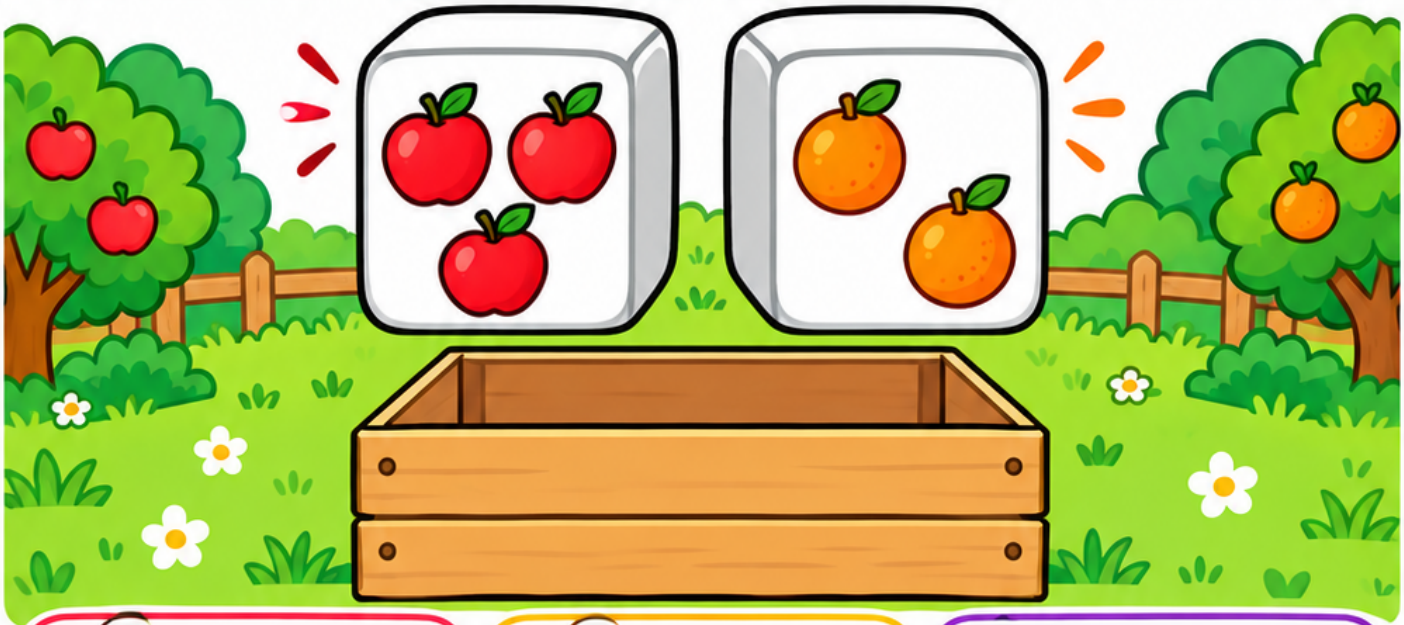
Conta as maçãs do primeiro dado e regista o número.

3 Conta as laranjas

Conta as laranjas do segundo dado e regista o número.

4 Junta e soma

Conta todas as frutas, uma a uma, e escreve o total.

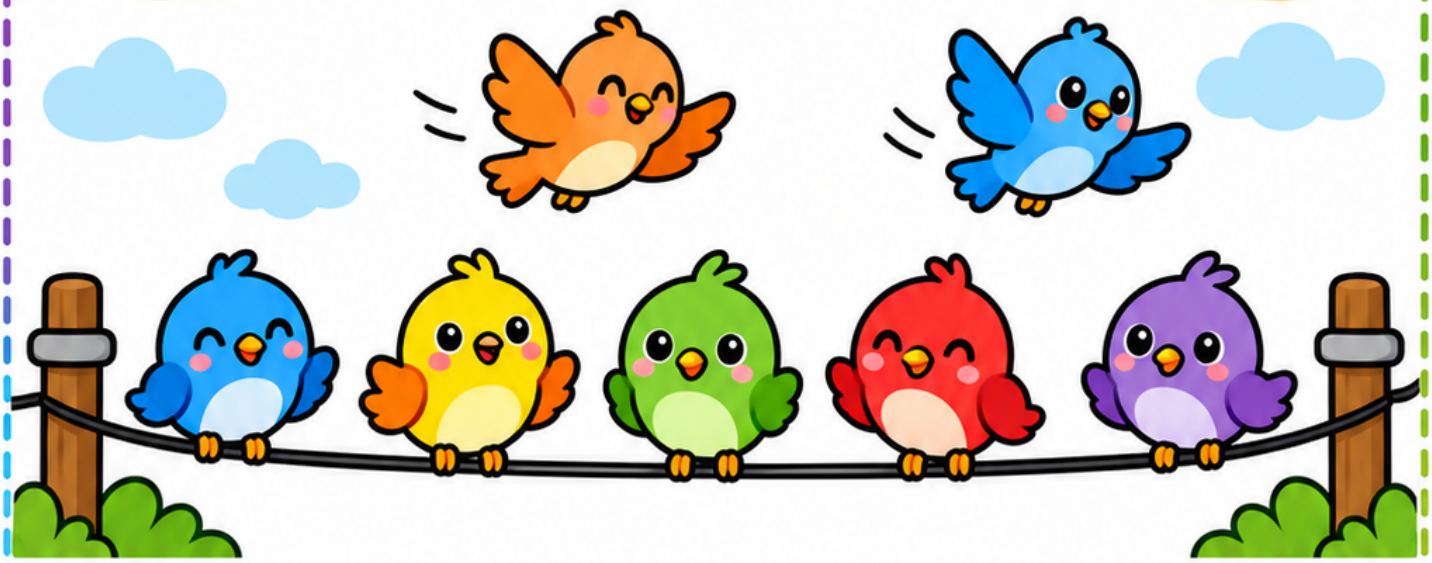


Maçãs

Laranjas

Frutas ao todo

Os pássaros no fio da luz



Vamos contar os pássaros

Olha para os pássaros pousados no fio. Conta-os em voz alta. Depois, risca os que voaram e conta os que ficaram.

1. Conta todos os pássaros.
2. Risca os pássaros que voaram.
3. Conta os pássaros que ficaram.

Para o adulto

Acompanhe a contagem e convide a criança a apontar para cada pássaro. Se necessário, contem juntos.

1 Antes de começar

Mostre a imagem e leia as instruções em voz alta. Convide a criança a contar os pássaros.

2 A riscar

Peça à criança que risque os pássaros que voaram.

3 A contar outra vez

Contem os pássaros que ficaram. A criança pode apontar para cada um.

Pássaros no fio ao início	Pássaros que voaram	Pássaros que ficaram

Desfile de animais

Observa a fila. Depois, segue as instruções e pinta os animais.



1. Pinta o animal que está à frente do leão.
2. Contorna o animal que está atrás do leão.
3. Pinta o animal que está no meio da fila.

Para o adulto

Aponte para a fila e leia cada instrução. Convide a criança a dizer em voz alta «à frente», «atrás» e «no meio».
Se necessário, acompanhe a resposta com o dedo, sem fazer a atividade por ela.

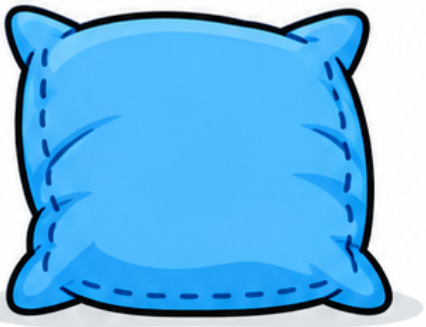


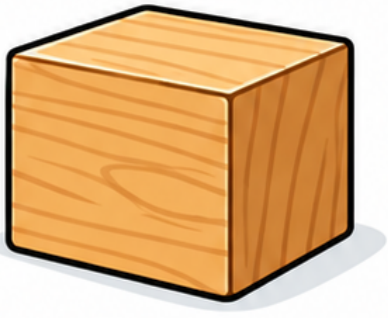
Explorar texturas

Liga cada objeto à textura.









ÁSPERO

LISO

MACIO

DURO

Ordenar as rotinas

Do acordar ao dormir

Recorta os cartões, observa as imagens e põe as rotinas pela ordem em que acontecem. Depois, cola cada cartão no espaço certo.

Para o adulto

Acompanhe a criança e conversem sobre o que fazem de manhã, durante o dia, à refeição e à noite. A ordem pode variar entre famílias; adapte os cartões à rotina da criança.

1 Recortar

Com ajuda de um adulto, recorta os quatro cartões pelas linhas tracejadas.

2 Ordenar

Escolhe o que acontece primeiro, a seguir, depois e no fim.

3 Colar

Cola os cartões nos espaços numerados, pela ordem escolhida.

4 Conversar

Conta o que fazes em cada momento. Podes mudar a ordem para combinar com o teu dia.

1.º – Primeiro	2.º – A seguir	3.º – Depois	4.º – No fim

Cartões para recortar

Recorta os cartões pelas linhas tracejadas.









Causa e efeito

Vamos ligar causa e efeito

Observa as imagens e descobre o que aconteceu primeiro e o que aconteceu depois.
Liga cada situação à imagem que combina com ela.
Podes contar em voz alta como sabes.

Para o adulto

Convide a criança a observar, escolher e explicar a ligação. Se necessário, leia as instruções e ajude-a a apontar as imagens. Não há problema em conversar antes de traçar.

Nome: _____ Data: _____

Traça uma linha entre cada par de imagens.













Desenha ou conta outra situação de causa e efeito:

A Quinta dos Saberes

Vamos explorar a quinta!

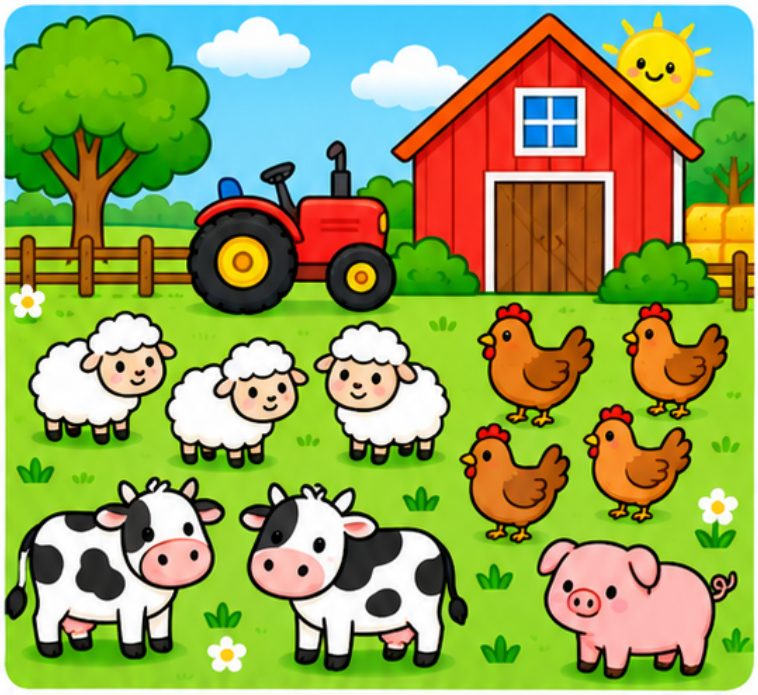
Com um adulto, observa o cenário. Conta os animais, ouve os sons do início das palavras e procura formas geométricas. Podes responder apontando, dizendo ou desenhando.

- Conta cada animal uma vez.
- Diz o nome do animal devagar e escuta o primeiro som.
- Procura formas no cenário da quinta.



Para o adulto

Leia as instruções em voz alta e dê tempo à criança para explorar. Se necessário, conte em conjunto ou ofereça escolhas; valorize o esforço e as estratégias usadas.



Quantos animais vês?

Conta os animais de cada grupo. Assinala o número que corresponde à quantidade. Depois, conta todos os animais juntos.

Ovelhas:	1	2	3	4	5
Galinhas:	1	2	3	4	5
Vacas:	1	2	3	4	5
Porcos:	1	2	3	4	5

Todos juntos:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

Que som ouves primeiro?

Diz o nome de cada animal. Associa-o à palavra que começa pelo mesmo som. O adulto pode ler as palavras em voz alta.

- **Vaca** → vela
- **Ovelha** → olho
- **Porco** → pato
- **Galo** → gato
- **Pato** → panela

Escuta com atenção

Estamos a ouvir o som inicial, não a contar letras. Em português, algumas letras podem representar sons diferentes; nesta ficha, compara o som que ouves ao dizer cada palavra.

Formas na herdade

Procura estas formas no cenário. Aponta para um exemplo ou desenha uma linha até à forma correspondente.

- **Círculo** — roda do tractor
- **Quadrado** — janela do celeiro
- **Triângulo** — telhado
- **Rectângulo** — porta

Conta, liga e encontra

Conta os animais e liga cada grupo ao número certo. Depois, escolhe um animal e diz uma palavra que comece pelo mesmo som. No cenário, encontra um círculo, um quadrado, um triângulo e um rectângulo.

- Quantos animais contaste ao todo?
- Que animal escolheste? Que som ouves no início do nome?
- Que formas encontraste na herdade?



Uma conversa para aprender

Convide a criança a explicar como contou e onde encontrou as formas. Não é preciso terminar tudo de uma só vez; adapte o ritmo ao interesse e à atenção da criança.

Desenha ou escreve o número total de animais:

Desenha uma forma que encontraste:

O número 16 e os insetos do bosque



Vamos contar até 16!

Ajuda a joaninha a encontrar os seus amigos no prado. Conta cada inseto uma só vez. Depois, traça o número 16 e tenta escrevê-lo sozinho.

- Aponta para cada inseto enquanto contas.
- Segue as setas para traçar o 1 e o 6.
- No fim, conta outra vez para confirmar.

Para o adulto

Acompanhe a atividade sem pressa. Se necessário, conte em conjunto e deixe a criança apontar ou traçar com o dedo antes de usar o lápis.

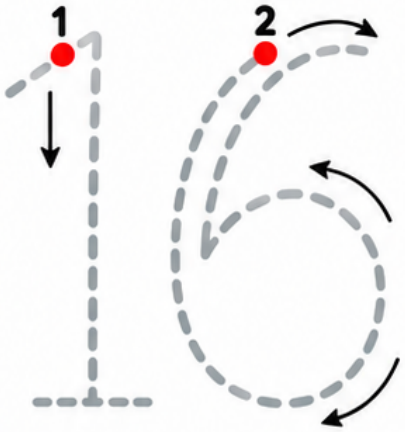


1 Conta

Conta os insetos do prado, apontando para cada um.

2 Traça

Segue o caminho pontilhado para formar o 1 e depois o 6.



3 Experimenta

Escreve o número 16 no espaço livre.

O meu 16

O número 17
e os carimbos do carteiro



Vamos conhecer o 17

Educador ou adulto: apresente a ficha e convide a criança a explorar o número. A criança pode apontar, dizer o nome do número e seguir os traços com o dedo antes de usar o lápis.

- **Este é o número dezassete: 17.**
- O 17 é feito de uma **dezena** e sete unidades: **10 + 7 = 17.**
- Uma dezena corresponde a dez unidades.

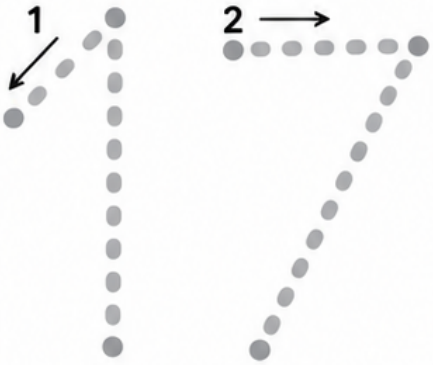
Para o adulto

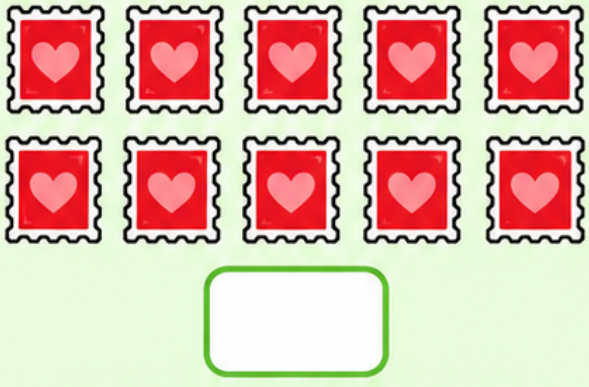
Acompanhe sem pressa. Se for útil, disponha dez objetos juntos e mais sete ao lado, para a criança contar e comparar com os carimbos.

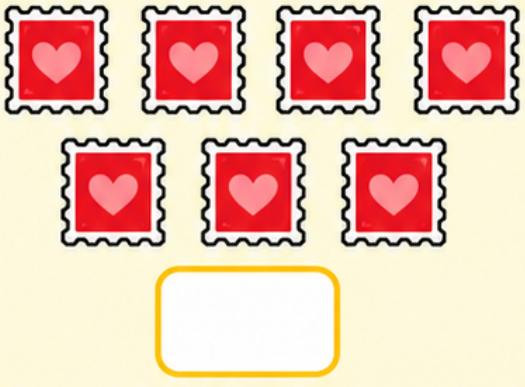
Segue o caminho do carteiro

A **criança traça** o número 17, primeiro com o dedo e depois com lápis.
Em seguida, conta os carimbos e liga cada grupo à quantidade indicada.

- Conta **dez** carimbos no primeiro grupo.
- Conta **sete** carimbos no segundo grupo.
- Junta os dois grupos: quantos carimbos há ao todo?







A MINHA VEZ E CONVERSA DE CARTEIRO

A minha vez



A criança completa os desafios. O adulto pode ler cada instrução em voz alta e dar espaço para a criança responder apontando, contando ou desenhando.

1 Escreve o número 17 no espaço de resposta.

2 Desenha mais carimbos até teres dezassete no total.

3 A minha dezena e as minhas sete unidades.

Conversa de carteiro

Conversem sobre a atividade. A criança pode responder com palavras, gestos ou desenhos.

1. Que algarismos formam o 17?
2. Quantos carimbos há na dezena? E nas unidades?
3. Como verificaste que eram dezassete?

Observação do adulto

Repare se a criança reconhece o numeral, mantém a contagem e distingue o grupo de dez das sete unidades. Retome a contagem com objetos se necessário.

O número 18 e as botijas do fundo do mar

1 Vamos contar e traçar!

Conta as botijas. Depois, traça o número 18 com o lápis. No fim, pinta o desenho.

- Conta cada botija uma vez.
- Segue as setas para traçar o 1 e depois o 8.
- Podes pedir ajuda a um adulto.



2 O meu número

Traça o número 18. Depois, tenta escrevê-lo sozinho.

18 18 18

Para o adulto

Convide a criança a apontar para cada botija enquanto conta.
Se necessário, acompanhe o traçado com o dedo antes de usar o lápis.

O número 20

Duas dezenas de balões

Vamos contar até 20!

Pinta os balões e conta-os.
No fim, diz em voz alta: «vinte!»

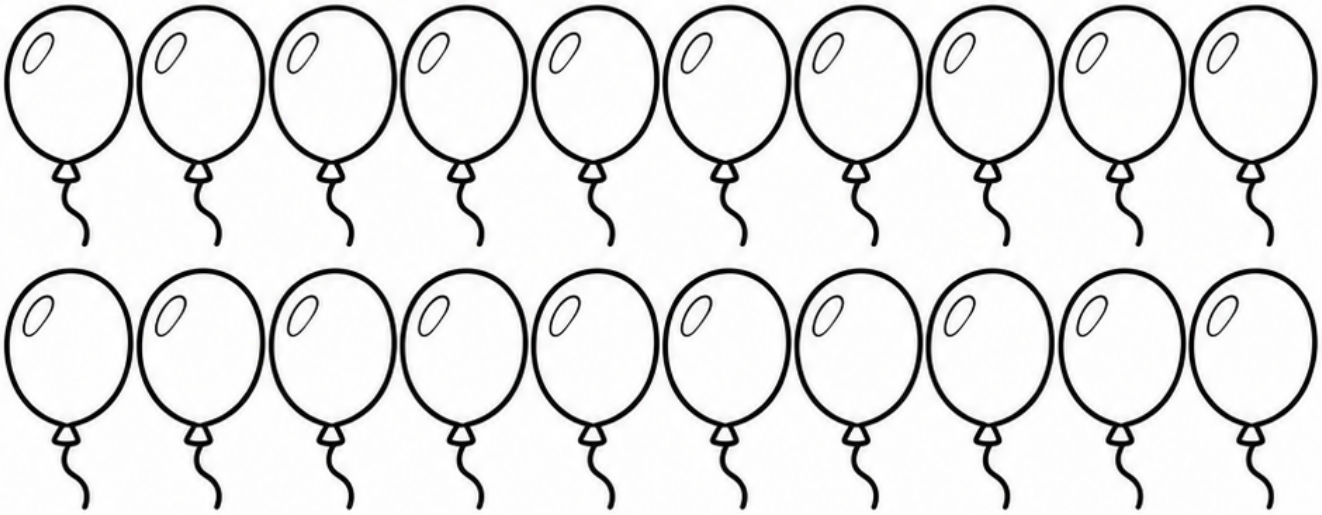
Para o adulto

Acompanhe a contagem, apontando para cada balão. Se for útil, conte primeiro até 10 e depois continue até 20.



Os meus balões

Conta cada balão uma vez. Pinta-os como quiseres!



Nome: _____

Os peixinhos no aquário coletivo

Juntamos os peixinhos

Educador/a ou familiar: leia as instruções em voz alta e acompanhe a criança. A criança pode contar os peixes, desenhar ou dizer a resposta. Use lápis de cor ou lápis de carvão.

- Conta os peixes do primeiro grupo.
- Conta os peixes do segundo grupo.
- Junta os grupos e conta todos os peixes.
- Completa a adição.



Vamos contar juntos!

Cada peixe conta uma vez. Aponta para cada um enquanto contas.

1 Observa
Vê quantos peixes estão no primeiro grupo e quantos estão no segundo.

2 Junta
Imagina que os dois grupos nadam juntos no mesmo aquário.

3 Conta
Conta todos os peixes, sem saltar nenhum.

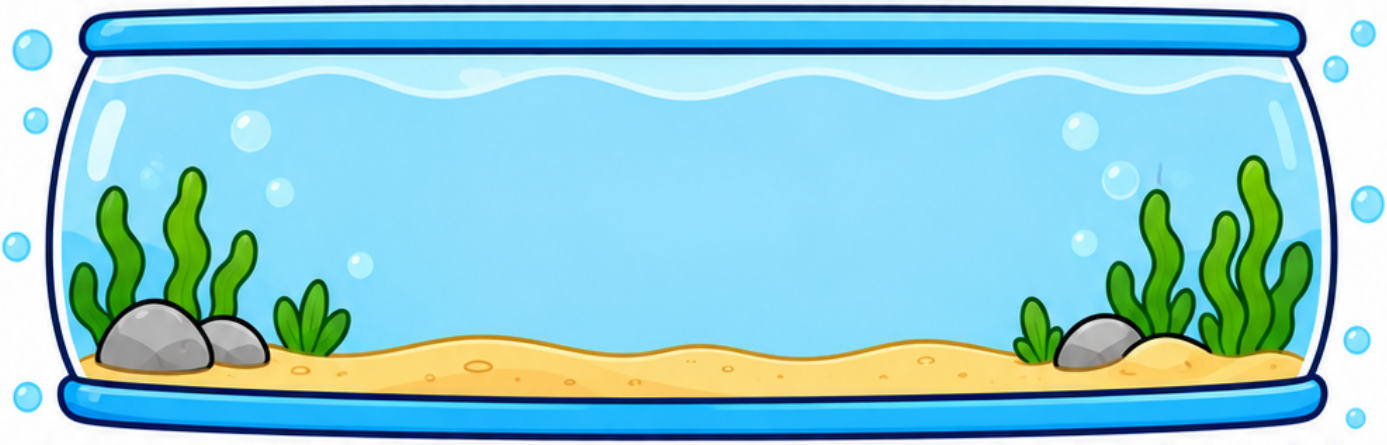
4 Regista
Escreve ou diz o número que mostra quantos peixes há ao todo.

Primeiro grupo



Segundo grupo





No primeiro grupo há: _____

No segundo grupo há: _____

Ao todo há: _____

A minha adição: _____ + _____ = _____



Já contaste todos os peixes?

Sim
Regista quantos peixes há ao todo.

Ainda não
Aponta para cada peixe e conta devagar, uma vez para cada um.

Labirinto da lontra

Ajuda a lontra a chegar ao lago

Segue o caminho desde a entrada até ao lago. Planeia antes de traçar: o caminho tem de passar pelos cruzamentos da grelha e não pode atravessar as linhas grossas. Podes usar o dedo primeiro e depois desenhar com lápis.

Para o adulto

Convide a criança a observar o percurso e a explicar o que pensa fazer. Se precisar, acompanhe o traçado com o dedo, sem indicar logo a solução. Faça pausas e adapte o desafio ao ritmo da criança.

1 Observa
Procura a entrada, a meta e as linhas que bloqueiam a passagem.

2 Planeia
Experimenta mentalmente ou com o dedo um caminho pelos cruzamentos livres.

3 Traça
Desenha o percurso sem atravessar as linhas grossas.

4 Conta
Conta os passos entre cruzamentos e explica como chegaste à meta.



O meu caminho _____

As Etapas do Pão

Vamos ordenar a história

Educador ou familiar: leia a história com a criança. Observem as quatro imagens e conversem sobre o que acontece primeiro, a seguir e no fim. A criança pode apontar, recortar e colar as imagens pela ordem, ou escrever 1, 2, 3 e 4. Aceite que explique a sequência pelas suas palavras.

- O trigo cresce no campo e é colhido.
- Os grãos são moídos para fazer farinha.
- Na padaria, a farinha é misturada com outros ingredientes e a massa é preparada.
- O pão é cozido no forno e chega à mesa.

Conversa em conjunto

Pergunte: «O que tem de acontecer antes de o pão ir ao forno?» e «Como sabes qual é a primeira imagem?»

1 Observa
Olha para as quatro vinhetas e diz o que vês em cada uma.

2 Ordena
Coloca as imagens na sequência: campo, moinho, preparação da massa e pão cozido.

3 Conta
Conta a história usando palavras como «primeiro», «depois» e «no fim».









A minha sequência: 1 → 2 → 3 → 4

☐ → ☐ → ☐ → ☐

Descobrir cilindros e paralelepípedos

Vamos descobrir os sólidos

Com um adulto, observa objetos do quotidiano. Procura formas que se parecem com um cilindro ou com um paralelepípedo. Depois, desenha ou liga cada objeto à forma correspondente.

- **Cilindro:** tem duas bases circulares e uma superfície lateral curva. Uma lata é um exemplo.



- **Paralelepípedo:** tem faces planas retangulares. Uma caixa de sapatos é um exemplo.



Para o adulto

Mostre uma lata vazia e uma caixa. Convide a criança a observar, tocar e descrever as formas. Use apenas objetos seguros, limpos e sem arestas cortantes.

1 Observar



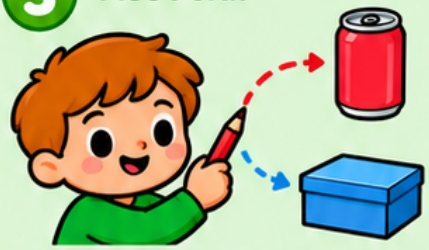
Escolham uma lata vazia e uma caixa, ou observem imagens destes objetos.

2 Descrever



Pergunte: «Que partes são curvas?» e «Que partes são planas?» Aceite as palavras e os gestos da criança.

3 Associar



A criança liga ou desenha a lata junto do cilindro e a caixa junto do paralelepípedo.

Nome: _____

Desenha um objeto em forma de cilindro

Desenha um objeto em forma de paralelepípedo



Juntamos uma dezena e unidades

Vamos somar

Conta os elementos de cada grupo. Junta uma dezena completa com as unidades soltas e escreve o total no rectângulo.

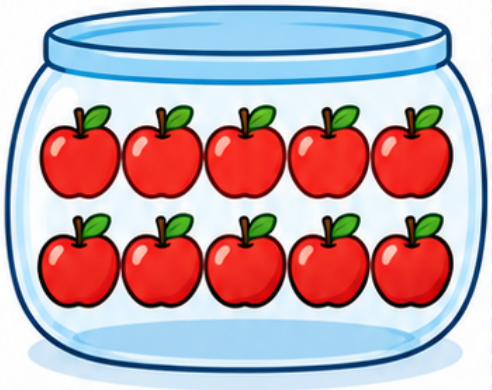
- **Dezena:** um grupo de 10 elementos.
- **Unidades:** elementos contados um a um.

Para o adulto

Leia as instruções, ajude a criança a apontar e contar cada elemento e incentive-a a escrever o numeral. Se necessário, permita que conte em voz alta ou toque nos desenhos.

1 **Conta o primeiro grupo**

Aponta para cada elemento uma vez e conta-os.



2 **Conta o segundo grupo**

Conta os elementos do outro grupo.

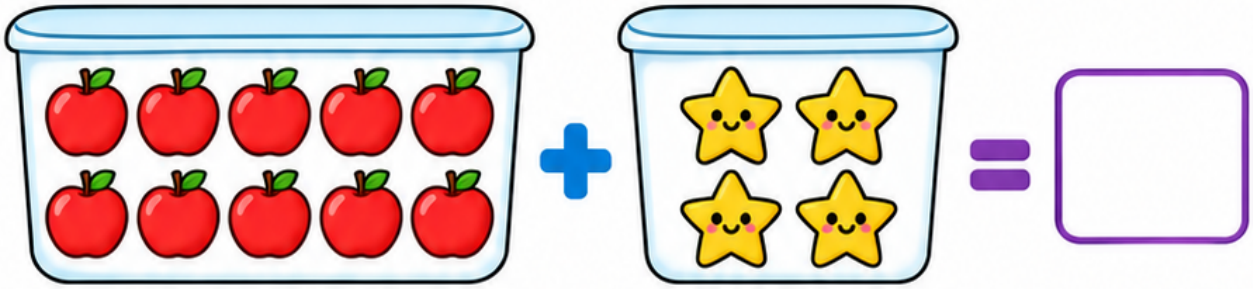


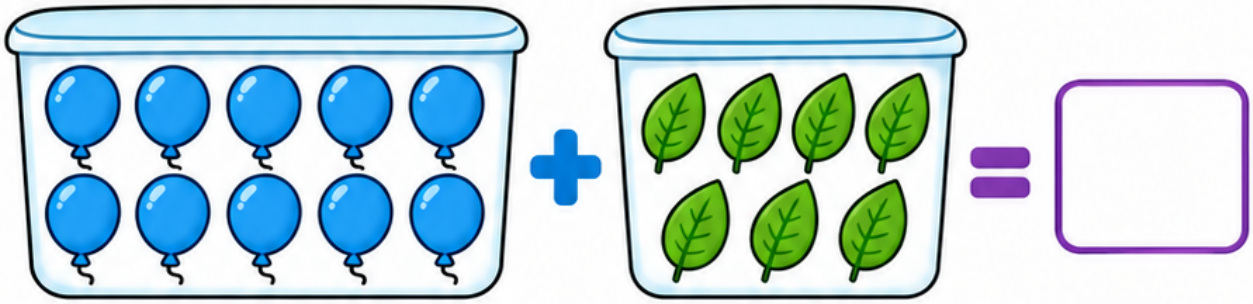
3 **Junta e regista**

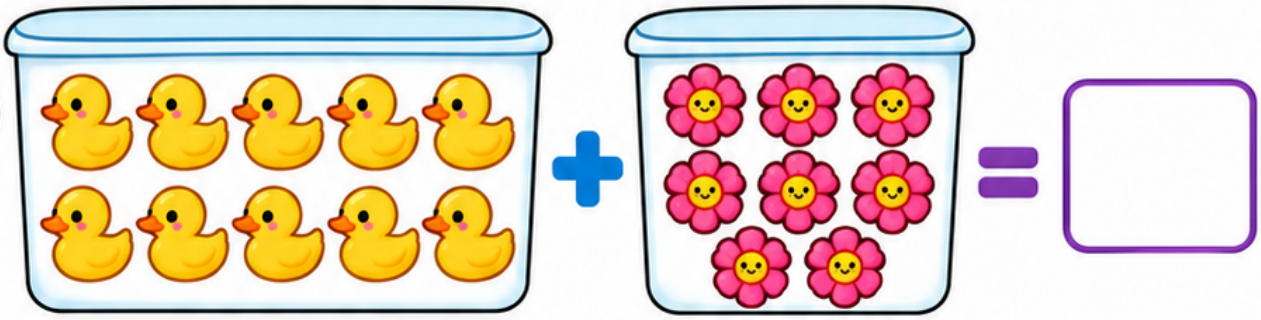
Diz quantos há ao todo e escreve esse número no rettângulo.

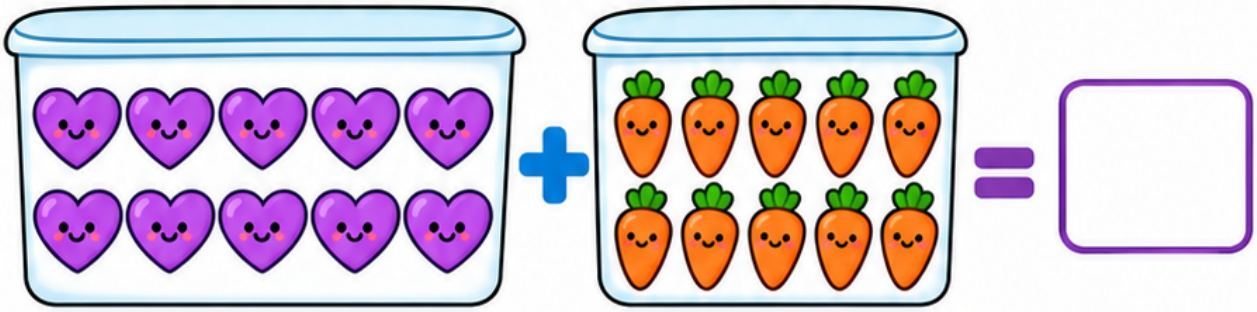
CONTA E REGISTA

Em cada linha, conta os elementos dos dois grupos. Junta-os e escreve o total no rectângulo de resposta.

1 

2 

3 

4 

Confere a tua contagem

Volta a contar os elementos de cada linha.
Verifica se escreveste no rectângulo o número total de elementos.

1) 10 + 4 = 14

2) 10 + 7 = 17

3) 10 + 9 = 19

4) 10 + 10 = 20

Conversa com a criança

Pede-lhe que explique como contou.
Valoriza o esforço e a estratégia,
mesmo que seja preciso contar novamente.



O Mapa do Tesouro da Ilha

	A	B	C
1			
2			
3			

Vamos explorar a ilha!



Ajuda o papagaio a encontrar o tesouro. Observa a grelha: as letras indicam as colunas e os números indicam as linhas.

- Aponta para a letra de cima e para o número ao lado.
- Diz primeiro a letra e depois o número: por exemplo, A1.
- Podes responder apontando, dizendo ou marcando na grelha.

Para o adulto

Leia as instruções em voz alta e acompanhe a criança, se necessário. Use a grelha para conversar sobre posições: coluna (letra) e linha (número).

1 Observa

Procura o baú, a palmeira e o papagaio na grelha.

2 Localiza

Encontra a letra da coluna e o número da linha de cada desenho.

3 Responde

Diz a letra e o número de cada lugar, por esta ordem.

Baú: letra e número

Palmeira: letra e número

Papagaio: letra e número



Nome: _____

Quem usa este objeto?



médico





bombeiro





carteiro





jardineiro



Quem usa este objeto?

Liga cada profissional ao objeto que usa no seu trabalho. Segue as linhas com o dedo e, depois, traça-as com um lápis. No fim, conta à pessoa adulta o que descobriste.

- O **médico** usa o **estetoscópio** para ouvir o coração e a respiração.
- O **bombeiro** usa a **mangueira** para ajudar a apagar incêndios.
- O **carteiro** usa a **mala** para transportar cartas.
- O **jardineiro** usa o **regador** para dar água às plantas.

1. **Observa**
   Procurem juntos as quatro profissões e os quatro objetos.
2. **Liga**
   A criança traça uma linha sinuosa entre cada profissional e o objeto correspondente.
3. **Conversa**
   Pergunte: «Quem usa este objeto?» e «Para que serve?».

Para a pessoa adulta: Convide a criança a nomear as imagens e a explicar as ligações. Se precisar, faça primeiro o percurso com o dedo. Valorize o esforço e a conversa, sem exigir que a linha fique perfeita.

Onde viaja cada veículo?

Observa os veículos e coloca cada um no ambiente por onde se desloca.
Podes desenhar ou recortar e colar as imagens, com ajuda de um adulto.

- **AR** — avião
- **ÁGUA** — barco e submarino
- **TERRA** — bicicleta e comboio



AR

AR — desenha ou cola aqui o avião.

ÁGUA

ÁGUA — desenha ou cola aqui o barco e o submarino.

TERRA

TERRA — desenha ou cola aqui a bicicleta e o comboio.

1 Observa

Olha para cada veículo e diz o seu nome.



2 Escolhe

Pensa se viaja pelo ar, pela água ou pela terra.



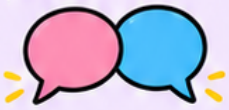
3 Coloca

Desenha o veículo no espaço certo ou cola nele a imagem correspondente.



4 Conversa

Conta como decidiste. Um adulto pode escrever as tuas palavras.



Para o adulto

Convide a criança a nomear pada veículo e a explicar a suas escolha. Aceite respostas por palavras, gestos ou apontar.

O FOGUETÃO

Pronto para Descolar



Vamos preparar o foguetão!

Educador/a ou família: acompanhe a criança nesta atividade. A criança completa a contagem decrescente de 10 até 0 nos degraus até ao foguetão.

- Observe os números em falta e diga-os em voz alta, se necessário.
- A criança pode escrever, apontar ou dizer cada número.
- No fim, contem juntos até 0 e digam: «Descolagem!»

À medida da criança

Se for difícil escrever, deixe-a apontar ou responder oralmente. O importante é explorar a sequência com tranquilidade.

1 Começar no 10

Encontre o degrau com o número 10 e siga a escada para baixo.

2 Completar a sequência

Diga os números por ordem decrescente: 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 0. Preencha os espaços vazios.

3 Contar para a descolagem

Acompanhe os degraus até chegar ao 0. Façam juntos a contagem final e imaginem o foguetão a descolar.

O enredo em quadrinhos

Uma aventura no jardim comunitário

Educador ou familiar: leia a história com a criança. Recortem as quatro vinhetas pelas linhas tracejadas e conversem sobre o que acontece primeiro, depois e no fim. A criança pode ordenar as imagens, contá-las à sua maneira e explicar por que escolheu essa sequência.

- Use uma tesoura adequada à idade e acompanhe sempre o recorte.
- Se a criança precisar, ajude-a a observar pistas nas imagens e faça perguntas sem dar logo a resposta.

Vamos contar!

Usa as palavras «primeiro», «depois» e «no fim» para ligar as ideias.

1 Recortar
Recorta as quatro vinhetas pelas linhas tracejadas, com ajuda de um adulto.

2 Observar
Olha para as personagens, os objetos e o que parece estar a acontecer em cada imagem.

3 Ordenar
Coloca as vinhetas numa sequência que conte uma história com sentido.

4 Contar
Conta a aventura usando «primeiro», «depois» e «no fim». Explica o que te ajudou a escolher a ordem.









A minha história começa com...

_____

_____

A minha história termina com...

_____

_____