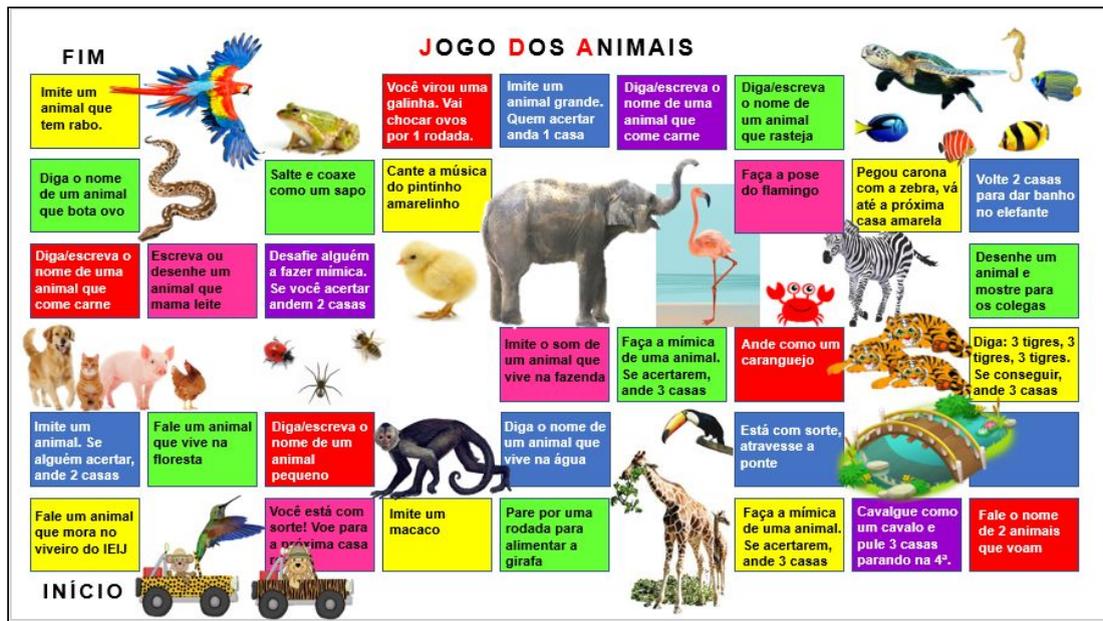




NOME: \_\_\_\_\_ NÍVEL/ANO \_\_\_\_\_

## ATIVIDADE 121 - especial

### JOGO DE TABULEIRO DOS ANIMAIS



- **Horário:** das 16h às 16h30min
- **Link para a aula:** [meet.google.com/gyq-phfu-ixs](https://meet.google.com/gyq-phfu-ixs)  
(US) +1 202-838-6882 PIN: 368 156 192#
- **Objetivo:** trabalhar as motricidades ampla e fina, aumentar o tempo de atenção, trabalhar a frustração.
- **Conteúdo:** conhecimento social (nomes dos animais, *habitat*, características), desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático (relação espacial, contagem oral, senso do número), dicção.
- **Materiais que precisam ser providenciados antes da videoconferência:** aquele para desenho e escrita disponível em casa.
- **Proposta:** inicialmente, a professora e as crianças farão uma roda de conversa sobre animais para as crianças contarem o que sabem sobre eles, quais acham mais interessante e por quê. Em seguida, por meio de sorteio, inicia-se o jogo. Na vez de cada jogador, roda-se a roleta para ver por quantas casas ele se deslocará com o seu jipe. Em cada casa, há uma tarefa ou um desafio relativos a animais para o jogador cumprir. Vence quem finalizar o jogo primeiro.