Kit de atividades para imprimir

Brincar Sem Ecrãs

5 a 6 anos



100 atividades para aprender a brincar

100 atividades · 10 categorias · imprime as vezes que quiseres

Em português de Portugal

Como usar este kit

O ano antes da escola: letras, sons, números e as primeiras contas, sempre com imagem de apoio.

1. **Imprima em A4, a preto e branco.**
   Todas as fichas foram pensadas para impressoras de casa e poupam tinta.
2. **15 minutos por dia chegam.**
   Uma ou duas fichas por dia, de preferência à mesma hora, criam rotina sem cansar.
3. **Elogie o esforço, não só o resultado.**
   Sair das linhas faz parte de aprender. Diga "esforçaste-te muito!".
4. **Repita as preferidas.**
   Pode imprimir as fichas as vezes que quiser, para uso da sua família ou da sua turma.
5. **Siga a ordem dentro de cada tema.**
   As fichas vão da mais fácil à mais difícil. Pode saltar entre temas à vontade.

Sumário

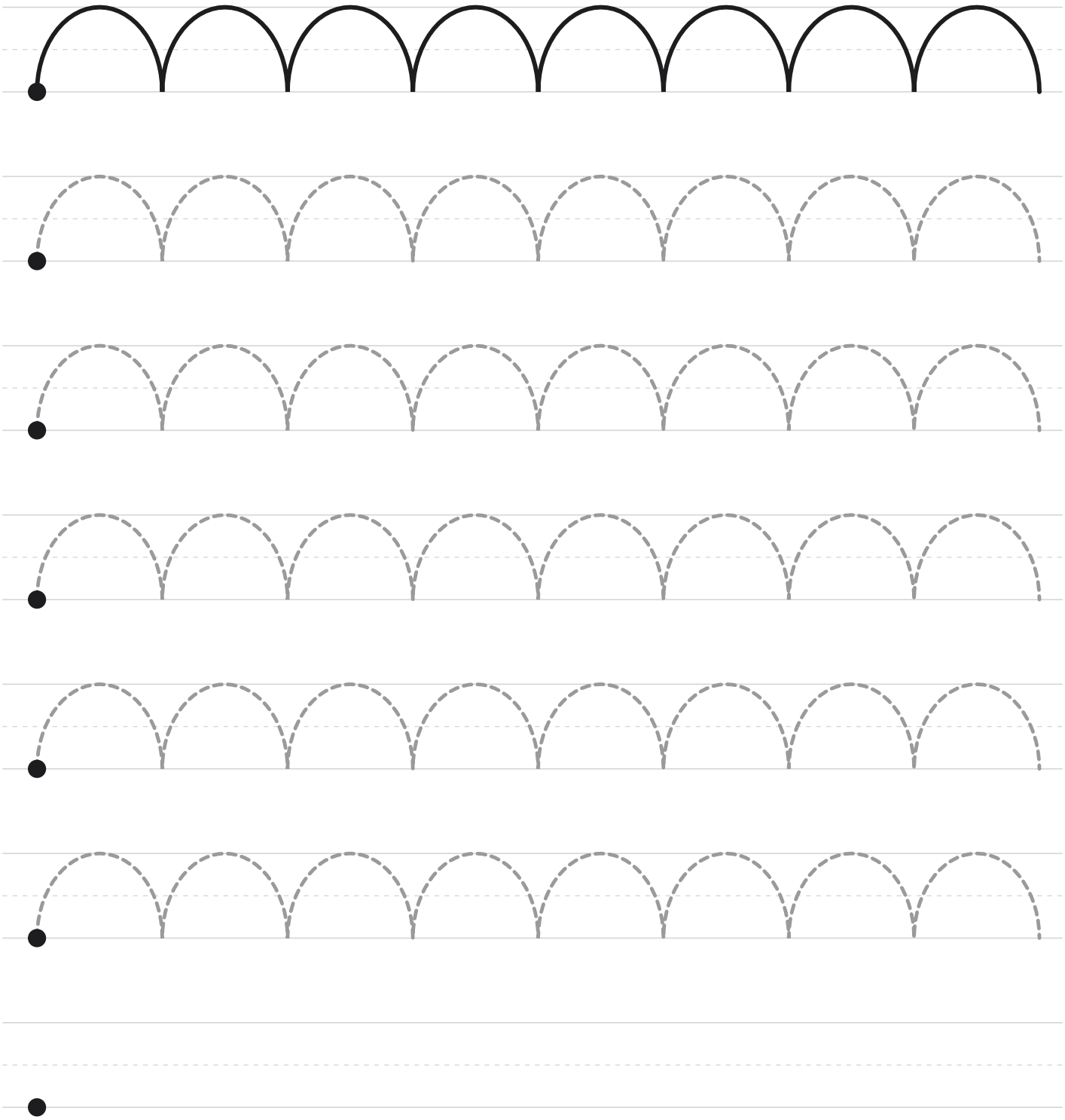
01	Pré-escrita	fichas 01.01 a 01.10
02	Vogais	fichas 02.01 a 02.10
03	Letras e sons	fichas 03.01 a 03.10
04	Números de 0 a 20	fichas 04.01 a 04.10
05	Somar e tirar	fichas 05.01 a 05.10
06	Padrões e sequências	fichas 06.01 a 06.10
07	Labirintos médios	fichas 07.01 a 07.10
08	Atenção e observação	fichas 08.01 a 08.10
09	Recortar, dobrar e construir	fichas 09.01 a 09.10
10	Desenhar e criar	fichas 10.01 a 10.10

© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula · proibida a revenda

Nome: _____ Data: _____

Pontes

Desenha pontes sem levantar o lápis. A primeira linha é o modelo.



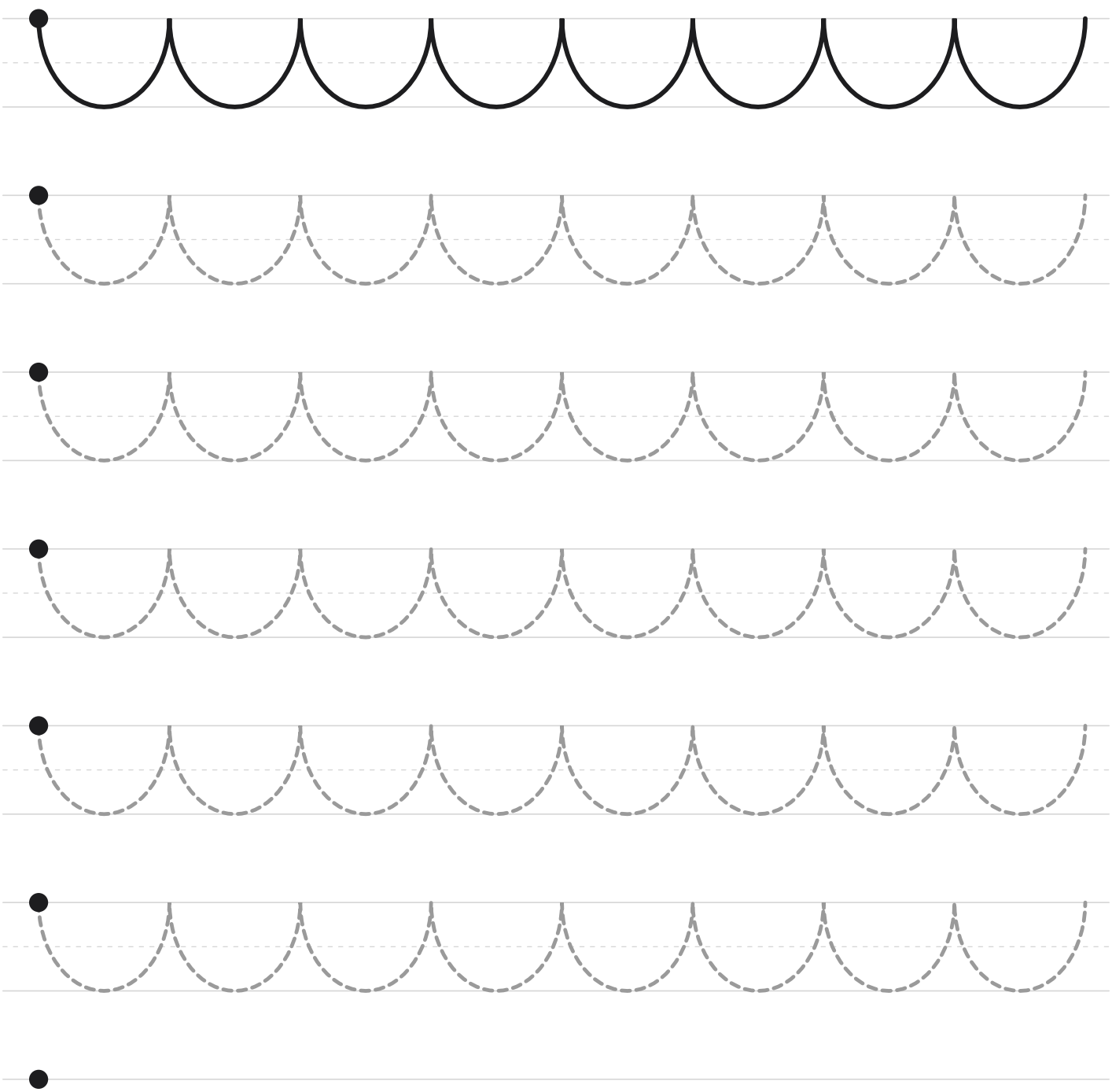
Agora faz tu na última linha!

© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Arcos

Agora os arcos são ao contrário, como taças. Começa no ponto.



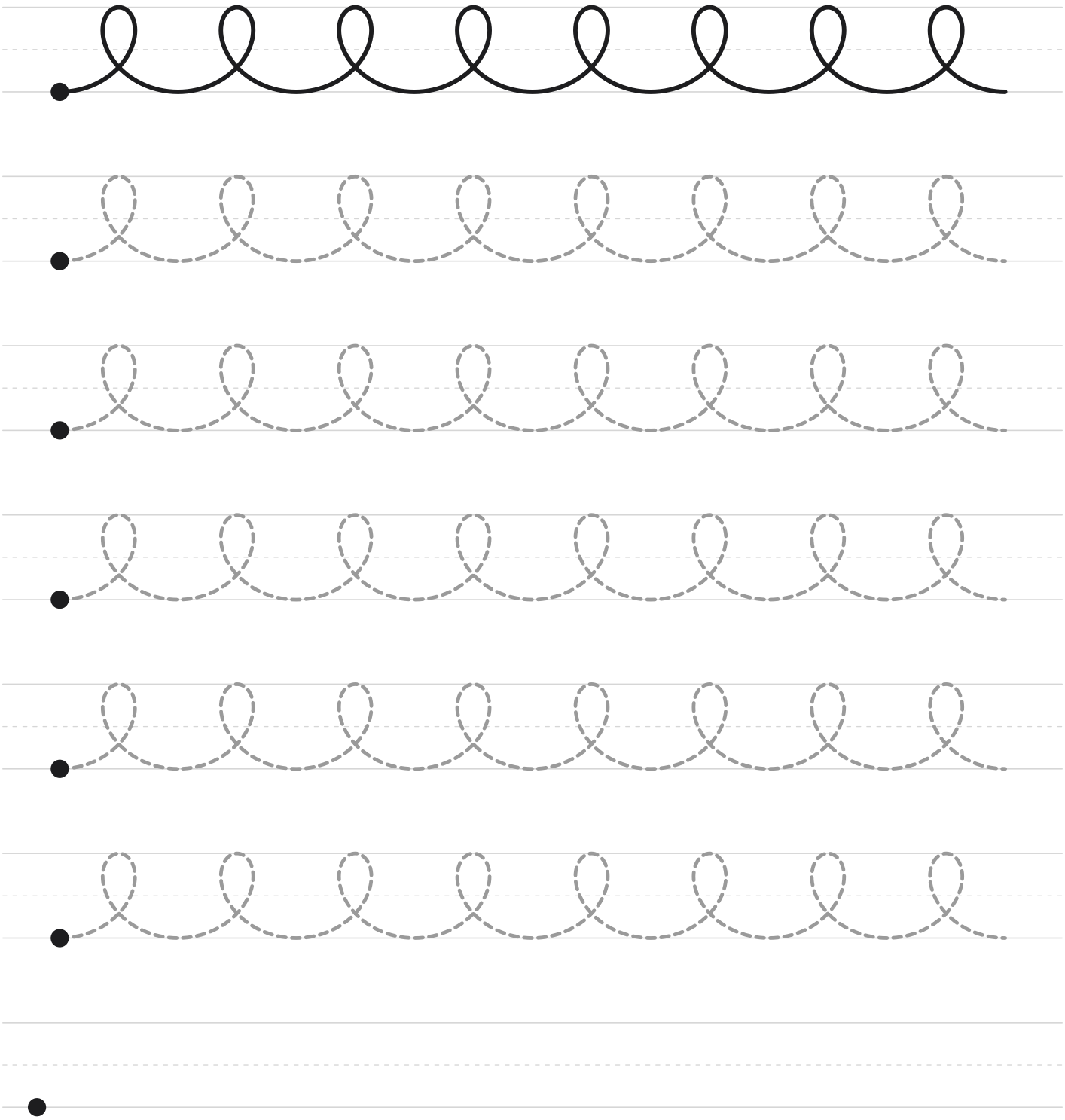
Agora faz tu na última linha!

© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Laçadas

Faz laçadas para cima, como a letra l. Mantém-nas do mesmo tamanho.



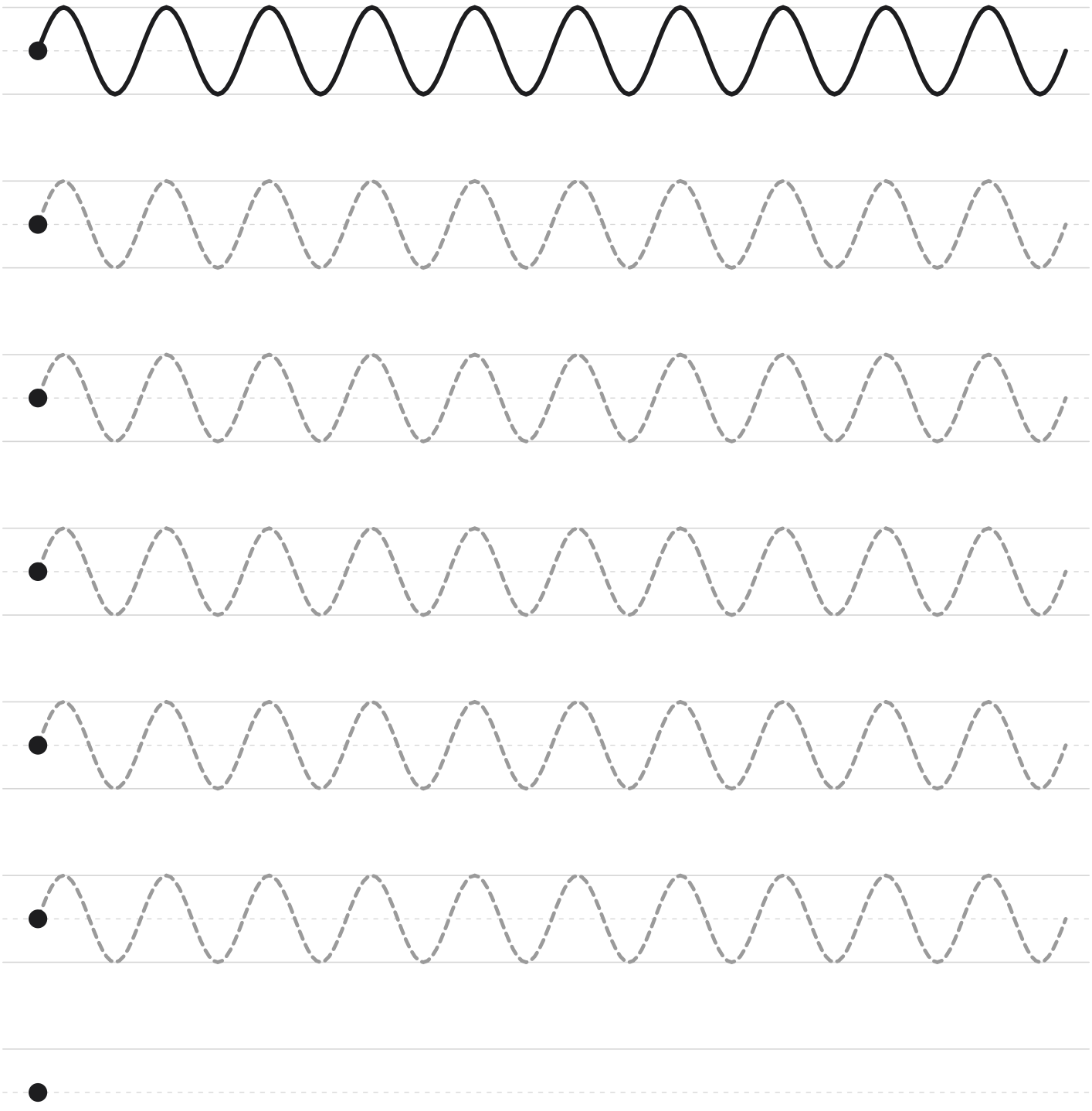
Agora faz tu na última linha!

© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Ondas pequenas

Faz ondas pequenas entre as linhas, sempre ao mesmo ritmo.



Agora faz tu na última linha!

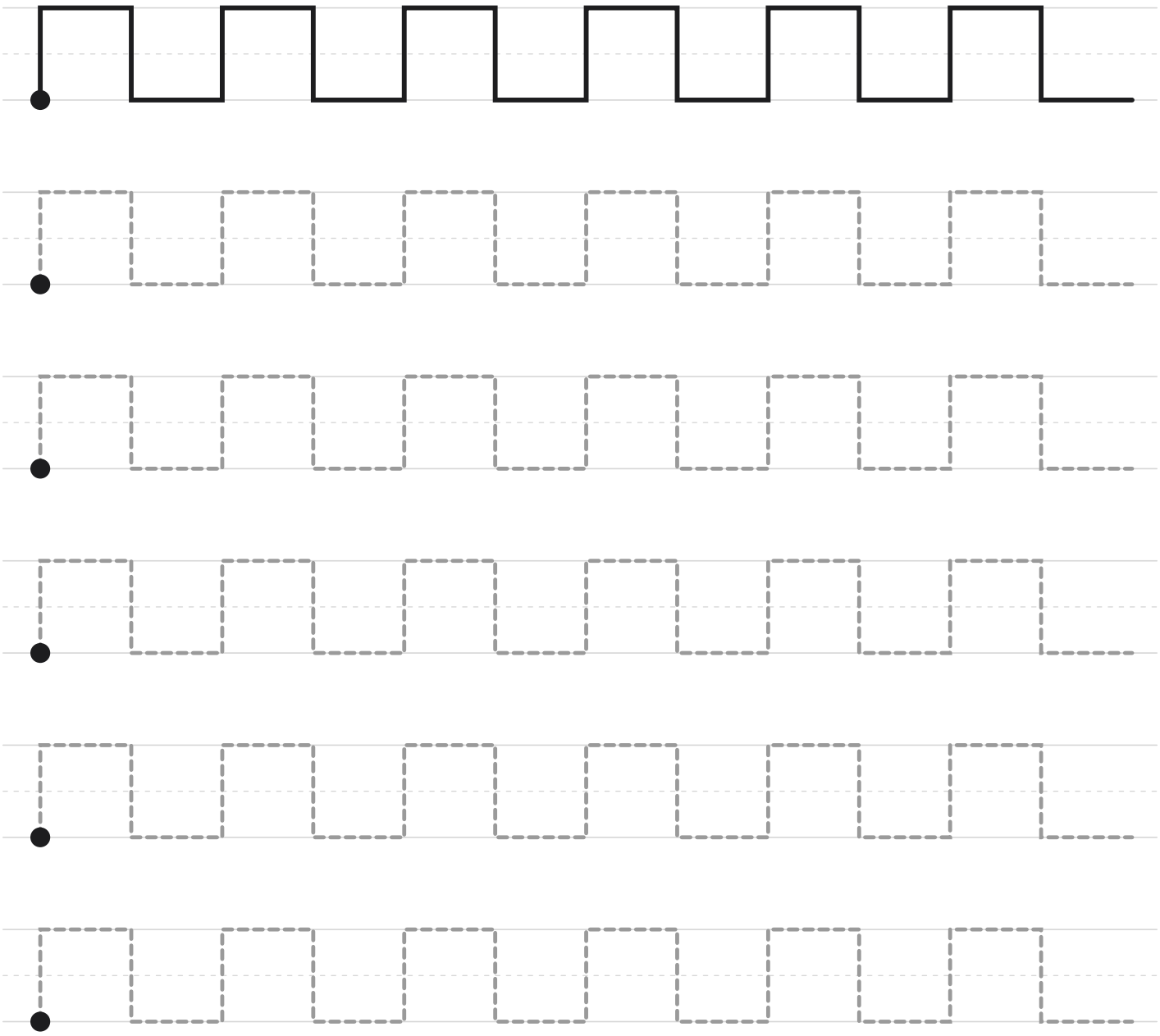
O que treina: movimentos da letra manuscrita

© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Escadas

Sobe e desce as escadas com traços retos: para cima, para o lado, para baixo.



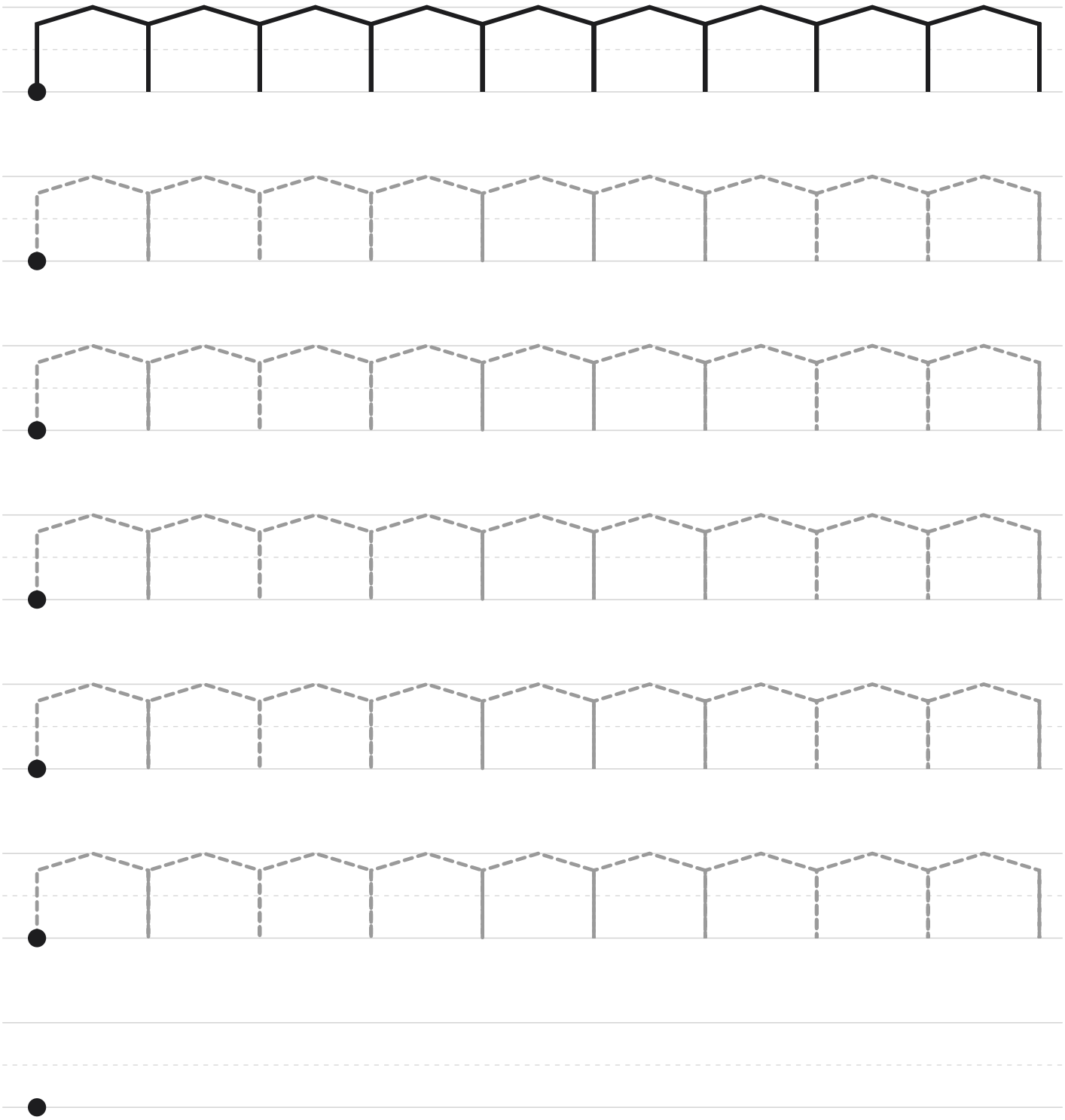
Agora faz tu na última linha!

© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

A cerca do jardim

Desenha a cerca do jardim, tábua a tábua, sem levantar o lápis.



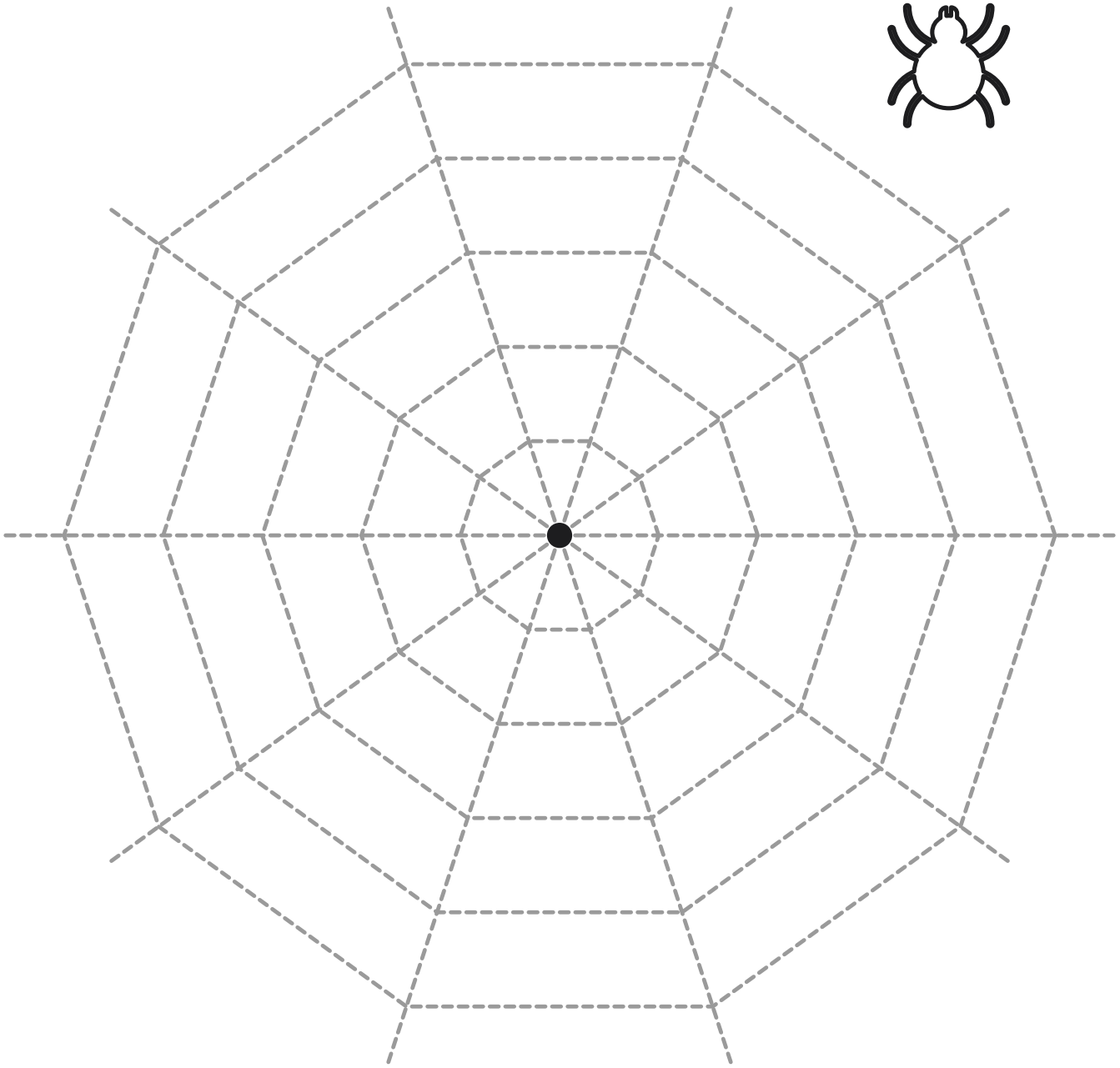
Agora faz tu na última linha!

© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

A teia de aranha

Passa pelos fios da teia: primeiro os retos, do centro para fora, depois as voltas.

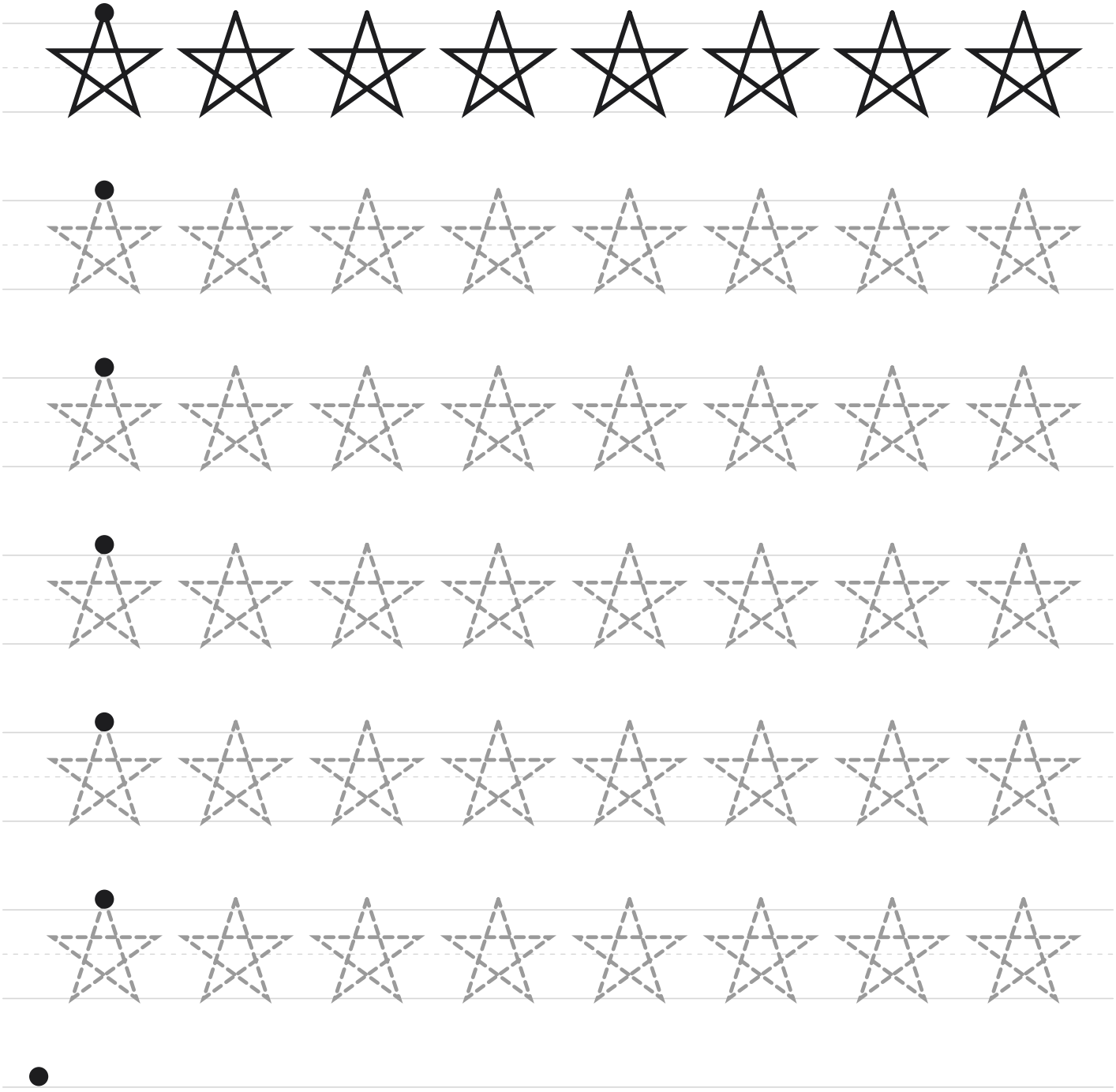


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Estrelas

Desenha estrelas de 5 pontas sem levantar o lápis. Começa sempre em cima.



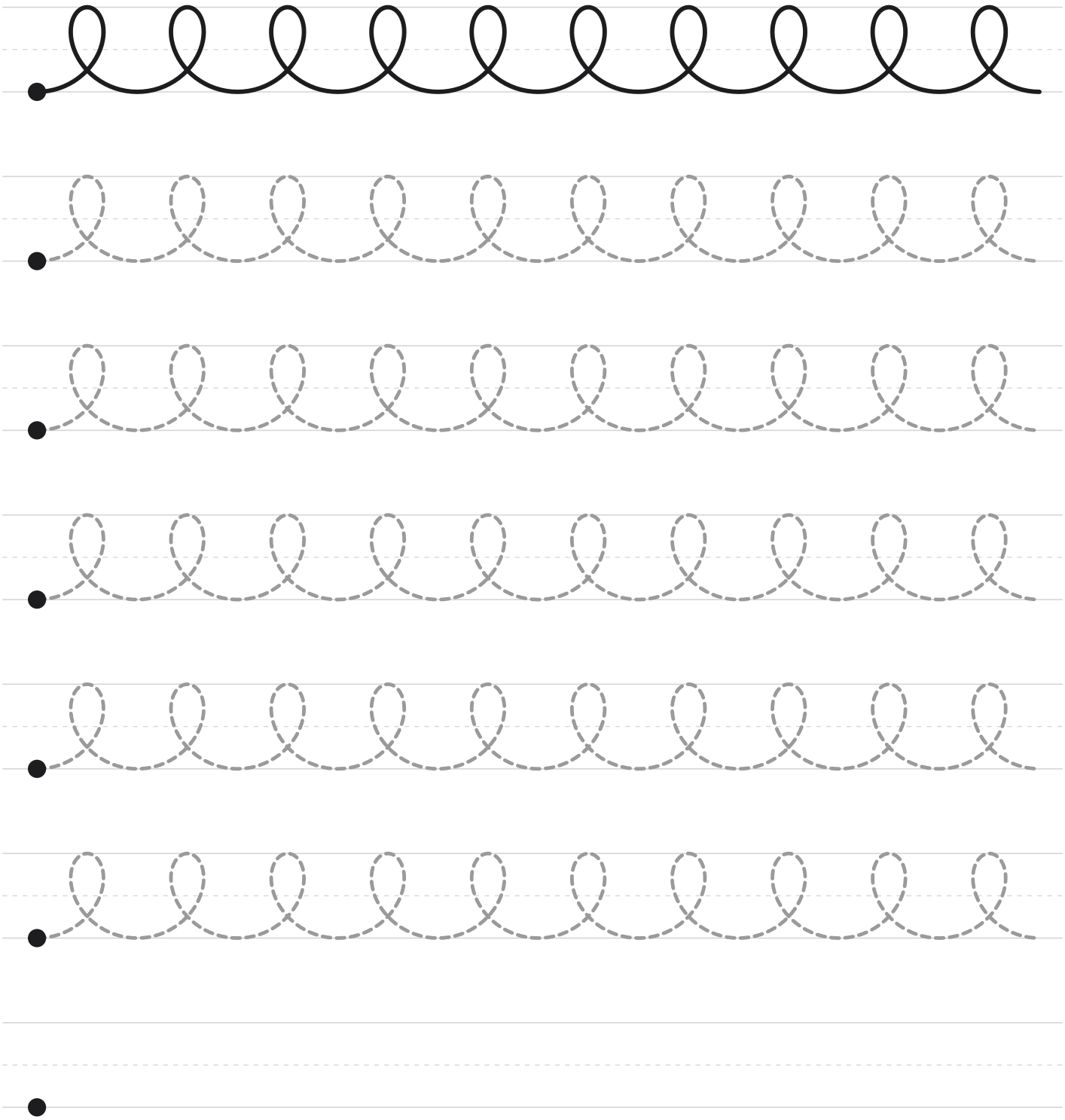
Agora faz tu na última linha!

© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Molas

Faz molas: voltinhas seguidas, sempre a rodar para o mesmo lado.



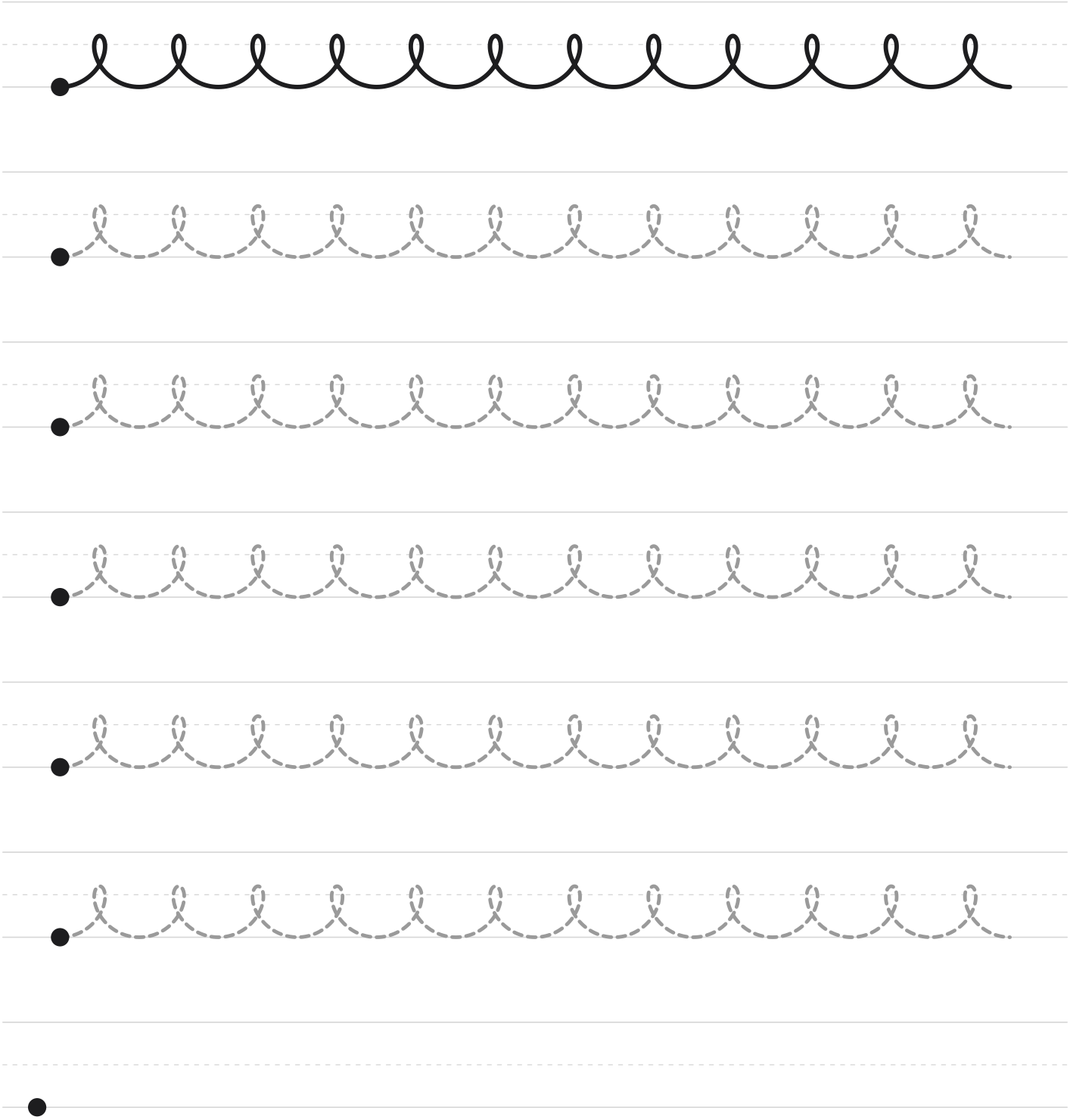
Agora faz tu na última linha!

© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Ondinhas de ligação

Estas voltinhas pequenas ligam as letras, como na letra e: eeee. Não levantes o lápis.



Agora faz tu na última linha!

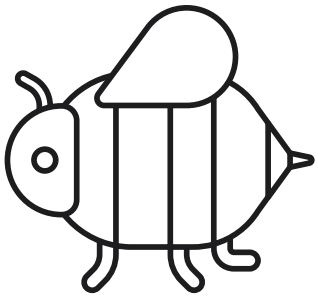
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

A de abelha

Passa o dedo e depois o lápis por cima das letras. Pinta o desenho: abelha começa por A!

A a



A A A A A A A A

a a a a a a a a

Passa por cima da palavra e depois escreve-a sozinho:

abelha

O que treina: reconhecer e traçar as vogais

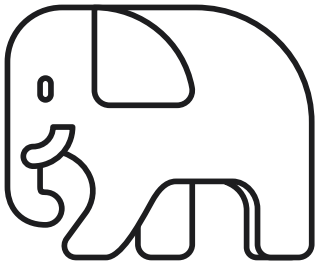
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

E de elefante

Passa o dedo e depois o lápis por cima das letras. Pinta o desenho: elefante começa por E!

E e



E E E E E E E E

e e e e e e e e

Passa por cima da palavra e depois escreve-a sozinho:

elefante

© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

I de igreja

Passa o dedo e depois o lápis por cima das letras. Pinta o desenho: igreja começa por I!



I I I I I I I I

i i i i i i i i

Passa por cima da palavra e depois escreve-a sozinho:

igreja

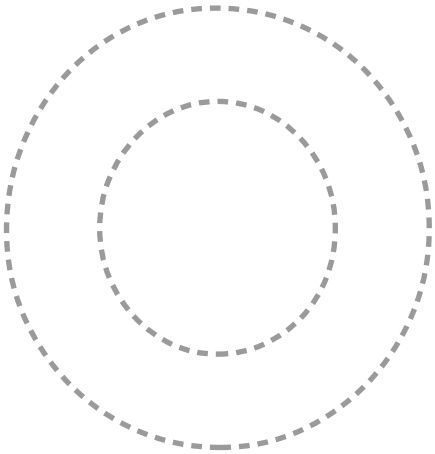
O que treina: reconhecer e traçar as vogais

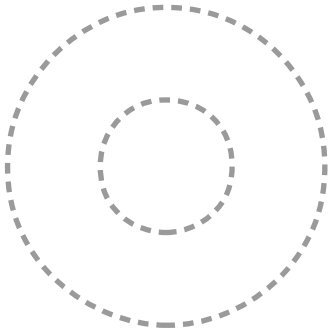
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

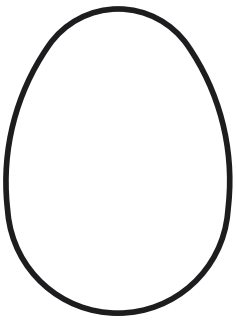
Nome: _____ Data: _____

O de ovo

Passa o dedo e depois o lápis por cima das letras. Pinta o desenho: ovo começa por O!







O O O O O O O O

O O O O O O O O

Passa por cima da palavra e depois escreve-a sozinho:

OVO

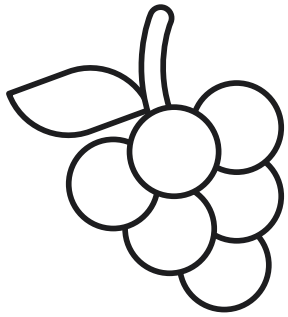
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

U de uvas

Passa o dedo e depois o lápis por cima das letras. Pinta o desenho: uvas começa por U!

U u



U U U U U U U U

u u u u u u u u

Passa por cima da palavra e depois escreve-a sozinho:

uvas

O que treina: reconhecer e traçar as vogais

© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

A vogal do início

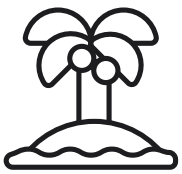
Diz o nome de cada desenho. Escreve na caixa a vogal com que começa.



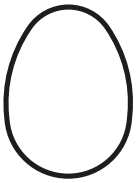
☐vião



☐strela



☐lha



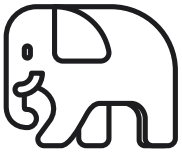
☐vo



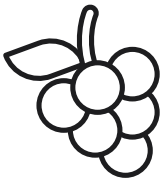
☐rso



☐relha



☐lefante



☐vas

© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Pinta as vogais

Procura as vogais A, E, I, O, U e pinta cada uma de uma cor. As outras letras ficam brancas.

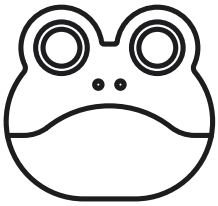
A	E	P	B	O	S	I	D
D	B	G	O	G	L	M	E
I	U	U	O	V	F	L	C
T	A	C	N	A	N	I	S
D	B	I	I	E	E	R	U
T	A	U	I	U	C	F	U
E	O	O	A	O	A	M	E
R	U	I	P	E	A	V	O

© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

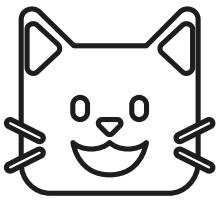
Nome: _____ Data: _____

Vogais escondidas

Lê cada palavra com um adulto. Faz um círculo à volta de todas as vogais.



sapo



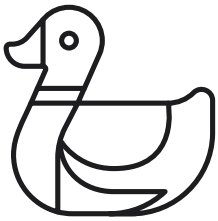
gato



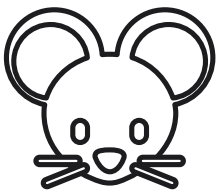
bola



lua



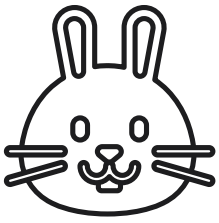
pato



rato



casa



coelho

© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Bingo das vogais

Um adulto recorta as cartas e diz uma vogal de cada vez. Quem a tiver no cartão, tapa-a. Ganha quem tapar tudo!

o	A	I
u	U	E
I	E	a

I	O	e
a	I	O
U	E	e

Cartas para tirar à sorte

A	E	I	O	U
a	e	i	o	u

© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Maiúscula e minúscula

Cada letra grande tem uma letra pequena. Liga a maiúscula à minúscula com uma linha.

A	o
E	a
I	u
O	e
U	i

© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

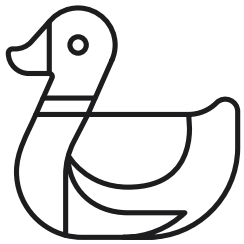
Nome: _____ Data: _____

Som inicial: B, P, M

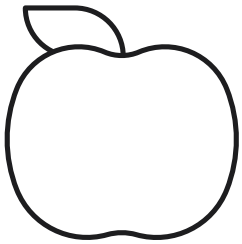
Diz o nome de cada desenho em voz alta. Com que som começa? Faz um círculo à volta da letra certa.



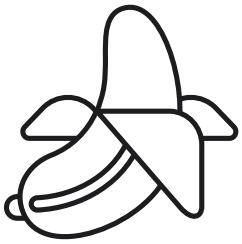
B P M



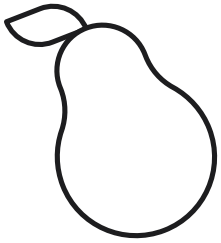
B P M



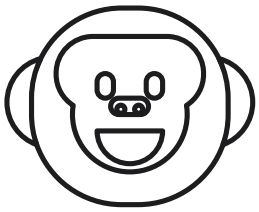
B P M



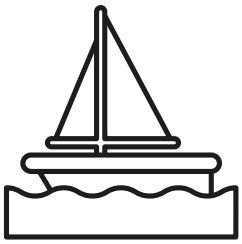
B P M



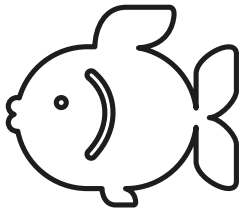
B P M



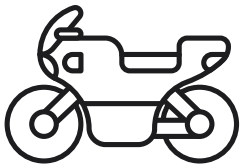
B P M



B P M



B P M



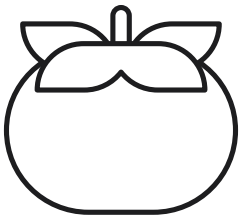
B P M

© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

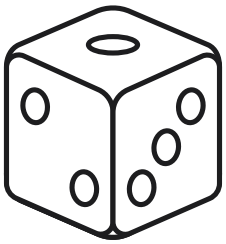
Nome: _____ Data: _____

Som inicial: T, D, N

Diz o nome de cada desenho em voz alta. Com que som começa? Faz um círculo à volta da letra certa.



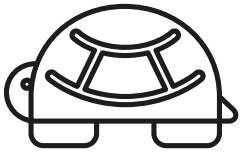
T D N



T D N



T D N



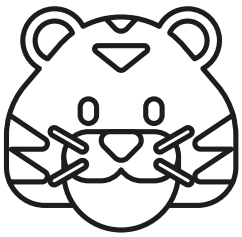
T D N



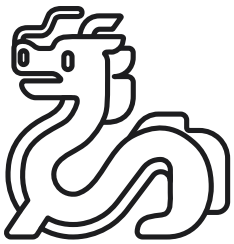
T D N



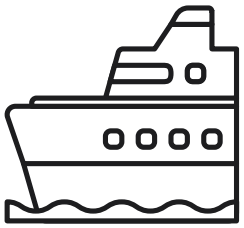
T D N



T D N



T D N



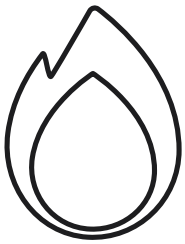
T D N

© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

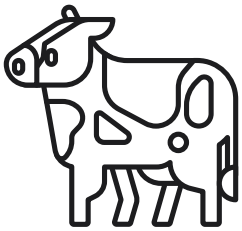
Nome: _____ Data: _____

Som inicial: F, V, S

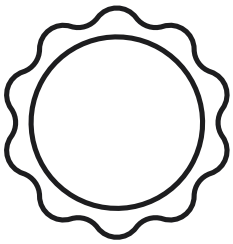
Diz o nome de cada desenho em voz alta. Com que som começa? Faz um círculo à volta da letra certa.



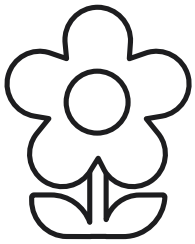
F V S



F V S



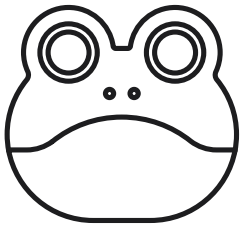
F V S



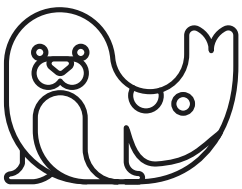
F V S



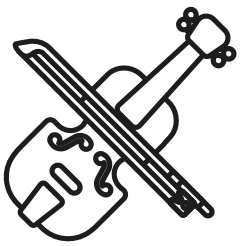
F V S



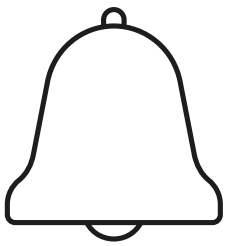
F V S



F V S



F V S



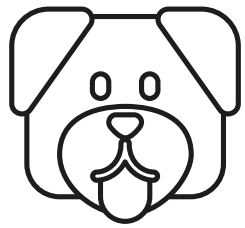
F V S

© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

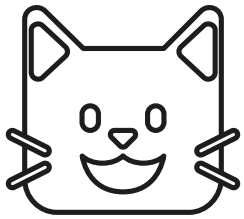
Nome: _____ Data: _____

Som inicial: C, G, L

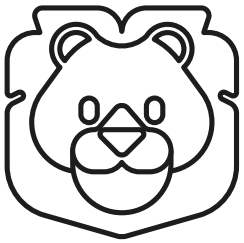
Diz o nome de cada desenho em voz alta. Com que som começa? Faz um círculo à volta da letra certa.



C G L



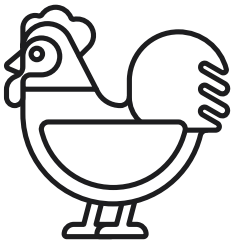
C G L



C G L



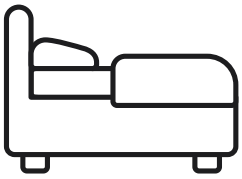
C G L



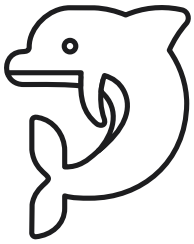
C G L



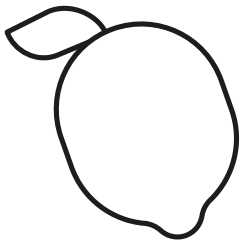
C G L



C G L



C G L



C G L

© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Palavras que rimam

Diz o nome dos desenhos. Liga os que rimam, isto é, que acabam com o mesmo som.



gato



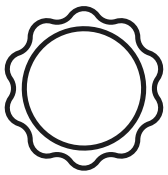
cão



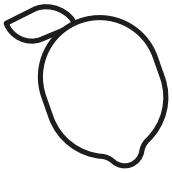
rato



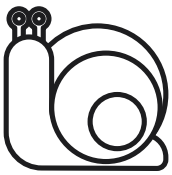
leão



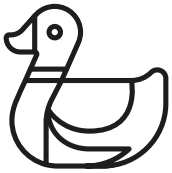
sol



limão



caracol



pato



sapato



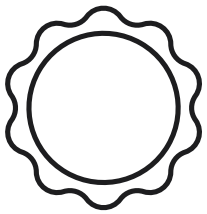
pão

© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

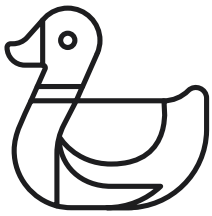
Nome: _____ Data: _____

Bate as sílabas

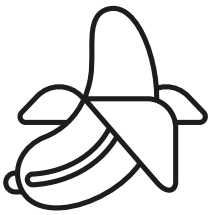
Diz cada palavra a bater palmas: uma palma por sílaba. Pinta uma bolinha por cada palma.



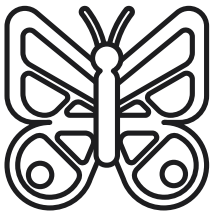
sol



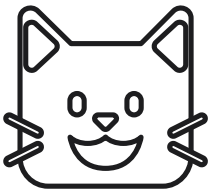
pato



banana



borboleta



gato



tartaruga



lua



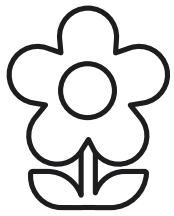
morango

© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Quantas sílabas?

Diz cada palavra devagar e conta as sílabas pelos dedos. Escreve o número na caixa.



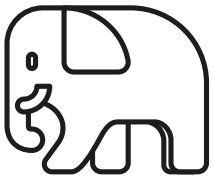
flor ☐



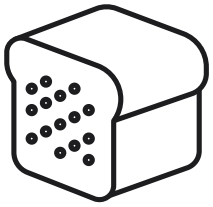
casa ☐



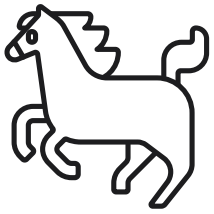
sapato ☐



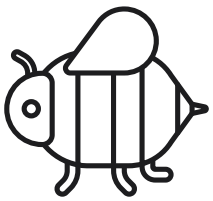
elefante ☐



pão ☐



cavalo ☐



abelha ☐



mota ☐

© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Letra e desenho

Com que letra começa cada desenho? Liga a letra ao desenho certo.

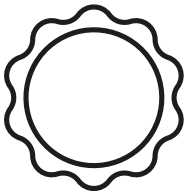
P

M

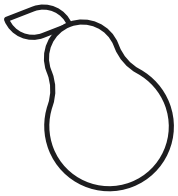
S

B

G









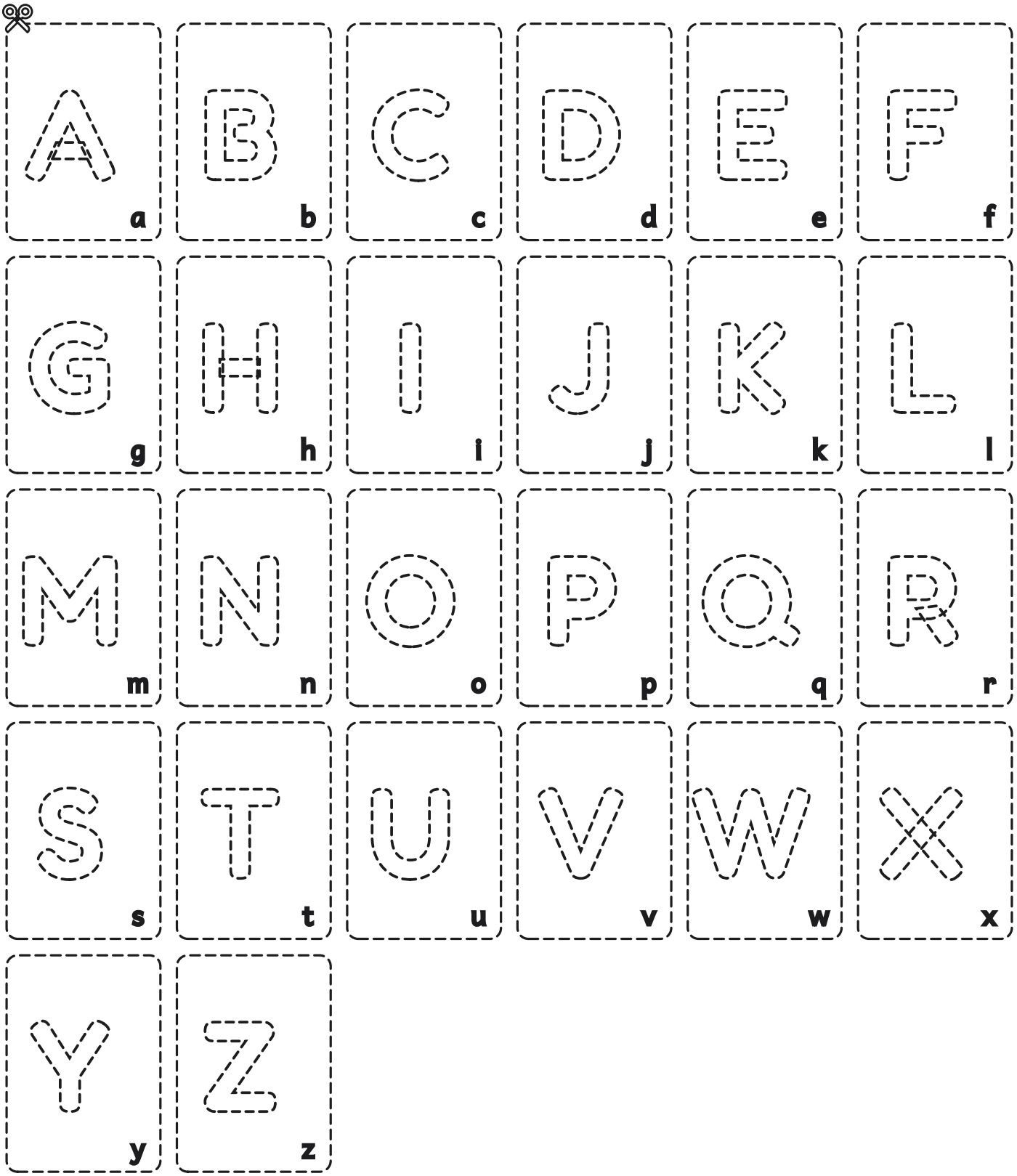


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Abecedário para recortar

Pinta e recorta as letras. Usa-as para formar o teu nome e outras palavras.



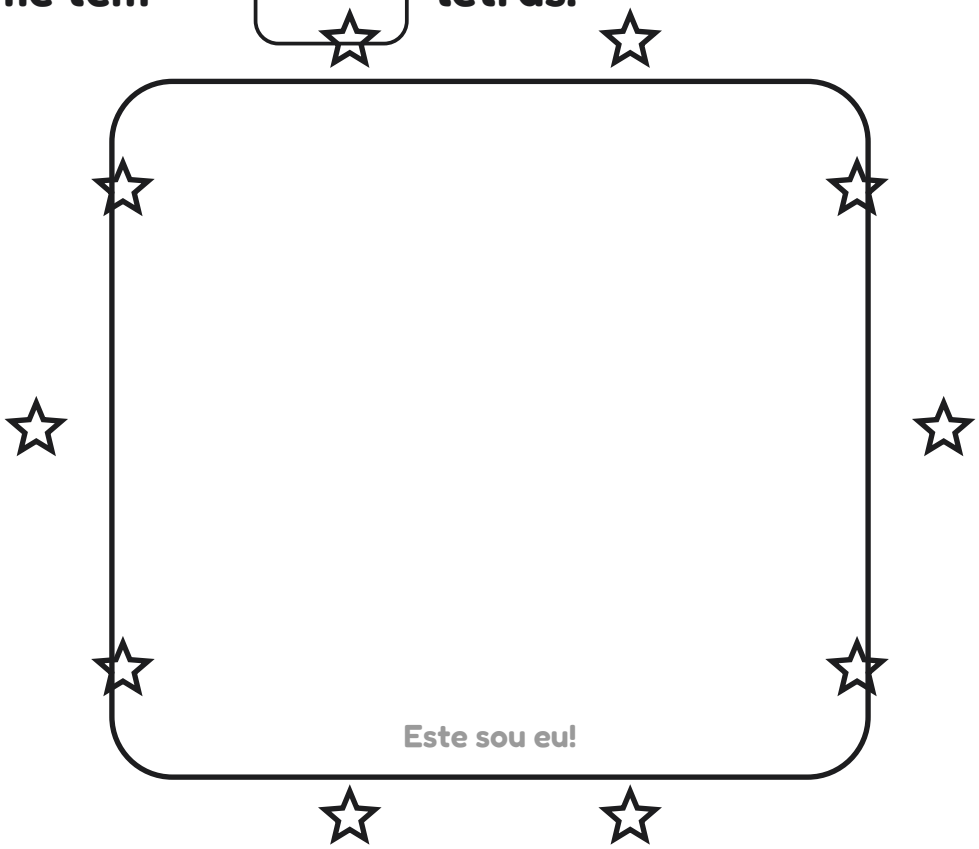
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

O meu nome

Um adulto escreve o teu nome na primeira linha. Copia-o, conta as letras e desenha-te na moldura.

O meu nome tem ☐ **letras.**

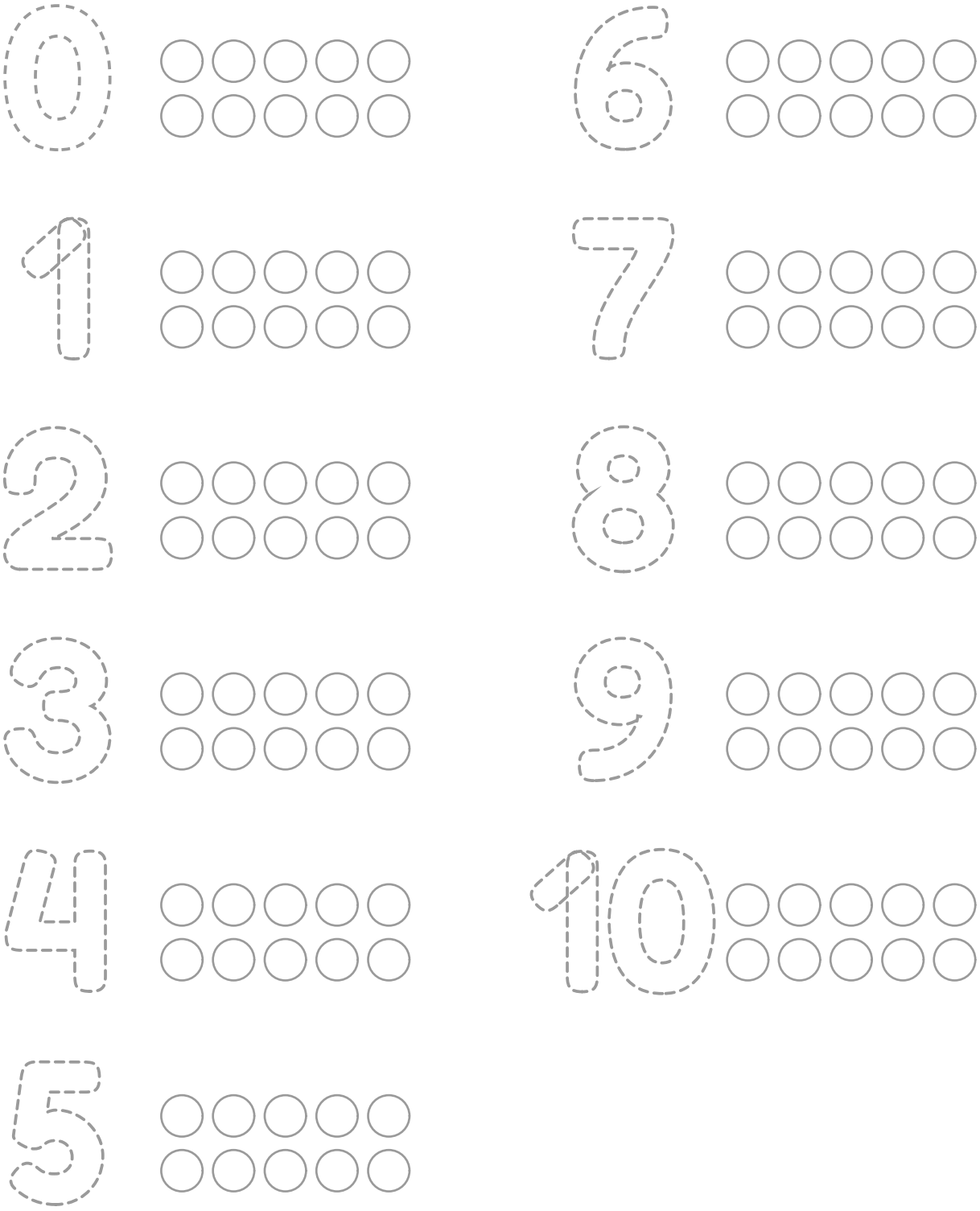


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Traça do 0 ao 10

Passa por cima de cada número. Depois pinta tantas bolinhas como o número diz.

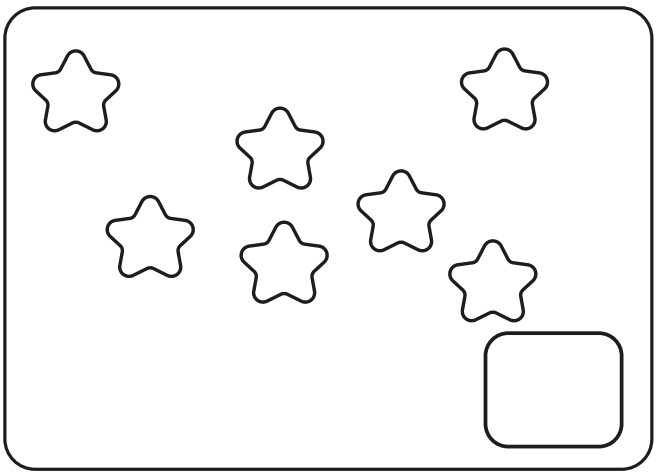


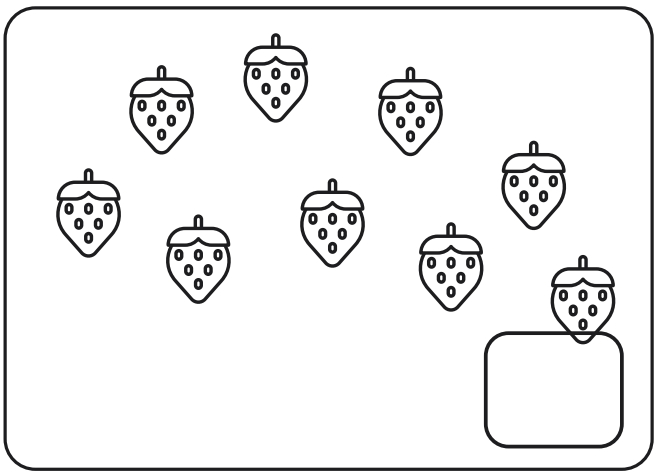
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

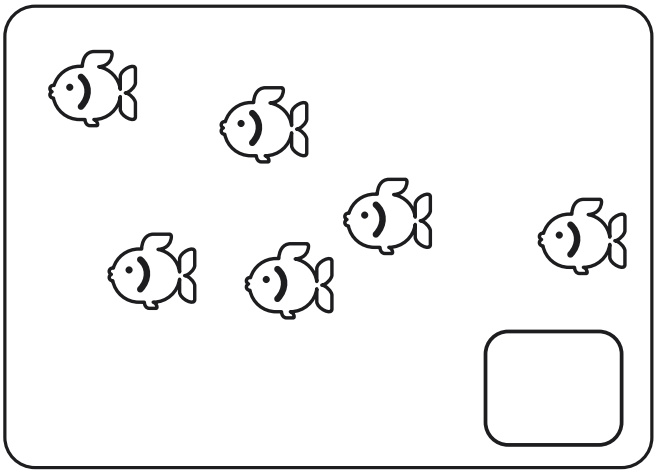
Nome: _____ Data: _____

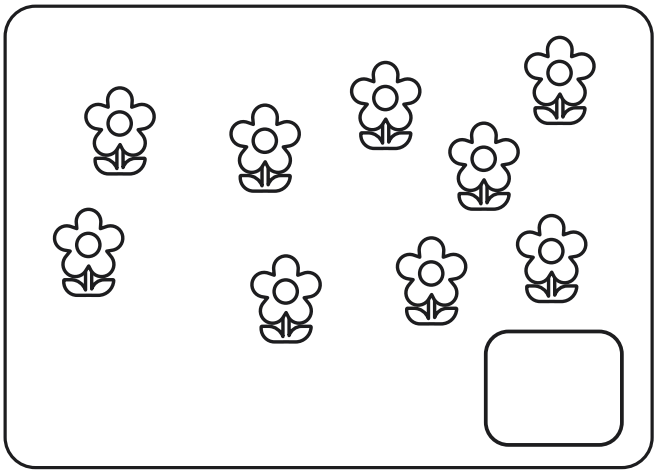
Conta e escreve

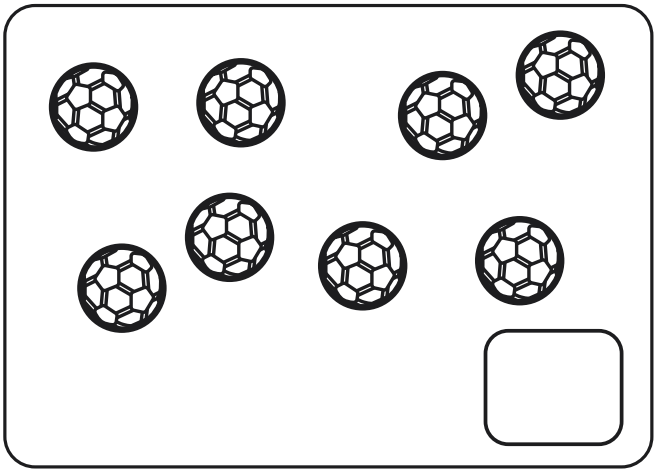
Conta os desenhos de cada caixa e escreve o número no quadradinho.

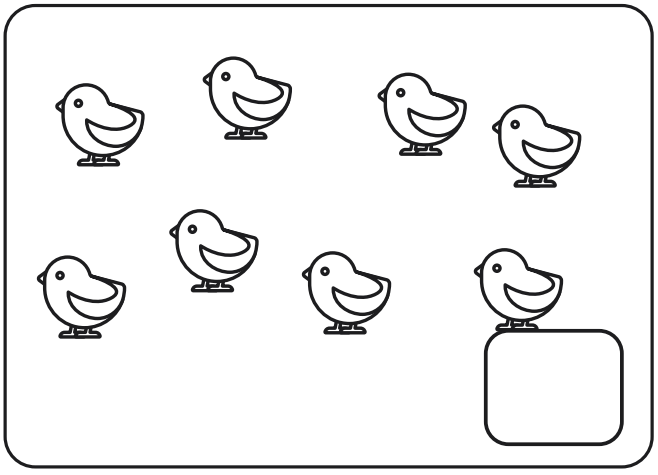












© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Antes e depois

Que número vem antes? E depois? Escreve-os nas caixas vazias.

	3	
	8	
	12	
	5	
	15	
	10	
	18	
	7	

© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Do menor ao maior

Ordena os números de cada fila do mais pequeno para o maior. Escreve-os nas caixas.

4 1 3 2

□ < □ < □ < □

7 9 6 8

□ < □ < □ < □

12 10 13 11

□ < □ < □ < □

5 15 10 20

□ < □ < □ < □

18 3 9 14

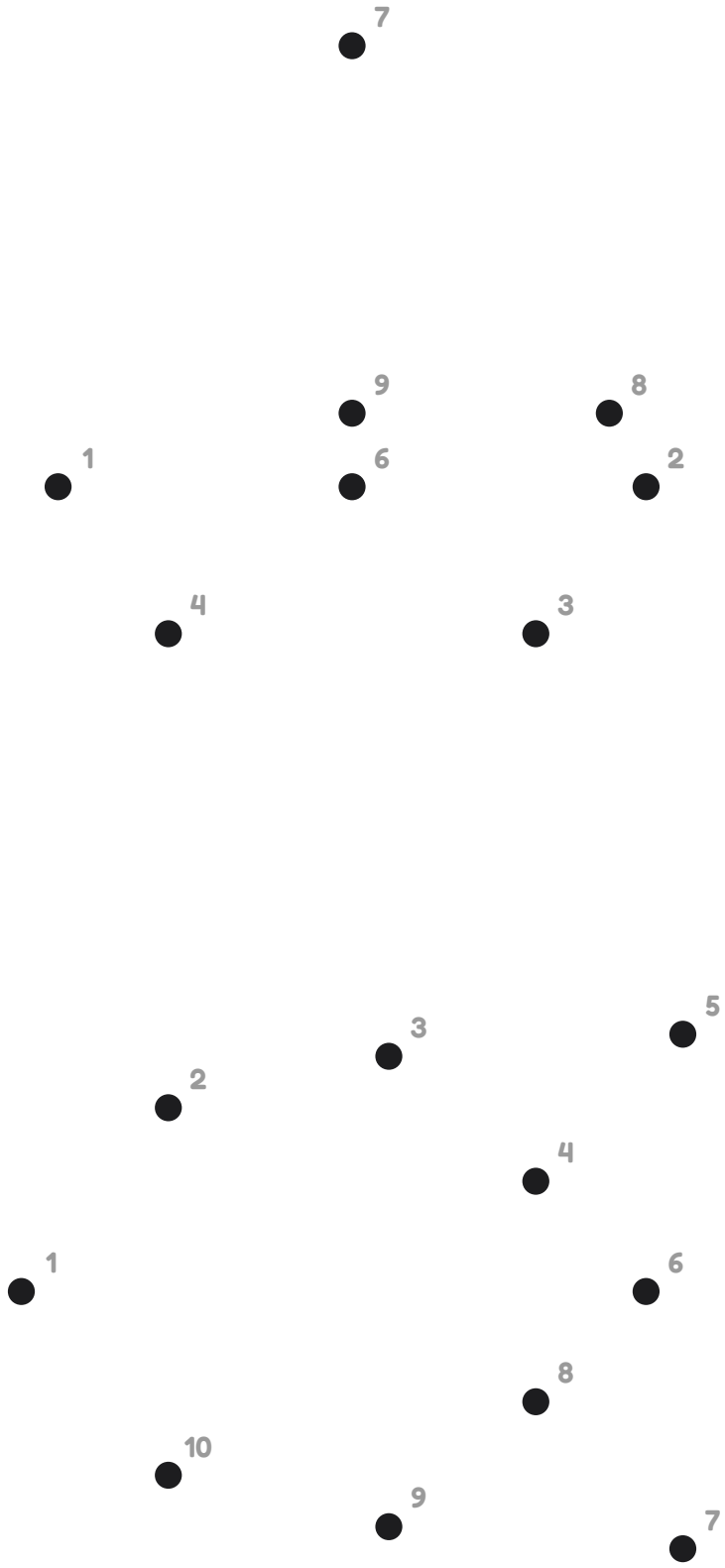
□ < □ < □ < □

© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Une os pontos de 1 a 10

Une os pontos pela ordem dos números, do 1 ao 10. Que desenhos aparecem? Pinta-os.

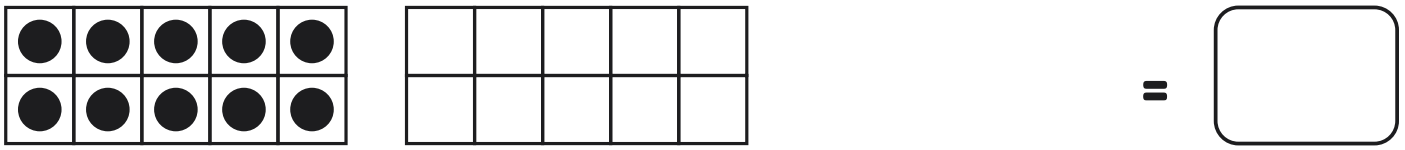


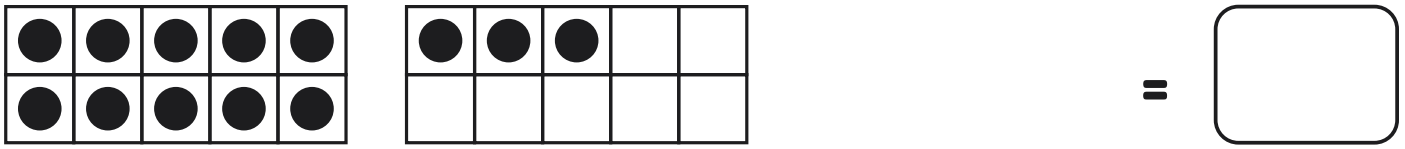
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

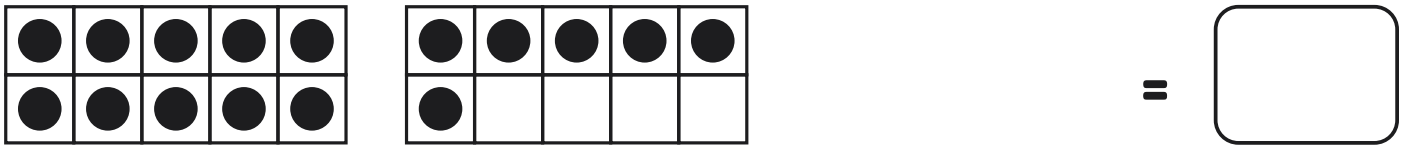
Nome: _____ Data: _____

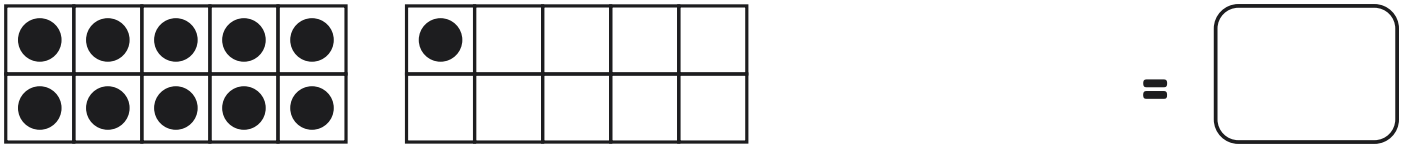
Grupos de 10

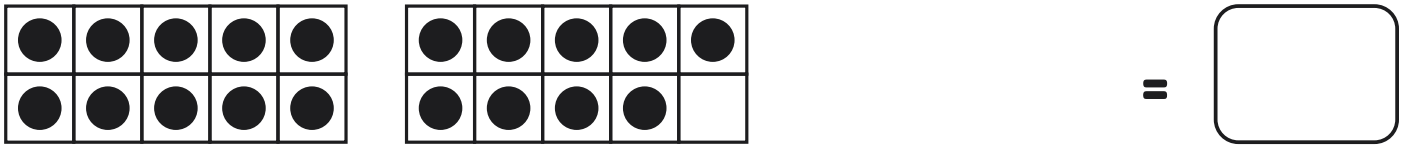
Uma caixa cheia tem 10 bolinhas. Conta as bolinhas de cada linha e escreve o total.

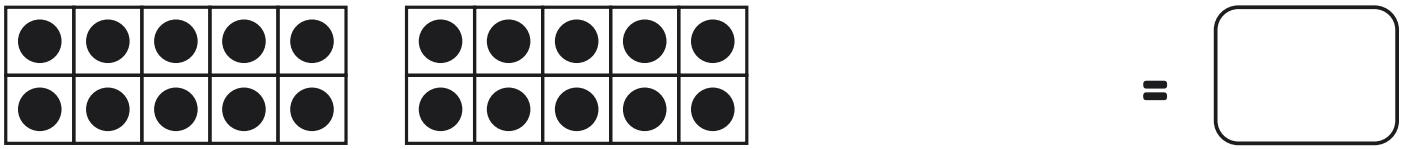










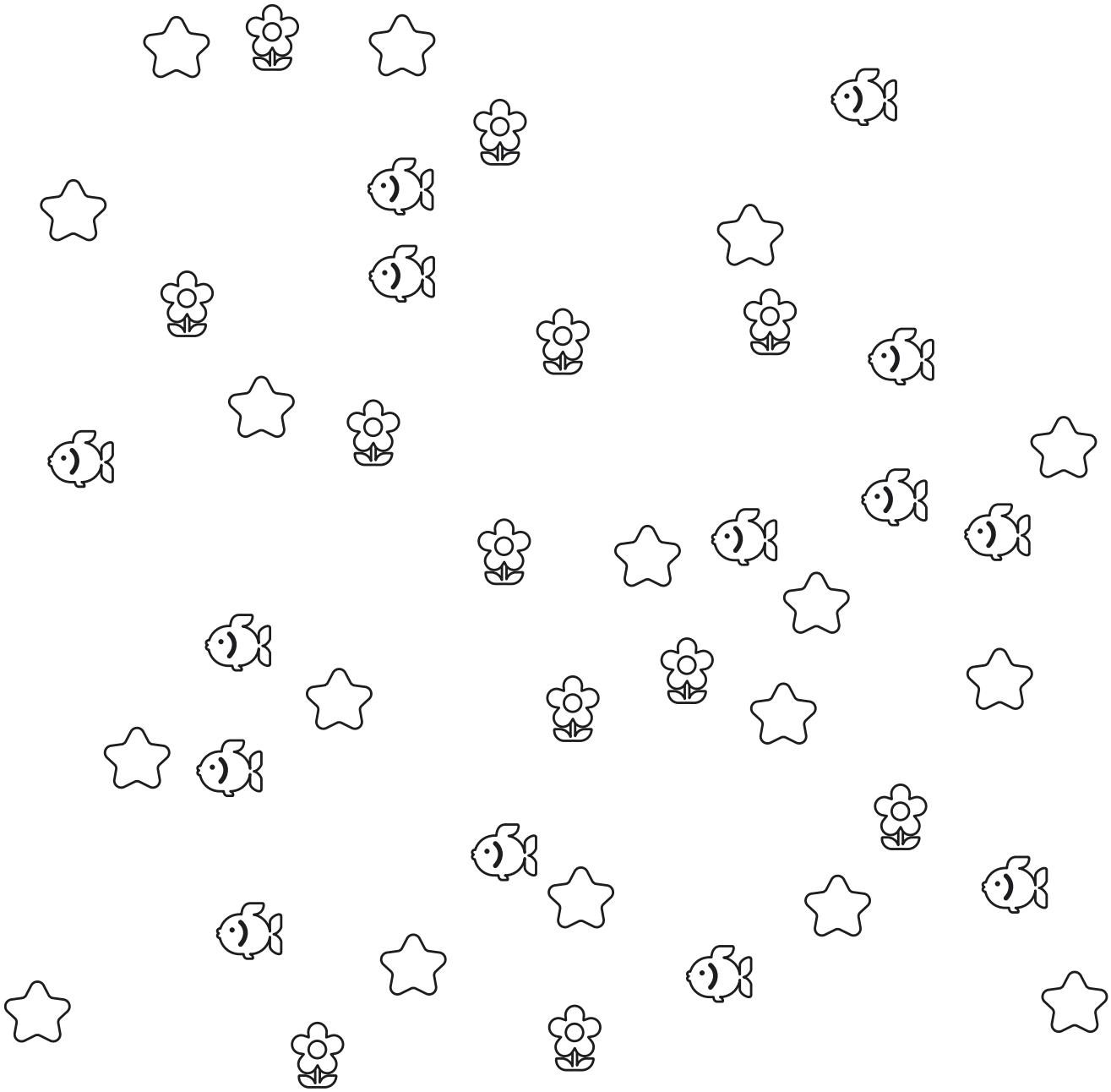


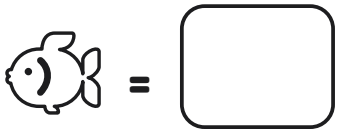
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Quantos são?

Conta cada tipo de desenho. Risca cada um quando o contares para não te enganares!



 = ☐

 = ☐

 = ☐

© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Pinta pelo número

Pinta cada quadrado com a cor do seu número: 1 = castanho, 2 = azul, 3 = vermelho.

				3					
				3	3				
				3	3	3			
				3	3	3	3		
				3	3	3	3	3	
				3					
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	1	1	1	1	1	1	1	1	
		1	1	1	1	1	1		
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Mais um, menos um

Escreve na caixa da esquerda o número com MENOS UM e na da direita o número com MAIS UM.

	− 1	4	+ 1	
	− 1	9	+ 1	
	− 1	6	+ 1	
	− 1	13	+ 1	
	− 1	17	+ 1	
	− 1	11	+ 1	
	− 1	19	+ 1	

© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Bingo até 20

Um adulto recorta os números de baixo e tira um de cada vez. Quem o tiver, tapa-o. Ganha quem fizer uma linha!

5	10	1	11
3	20	17	12
8	4	14	16
9	19	18	13

8	14	15	4
5	9	19	20
12	17	3	7
1	6	13	11

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

O que treina: contagem e sequência numérica até 20

© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

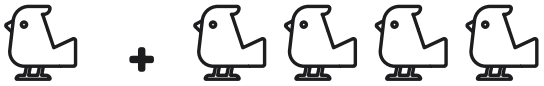
Nome: _____ Data: _____

Junta os pássaros

Conta os pássaros de cada lado do +. Quantos são ao todo? Escreve a resposta.

 2 + 1 = ☐

 3 + 2 = ☐

 1 + 4 = ☐

 4 + 2 = ☐

 3 + 3 = ☐

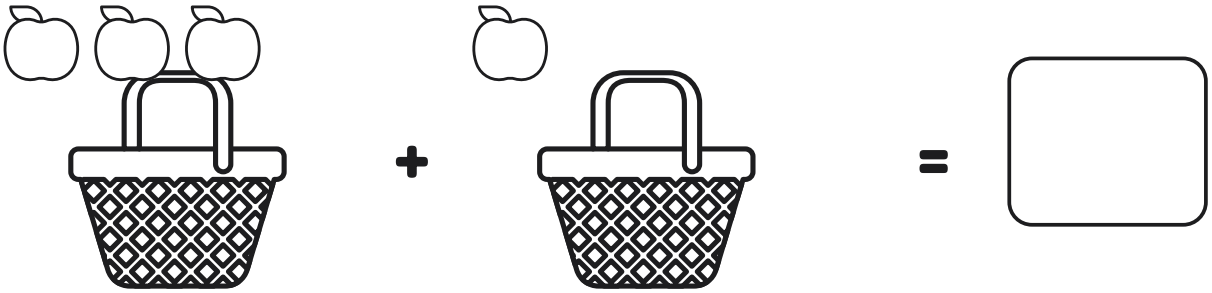
 5 + 2 = ☐

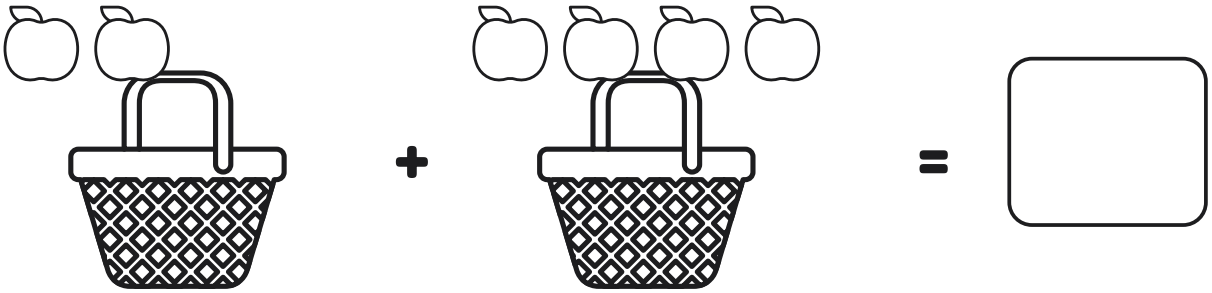
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

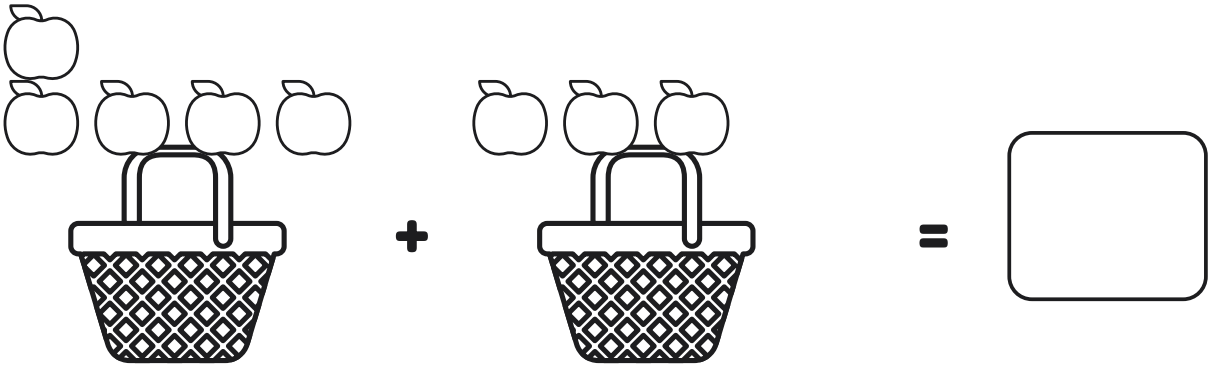
Nome: _____ Data: _____

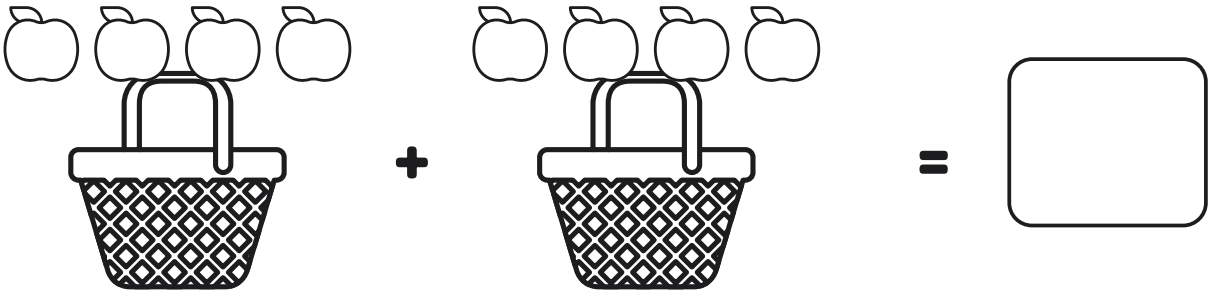
Junta as maçãs

Cada cesto tem maçãs. Junta-as todas e escreve quantas há no total.







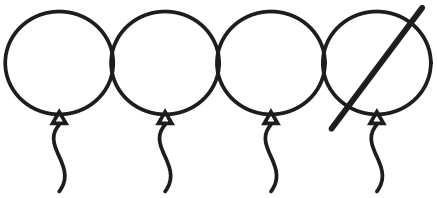


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

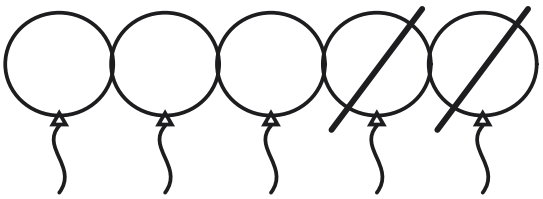
Nome: _____ Data: _____

Quantos ficam?

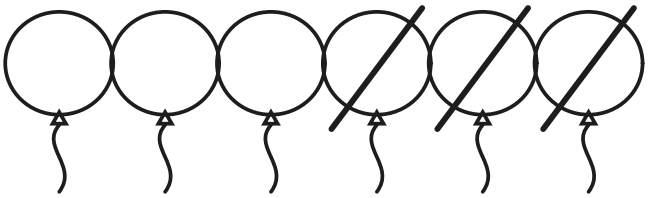
Alguns balões rebentaram (estão riscados). Quantos ficaram? Escreve a conta.



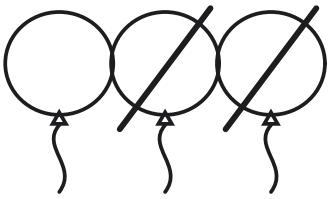
4 − 1 = ☐



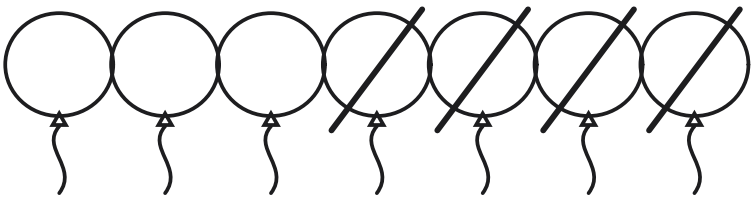
5 − 2 = ☐



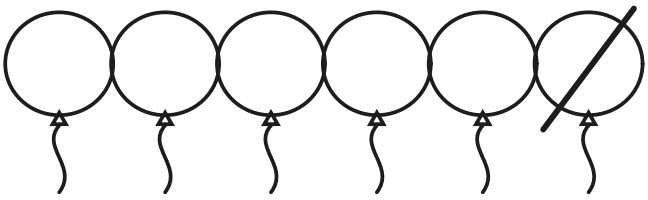
6 − 3 = ☐



3 − 2 = ☐



7 − 4 = ☐



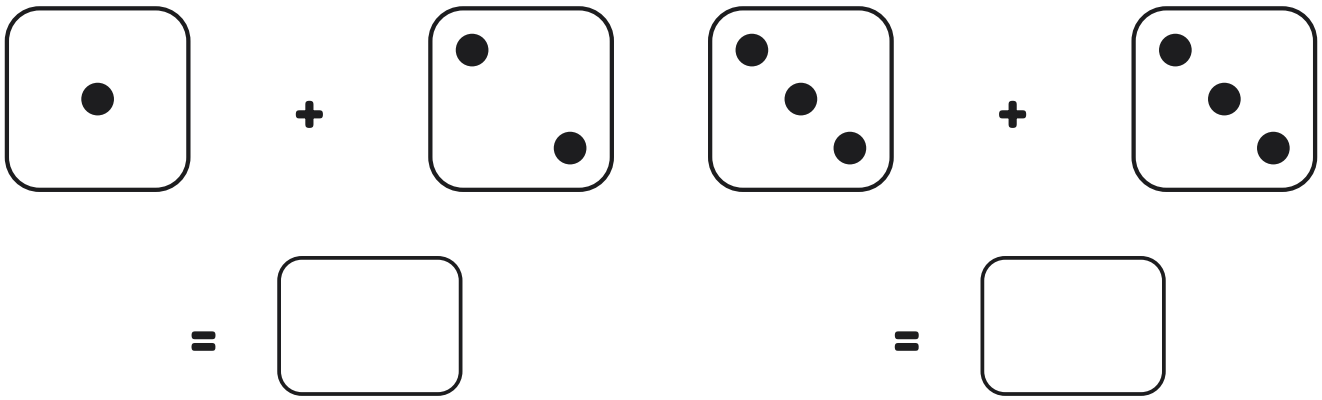
6 − 1 = ☐

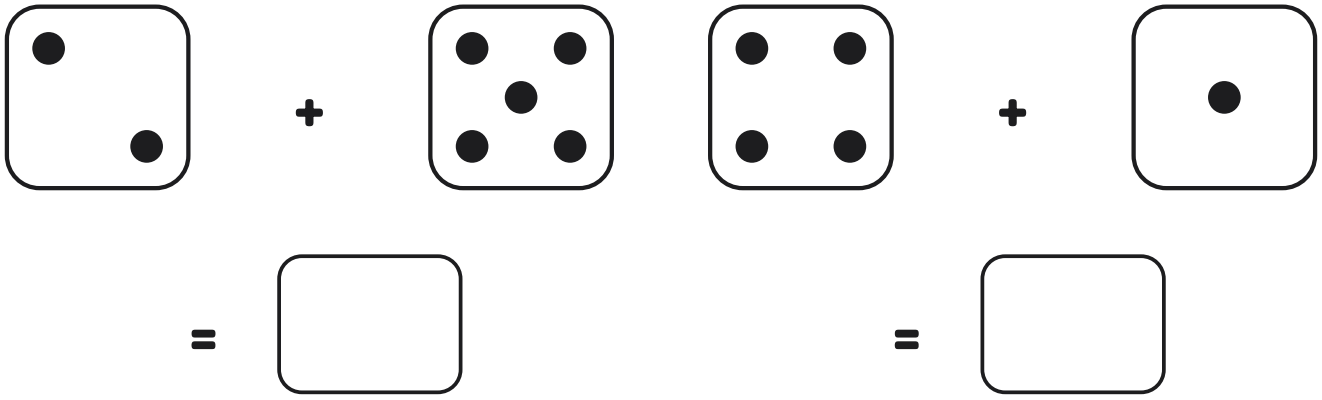
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

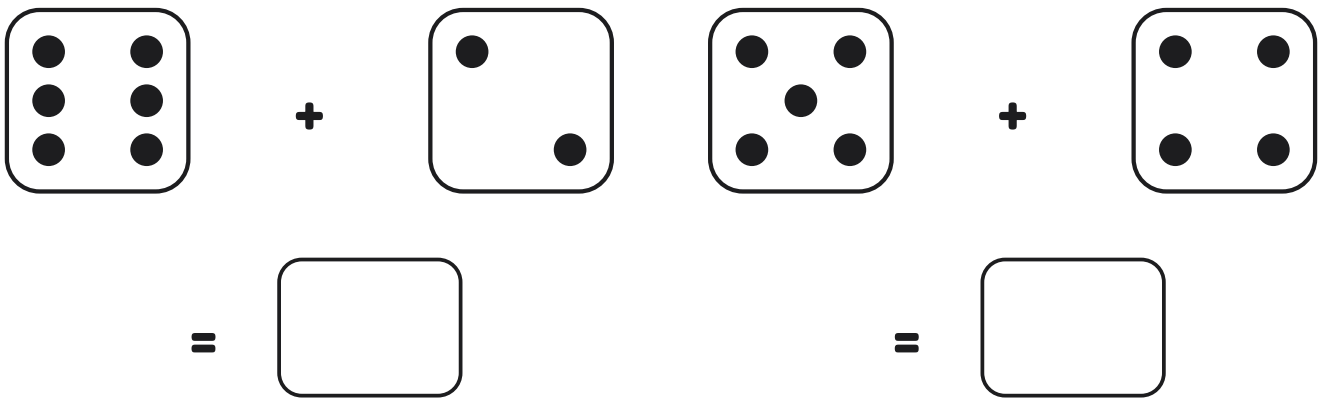
Nome: _____ Data: _____

Somas com dados

Conta as pintas dos dois dados e escreve quantas são ao todo.







© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

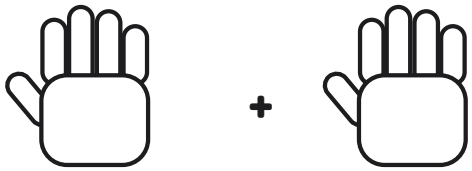
Nome: _____ Data: _____

Somas com os dedos

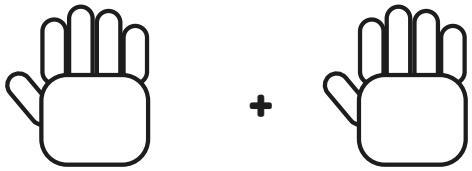
Pinta os dedos: na primeira mão tantos como o primeiro número, na segunda tantos como o segundo. Conta todos.



2 + 3 = ☐



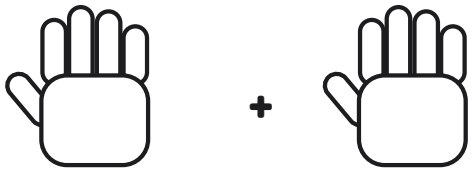
4 + 1 = ☐



5 + 2 = ☐



3 + 3 = ☐



5 + 5 = ☐



4 + 4 = ☐



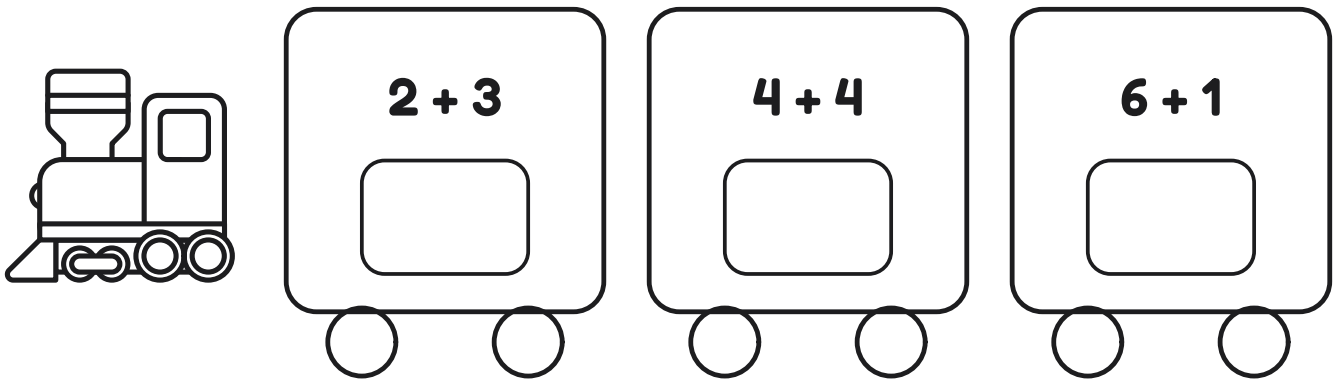
1 + 4 = ☐

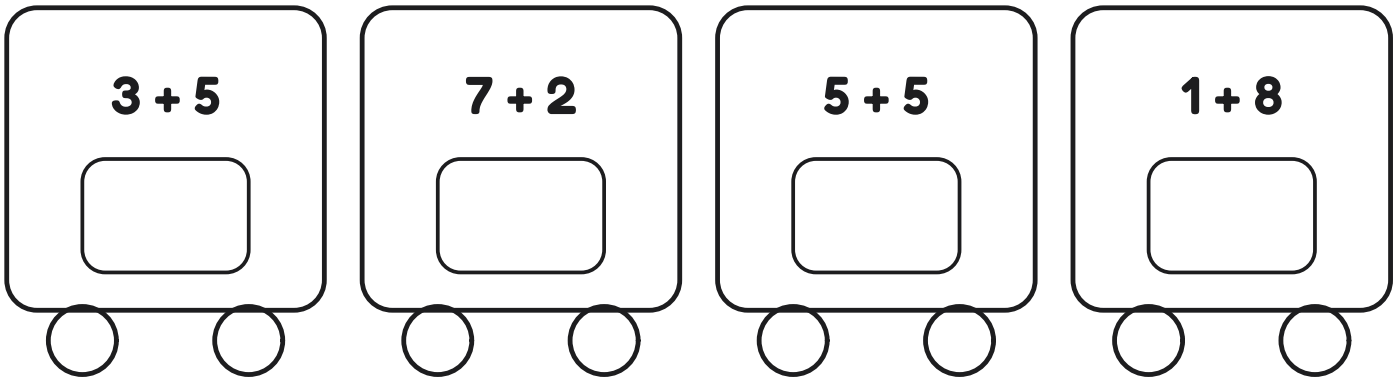
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

O comboio das somas

Resolve a conta de cada vagão e escreve o resultado na janela.





© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Tira um

Em cada fila foge um animal (está riscado). Quantos ficam? Escreve a conta toda.



☐ − 1 = ☐



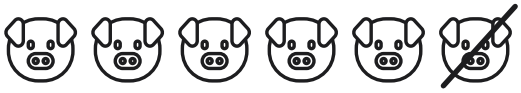
☐ − 1 = ☐



☐ − 1 = ☐



☐ − 1 = ☐



☐ − 1 = ☐



☐ − 1 = ☐

© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

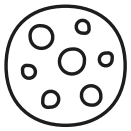
Problemas desenhados

Um adulto lê cada problema. Desenha na caixa para ajudar e escreve a resposta.



O Tomás tem 3 carrinhos. A avó deu-lhe mais 2. Quantos carrinhos tem agora?

Resposta: ☐



Havia 6 bolachas no prato. A Leonor comeu 2. Quantas ficaram?

Resposta: ☐



No lago estão 4 patos. Chegam mais 4. Quantos patos estão no lago?

Resposta: ☐



A Inês tinha 7 balões. Rebentaram 3. Com quantos ficou?

Resposta: ☐

© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Somas com bolinhas

Pinta as bolinhas da primeira parte de uma cor e as da segunda de outra. Conta todas e escreve o total.



3 + 4 = ☐



5 + 3 = ☐



2 + 6 = ☐



6 + 4 = ☐



4 + 5 = ☐



7 + 3 = ☐



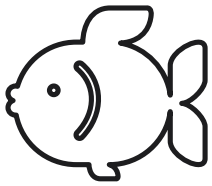
1 + 8 = ☐

© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

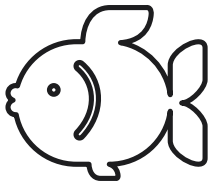
A pescaria das contas

Resolve a conta de cada peixe e liga-o ao balde com o resultado certo.



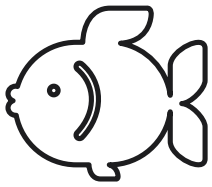
3 + 2





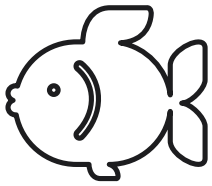
4 + 4





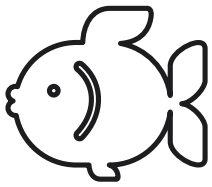
6 – 3





9 – 2





5 + 1

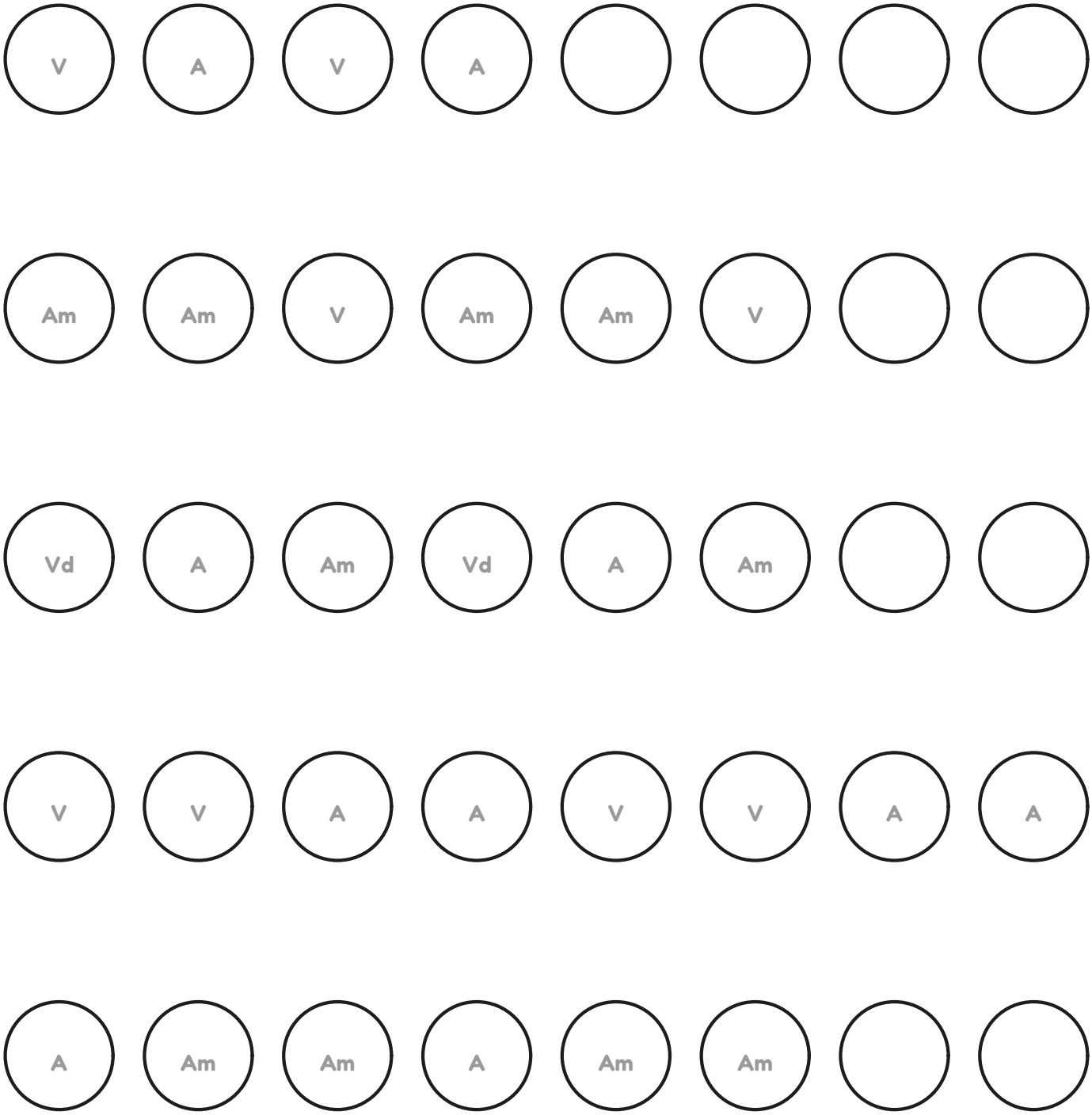


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Continua as cores

Pinta cada bolinha com a cor escrita (V = vermelho, A = azul, Am = amarelo, Vd = verde). Continua o padrão.

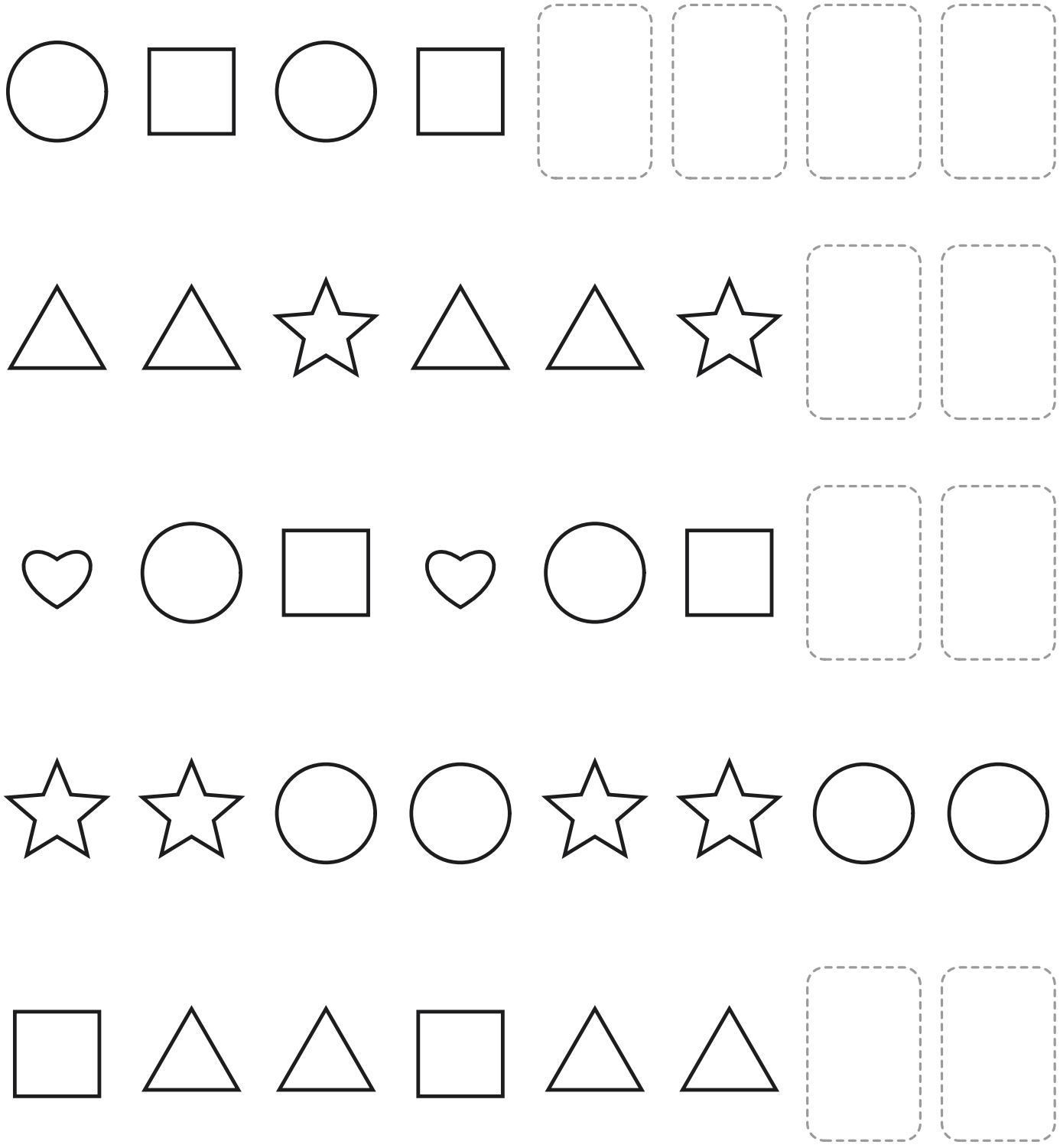


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Continua as formas

Descobre a regra de cada fila e desenha as formas que faltam nas caixas.



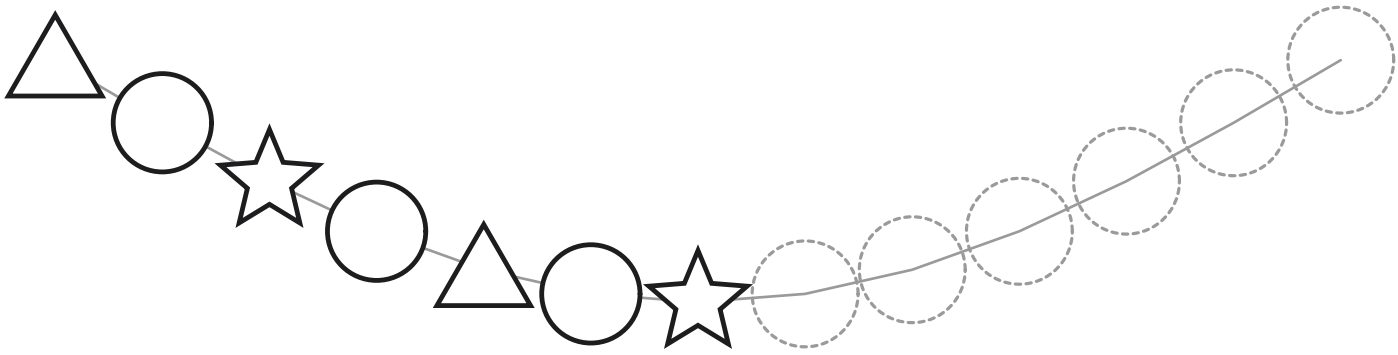
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Colar de contas

A Rita está a fazer um colar. Descobre a regra e desenha as contas que faltam no fio.



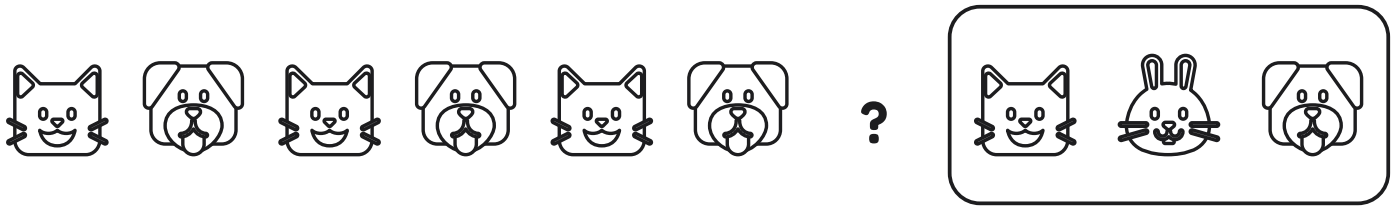


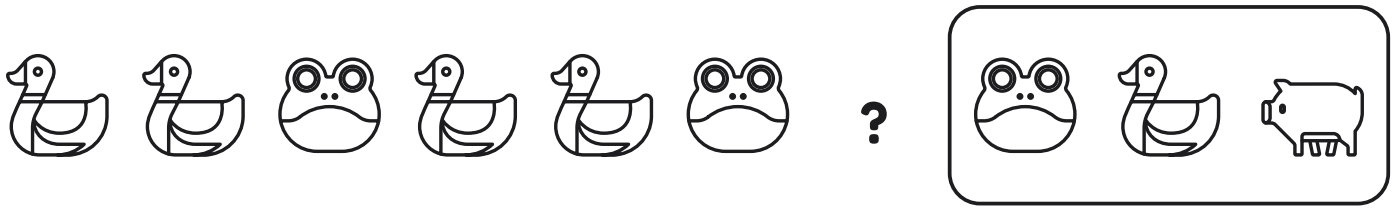
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

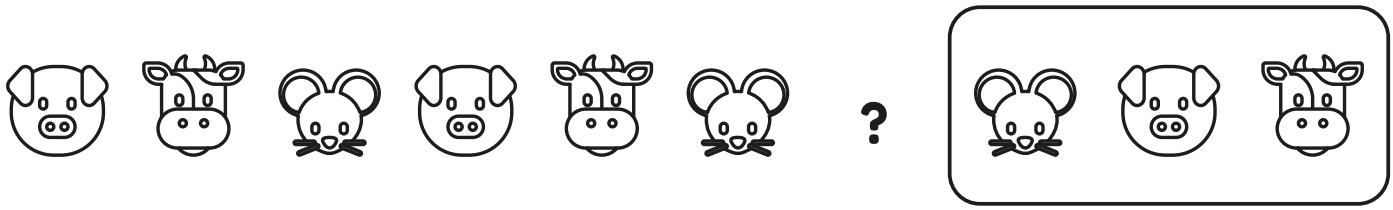
Nome: _____ Data: _____

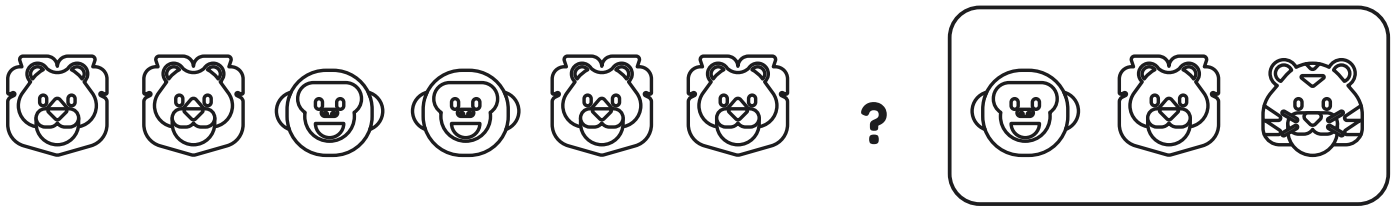
Sequência de animais

Olha para a sequência de cada fila. Que animal vem a seguir? Faz um círculo à volta dele na caixa da direita.







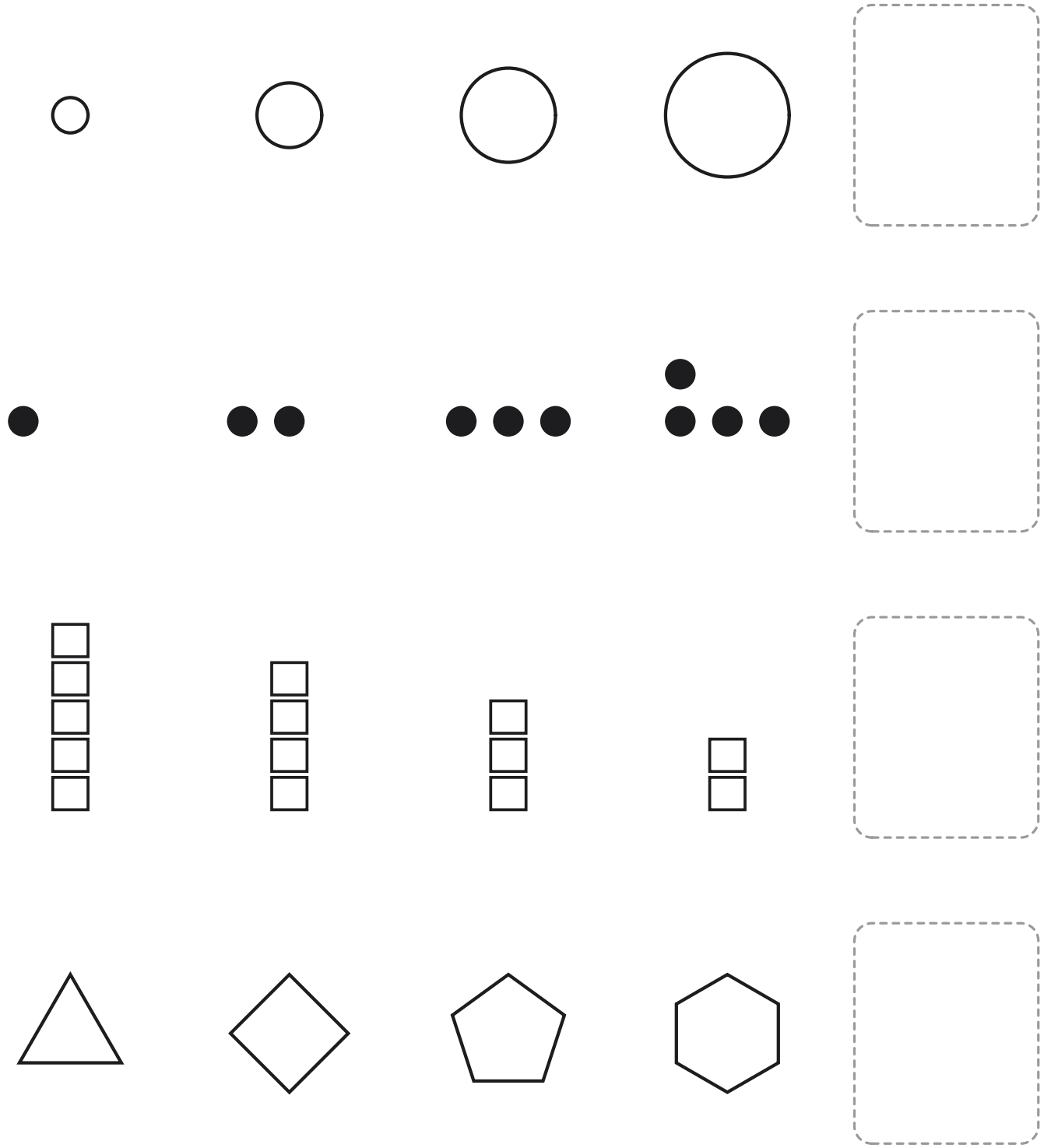


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

O que vem a seguir?

Cada fila cresce ou diminui com uma regra. Desenha na caixa o que vem a seguir.



© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

História em 3 cenas

As cenas estão baralhadas. Escreve 1, 2 e 3 nos círculos, pela ordem em que acontecem.



© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

História em 4 cenas

Ordena cada história de 1 a 4. Depois conta a história a um adulto, por palavras tuas.

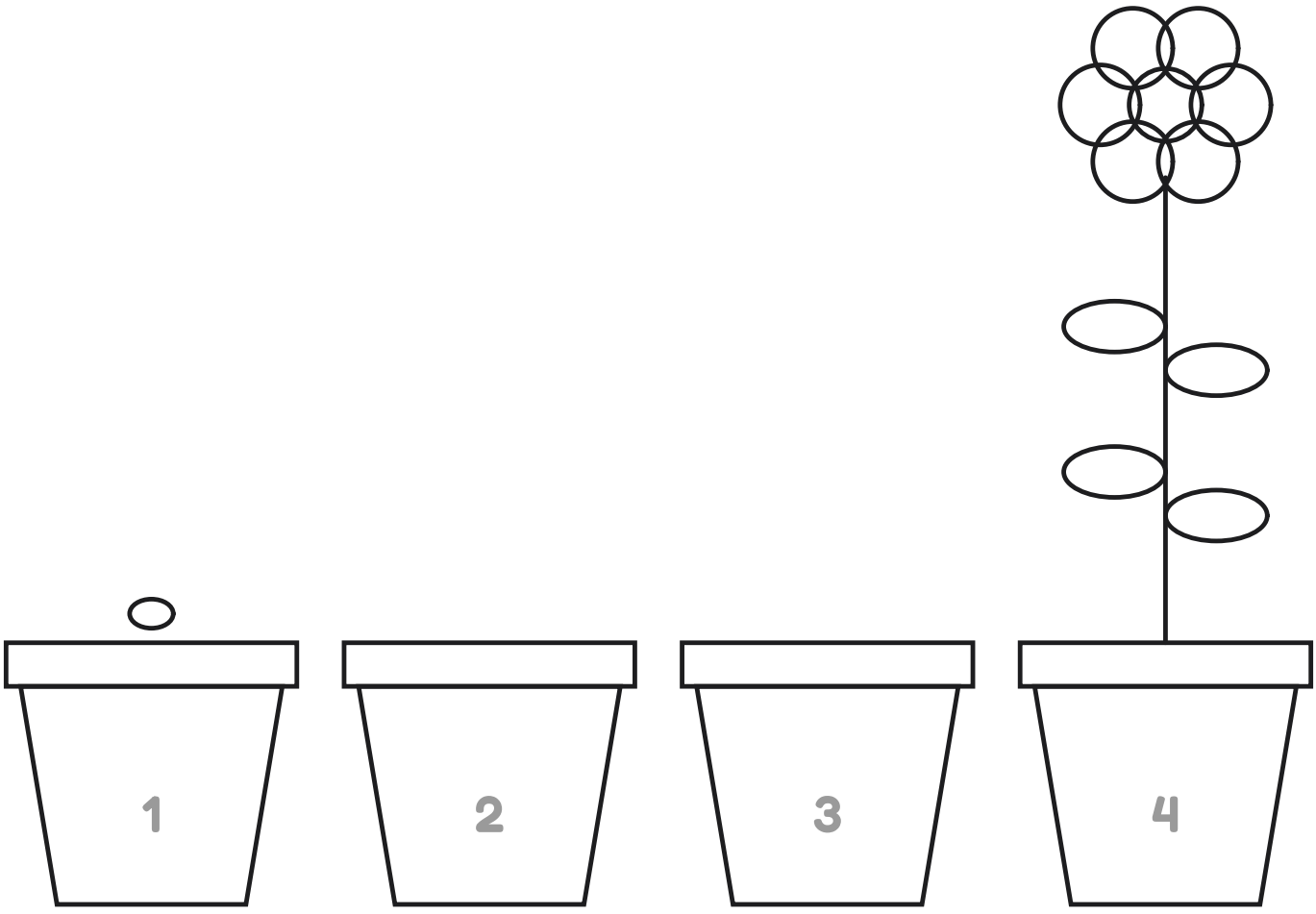


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Uma planta a crescer

Desenha o que falta em cada vaso para mostrar a planta a crescer: semente, rebento, folhas, flor.



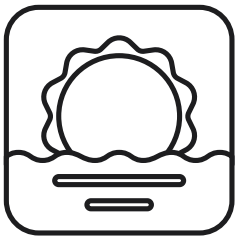
semente **rebento** **folhas** **flor**

© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

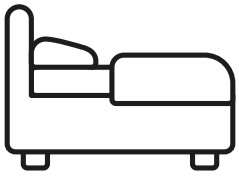
Nome: _____ Data: _____

O meu dia

Escreve nos círculos a ordem das coisas que fazes num dia: do 1 (acordar) até ao 6 (dormir).



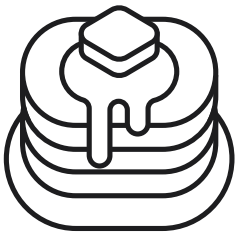
acordar



dormir



ir à escola



pequeno-almoço



tomar banho



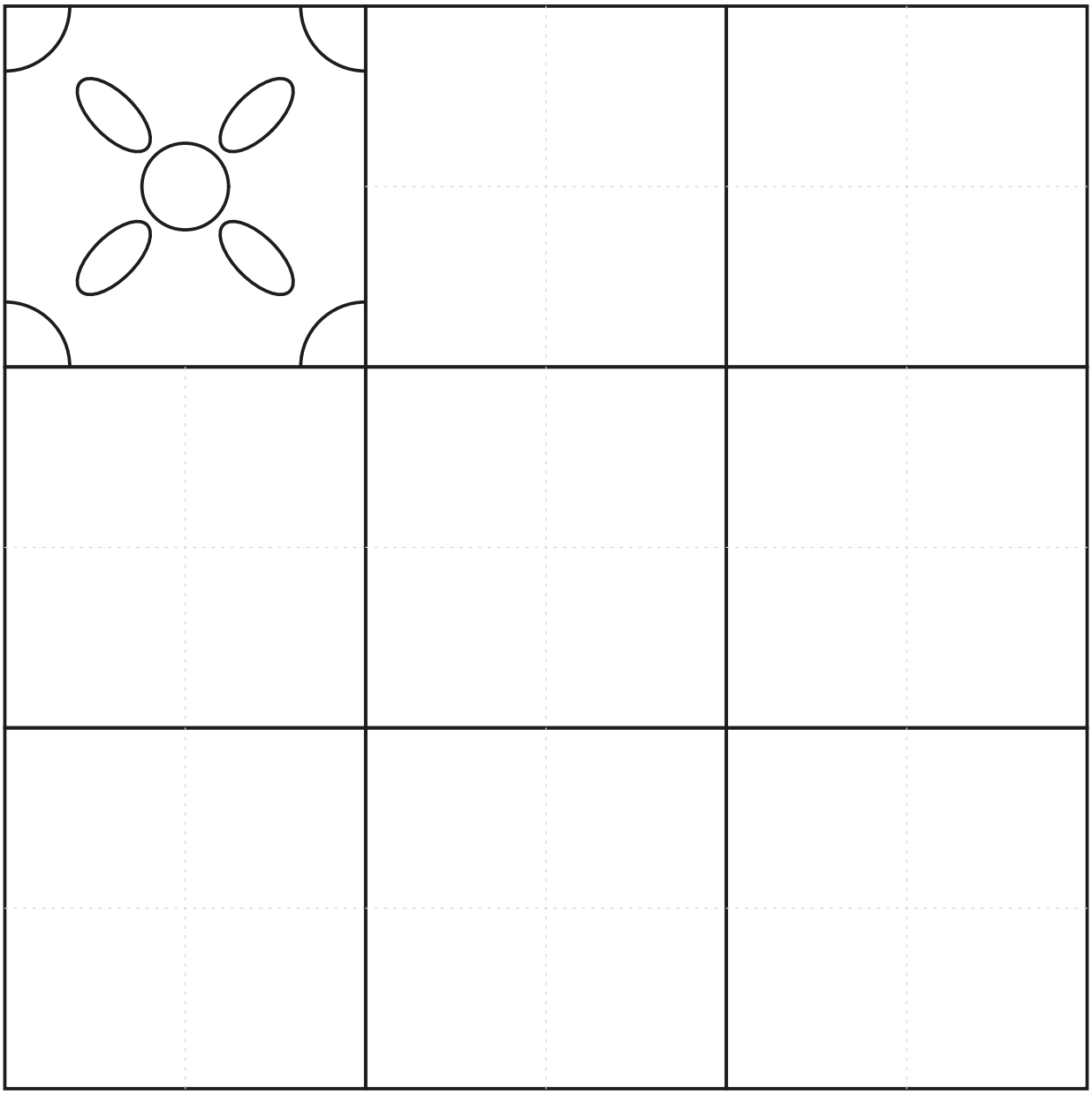
brincar

© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Padrão no azulejo

Os azulejos portugueses repetem o mesmo desenho. Copia o desenho do primeiro azulejo para os outros.

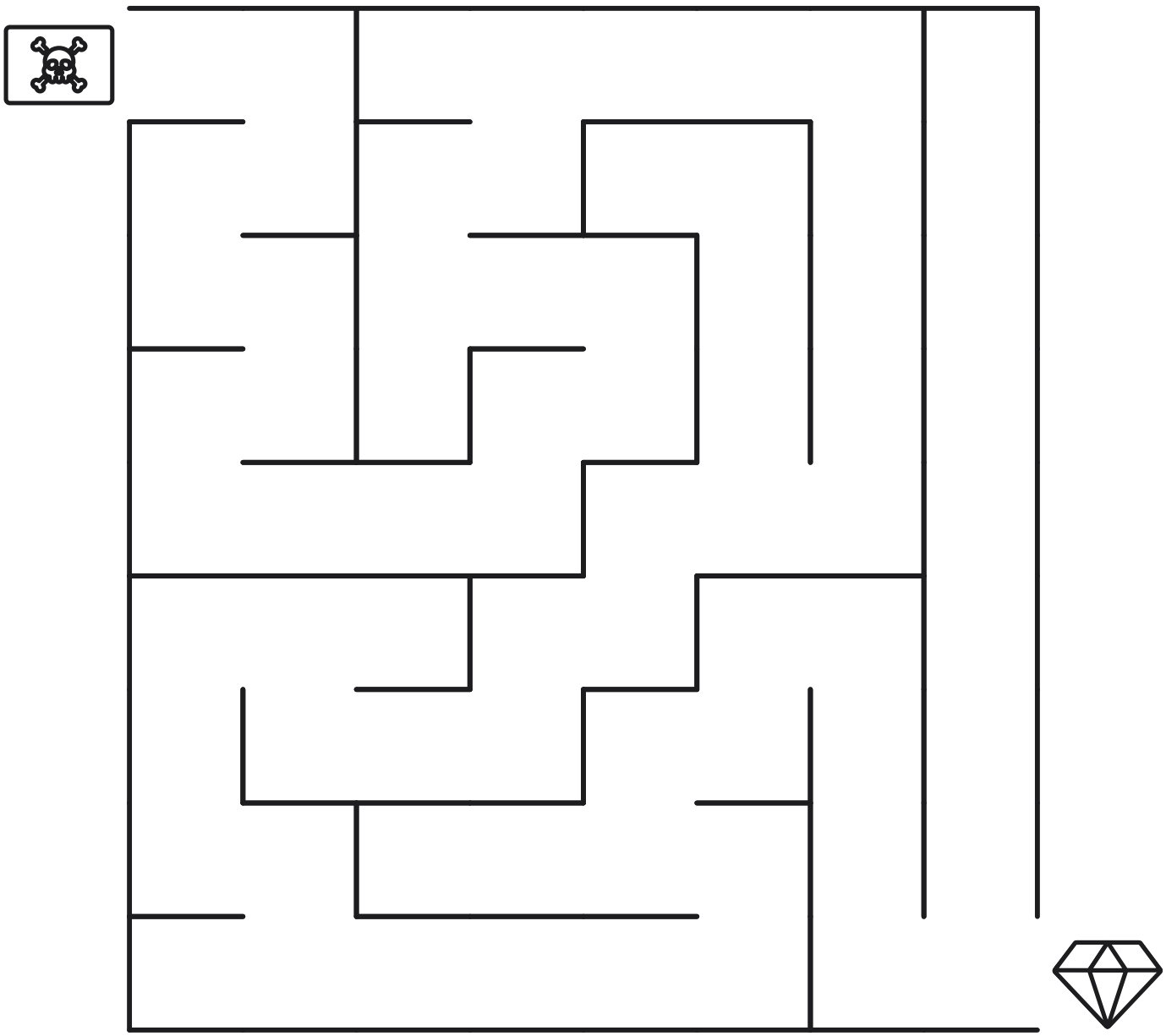


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

O pirata e o tesouro

O pirata procura o tesouro escondido. Encontra o caminho!

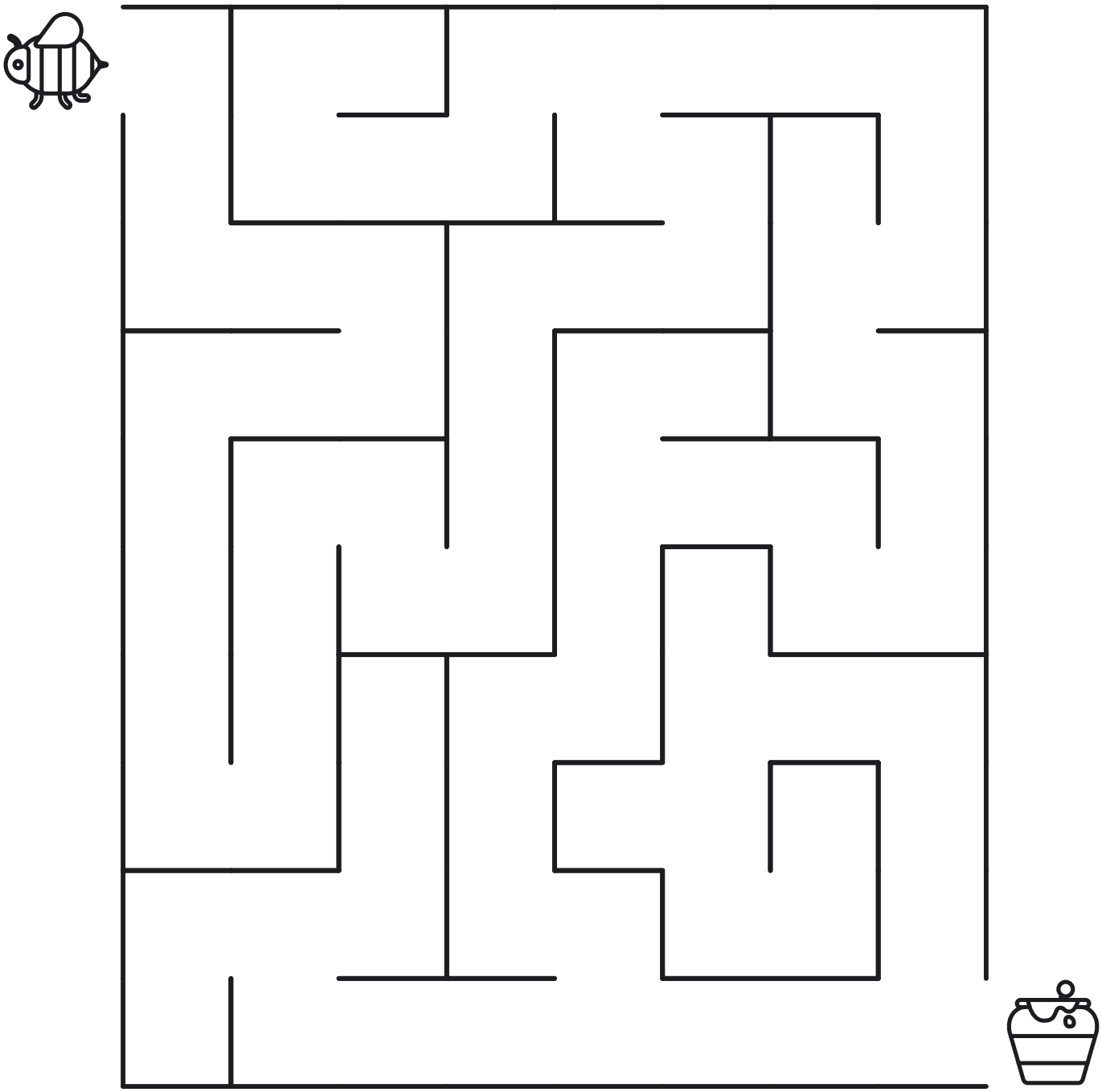


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

A abelha e o mel

A abelha quer guardar o mel. Leva-a até ao pote.



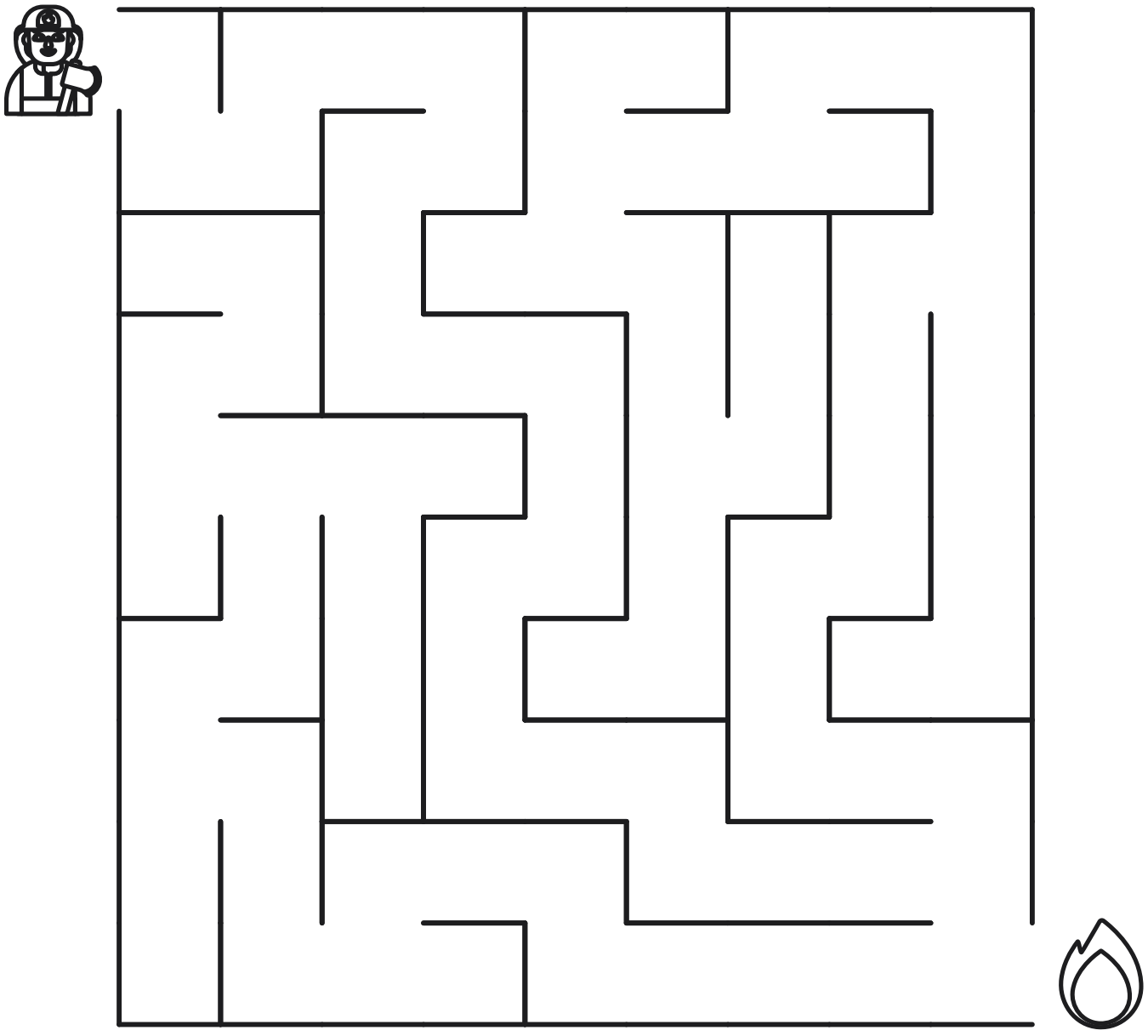
O que treina: planear um caminho, atenção e persistência

© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

O bombeiro e o incêndio

Depressa! Leva o bombeiro até ao fogo para o apagar.

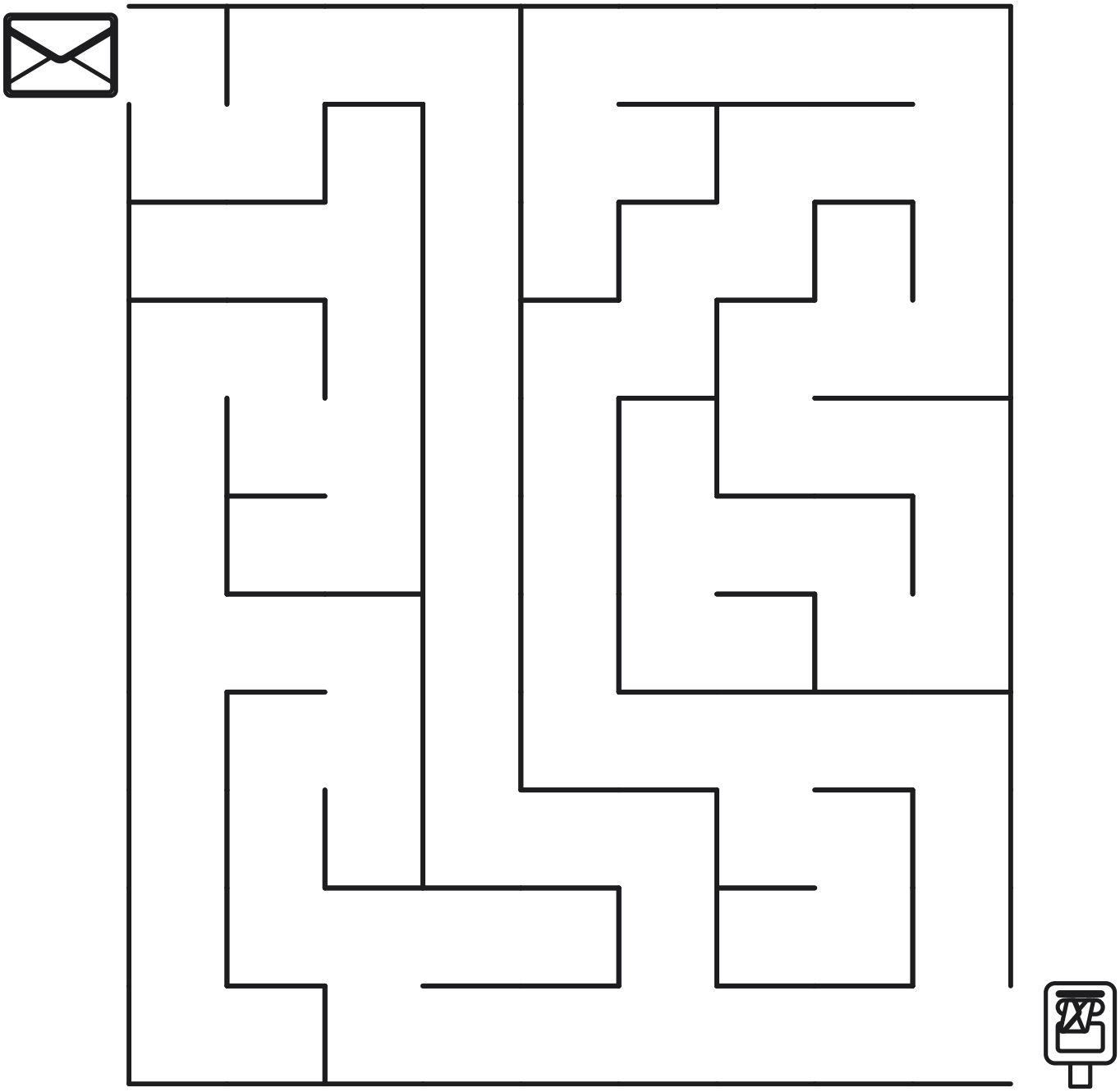


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

O carteiro

A carta tem de chegar ao marco do correio. Mostra o caminho.

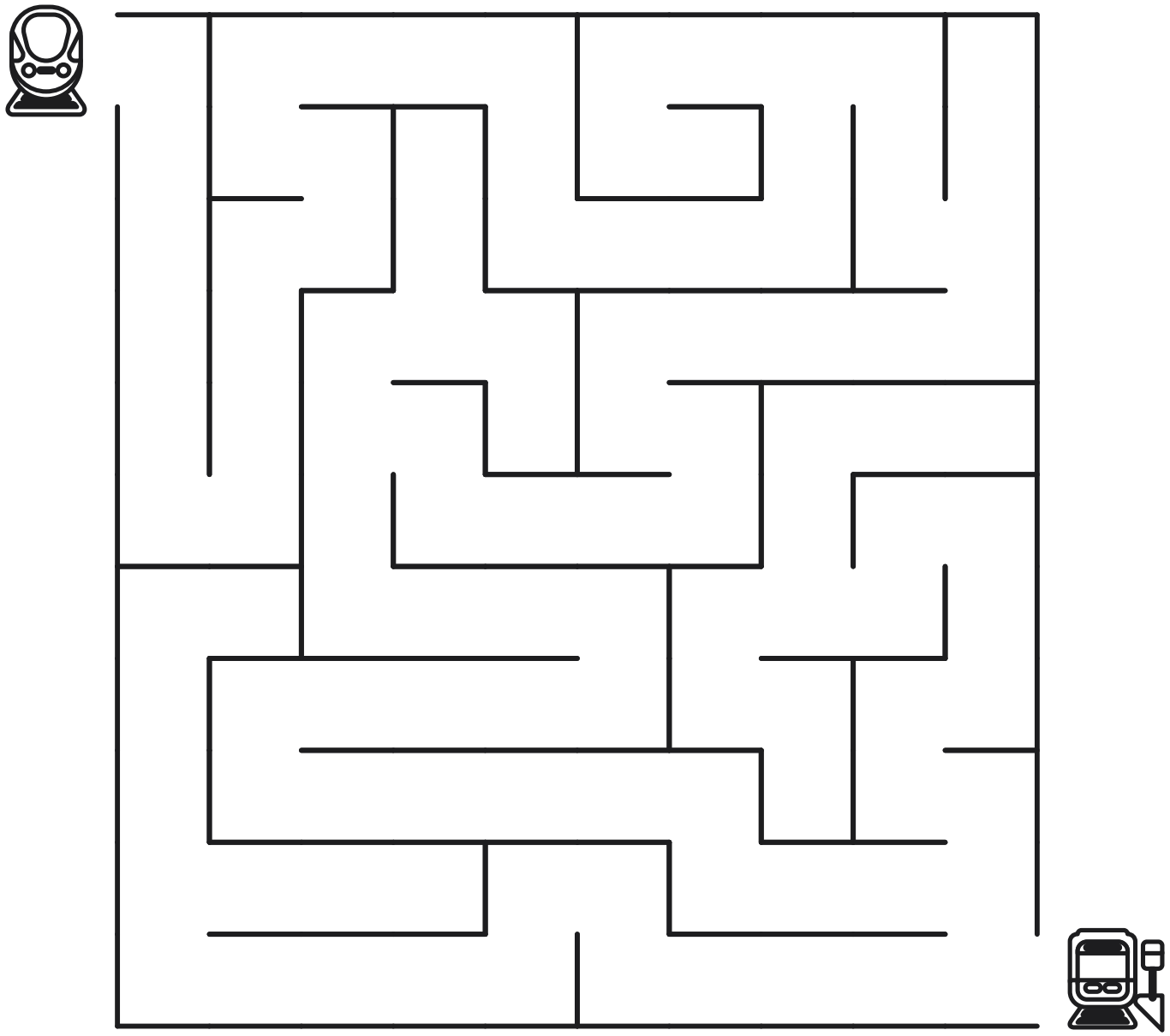


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

O comboio e a estação

O comboio vai atrasado! Leva-o até à estação.

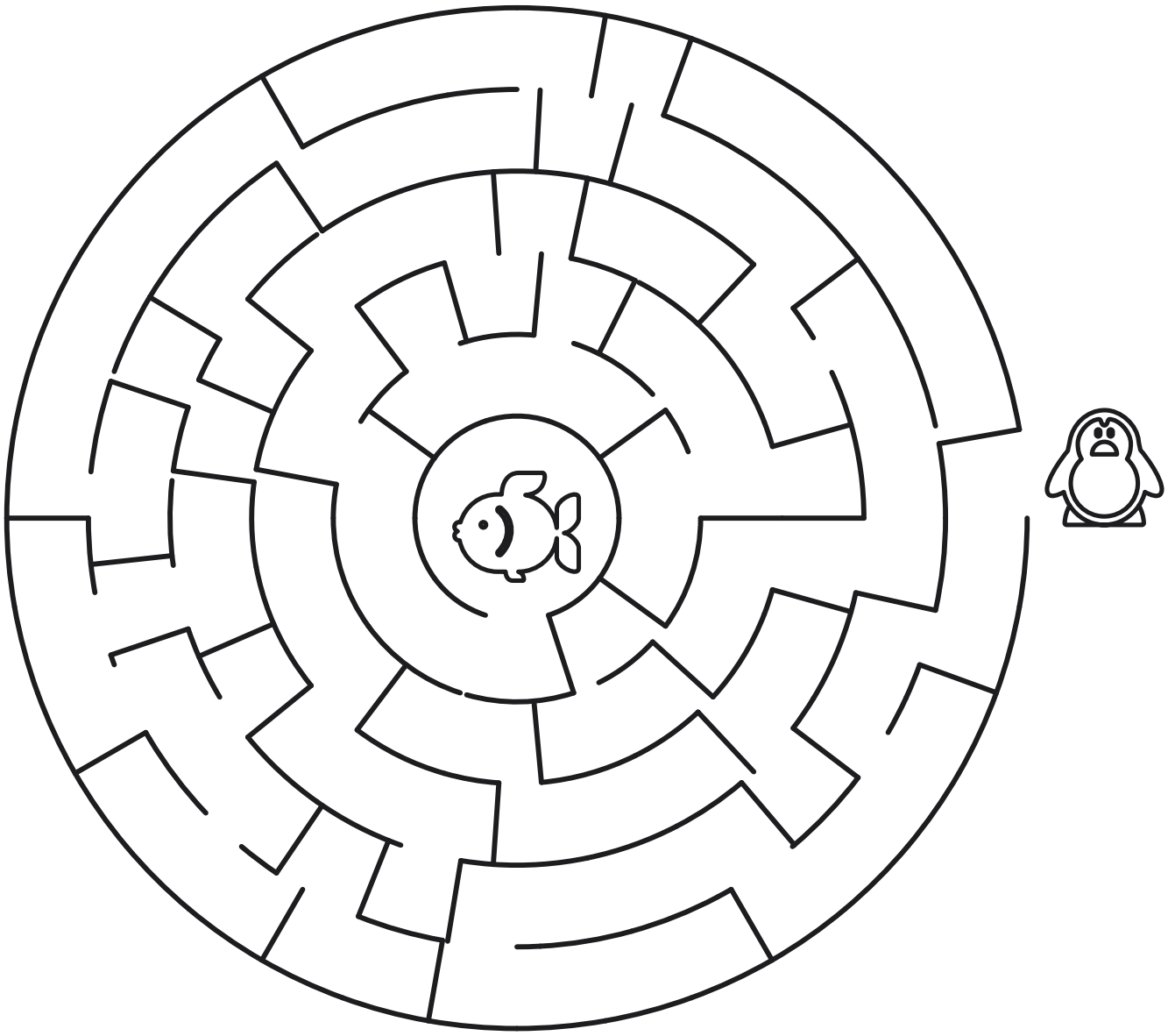


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

O pinguim e o peixe

Este labirinto é redondo. Entra por fora e leva o pinguim até ao peixe, no centro.

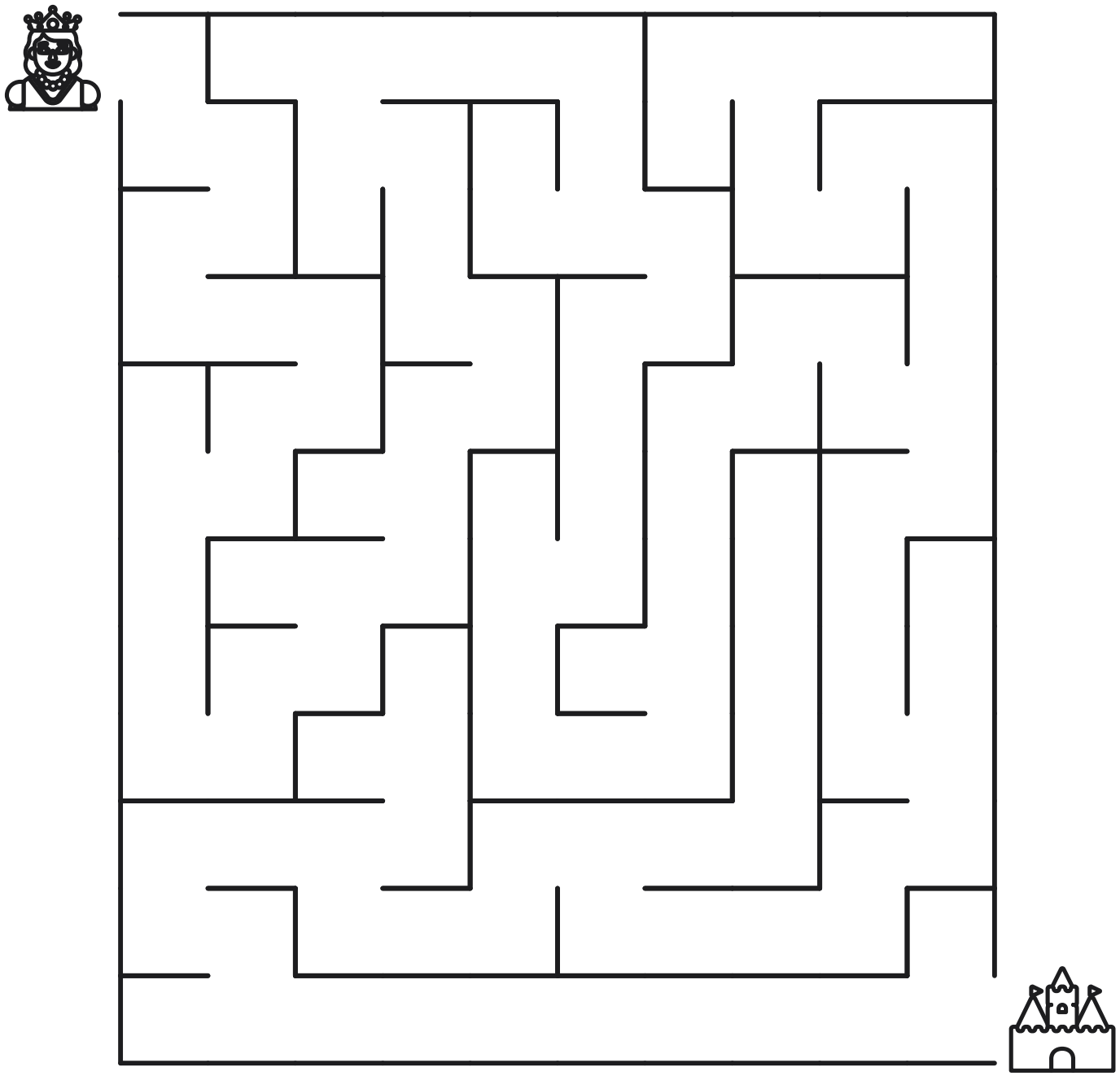


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

A princesa e o castelo

A princesa quer voltar ao castelo. Encontra o caminho.

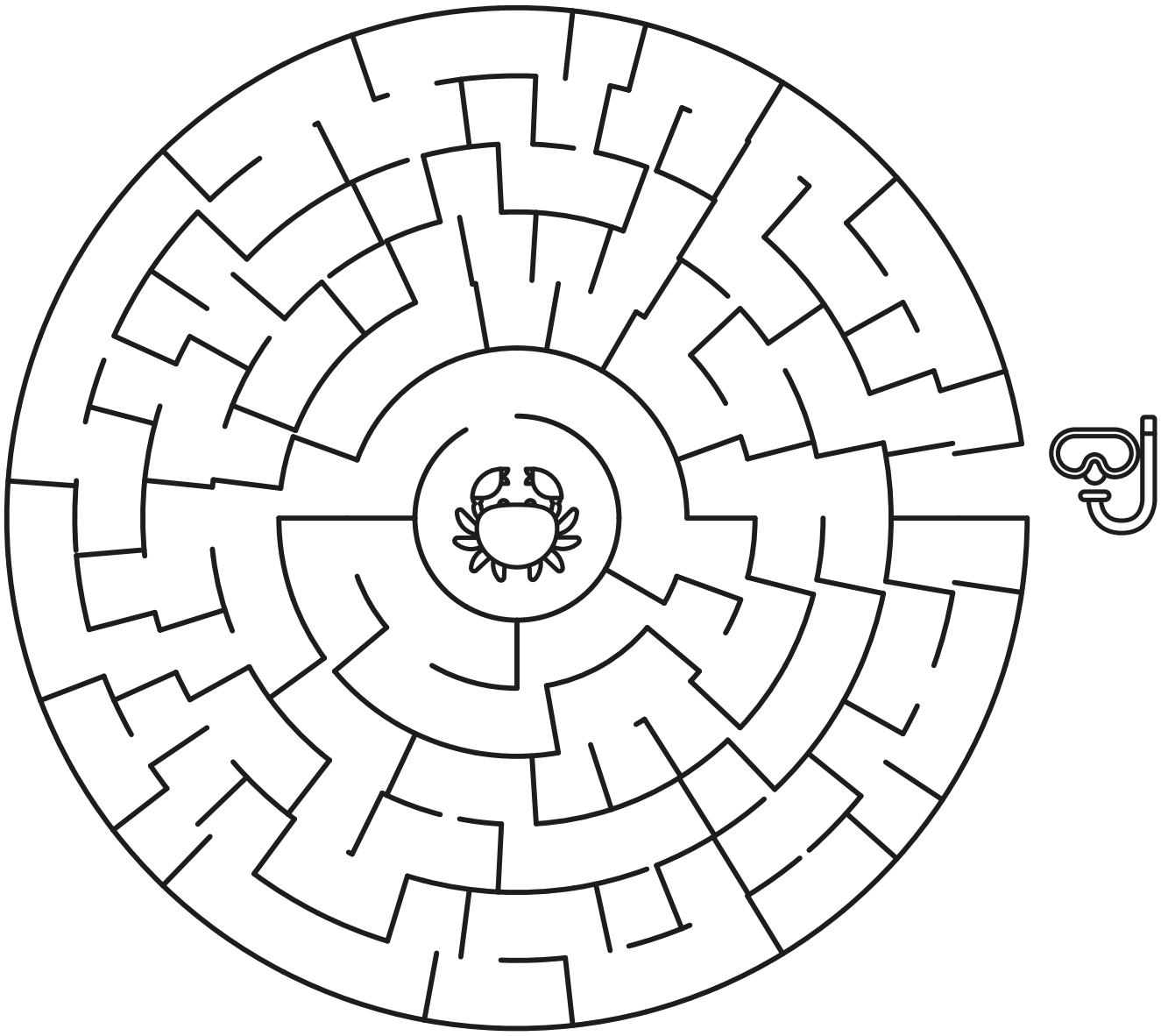


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

O mergulhador e o caranguejo

Desce em círculos até ao fundo do mar, onde está o caranguejo.

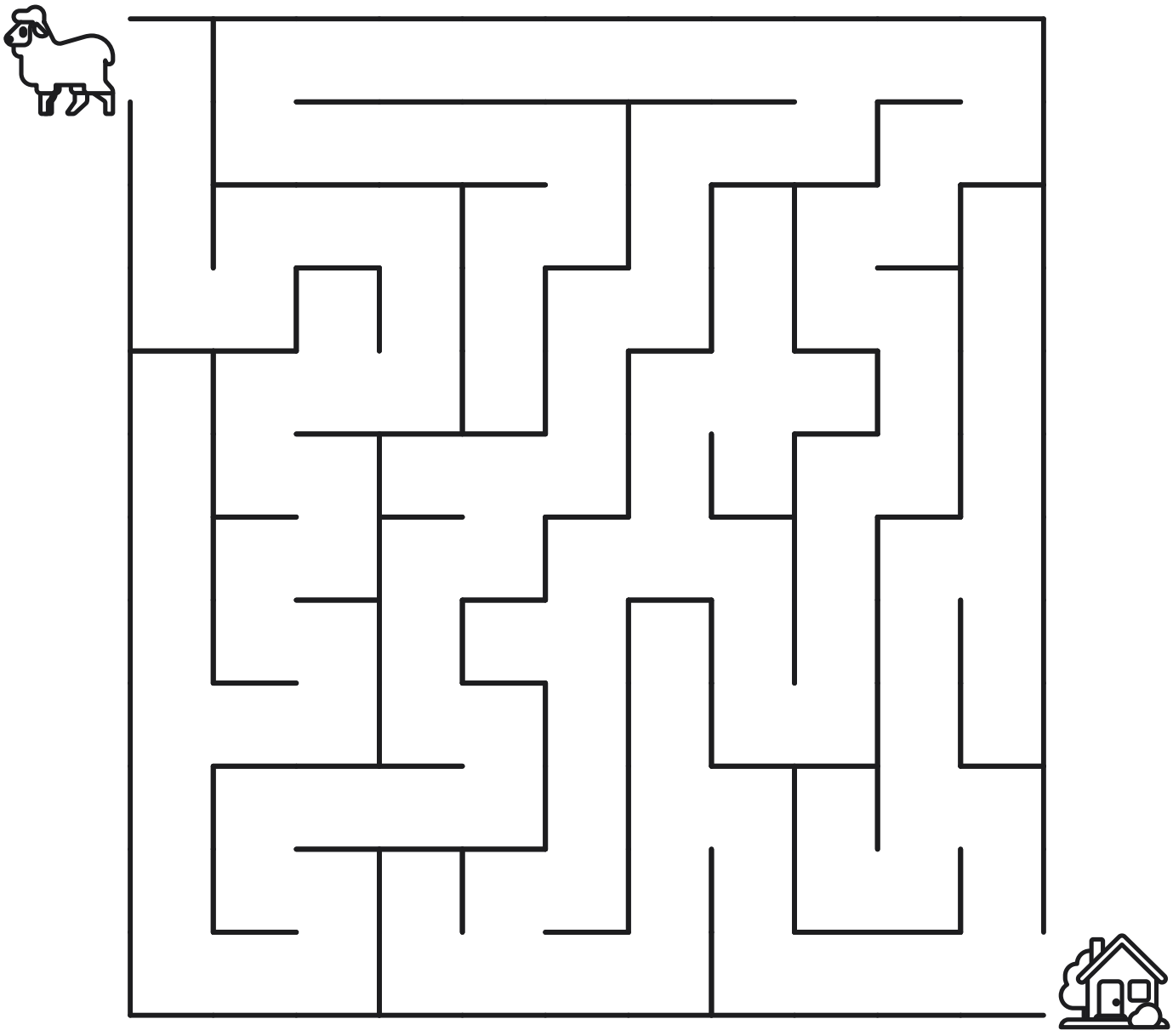


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

A ovelha e a quinta

A ovelha fugiu! Leva-a de volta à quinta.



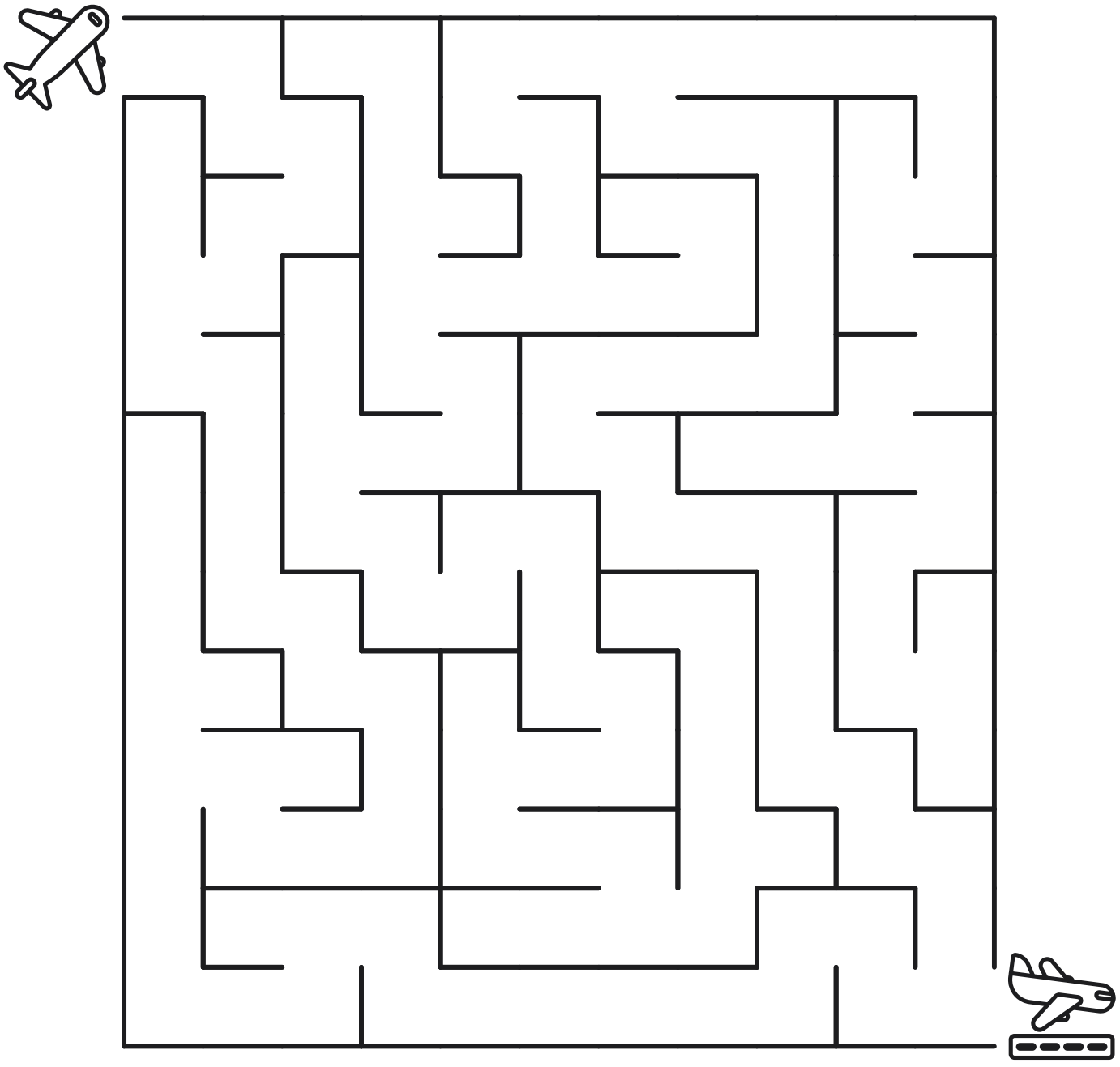
O que treina: planear um caminho, atenção e persistência

© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

O avião e a pista

O avião precisa de aterrar. Guia-o até à pista.



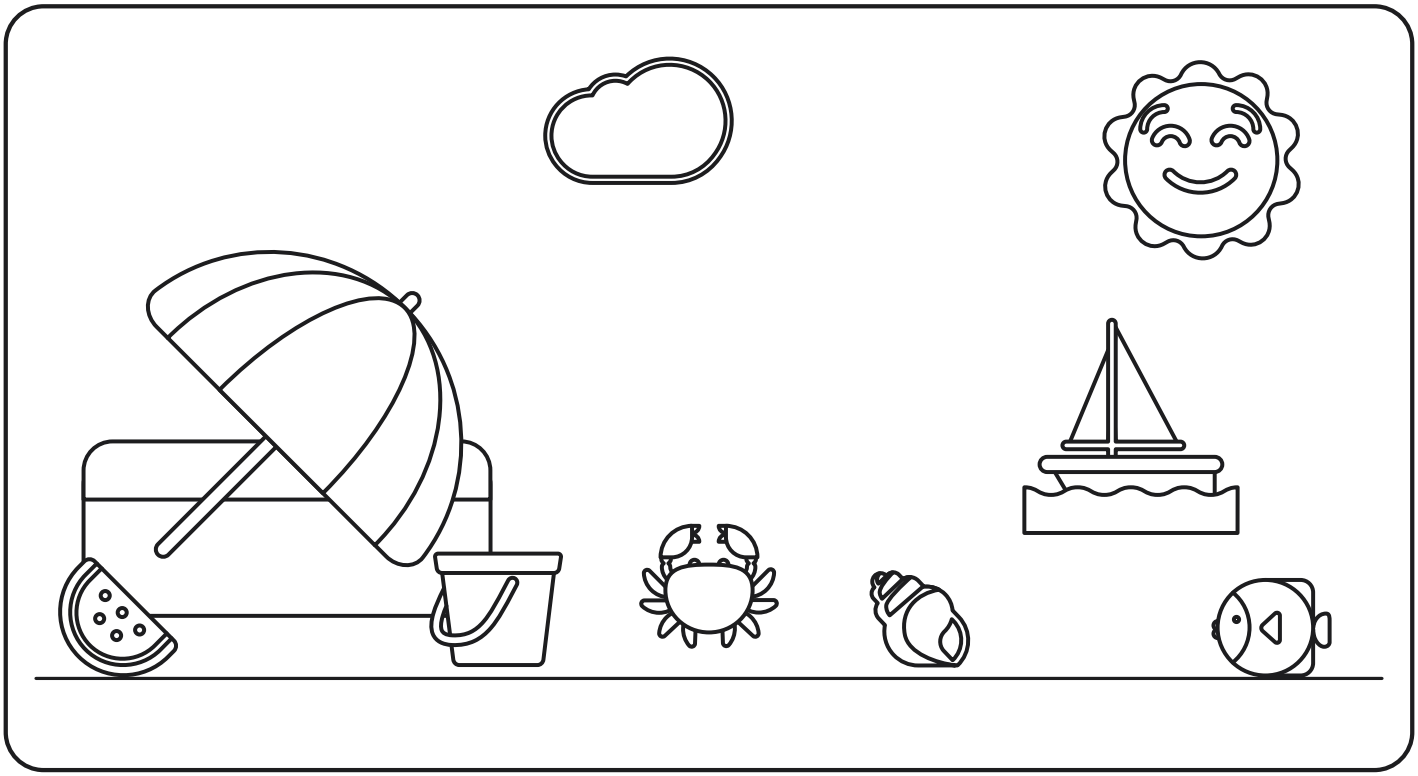
O que treina: planear um caminho, atenção e persistência

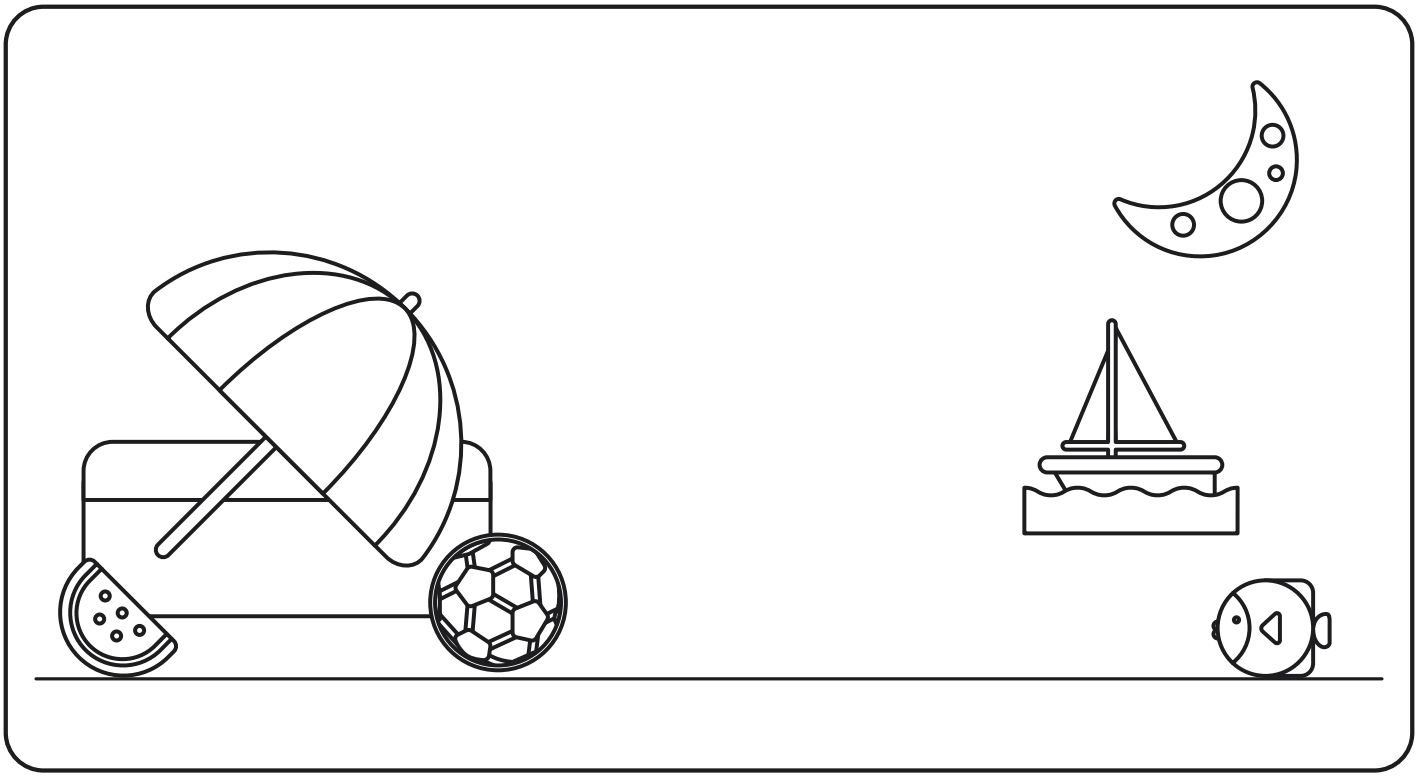
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

5 diferenças na praia

O desenho de baixo tem 5 diferenças. Encontra-as e faz-lhes um círculo. Conta-as pelos dedos!



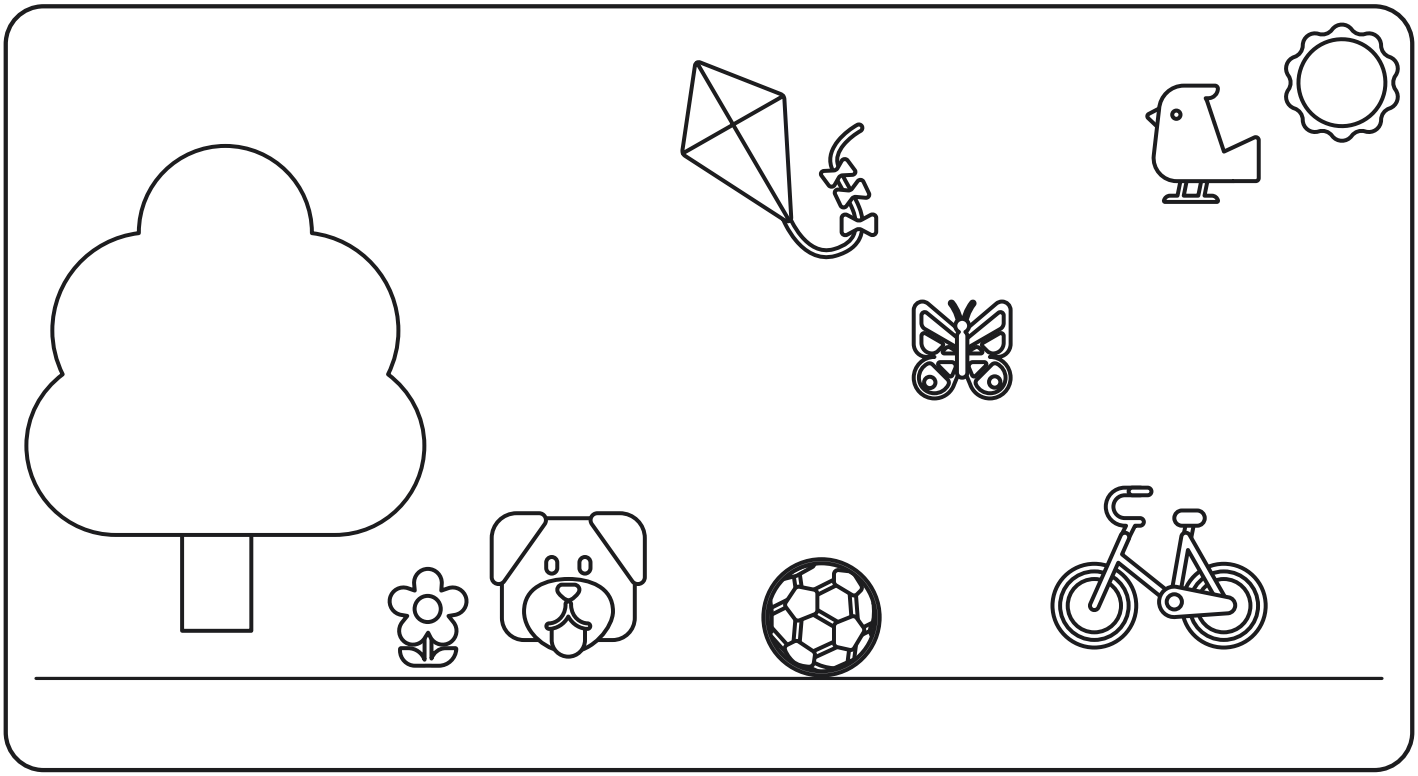


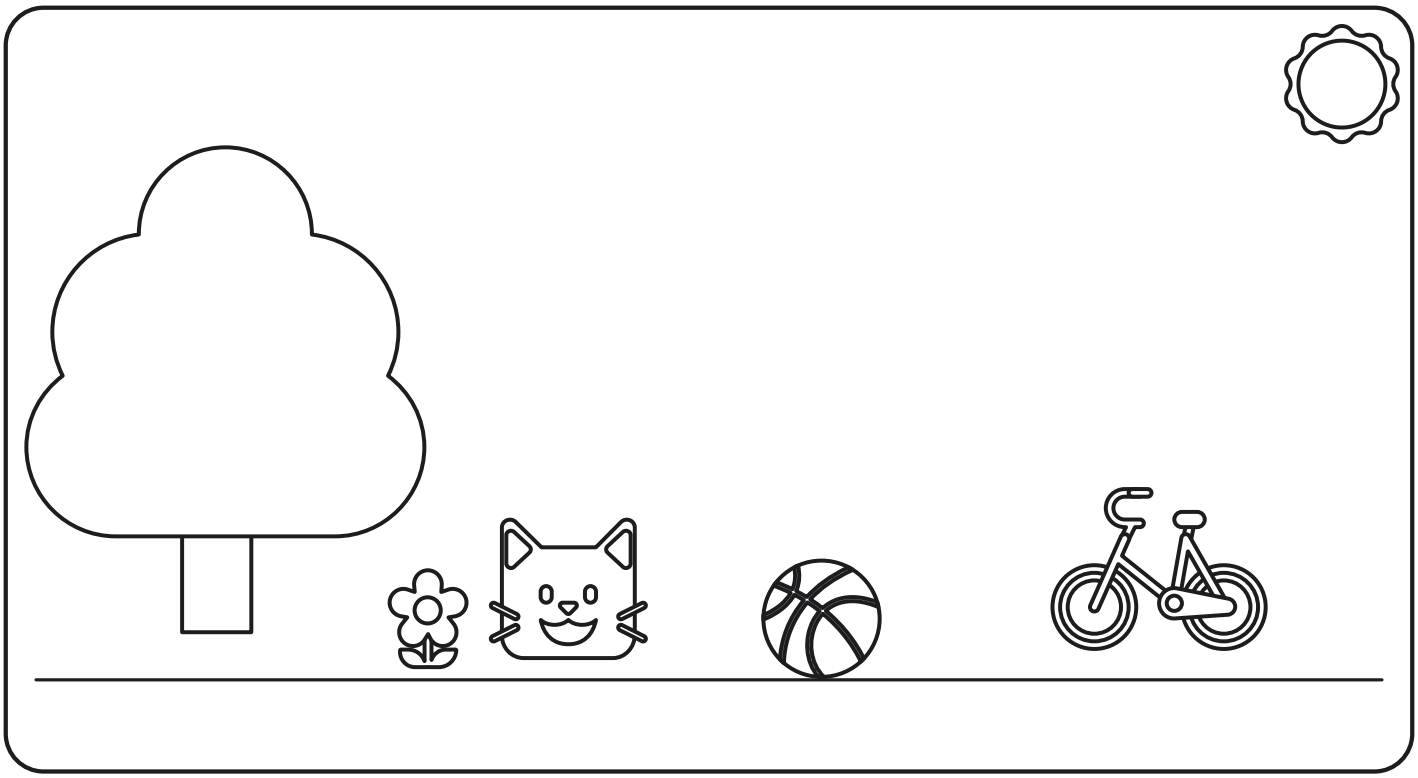
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

5 diferenças no parque

O desenho de baixo tem 5 diferenças. Encontra-as e faz-lhes um círculo. Conta-as pelos dedos!



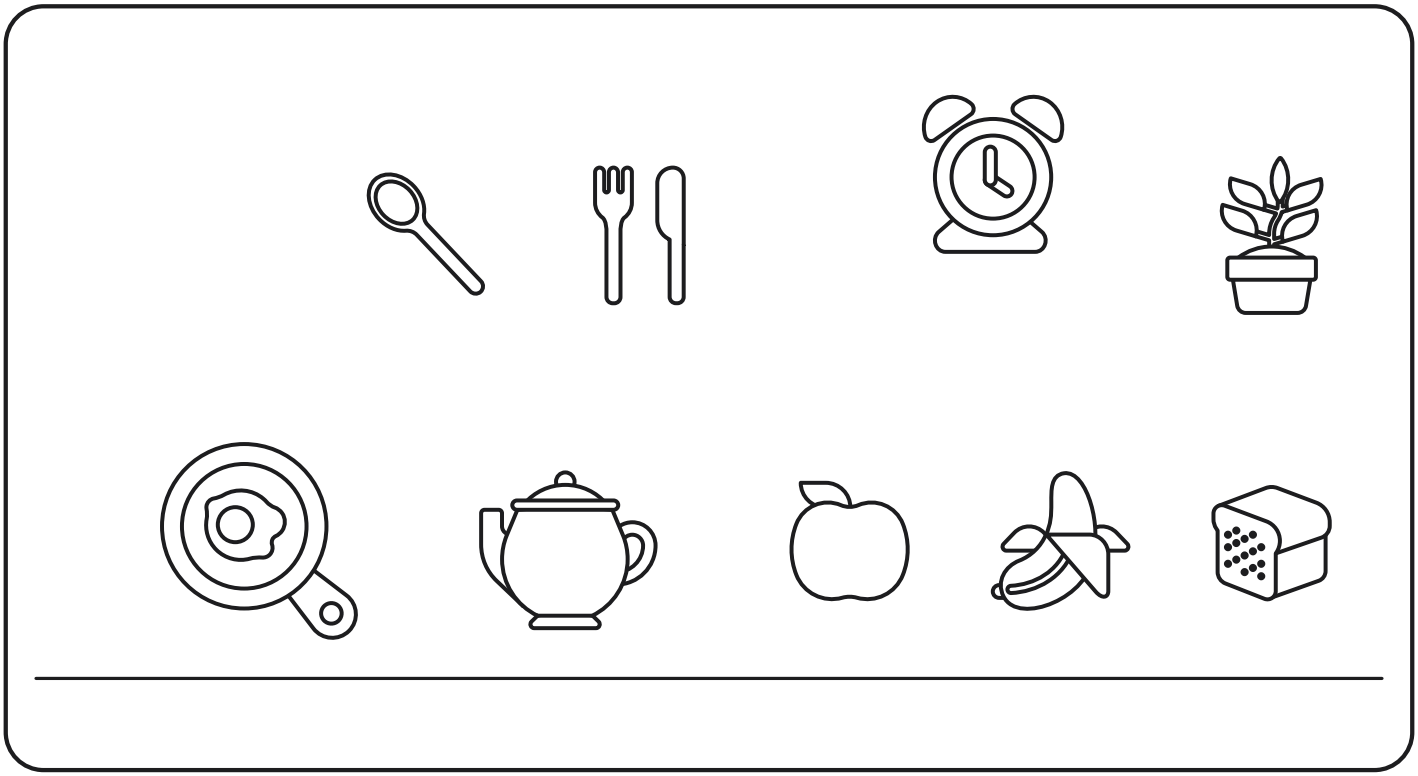


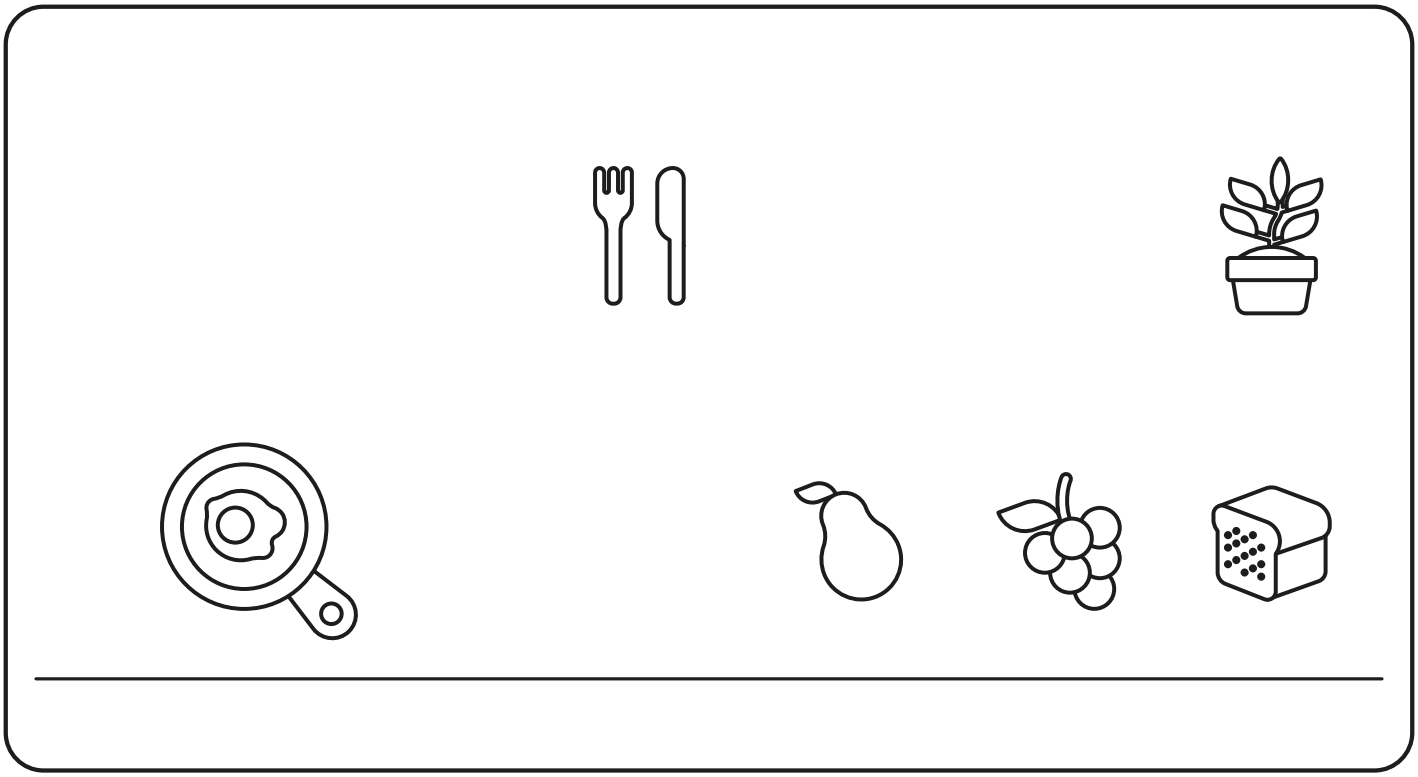
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

5 diferenças na cozinha

O desenho de baixo tem 5 diferenças. Encontra-as e faz-lhes um círculo. Conta-as pelos dedos!



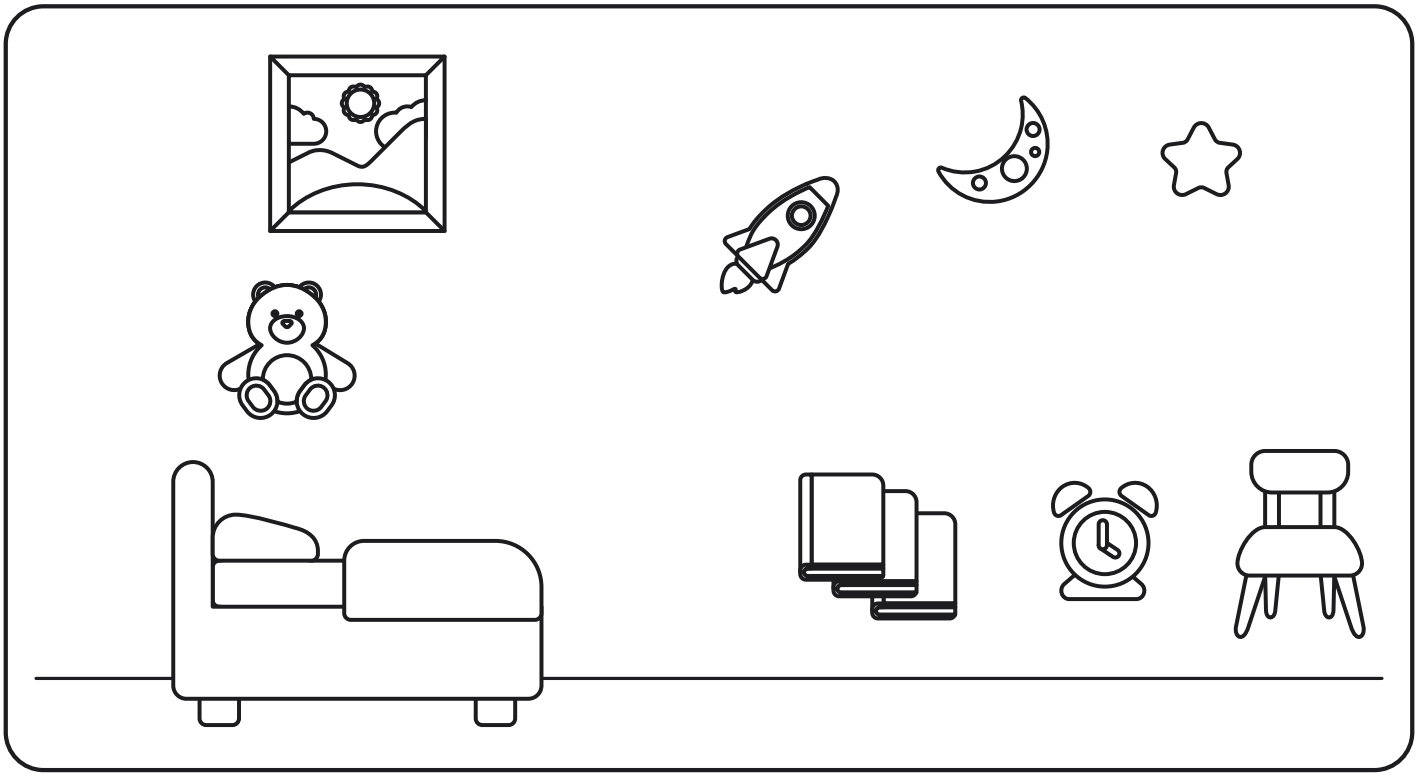


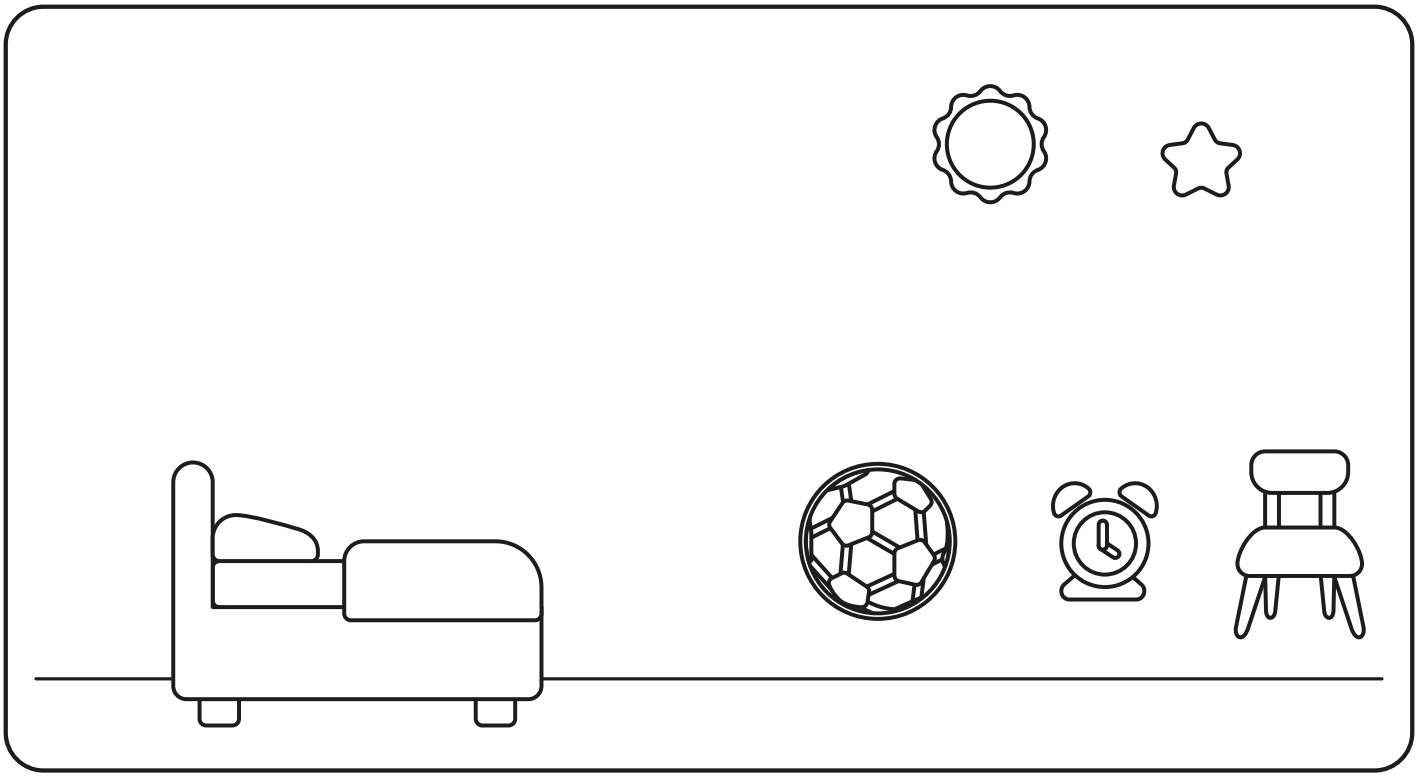
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

5 diferenças no quarto

O desenho de baixo tem 5 diferenças. Encontra-as e faz-lhes um círculo. Conta-as pelos dedos!



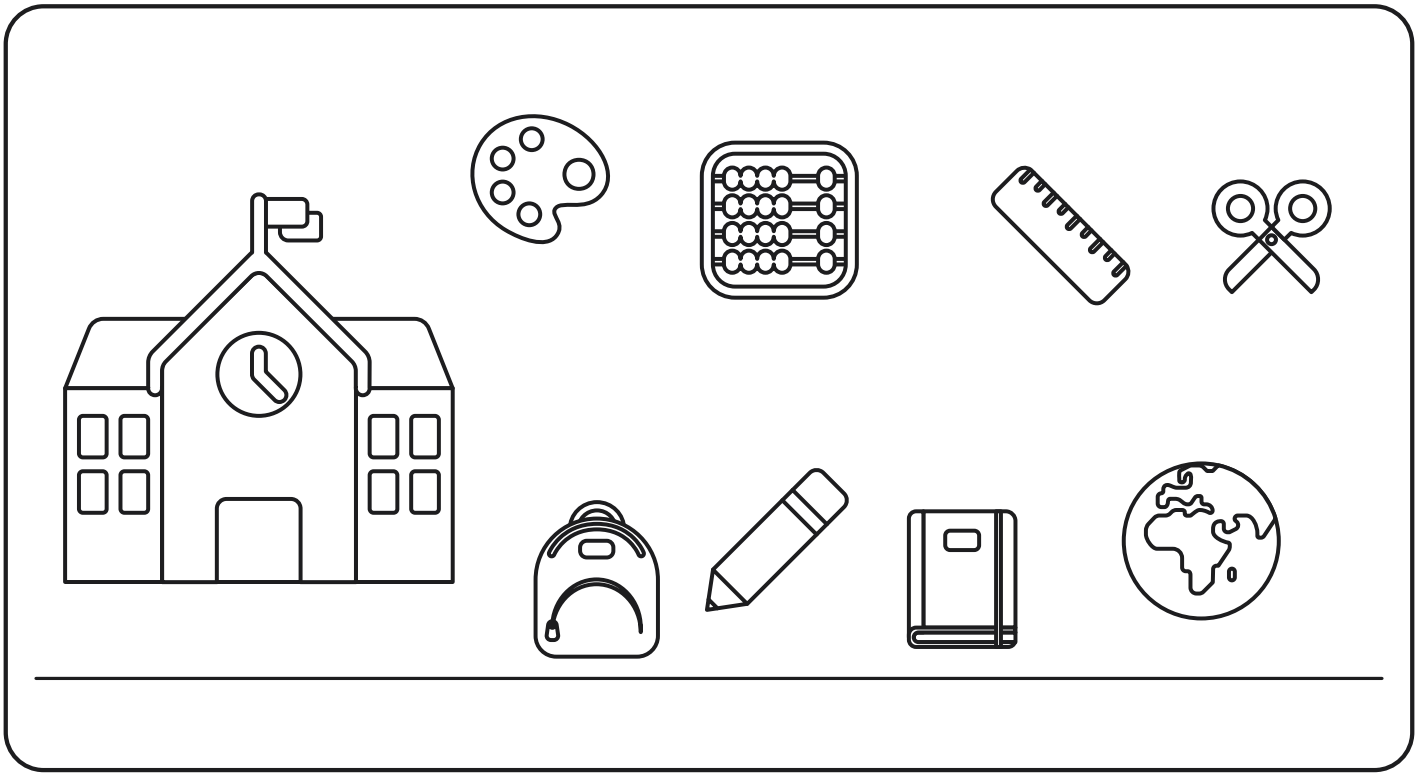


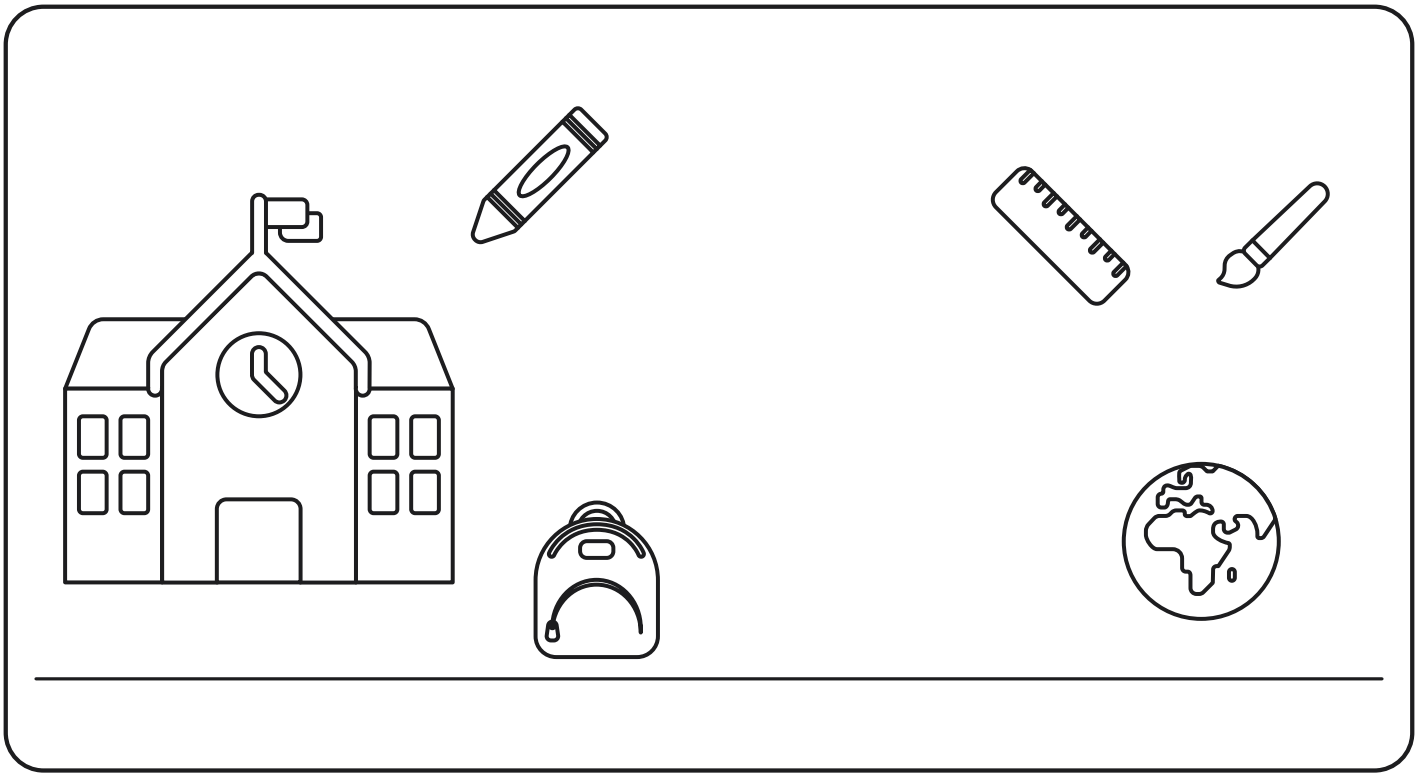
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

5 diferenças na sala de aula

O desenho de baixo tem 5 diferenças. Encontra-as e faz-lhes um círculo. Conta-as pelos dedos!



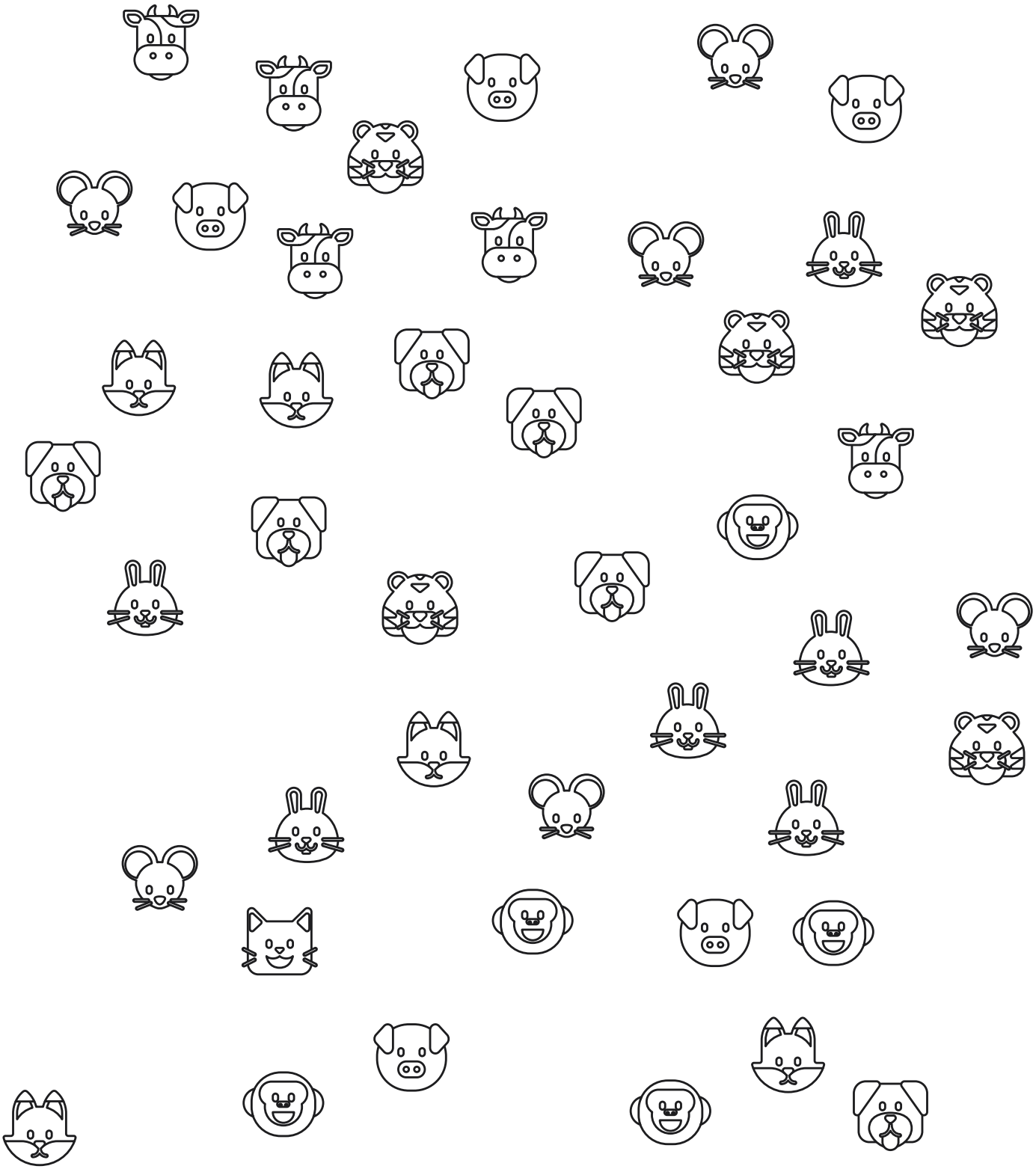


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Onde está o gato?

No meio destes animais está escondido um único gato. Encontra-o e pinta-o!

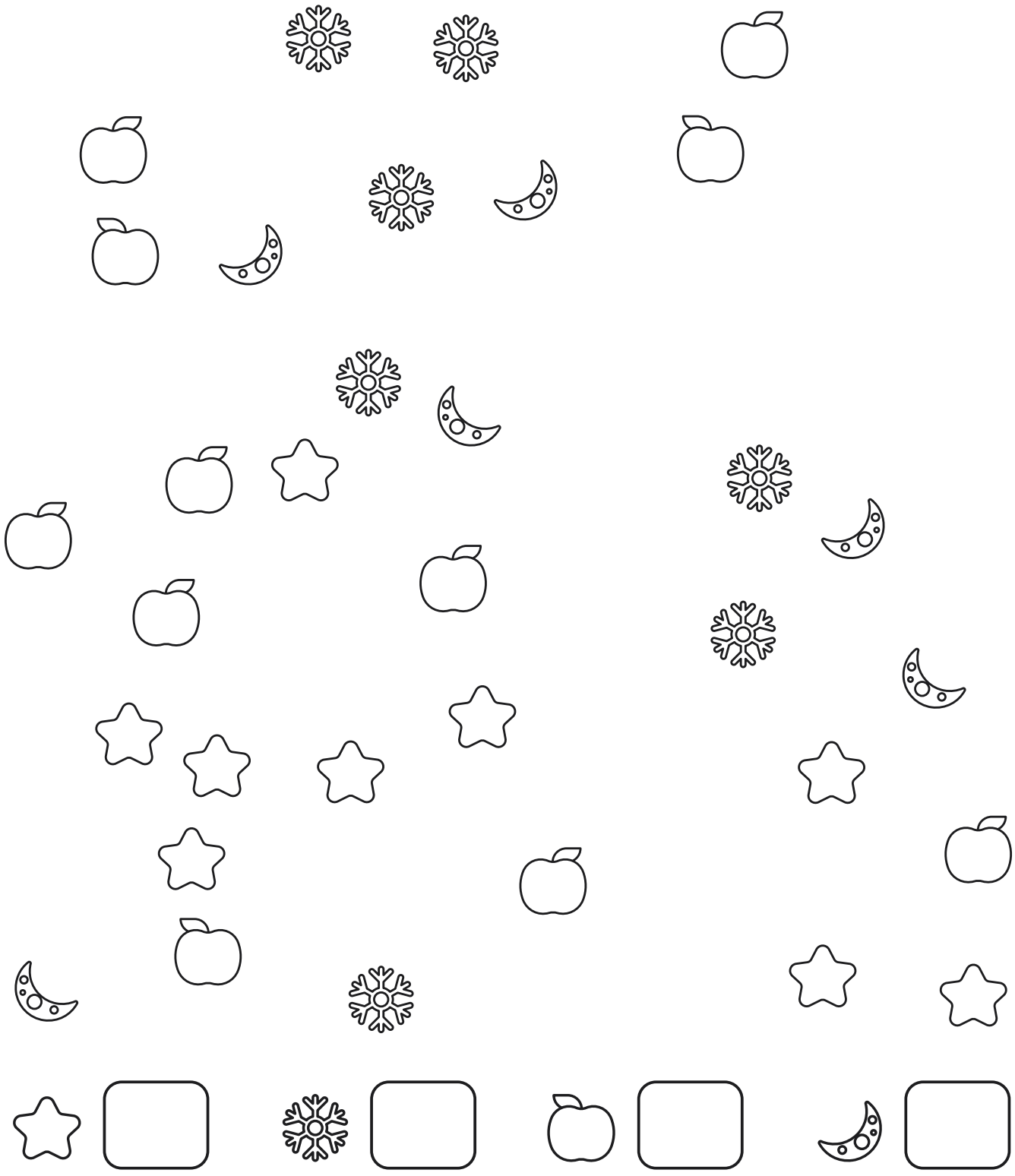


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Conta os escondidos

Conta cada tipo de desenho e escreve o número nas caixas de baixo.

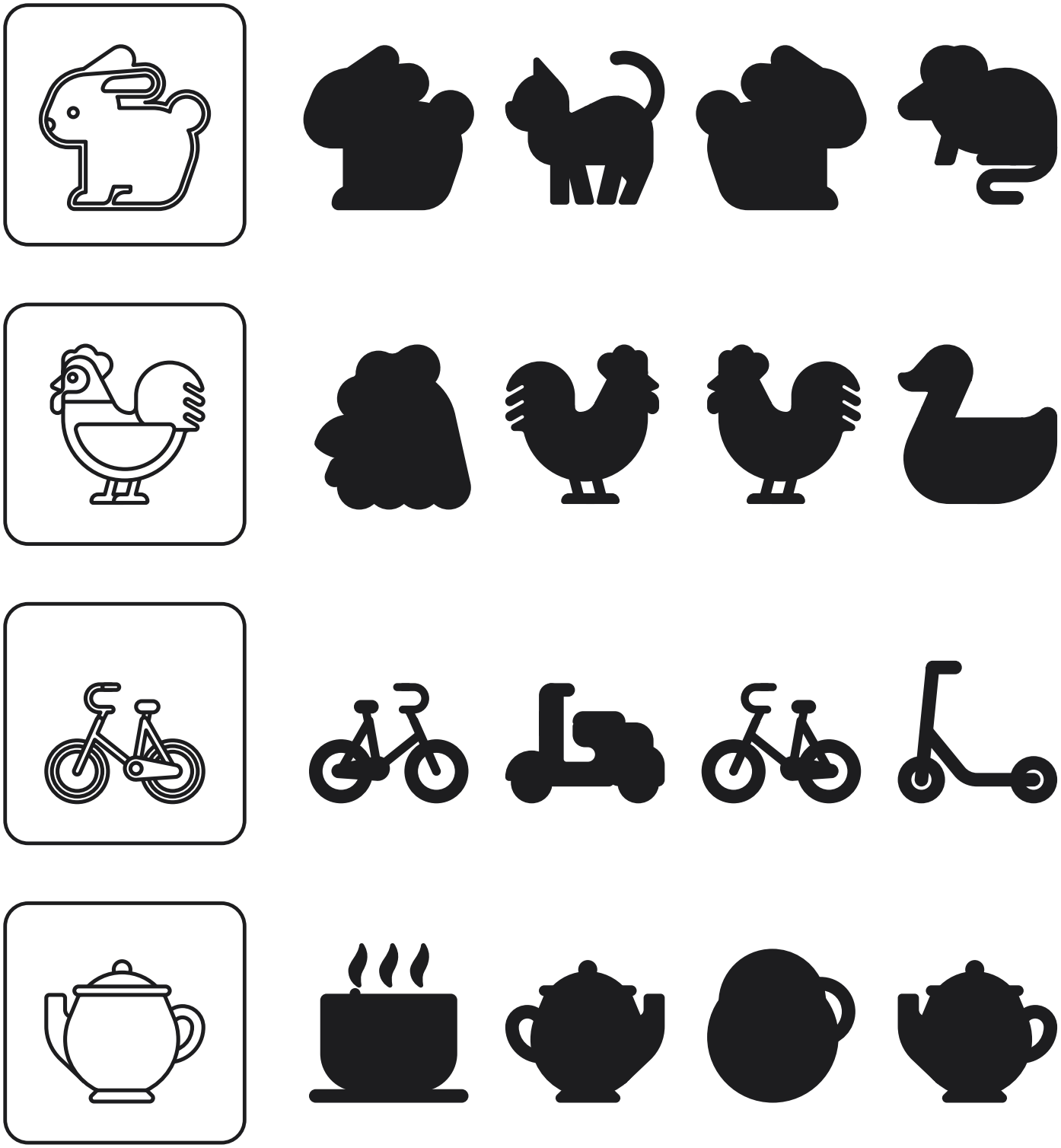


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

A sombra certa

Qual é a sombra exata do desenho da caixa? Faz um círculo à volta da sombra certa.

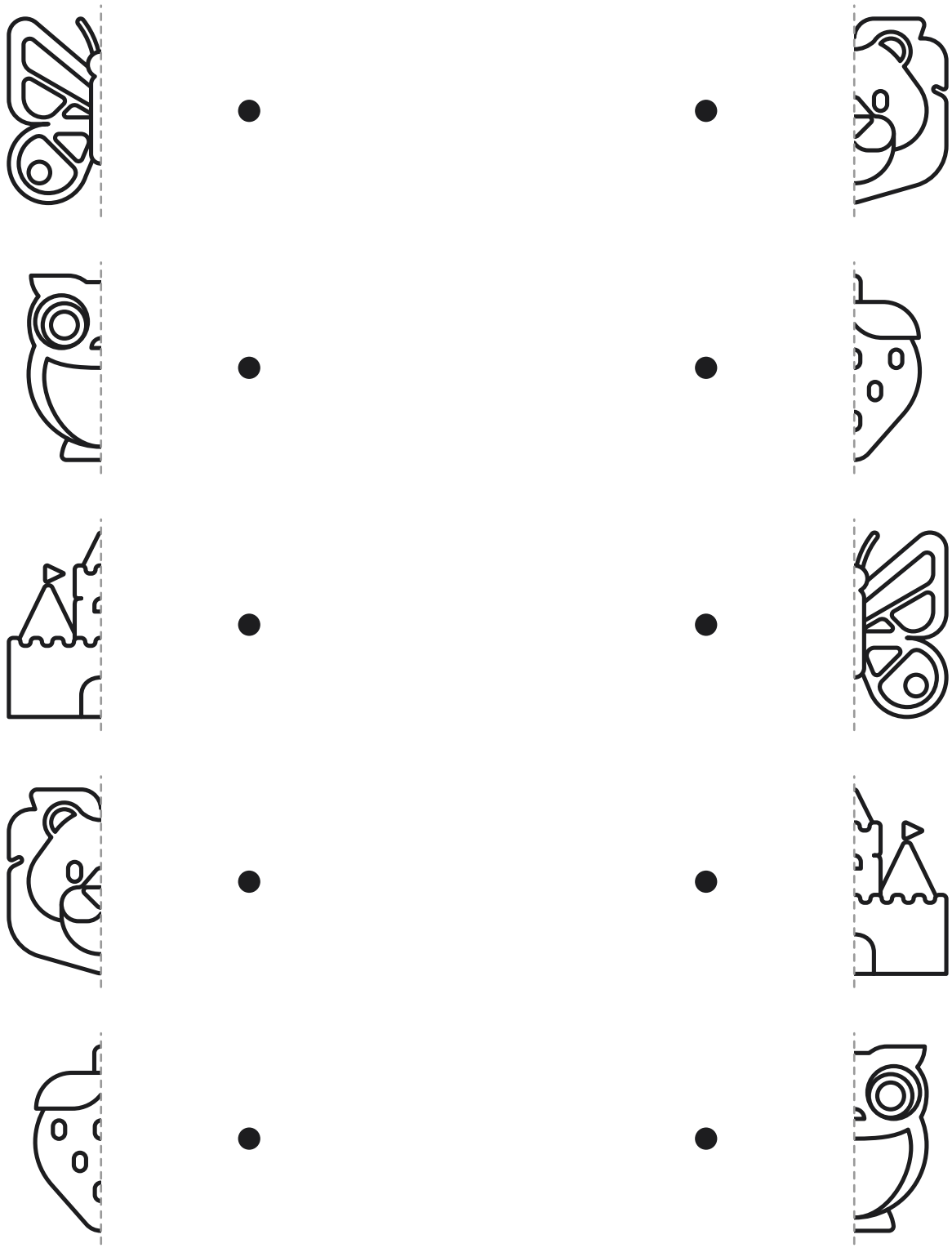


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

A metade igual

Cada desenho perdeu uma metade. Qual das metades da direita é a certa? Liga-as.

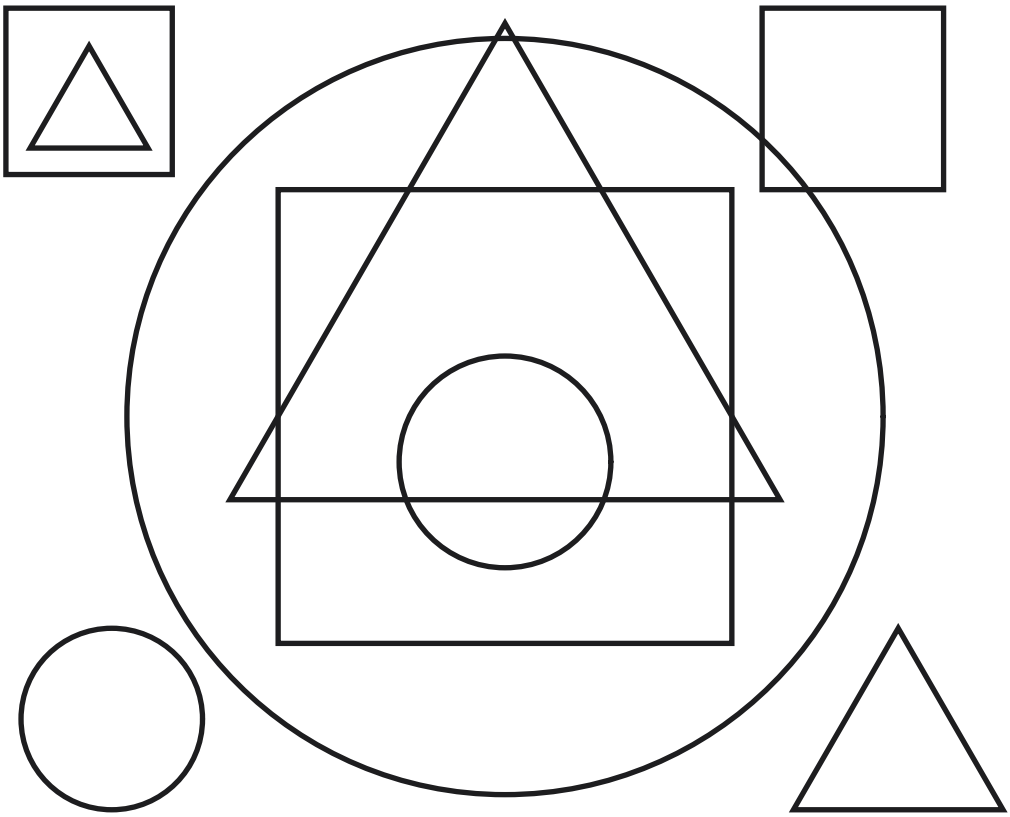


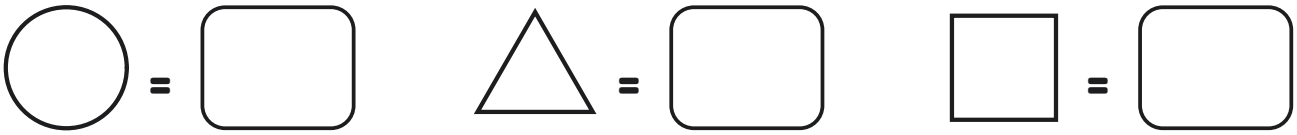
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Detetive das formas

Neste desenho as formas estão umas em cima das outras. Conta quantos círculos, triângulos e quadrados encontras.



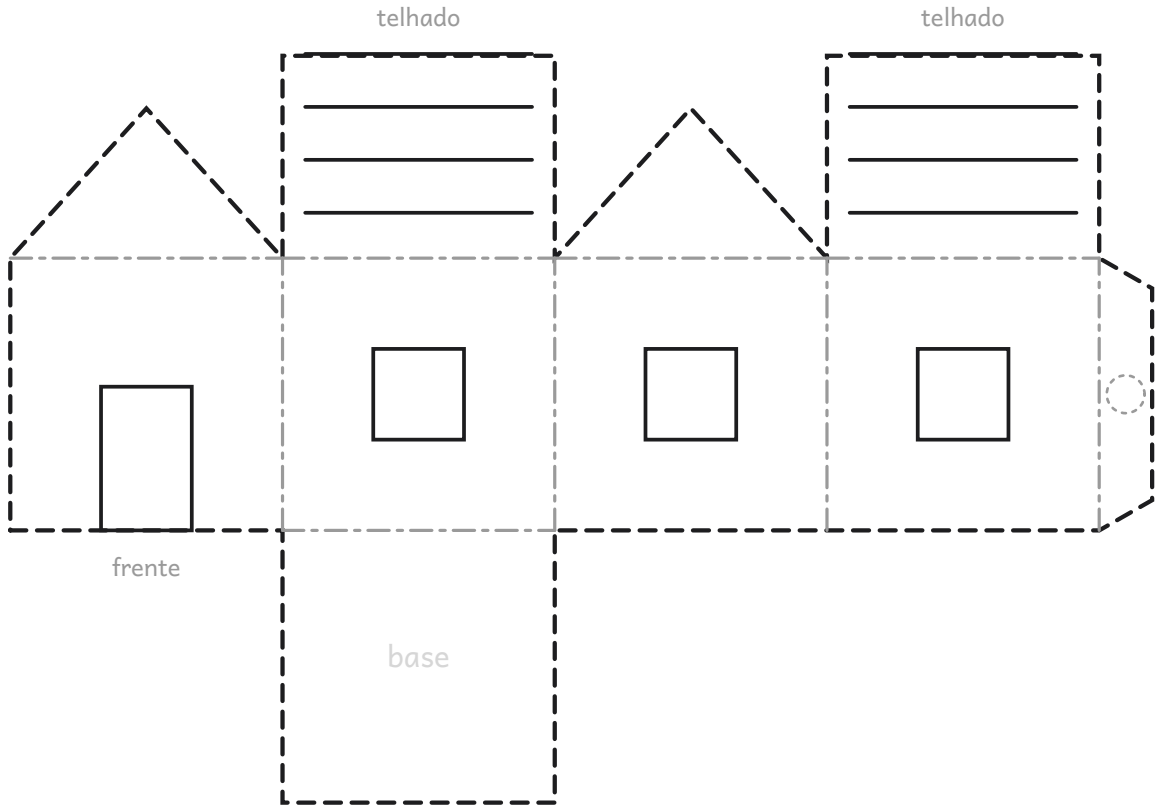


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Casa de papel 3D

Pinta as paredes e o telhado. Recorta pela linha tracejada, dobra nas linhas de traço e ponto e cola as abas.



Cola as águas do telhado uma à outra, por cima das paredes com bico.

recortar dobrar colar

© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Barco dobrado

Segue os 4 passos com uma folha retangular. Depois pinta o barco de baixo e recorta a bandeira para o teu.

1



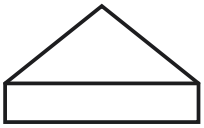
Dobra a folha ao meio, de cima para baixo.

2



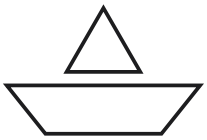
Dobra outra vez ao meio e desdobra.

3

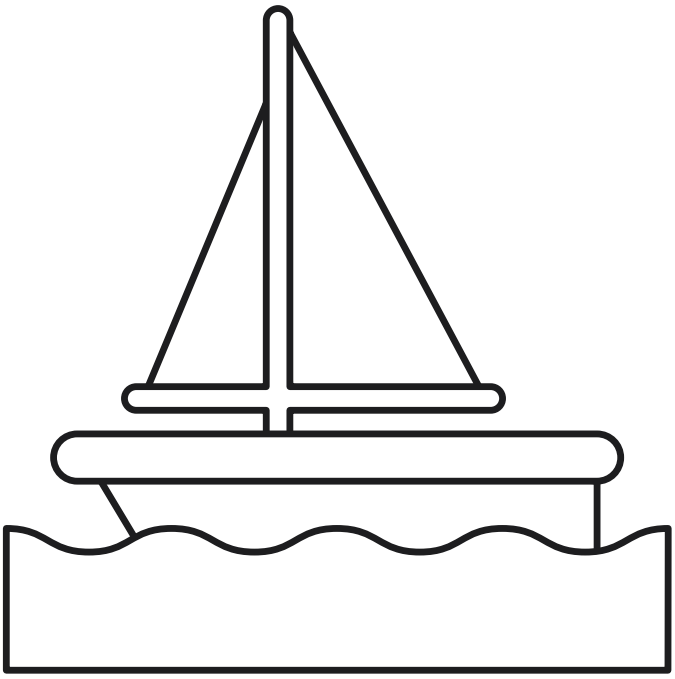


Dobra os cantos de cima para o meio.

4



Dobra as abas para cima e abre o barco.





recortar dobrar colar

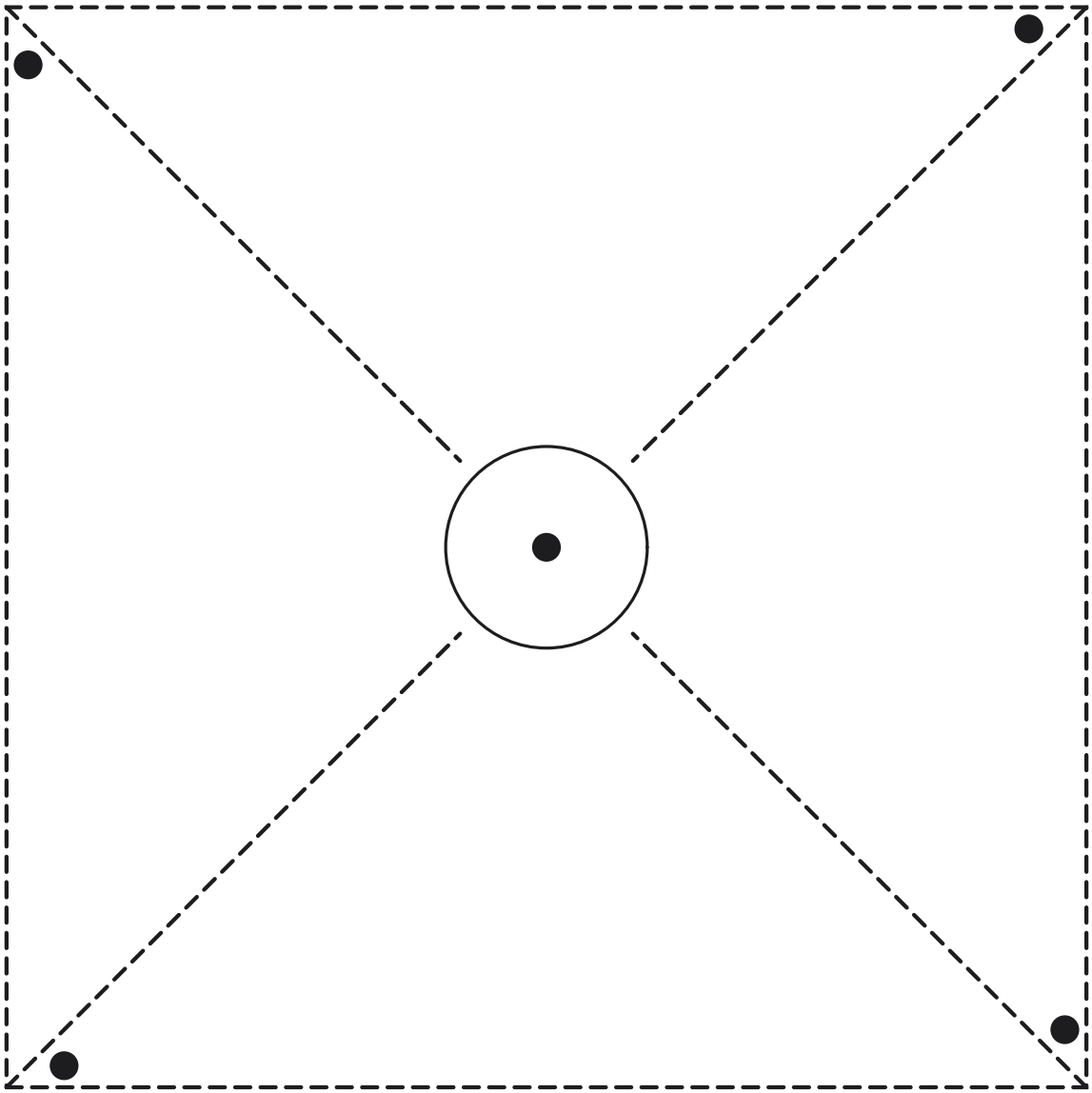
O que treina: seguir instruções e motricidade fina

© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Cata-vento

Pinta o quadrado, recorta-o e corta pelas linhas das diagonais até ao círculo. Dobra as pontas com bolinha para o centro e prende com um ionés.



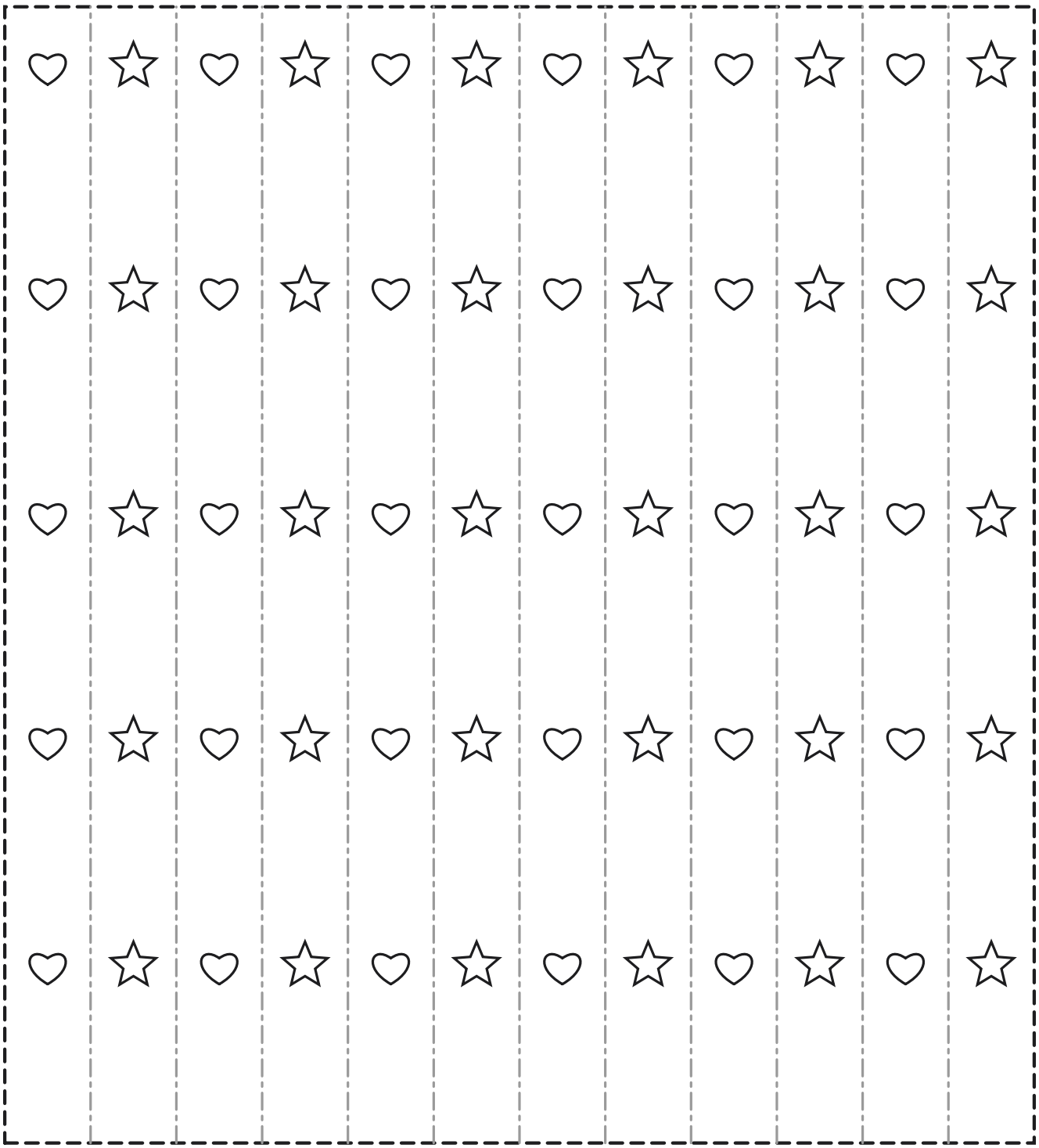
recortar dobrar colar

© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Leque

Pinta as tiras com cores alternadas. Recorta o retângulo e dobra em harmónio pelas linhas: uma para a frente, outra para trás.



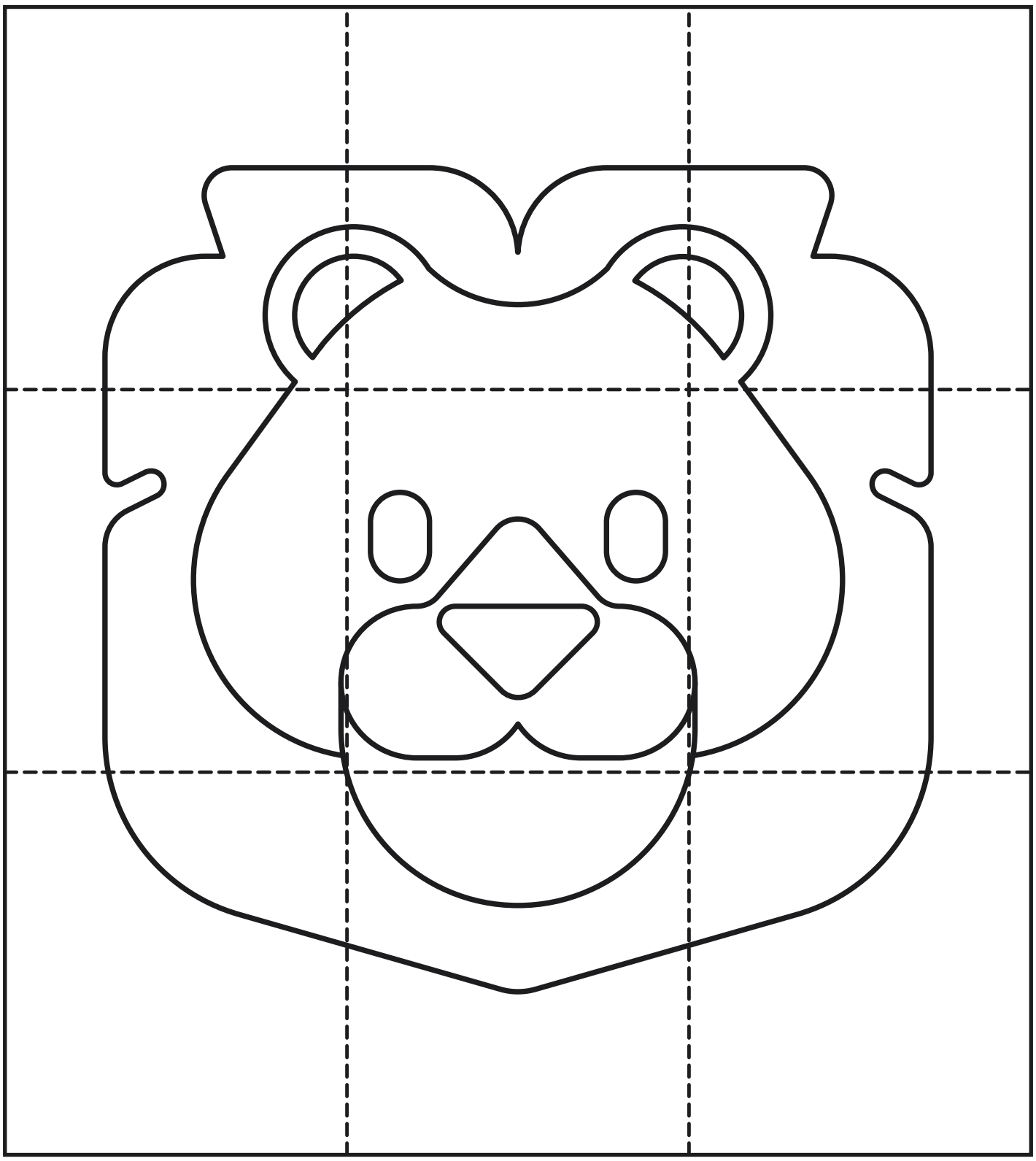
recortar dobrar colar

© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Puzzle de 9 peças

Pinta o leão, recorta pelas linhas e baralha as peças. Consegues voltar a montá-lo?



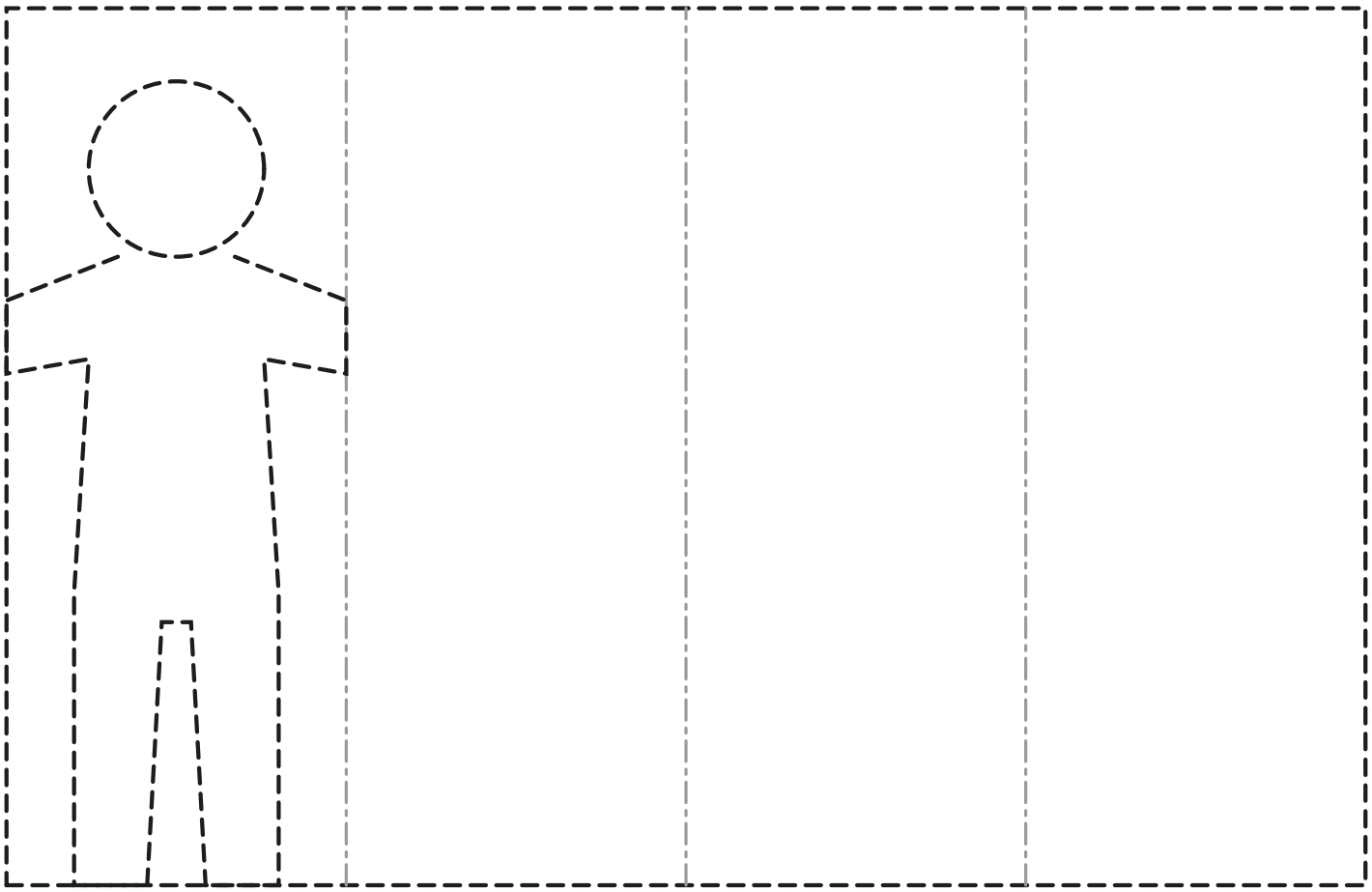
O que treina: seguir instruções e motricidade fina

© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Corrente de bonecos

Recorta a tira. Dobra-a em harmónio pelas linhas, recorta o boneco por cima de todas as camadas e abre: aparecem 4 amigos de mãos dadas!



As mãos tocam na dobra: não as cortes!

recortar dobrar colar

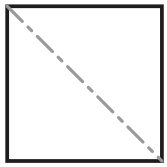
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Copo de papel

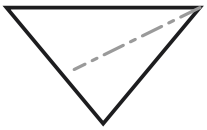
Recorta o quadrado e segue os 4 passos de dobragem. No fim tens um copo de verdade (para brincar)!

1



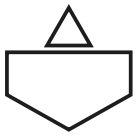
Dobra o quadrado ao meio, na diagonal: fica um triângulo.

2



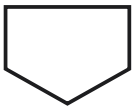
Leva o canto direito até ao lado esquerdo.

3

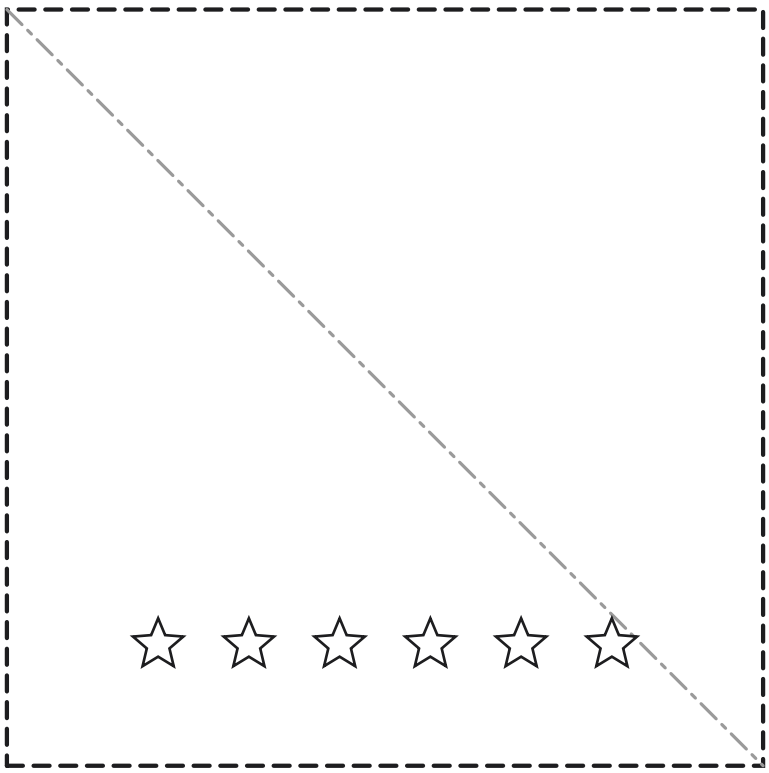


Faz o mesmo com o canto esquerdo, para o lado direito.

4



Dobra as pontas de cima, uma para a frente e outra para trás.



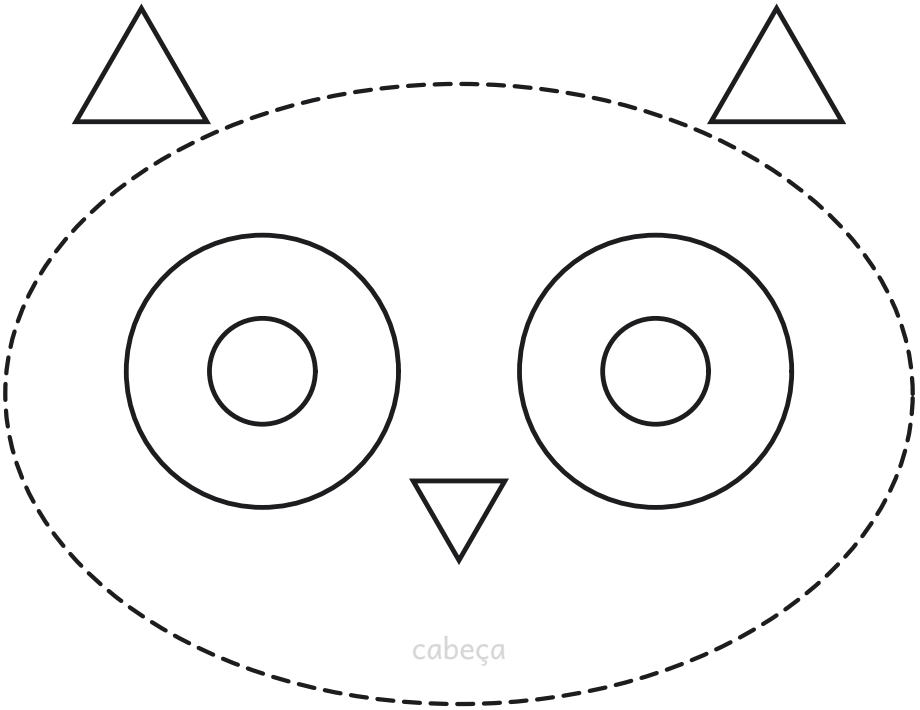
recortar dobrar colar

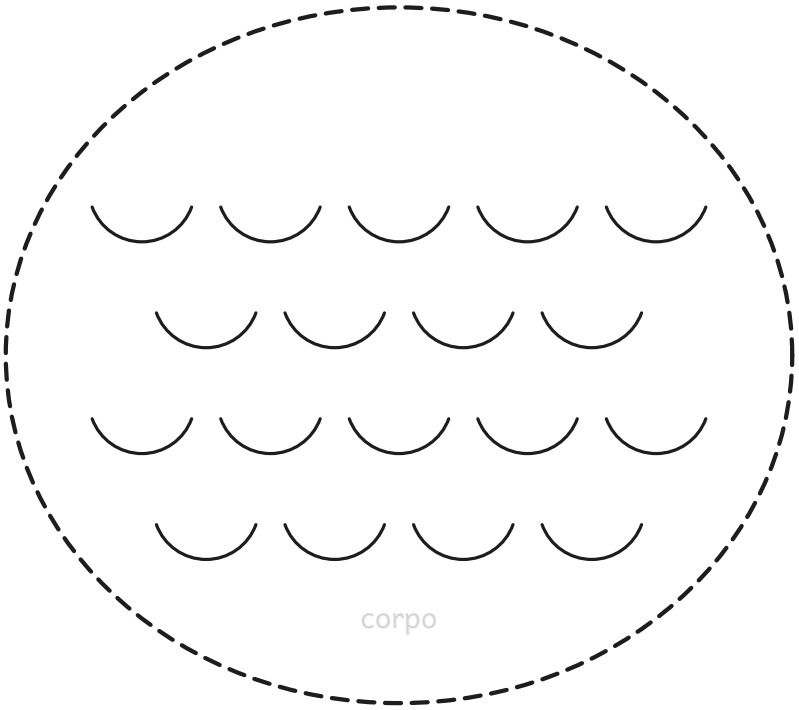
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Fantoche de saco

Pinta e recorta as peças da coruja. Cola a cabeça no fundo de um saco de papel e o corpo na frente. Mete a mão e dá-lhe vida!



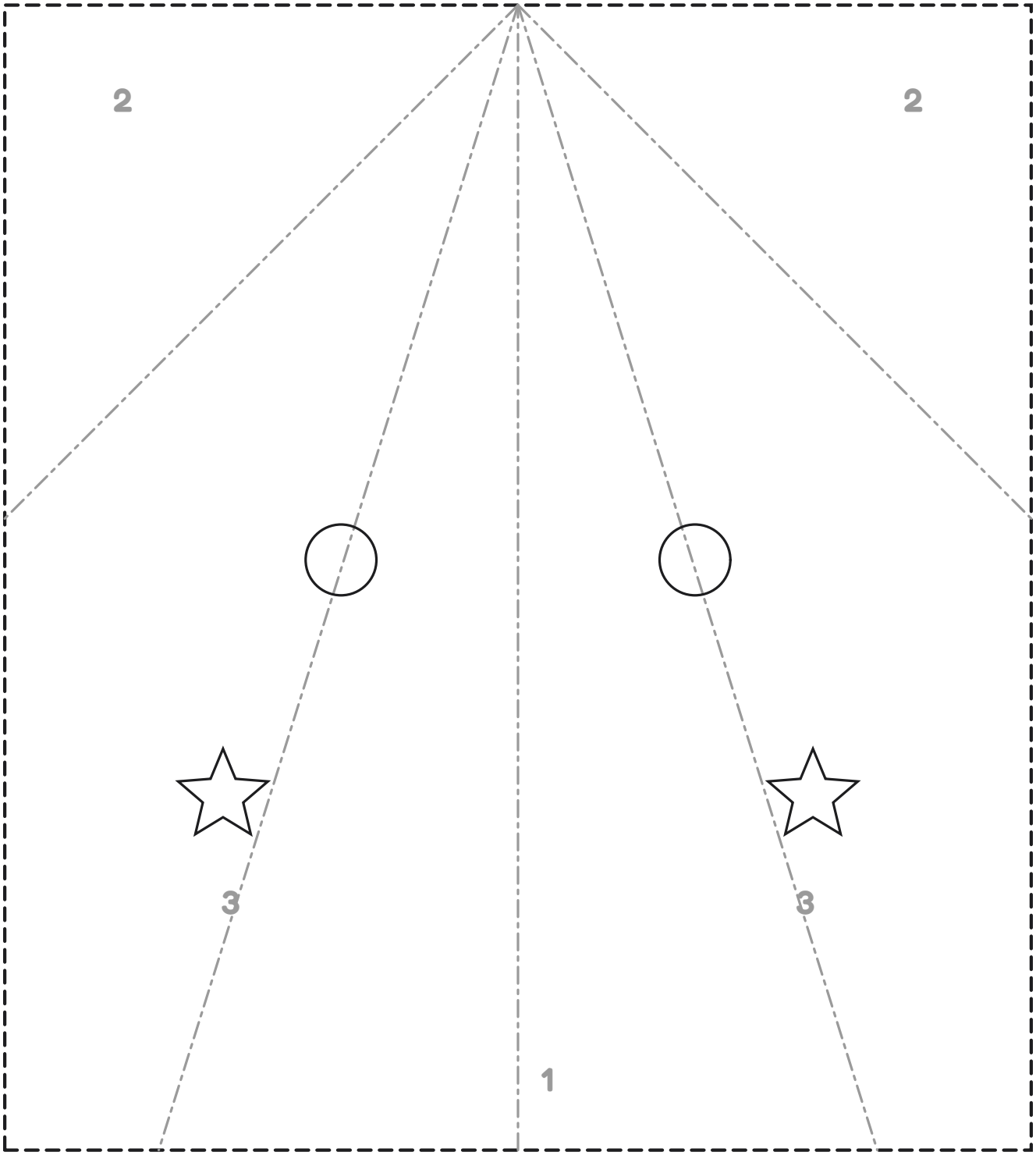


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Avião de papel

Recorta a folha pelo tracejado. Dobra pelas linhas, pela ordem dos números. Pinta as asas antes de dobrar!



recortar dobrar colar

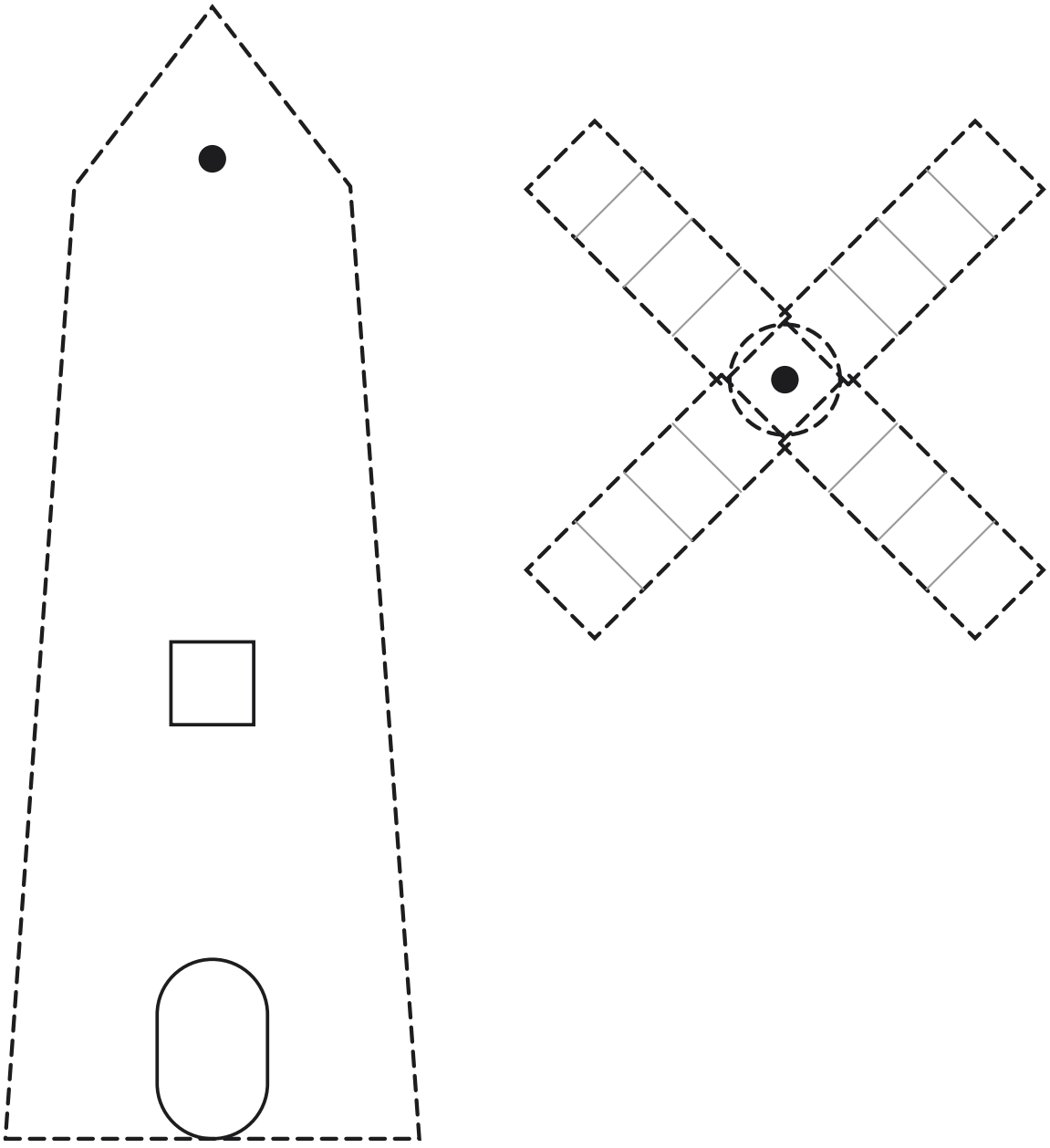
O que treina: seguir instruções e motricidade fina

© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Moinho de vento

Pinta e recorta a torre e as velas. Prende as velas ao centro da torre com um ionés para elas rodarem.



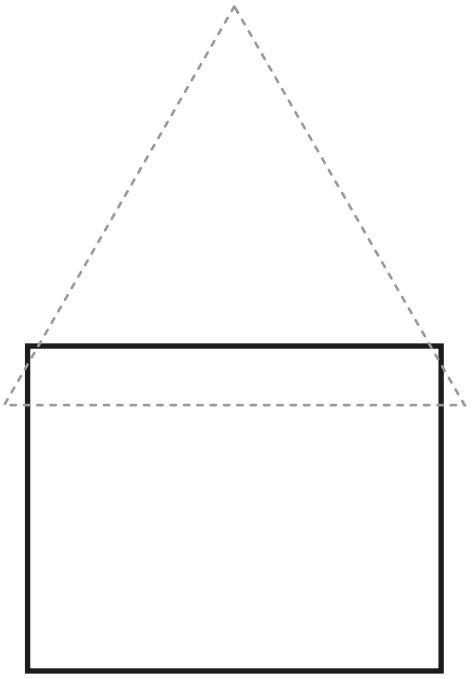
recortar dobrar colar

© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

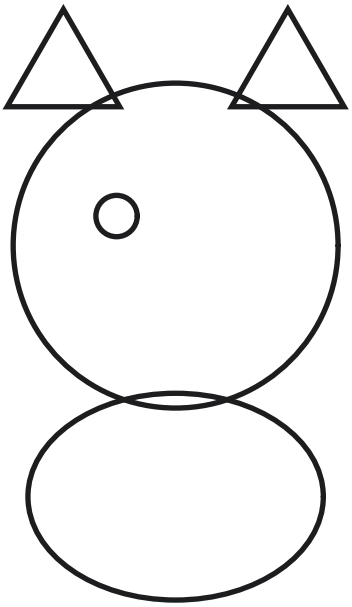
Nome: _____ Data: _____

Completa o desenho

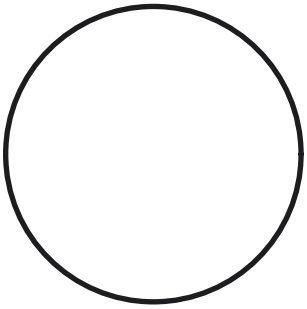
Estes desenhos ficaram por acabar. Completa cada um e depois pinta-os.



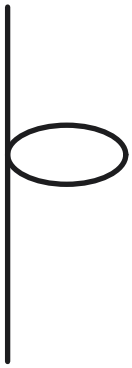
Falta: porta e telhado



Falta: olho, bigodes e cauda



Falta: raios e cara



Falta: pétalas

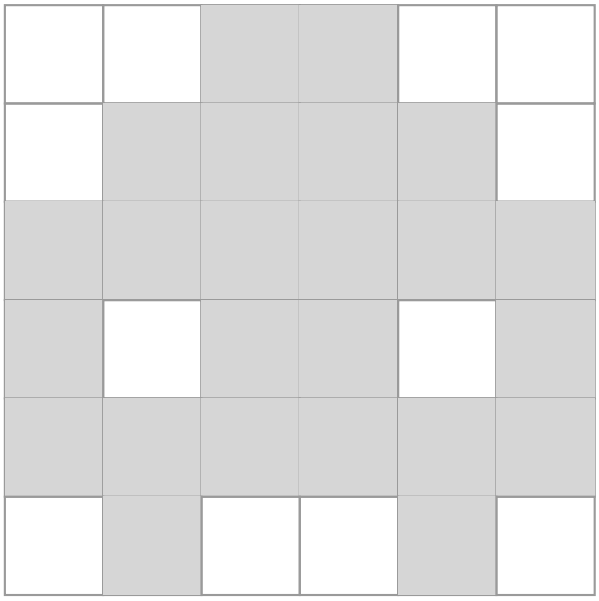
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Desenho por quadrículas

Copia o desenho da esquerda para a grelha da direita, quadradinho a quadradinho. Depois pinta.

Modelo



A tua vez

É um pequeno monstro! Dá-lhe um nome:

_____

© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

O meu retrato

Olha-te ao espelho e desenha a tua cara: a forma, os olhos, o cabelo. Escreve o teu nome em baixo.

O meu nome é

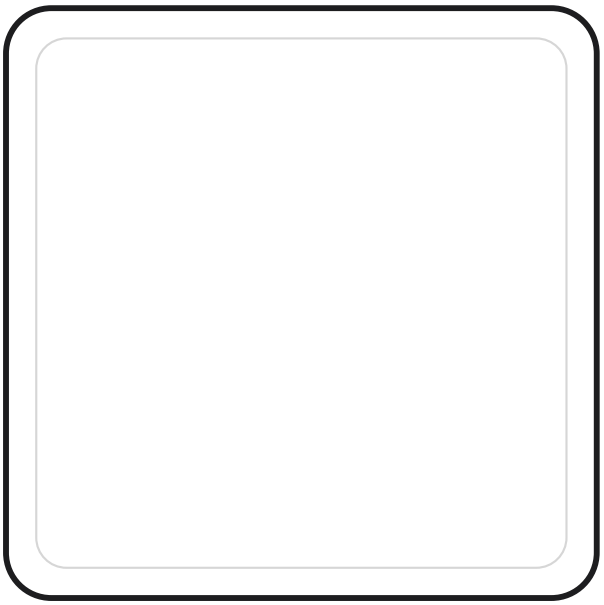
_____

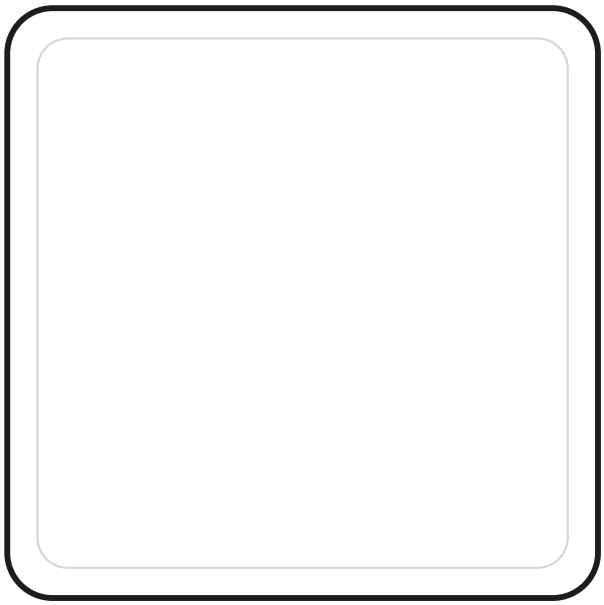
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

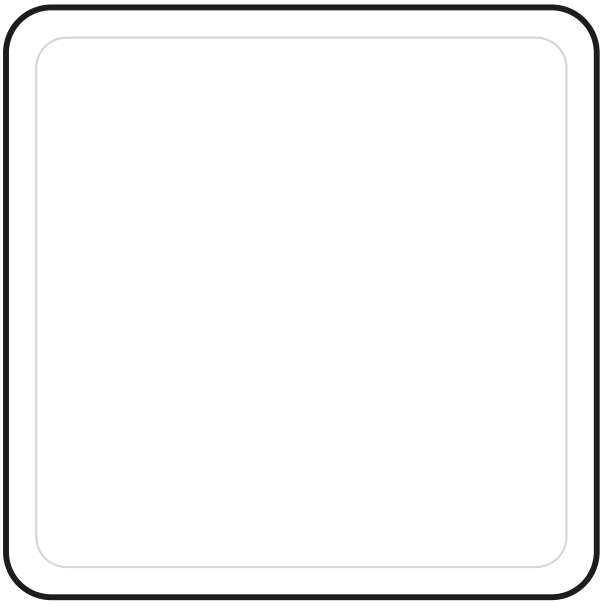
Nome: _____ Data: _____

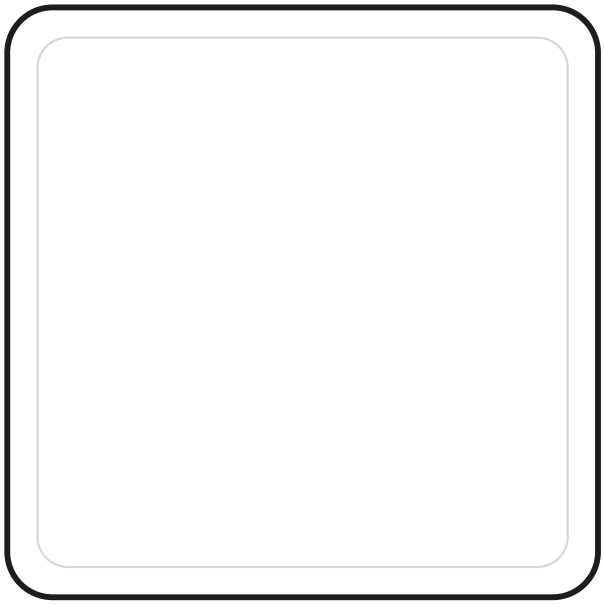
A minha família

Desenha cada pessoa da tua família numa moldura e escreve o nome dela por baixo.







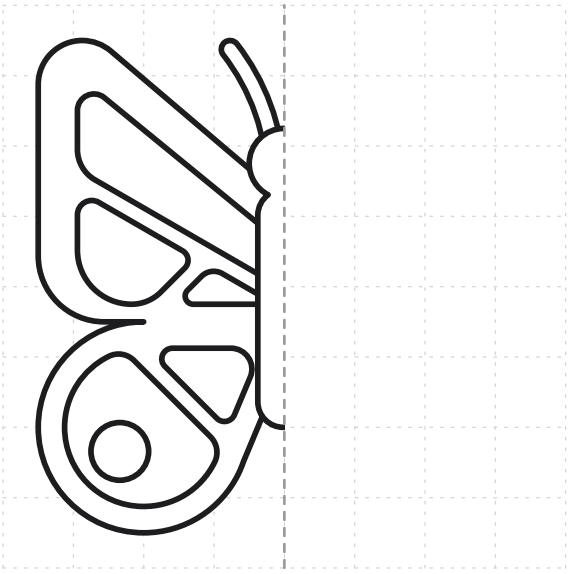


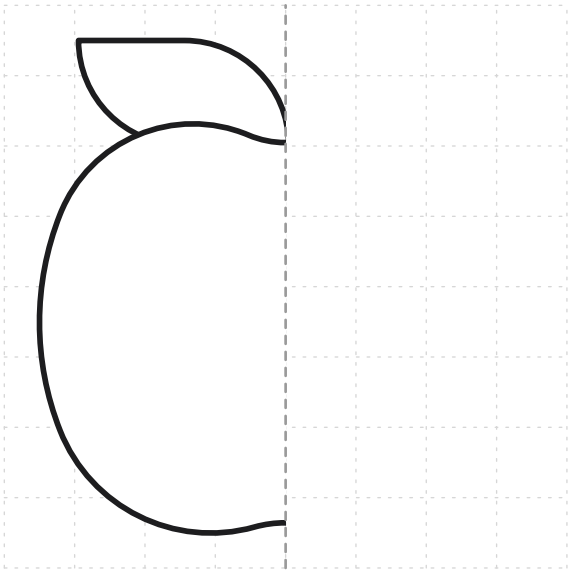
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

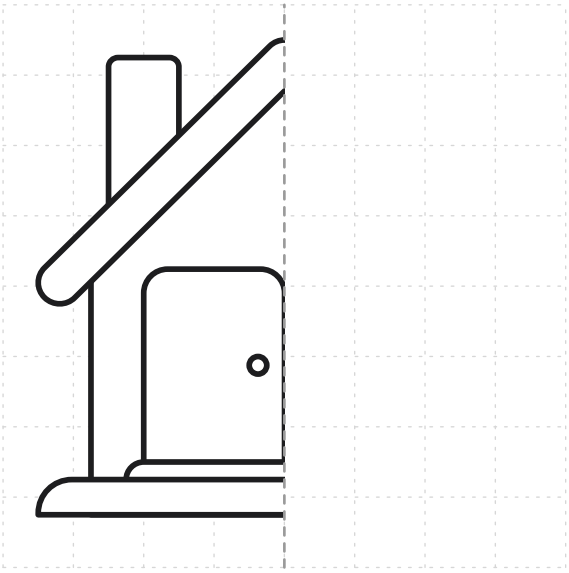
Nome: _____ Data: _____

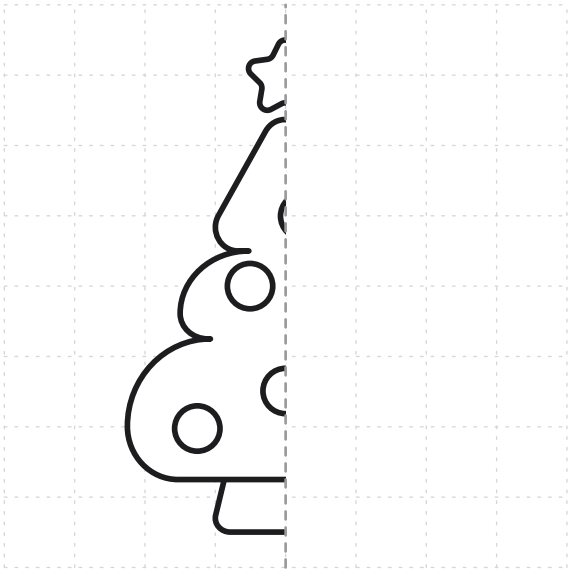
Completa a outra metade

Só se vê metade de cada desenho. Desenha a outra metade igual, como num espelho.







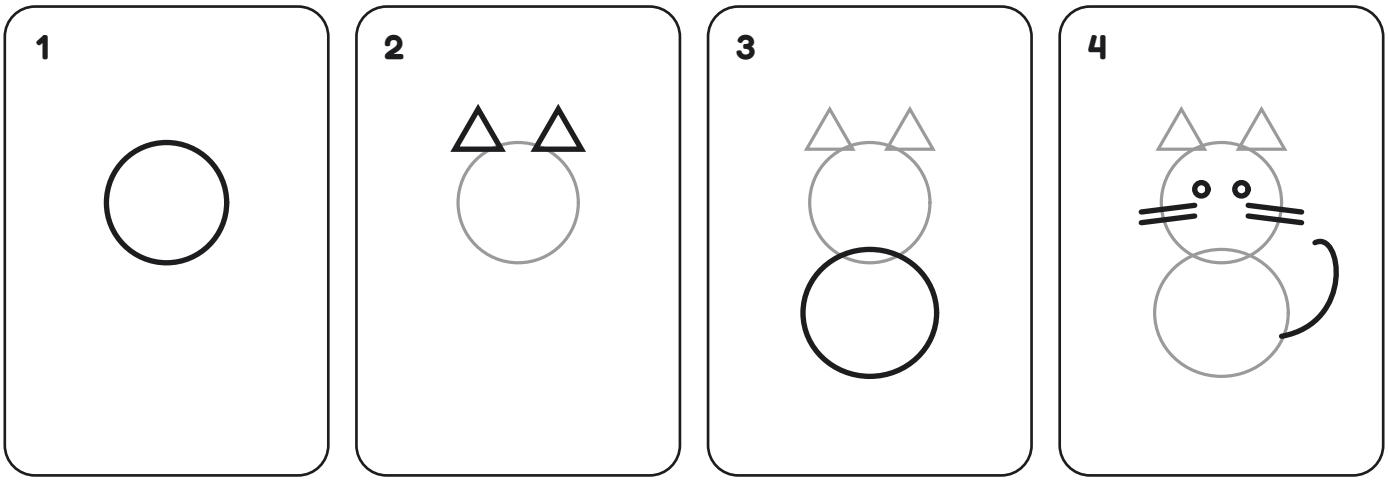


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Passo a passo: o gato

Segue os passos: em cada caixa o desenho ganha uma parte nova (a mais escura). Depois desenha o teu em baixo.



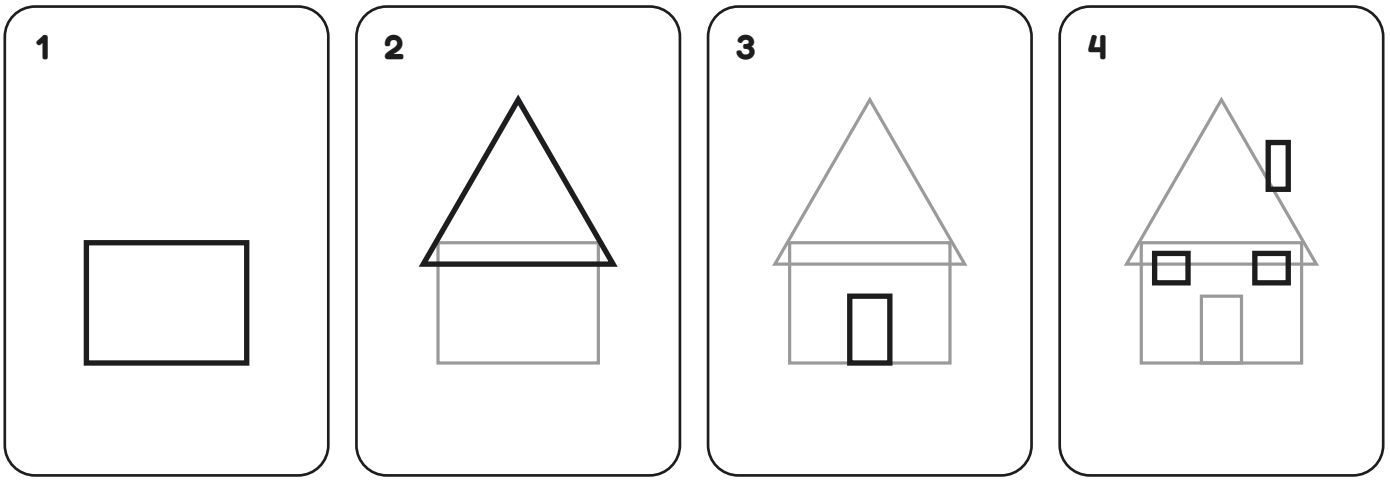
O meu desenho

© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Passo a passo: a casa

Segue os passos: em cada caixa o desenho ganha uma parte nova (a mais escura). Depois desenha o teu em baixo.



O meu desenho

© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Inventa um monstro

Escolhe uma peça de cada linha (faz-lhe um círculo) e desenha o teu monstro na moldura. Dá-lhe um nome!

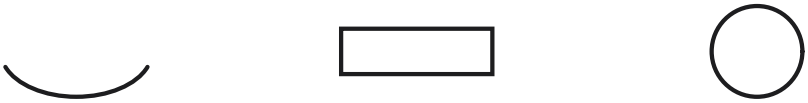
olhos



cornos



boca



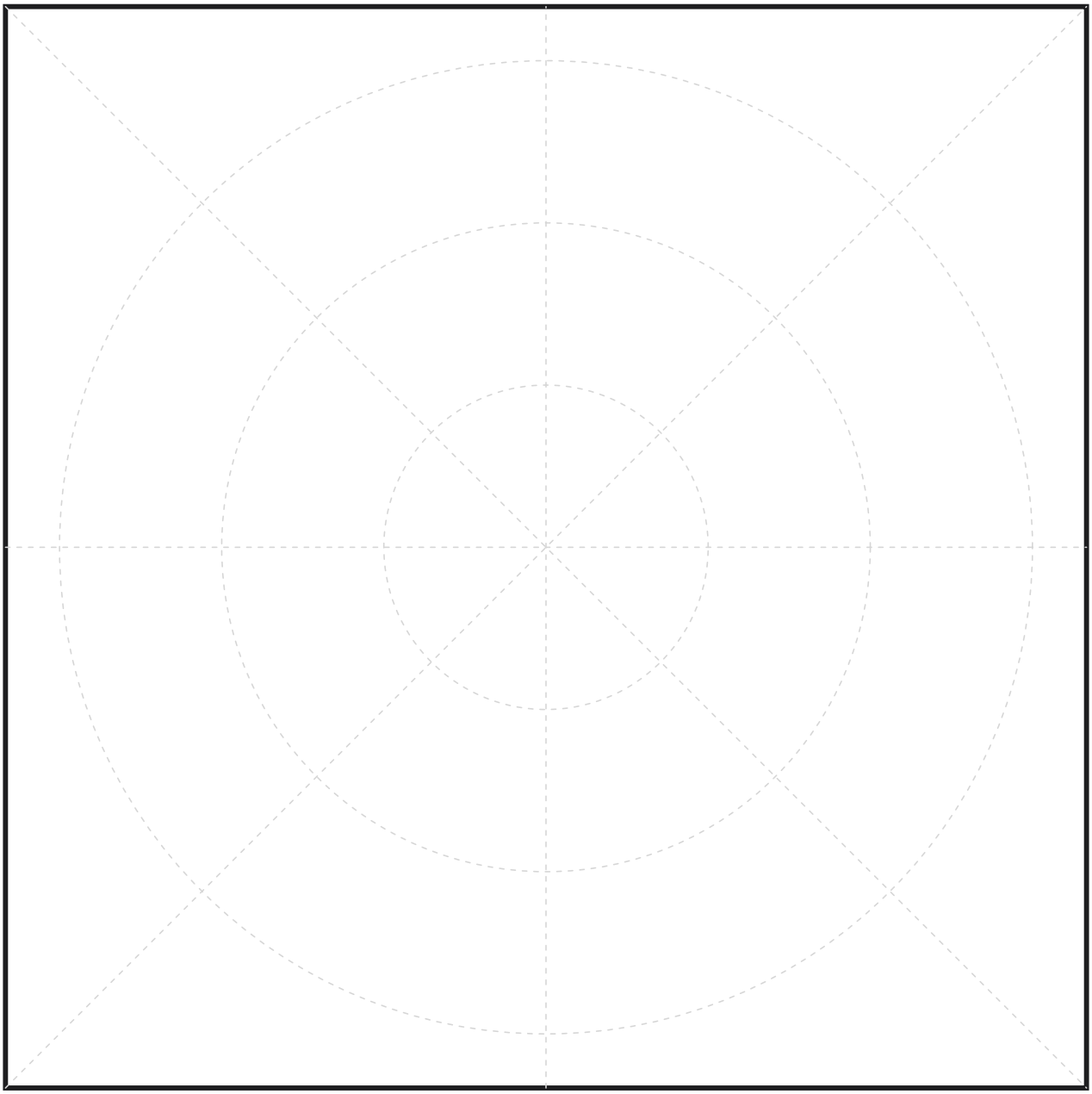
Nome do monstro: _____

© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Decora o azulejo

Inventa o teu próprio azulejo português: usa as linhas de ajuda e pinta-o com tons de azul.

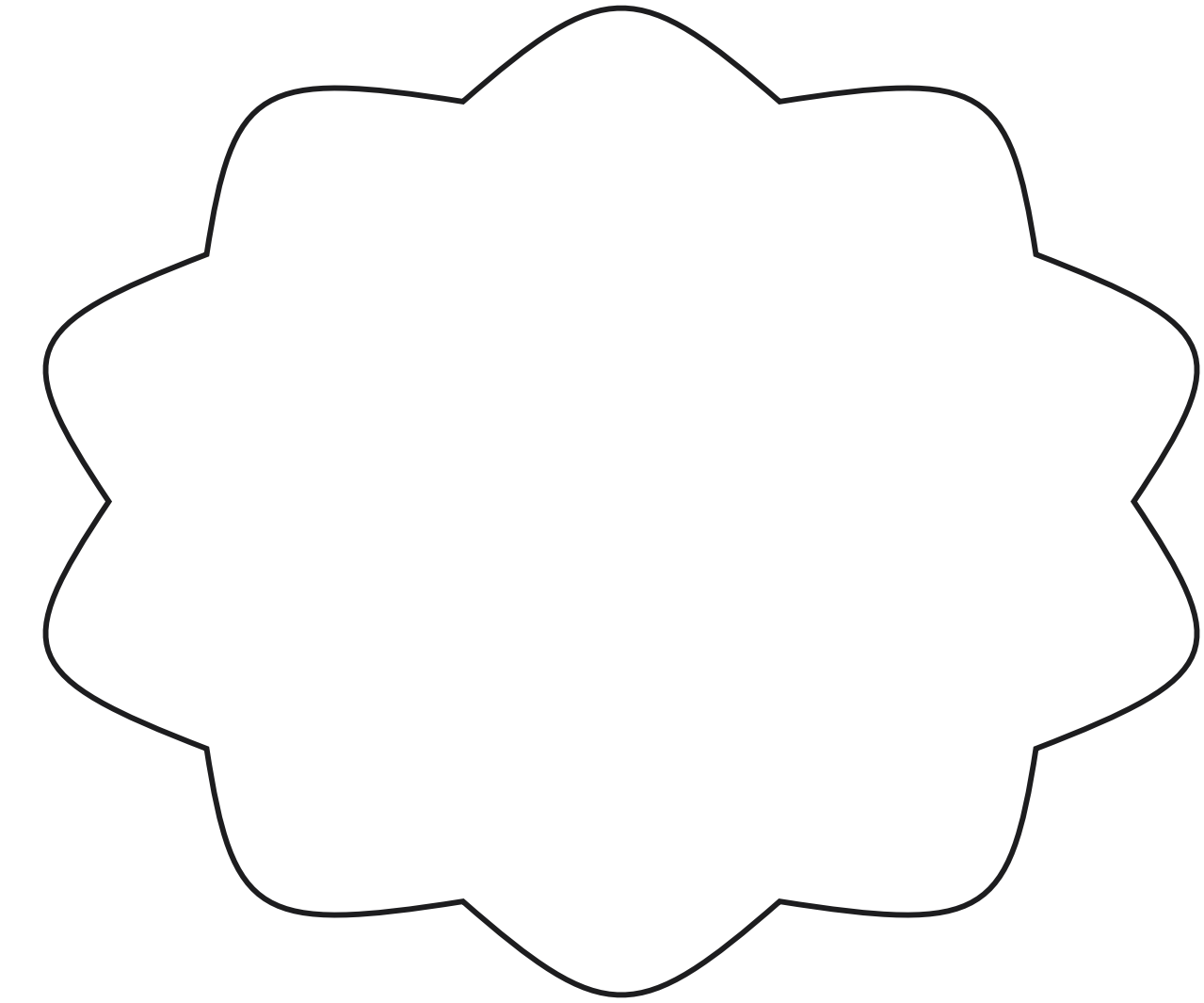


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

O meu sonho

Fecha os olhos e pensa num sonho bonito. Desenha-o dentro da nuvem e conta-o a um adulto.





© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula