

NOME: _____ TURMA II

Reescreva as frases:

O  DA  É BONITO.

A  VAI À  E VÊ O 

A  COME A .

A  BOTOU AS  NA 

NOME: _____ TURMA II



SE AS COISAS FOSSEM MÃES

Sylvia Orthof

SE A LUA FOSSE MÃE, SERIA MÃE DAS ESTRELAS,
O CÉU SERIA SUA CASA, CASA DAS ESTRELAS BELAS.
SE A SEREIA FOSSE MÃE, SERIA MÃE DOS PEIXINHOS,
O MAR SERIA UM JARDIM E OS BARCOS SEUS CAMINHOS.

1. PINTE DE VERMELHO, TODA VEZ QUE ENCONTRAR A PALAVRA MÃE NO TEXTO.

2. QUANTAS VEZES A PALAVRA MÃE APARECE NO TEXTO?

3. ESCREVA COM CAPRICO O NOME DE SUA MAMÃE.

NOME: _____ TURMA II



COMPLETE AS PALAVRAS COM AS LETRAS QUE FALTAM.



___AF___



___EI___



___ES___



___UADR___



___UDI___



___EIX___



___HUPET___



___ORT___



___ADEIR___



___ASSOUR___



___AD___



___BÓBOR___

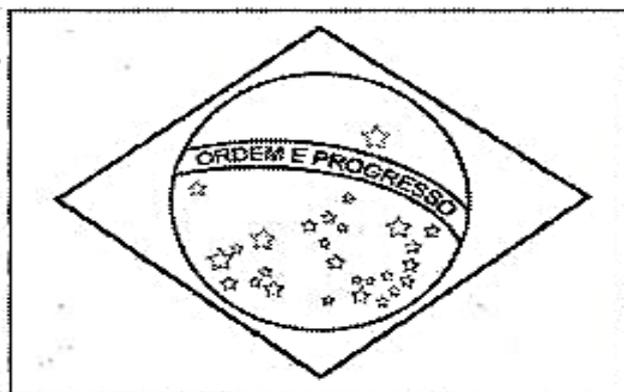
NOME: _____ TURMA II

HINO DA INDEPENDÊNCIA DO BRASIL

TRECHO DA MÚSICA DE: EVARISTO DA VEIGA
LETRA: D. PEDRO I

JÁ PODEIS DA PÁTRIA FILHOS
VER CONTENTE A MÃE GENTIL
JÁ RAIOU A LIBERDADE
NO HORIZONTE DO BRASIL

BRAVA GENTE **BRASILEIRA**
LONGE VÁ TEMOR SERVIL
OU FICAR A PÁTRIA LIVRE
OU MORRER PELO BRASIL.



ENCONTRE AS PALAVRAS GRIFADAS NO CAÇA - PALAVRAS:

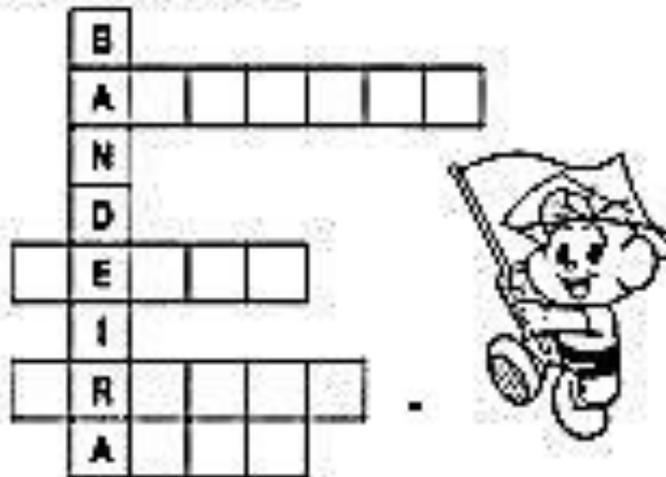
A F R E B R A S I L N R F G P
F L T C A E Y N B B I L O P N
A I L M P A T R I A L O N G E
P V Y F R M V D A E K E I J B
O R T N H O R I Z O N T E D C
A E R E A D L I B E R D A D E
B R A S I L E I R A O P A R E

NOME: _____ TURMA II



Atividade

1- COMPLETE A CRUZADINHA COM AS CORES DA BANDEIRA DO BRASIL:



Agora escreva o nome de seu país:

Em que dia é comemorado o dia da Independência do Brasil?

O que esta escrita na Bandeira do Brasil?

NOME: _____ TURMA II

Vamos Cantar?



HINO DA INDEPENDÊNCIA

JÁ PODEIS, DA PÁTRIA FILHOS,
VER CONTENTE A MÃE GENTIL;
JÁ RAIOU A LIBERDADE
NO HORIZONTE DO BRASIL.

BRAVA GENTE BRASILEIRA!
LONGE VÁ... TEMOR SERVIL:
OU FICAR A PÁTRIA LIVRE
OU MORRER PELO BRASIL.

Atividades

1. ENCONTRE E PINTE NO HINO O NOME BRASIL.
2. CIRCULE APENAS AS LETRAS QUE FORMAM O NOME DE NOSSO PAÍS.

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

DESAFIO JUDÔ DE TABULEIRO

2



Agora você é um faixa cinza
Faça o movimento do
golpe O Soto Gari
5 vezes de cada lado



3



Você se atrasou para o treino
Faça 10 abdominais

4



Parabéns! Você é faixa azul.
Com isso vem as responsabilidades
Lembre-se de sempre ajudar
nas tarefas de casa e da escola!

1



É a sua primeira aula de Judô
Dê 15 pulinhos
para comemorar



5



Agora que você chegou
na faixa amarela,
mostre sua força de Judoca
e faça 5 flexões de braço



HAJIMÊ!
Lembre-se
de alongar



Códigos Morais do Judô:

- Cortesia, para ser educado no trato com os outros;
- Coragem, para enfrentar as dificuldades com bravura;
- Honestidade, para ser verdadeiro em seus pensamentos e ações;
- Honra, para fazer o que é certo e se manter de acordo com seus princípios;

colar

Regras do jogo:



1. O jogo só pode ser jogado por no mínimo dois participantes;
2. A disputa iniciará na ordem do participante mais velho para o mais novo;
3. O personagem de cada participante deverá andar a quantidade de casas de acordo com o número que foi tirado no dado. O participante deverá realizar o desafio pedido na casa onde seu personagem está.

colar

7



Em seu exame para faixa verde, será preciso apresentar o Nage No Kata. Faça a posição do golpe Seoi Nage

8



Agora você é faixa roxa. Mostre que está aprendendo o Judô corretamente e escolha um participante menos graduado para avançar uma casa

9



Você brigou na escola?! Sensei está bravo! Um Judoca NUNCA se envolve em brigas. Volte para a faixa laranja



6



Empolgante! Um Judoca sempre é ágil. Faça uma corrida no lugar por 10 segundos.

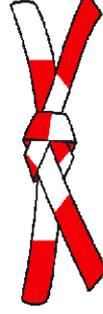


AMPARO

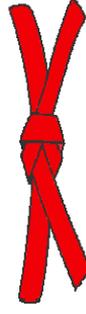
AELUZ | A Caminho da Luz

colar

- Modéstia, para não agir e pensar de maneira egoísta;
- Respeito, para conviver harmoniosamente com os outros;
- Autocontrole, para estar no comando das suas emoções;
- Amizade, para ser um bom companheiro e amigo.



CHEGADA!



11



Muito bem! Você chegou a faixa preta. Agora você é sensei. Escolha um dos desafios do jogo para que os outros participantes façam

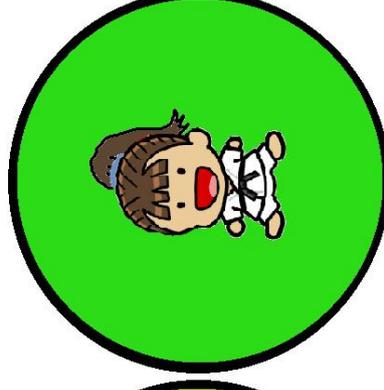
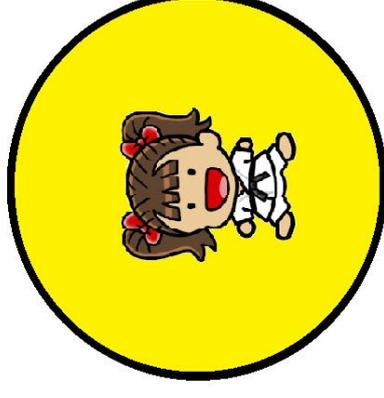
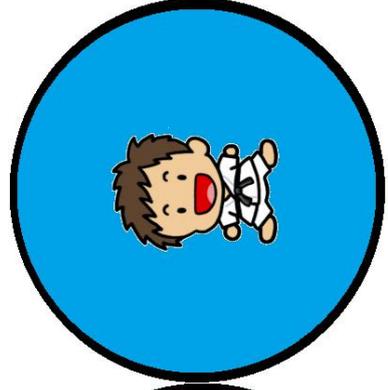
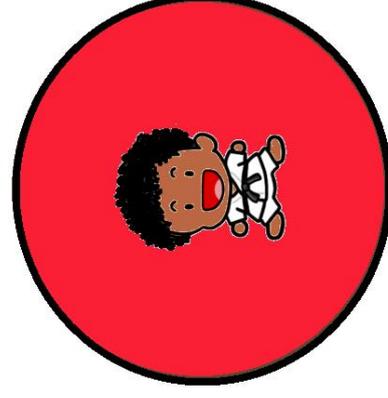
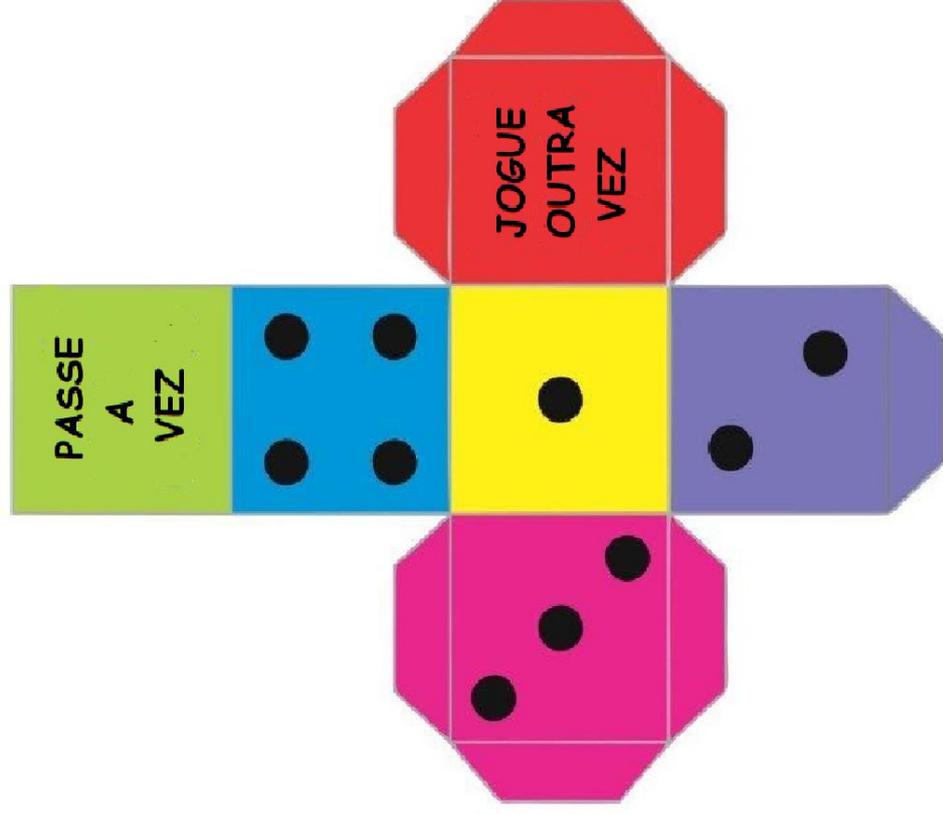


10



Parabéns, faixa marrom! Você participou de uma competição e alcançou a 1ª colocação. Para comemorar faça 10 polichinelos

Recorte o dado, os personagens e DIVIRTA-SE!



Nome: _____

Turma II

Colorido Maluco

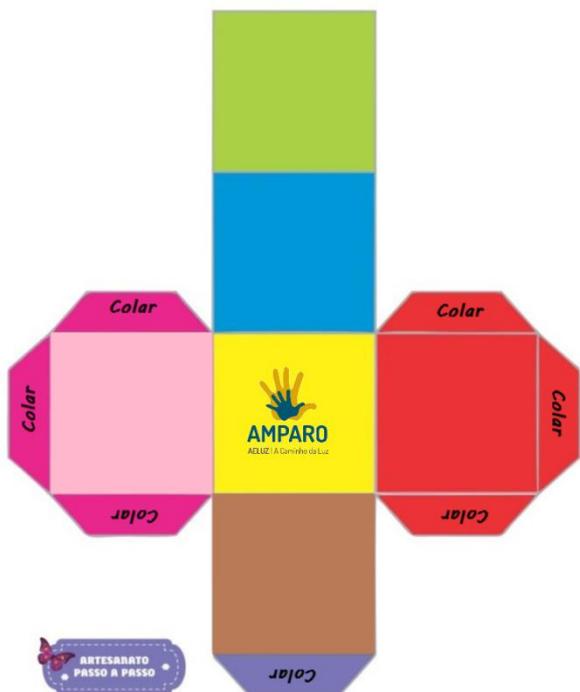
(Recreação)

As regras desta brincadeira são:

1. Recorte e monte seu dado;
2. A cada vez que jogar o dado, ele cairá em uma cor. Sendo assim, a primeira jogada corresponde a letra "A". A cor em que o dado caiu será pintada no espaço correspondente do desenho. A segunda vez que jogar corresponderá a letra "B", e assim por diante;
3. Quando todos os espaços com letras estiverem preenchidos, complete os espaços restantes nas cores que você escolher;
4. Lembre-se de que um desenho bem pintado é aquele em que você preenche os espaços de maneira caprichada.

Vamos nos divertir?

Não se esqueça de postar o resultado da sua atividade no nosso perfil [Amparo Aeluz!](#)



Nome: _____

Turma II

Colorido Maluco

(Recreação)



Nome: _____

Sensei Melina Vasconcelos

Turma II



COLOCANDO O TREINO EM ORDEM



1.



2.



3.



4.



AJUDE OS JUDOCAS A TREINAREM CORRETAMENTE E LIGUE CADA IMAGEM DE ACORDO COM A ORDEM DOS MOVIMENTOS.

PATROCINADOR OFICIAL



AFFILIADO OFICIAL



FORNecedor OFICIAL



AFILIO



PARCERIA DE MÍDIA

