Kit de atividades para imprimir

Brincar Sem Ecrãs

7 a 8 anos



100 atividades para aprender a brincar

100 atividades · 10 categorias · imprime as vezes que quiseres

Em português de Portugal

Como usar este kit

Apoio ao 1.º e 2.º anos: leitura, ortografia em português de Portugal, contas e lógica, com Portugal presente nos exemplos.

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	Leitura	fichas 01.01 a 01.10
02	Ortografia	fichas 02.01 a 02.10
03	Palavras	fichas 03.01 a 03.10
04	Contas até 100	fichas 04.01 a 04.10
05	Tabuadas	fichas 05.01 a 05.10
06	Dinheiro, horas e medidas	fichas 06.01 a 06.10
07	Lógica	fichas 07.01 a 07.10
08	Labirintos e mapas	fichas 08.01 a 08.10
09	Portugal e o mundo	fichas 09.01 a 09.10
10	Ciência e corpo	fichas 10.01 a 10.10

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

Nome: _____ Data: _____

Frases com imagem

Lê cada frase com atenção. Faz um círculo à volta do desenho que mostra o que a frase diz.

O cão dorme na casota.



A Ana come uma maçã vermelha.



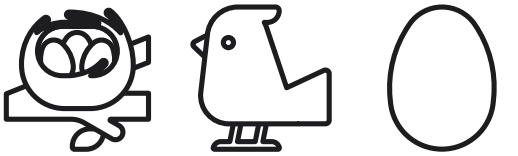
O avião voa por cima das nuvens.



Está a chover e o João abriu o guarda-chuva.



O pássaro está no ninho com os ovos.



A tartaruga anda devagar.



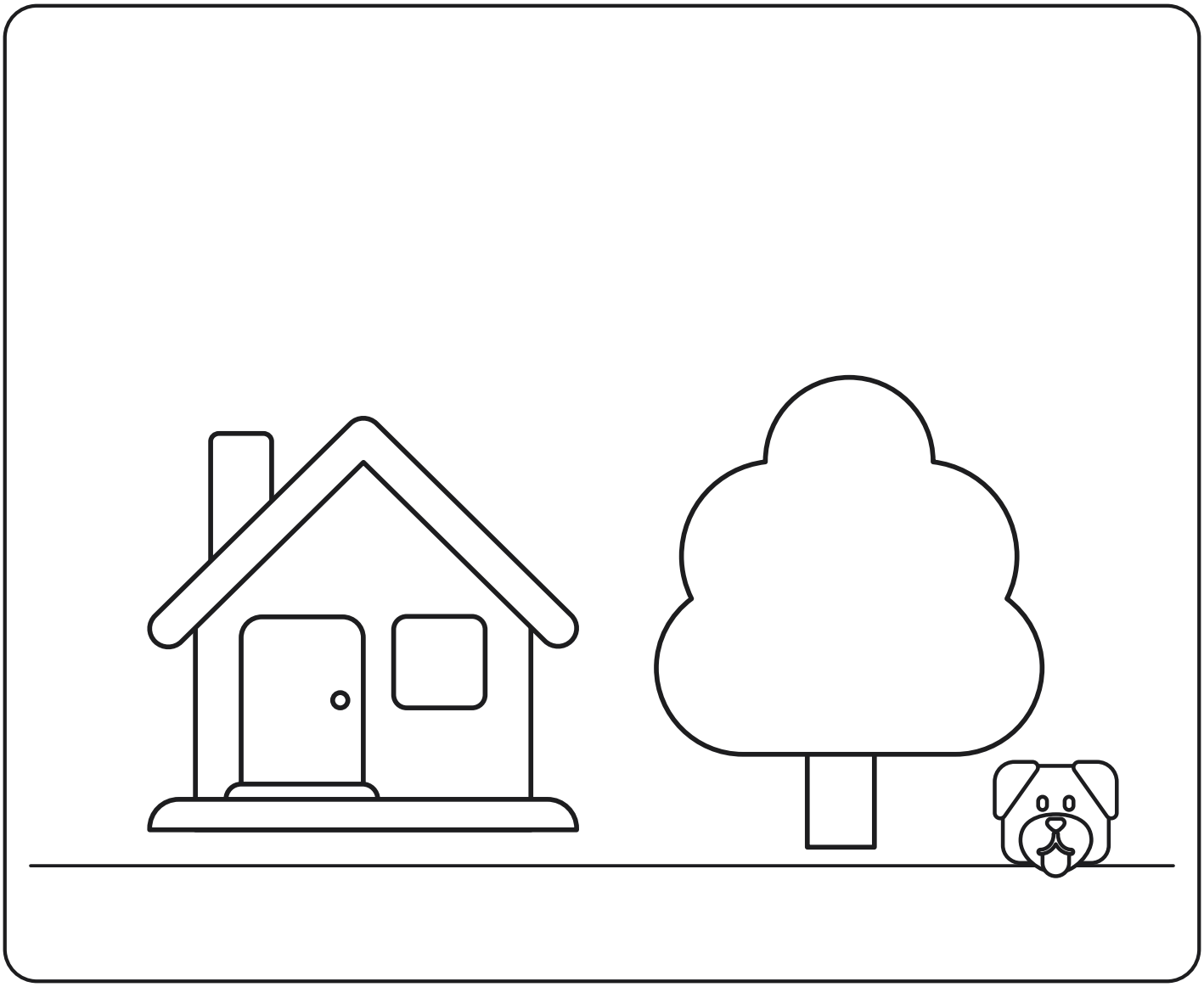
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Lê e pinta

Lê cada ordem e faz o que ela diz no desenho de baixo.

1. Pinta a casa de amarelo e o telhado de vermelho.
2. Desenha um sol no canto de cima, à direita.
3. Pinta a árvore com duas cores de verde.
4. Desenha três flores ao lado da porta.
5. Pinta o cão de castanho e desenha-lhe uma bola.
6. Desenha duas nuvens no céu.

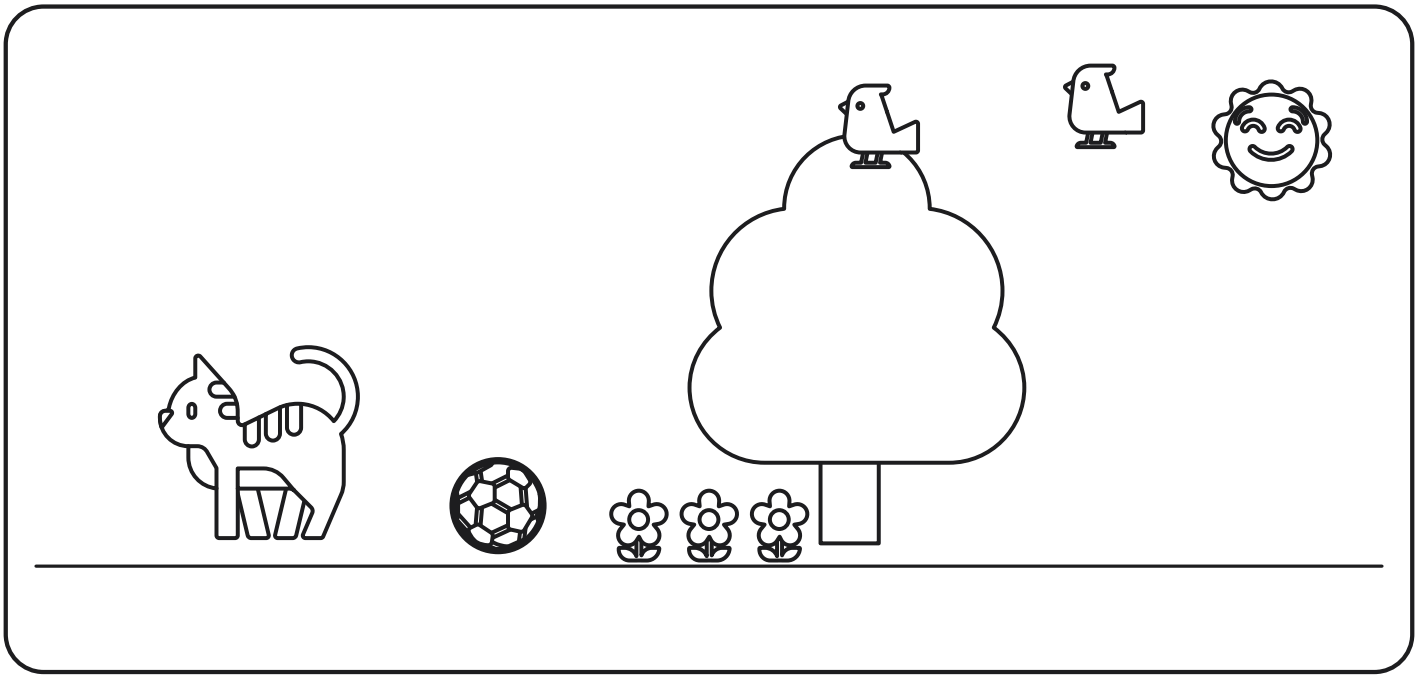


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Verdadeiro ou falso

Olha para o desenho e lê as frases. Escreve V se for verdadeira e F se for falsa.



O gato está ao lado da bola. ☐

Há três flores no jardim. ☐

Está a chover. ☐

Há dois pássaros a voar. ☐

A árvore está à esquerda do gato. ☐

O sol está a brilhar. ☐

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

Nome: _____ Data: _____

Ordena as palavras

As palavras de cada frase estão baralhadas. Escreve a frase pela ordem certa. Não te esqueças da maiúscula e do ponto!

gosta | O | de | Pedro | futebol.

_____

praia. | fomos | Ontem | à

_____

come | A | cenouras. | coelha

_____

muito | hoje. | Está | frio

_____

leu | livro | A | um | Beatriz | novo.

_____

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

Nome: _____ Data: _____

Completa a frase

Escolhe no quadro a palavra que falta em cada frase e escreve-a no espaço.

escola	**chuva**	**pequeno-almoço**	**biblioteca**
avó	**bicicleta**	**sopa**	

Todos os dias vou para a _____ a pé.

Ao jantar comemos uma _____ de legumes.

Levei o guarda-chuva por causa da _____.

Ao domingo visito a minha _____.

Antes da escola tomo o _____.

Andei de _____ no parque.

Requisitei um livro na _____.

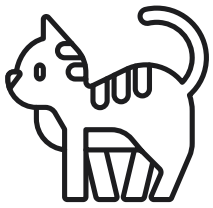
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

O gato Tomé

Lê o texto devagar, se quiseres em voz alta. Depois responde às perguntas.

O Tomé é um gato cinzento com uma mancha branca no nariz. Vive com a família Silva num terceiro andar, em Braga. Todas as manhãs, o Tomé senta-se na janela da sala a ver os pássaros. Quando a Matilde chega da escola, ele corre para a porta e mia três vezes. É a forma dele dizer olá! À noite, dorme enrolado numa manta azul, aos pés da cama.



1. De que cor é o Tomé?

2. Em que cidade vive?

3. O que faz o Tomé quando a Matilde chega?

4. Onde dorme o Tomé?

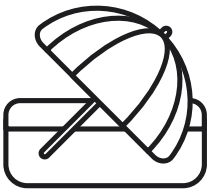
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Um dia na praia

Lê o texto devagar, se quiseres em voz alta. Depois responde às perguntas.

No sábado, o Rui e a irmã, a Carolina, foram à praia da Nazaré com os pais. O mar estava calmo e a água estava fria. A Carolina fez um castelo de areia com quatro torres. O Rui apanhou conchas e encontrou um caranguejo pequenino, que logo devolveu ao mar. Ao almoço comeram sandes de queijo e fruta. Antes de irem embora, viram o pôr do sol.



1. Com quem foram o Rui e a Carolina à praia?

2. Quantas torres tinha o castelo de areia?

3. O que fez o Rui ao caranguejo?

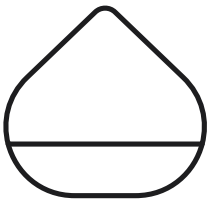
4. O que comeram ao almoço?

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

Nome: _____ Data: _____

O S. Martinho

Lê o texto devagar, se quiseres em voz alta. Depois responde às perguntas.



No dia 11 de novembro festeja-se o S. Martinho. Conta a lenda que Martinho, um soldado, dividiu a sua capa ao meio para a dar a um pobre cheio de frio. Nesse momento, o sol apareceu e o tempo aqueceu. Por isso, nesta altura do ano, os dias de sol chamam-se verão de S. Martinho. Nas escolas e nas aldeias faz-se o magusto: assam-se castanhas na fogueira e todos ficam com as mãos pretas!

1. Em que dia se festeja o S. Martinho?

2. O que fez Martinho com a sua capa?

3. O que é o verão de S. Martinho?

4. O que se come no magusto?

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

Nome: _____ Data: _____

Perguntas sobre o texto

Lê o texto e faz uma cruz na resposta certa de cada pergunta.

A Leonor tem um cão chamado Bolinhas. O Bolinhas é castanho, tem orelhas compridas e adora correr atrás de bolas. Ao fim da tarde, a Leonor e o pai levam o Bolinhas ao jardim. Um dia, o Bolinhas fugiu atrás de um esquilo! Procuraram-no por todo o lado e encontraram-no a dormir debaixo de um banco. Desde esse dia, o Bolinhas só passeia com trela.

1. De que cor é o Bolinhas?

☐ branco ☐ castanho ☐ preto

2. Com quem vai a Leonor ao jardim?

☐ com a mãe ☐ com o avô ☐ com o pai

3. Atrás de que animal fugiu o Bolinhas?

☐ de um gato ☐ de um esquilo ☐ de um pássaro

4. Onde estava o Bolinhas?

☐ debaixo de um banco ☐ em cima de uma árvore ☐ em casa

Desenha o Bolinhas a dormir debaixo do banco:

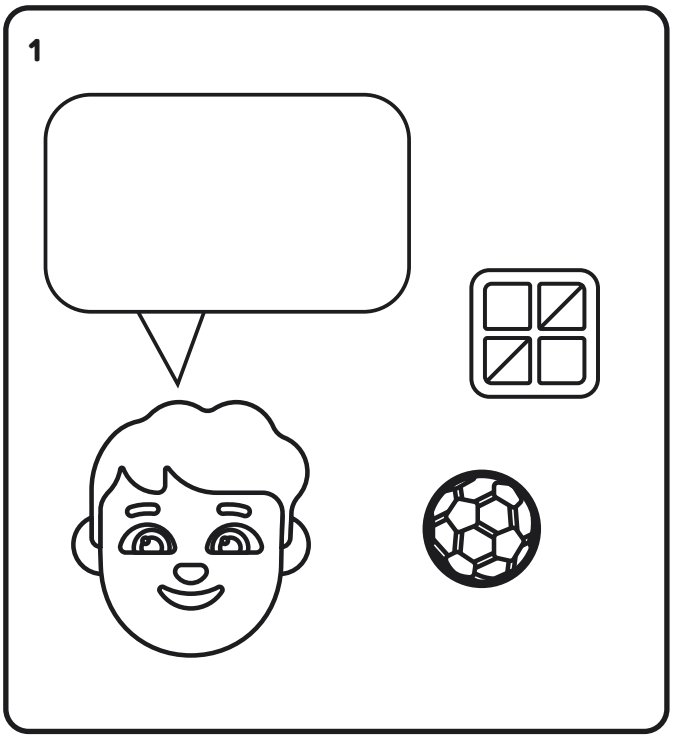
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

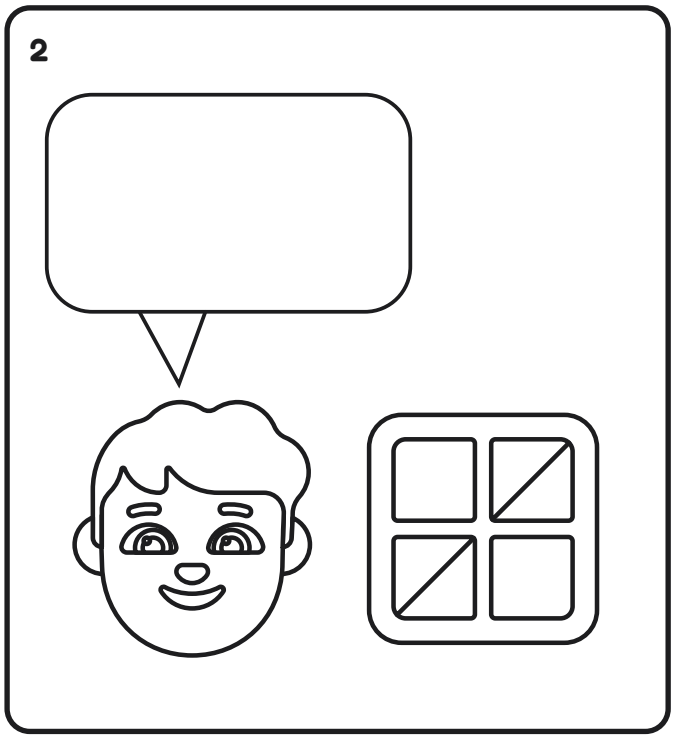
Banda desenhada para legendar

Olha para os quadradinhos e inventa o que dizem as personagens. Escreve nos balões.

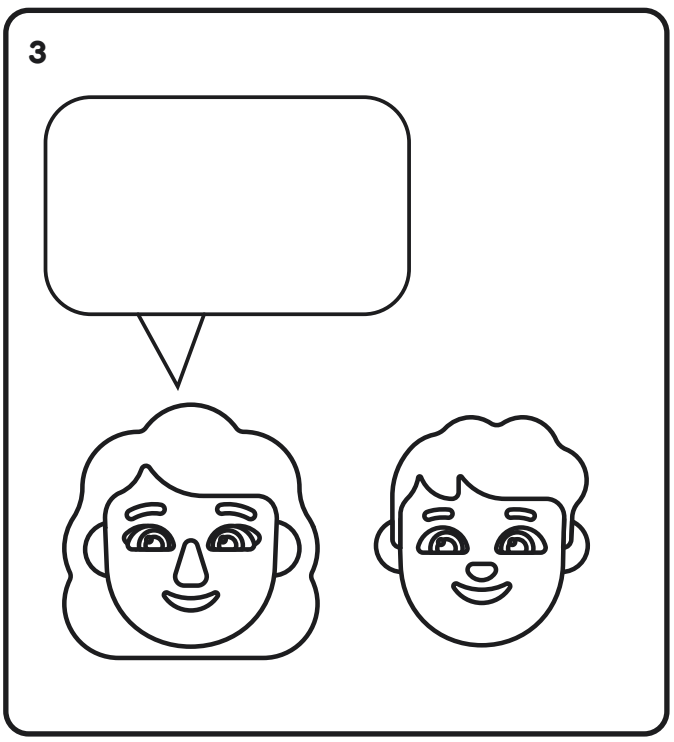
1



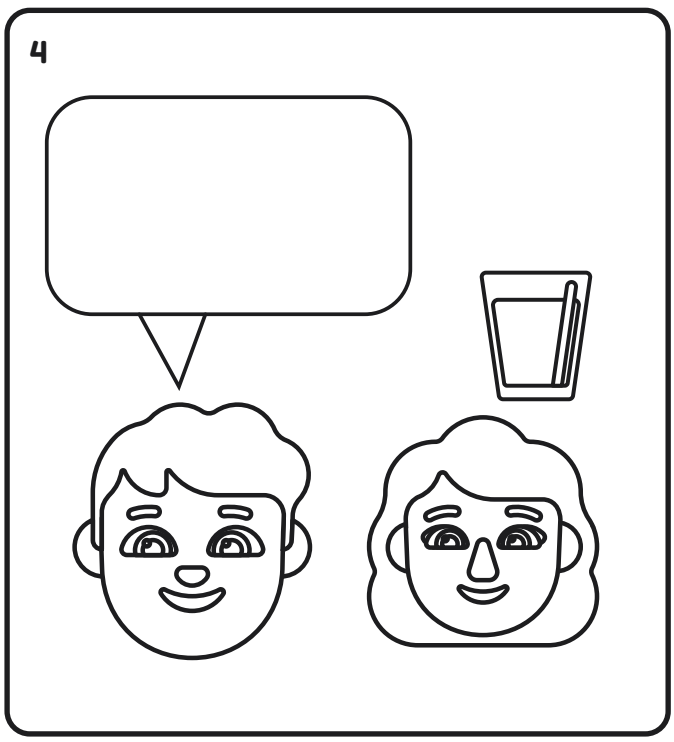
2



3



4



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

Nome: _____ Data: _____

lh, nh e ch

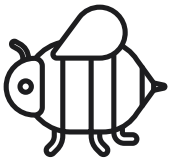
Lê a regra. Depois completa as palavras com as letras que faltam.

A regra

lh soa como em «coelho», nh como em «ninho» e ch como em «chave». As duas letras juntas fazem um só som.



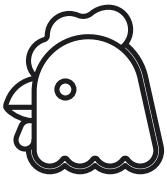
coe__o



abe__a



ni__o



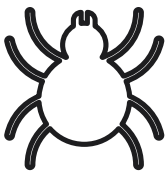
gali__a



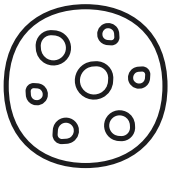
__ave



__uva



ara__a



bola__a

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

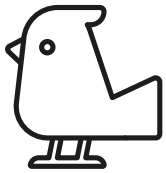
Nome: _____ Data: _____

ss e ç

Lê a regra. Depois completa as palavras com as letras que faltam.

A regra

Entre vogais, o som «s» escreve-se com ss (pássaro). O ç usa-se antes de a, o e u (maçã, coração) e nunca no início da palavra.



pá__aro



o__o



ma__ã



cora__ão



ma__a



cal__ado



pê__ego



po__o

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

Nome: _____ Data: _____

r e rr

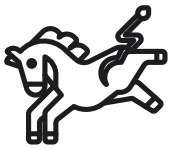
Lê a regra. Depois completa as palavras com as letras que faltam.

A regra

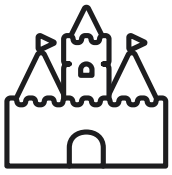
Entre vogais, o r forte escreve-se com rr (carro) e o r sozinho tem som fraco (pera). No início da palavra o r é forte, mas escreve-se só um: rato.



ca__o



bu__o



to__e



pe__a



ara__a



__ato



guita__a



co__oa

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

Nome: _____ Data: _____

s com som de z

Lê a regra. Depois completa as palavras com as letras que faltam.

A regra

Um s sozinho entre duas vogais lê-se como z: casa, mesa, rosa. Se quiseres o som «s», precisas de ss.



ca__a



ro__a



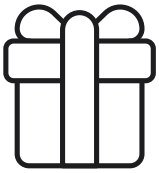
cami__a



a__as



mú__ica



pre__ente



va__o



blu__a

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

Nome: _____ Data: _____

ão e am

Lê a regra. Depois completa as palavras com as letras que faltam.

A regra

Nos nomes, o som «ão» escreve-se ão (pão, cão). Nos verbos no passado e no presente usamos am: eles cantam, eles falaram.



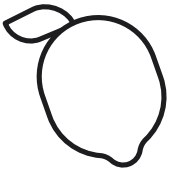
p___



c___



avi___



lim___



m___



le___



eles cant___



elas fal___

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

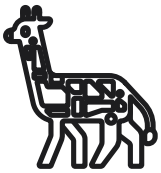
Nome: _____ Data: _____

ge, gi, je e ji

Lê a regra. Depois completa as palavras com as letras que faltam.

A regra

Antes de e e i, o g pode soar como j: girafa, gelado. Muitas palavras escrevem-se com j: cereja, jipe. Se tiveres dúvidas, procura no dicionário!



__rafa



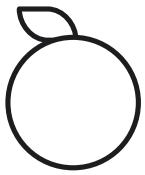
__lado



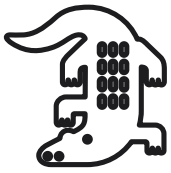
__oaninha



cere__a



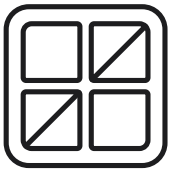
laran__a



__acaré



__ipe



__anela

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

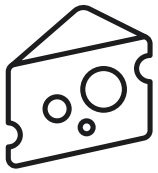
Nome: _____ Data: _____

qu e gu

Lê a regra. Depois completa as palavras com as letras que faltam.

A regra

Antes de e e i, para ouvires o som «k» escreves qu (queijo, esquilo). Para o som «g» escreves gu (guitarra, foguete).



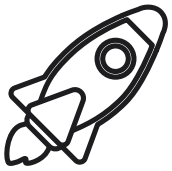
__eijo



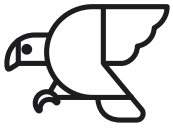
es__ilo



__itarra



fo__ete



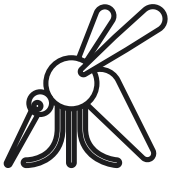
á__ia



__eque



fo__eira



mos__ito

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

Nome: _____ Data: _____

m antes de p e b

Lê a regra. Depois completa as palavras com as letras que faltam.

A regra

Antes de p e de b escreve-se sempre m: campo, bombeiro, tambor. Antes das outras consoantes escreve-se n: canto, ponte.



bo__beiro



ta__bor



po__bo



ca__pismo



po__te



de__te



lâ__pada



so__brinha

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

Nome: _____ Data: _____

Acento agudo e circunflexo

O acento agudo (´) abre o som: café, avó. O circunflexo (^) fecha o som: avô, três. Põe o acento que falta.



cafe



sofa



cha



avo (a mãe da mãe)



avo (o pai da mãe)



bebe



pessego



pe



tres



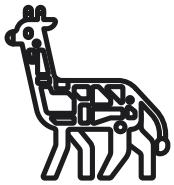
mes

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

Nome: _____ Data: _____

Ditado de imagens

Escreve o nome de cada desenho com todas as letras e acentos. Depois confirma com um adulto.



_____



_____



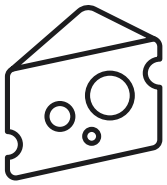
_____



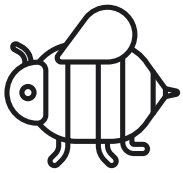
_____



_____



_____



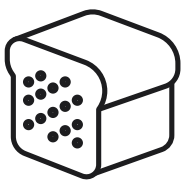
_____



_____



_____



_____

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

Nome: _____ Data: _____

Sopa de letras: animais

Procura as palavras na sopa de letras. Estão na horizontal e na vertical.

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

 gato

 cão

 leão

 tigre

 zebra

 urso

 lobo

 pato

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

Nome: _____ Data: _____

Sopa de letras: fruta

Procura as palavras na sopa de letras. Estão na horizontal e na vertical.

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

 maçã

 pera

 uva

 kiwi

 banana

 limão

 melancia

 cereja

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

Nome: _____ Data: _____

Sopa de letras: escola

Procura as palavras na sopa de letras. Estão na horizontal, na vertical e na diagonal.

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

 lápis

 régua

 caderno

 livro

 mochila

 tesoura

 globo

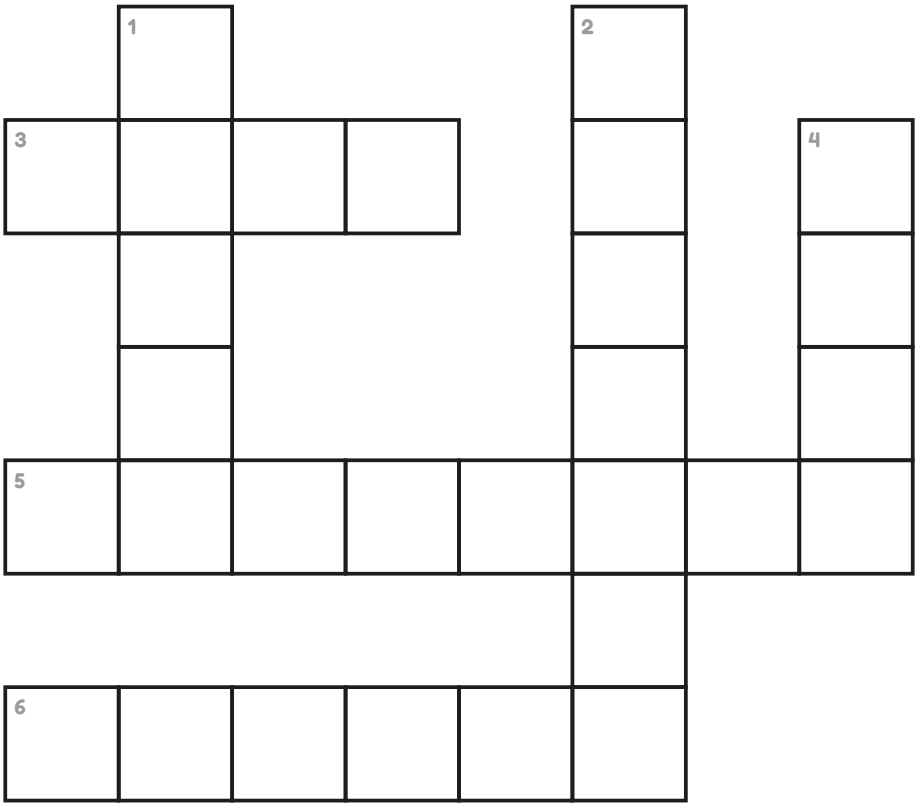
 giz

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

Nome: _____ Data: _____

Palavras cruzadas: a casa

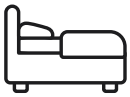
Escreve o nome de cada desenho nas palavras cruzadas. O número do desenho diz onde começa a palavra.



1 ↓ 

2 ↓ 

3 → 

4 ↓ 

5 → 

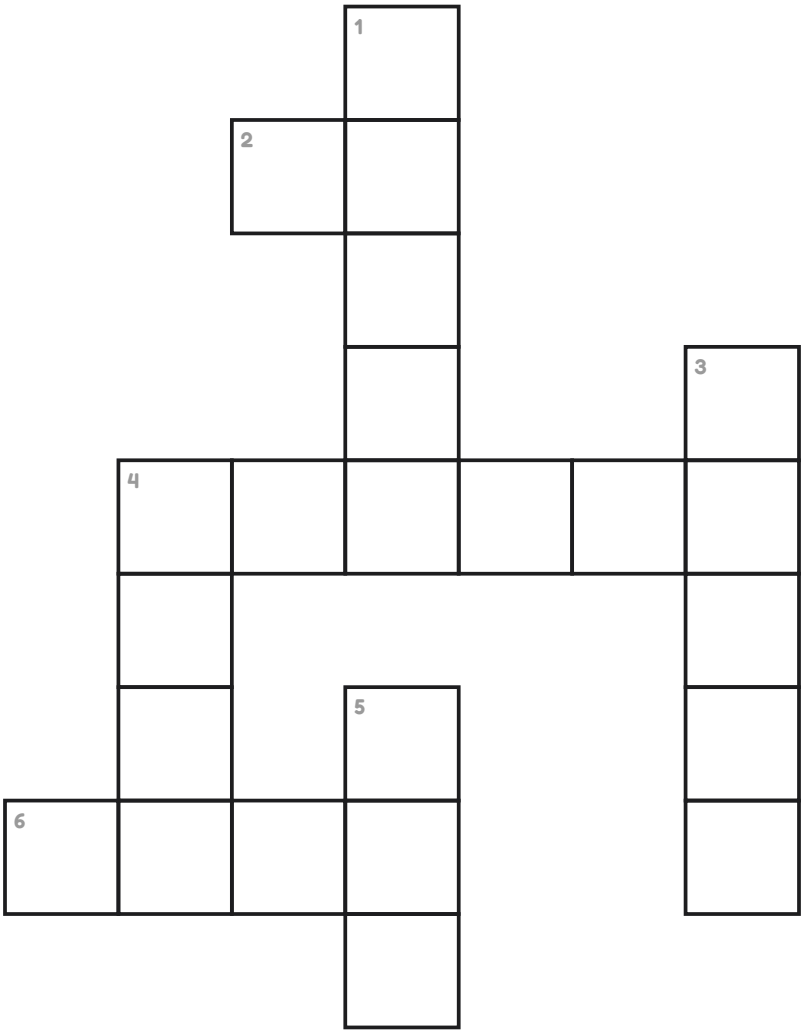
6 → 

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

Nome: _____ Data: _____

Palavras cruzadas: o corpo

Escreve o nome de cada desenho nas palavras cruzadas. O número do desenho diz onde começa a palavra.



1 ↓ 

2 → 

3 ↓ 

4 → 

4 ↓ 

5 ↓ 

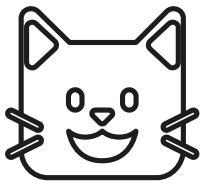
6 → 

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

Nome: _____ Data: _____

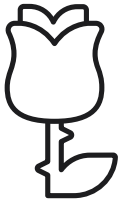
Anagramas

As letras de cada palavra estão baralhadas. Descobre a palavra com a ajuda do desenho e escreve-a.



T O G A

_____



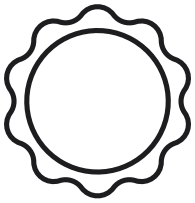
S O R A

_____



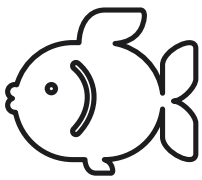
A U L

_____



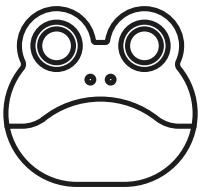
L O S

_____



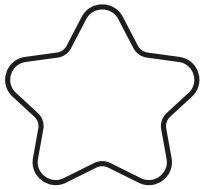
X I P E E

_____



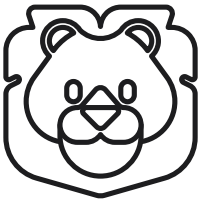
P O S A

_____



L A E S T E R

_____



O Ã L E

_____

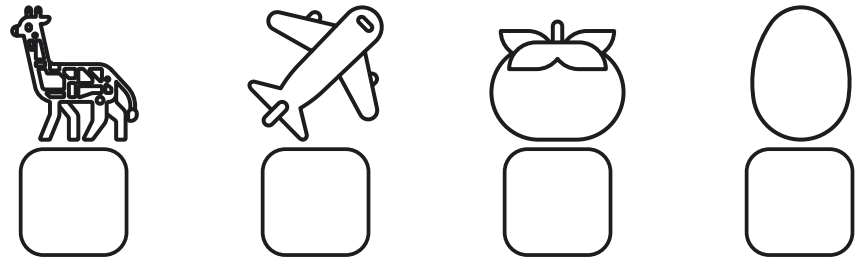
O que treina: vocabulário e atenção às letras

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

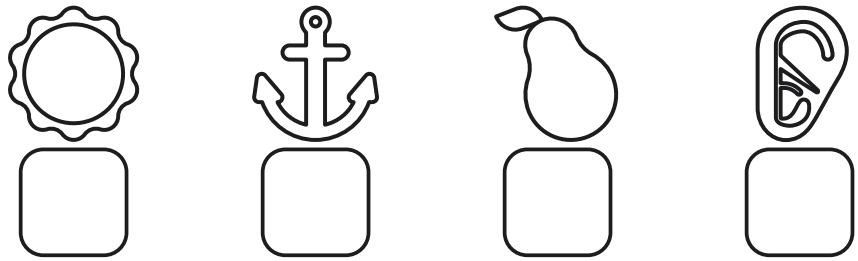
Nome: _____ Data: _____

A palavra escondida

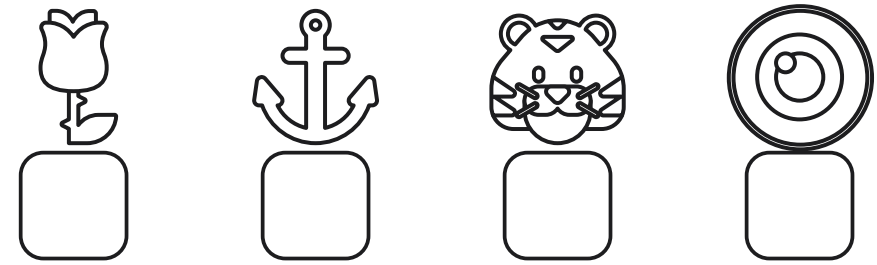
Escreve a primeira letra do nome de cada desenho. Juntas, as letras formam uma palavra escondida!



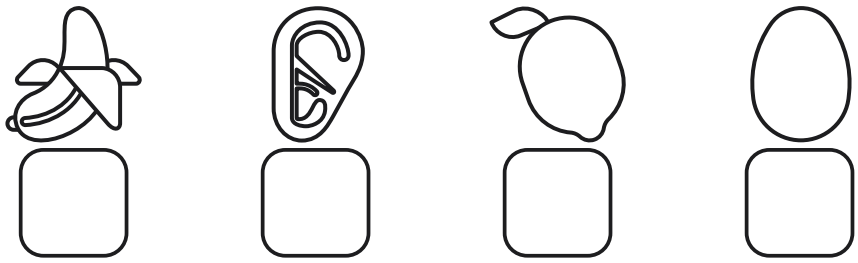
→ _____



→ _____



→ _____



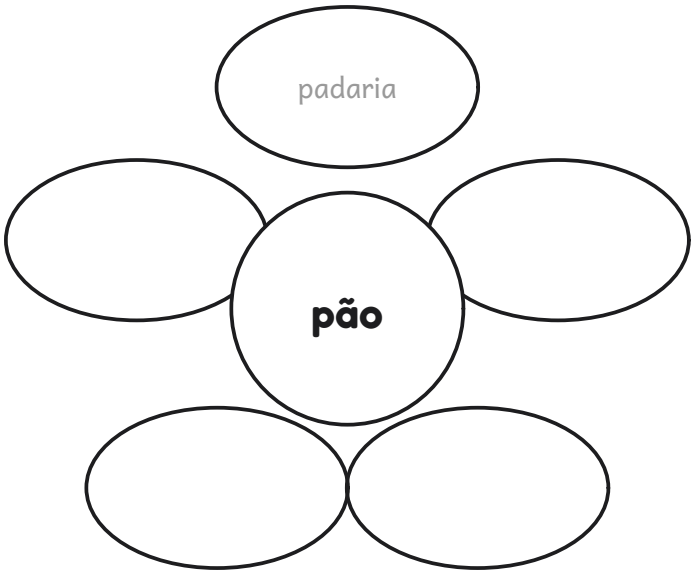
→ _____

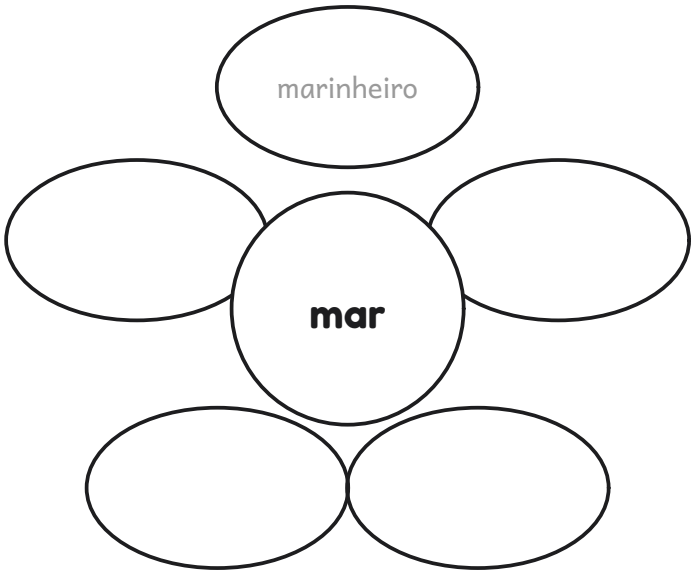
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

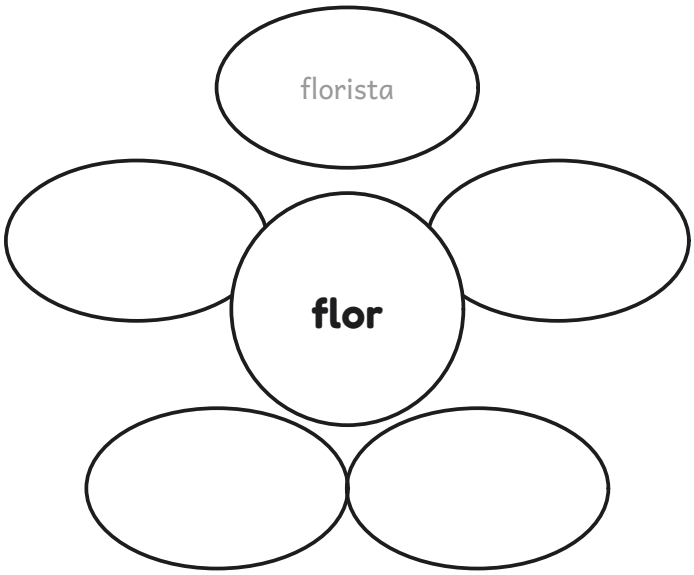
Nome: _____ Data: _____

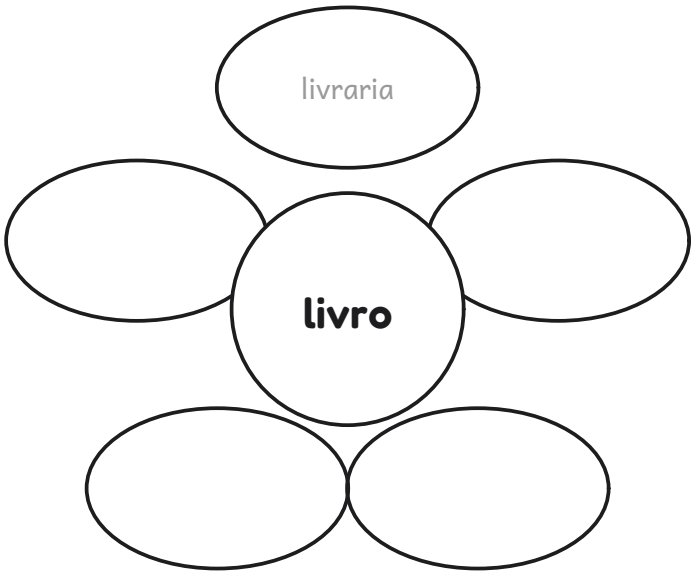
Família de palavras

Cada flor tem uma palavra no centro. Escreve nas pétalas palavras da mesma família. Há uma ajuda em cada flor.









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

Nome: _____ Data: _____

Contrários

Liga cada palavra ao seu contrário. Depois escreve uma frase com um dos pares.

grande	●	● noite
alto	●	● frio
quente	●	● fechado
cheio	●	● pequeno
rápido	●	● lento
dia	●	● vazio
aberto	●	● baixo

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

Nome: _____ Data: _____

Sinónimos

Sinónimos são palavras que querem dizer o mesmo. Escolhe no quadro um sinónimo para a palavra sublinhada.

contente	**bonito**	**falar**	**começar**	**depressa**	**casa**

O Duarte ficou **feliz** com o presente.

→ _____

Que jardim tão **lindo**!

→ _____

Vamos **iniciar** o jogo.

→ _____

O coelho fugiu **rapidamente**.

→ _____

A **habitação** da avó é azul.

→ _____

Gosto de **conversar** com os meus amigos.

→ _____

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

Nome: _____ Data: _____

Somas sem transporte

Soma primeiro as unidades (U) e depois as dezenas (D). Escreve o resultado nas caixas.

D	U
2	3
+ 1	4
	☐ ☐

D	U
4	1
+ 3	5
	☐ ☐

D	U
5	2
+ 2	6
	☐ ☐

D	U
1	7
+ 3	2
	☐ ☐

D	U
6	0
+ 2	8
	☐ ☐

D	U
4	4
+ 4	4
	☐ ☐

D	U
3	5
+ 1	3
	☐ ☐

D	U
7	1
+ 1	8
	☐ ☐

D	U
2	6
+ 5	2
	☐ ☐

D	U
1	3
+ 6	5
	☐ ☐

D	U
8	0
+ 1	9
	☐ ☐

D	U
5	4
+ 2	3
	☐ ☐

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

Nome: _____ Data: _____

Subtrações sem empréstimo

Tira primeiro as unidades e depois as dezenas. Confirma: o resultado mais o número de baixo dá o de cima?

D	U
5	8
− 2	3

D	U
7	6
− 4	1

D	U
4	9
− 1	5

D	U
8	7
− 5	2

D	U
6	5
− 3	0

D	U
9	8
− 4	7

D	U
3	7
− 1	4

D	U
5	9
− 3	8

D	U
8	4
− 6	2

D	U
6	6
− 2	5

D	U
9	3
− 7	1

D	U
7	8
− 5	6

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

Nome: _____ Data: _____

Somas com transporte

Quando as unidades passam de 9, escreve o 1 pequenino em cima das dezenas: é o transporte!

D	U
2	8
+ 1	5

D	U
3	7
+ 4	6

D	U
1	9
+ 2	7

D	U
4	5
+ 3	8

D	U
5	6
+ 2	9

D	U
6	8
+ 1	7

D	U
2	4
+ 4	9

D	U
3	8
+ 3	8

D	U
5	7
+ 3	6

D	U
1	9
+ 6	4

D	U
4	6
+ 4	5

D	U
2	9
+ 5	9

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

Nome: _____ Data: _____

Subtrações com empréstimo

Se as unidades de cima forem menores, pede emprestada uma dezena: o 3 passa a 13 e a dezena perde 1.

D	U
4	3
− 1	8

D	U
5	2
− 2	7

D	U
6	1
− 3	5

D	U
7	4
− 4	9

D	U
3	5
− 1	6

D	U
8	0
− 3	4

D	U
9	2
− 5	7

D	U
6	6
− 2	8

D	U
5	3
− 3	9

D	U
7	1
− 4	6

D	U
8	4
− 6	5

D	U
4	0
− 2	3

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

Nome: _____ Data: _____

Reta numérica

Desenha os saltos na reta para fazer cada conta. Escreve onde chegaste.

20 + 30 = ☐



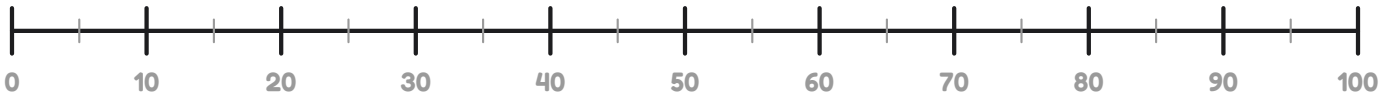
45 + 15 = ☐



70 – 40 = ☐



35 + 25 = ☐



90 – 35 = ☐

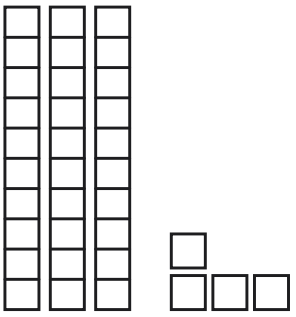


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

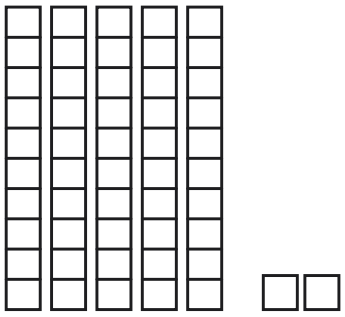
Nome: _____ Data: _____

Dezenas e unidades

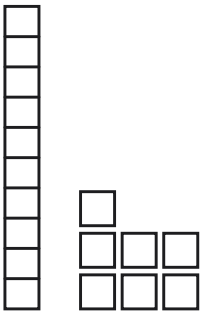
Cada barra vale 10 e cada cubinho vale 1. Conta e escreve o número.



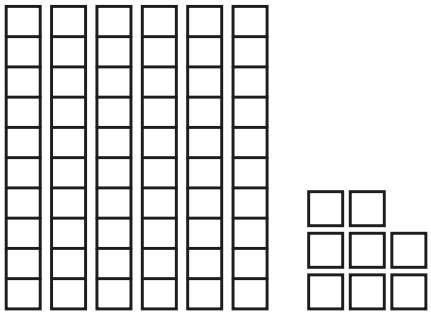
= ☐



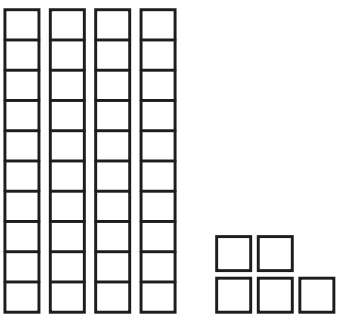
= ☐



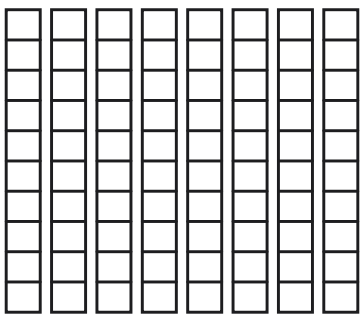
= ☐



= ☐



= ☐



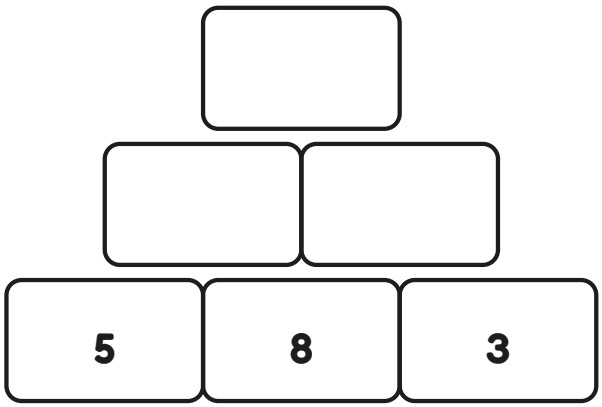
= ☐

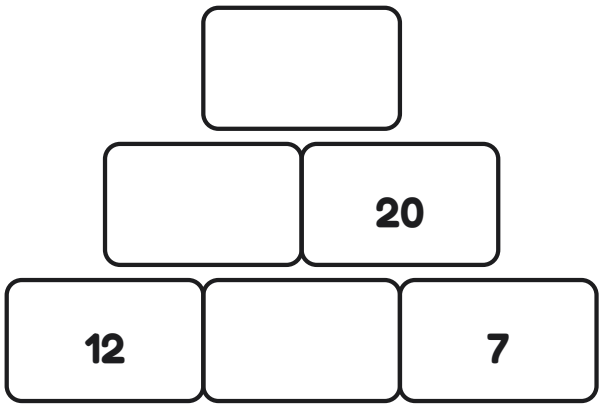
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

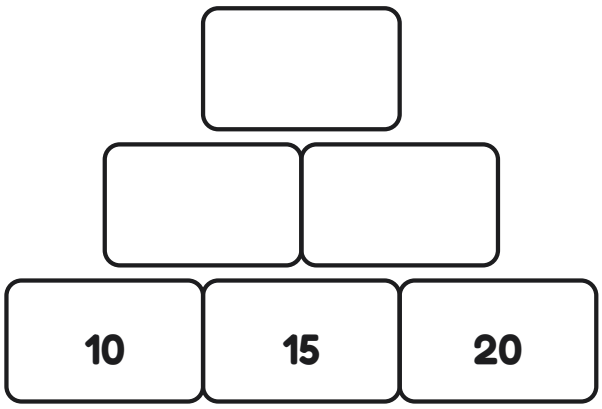
Nome: _____ Data: _____

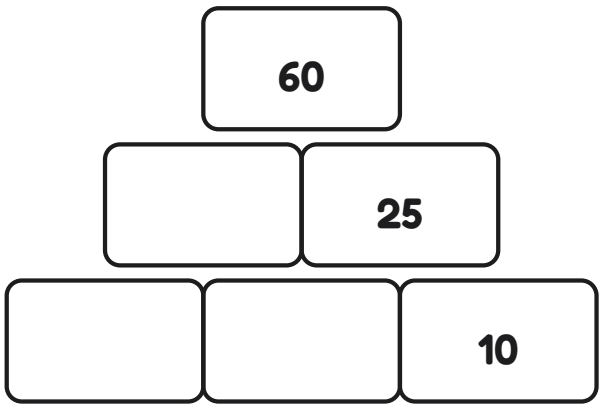
Pirâmide de somas

Cada tijolo é a soma dos dois tijolos de baixo. Completa as pirâmides!









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

Nome: _____ Data: _____

Quadrado mágico

Num quadrado mágico, todas as linhas, colunas e diagonais somam o mesmo. Descobre os números que faltam!

Soma mágica: 15

2	7	6
9		1
	3	8

Soma mágica: 15

8		6
3	5	
4	9	

Soma mágica: 15

	9	2
3	5	7
8		

Soma mágica: 30

4	14	12
18		2
	6	16

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

Nome: _____ Data: _____

Caça ao número

Lê cada pista e pinta o número certo na tabela dos 100. Cada pista tem uma cor diferente!

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

1. Sou 10 a mais do que 35.
2. Tenho 7 dezenas e 3 unidades.
3. Sou o dobro de 24.
4. Venho logo antes do 90.
5. Sou 50 menos 18.
6. Os meus dois algarismos são iguais e somam 12.

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

Nome: _____ Data: _____

Corrida das contas

Jogo para 2: lança um dado e anda as casas. Resolve a conta da casa onde caíres. Se errares, voltas para trás!

1 PARTIDA	2 37 – 34	3 20 + 8	4 29 + 7	5 25 + 30	6 53 + 16
12 13 + 23	11 12 + 20	10 30 + 29	9 36 – 31	8 10 + 9	7 15 + 13
13 33 – 7	14 37 – 7	15 54 – 16	16 46 – 30	17 43 – 33	18 53 + 24
24 52 + 18	23 51 – 34	22 46 – 31	21 15 + 27	20 34 + 18	19 24 – 22
25 51 + 31	26 34 + 30	27 27 + 21	28 37 + 12	29 47 – 16	30 ☆ CHEGADA

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

Nome: _____ Data: _____

Tabuada do 2

Conta de 2 em 2 e completa a tabuada. Depois pinta os resultados na grelha: que padrão aparece?

1 × 2 = ☐

2 × 2 = ☐

3 × 2 = ☐

4 × 2 = ☐

5 × 2 = ☐

6 × 2 = ☐

7 × 2 = ☐

8 × 2 = ☐

9 × 2 = ☐

10 × 2 = ☐

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100



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

Nome: _____ Data: _____

Tabuada do 5

Conta de 5 em 5 e completa a tabuada. Depois pinta os resultados na grelha: que padrão aparece?

1 × 5 = ☐

2 × 5 = ☐

3 × 5 = ☐

4 × 5 = ☐

5 × 5 = ☐

6 × 5 = ☐

7 × 5 = ☐

8 × 5 = ☐

9 × 5 = ☐

10 × 5 = ☐

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100



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

Nome: _____ Data: _____

Tabuada do 10

Conta de 10 em 10 e completa a tabuada. Depois pinta os resultados na grelha: que padrão aparece?

1 × 10 = ☐

2 × 10 = ☐

3 × 10 = ☐

4 × 10 = ☐

5 × 10 = ☐

6 × 10 = ☐

7 × 10 = ☐

8 × 10 = ☐

9 × 10 = ☐

10 × 10 = ☐

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100



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

Nome: _____ Data: _____

Tabuada do 3

Conta de 3 em 3 e completa a tabuada. Depois pinta os resultados na grelha: que padrão aparece?

1 × 3 = ☐

2 × 3 = ☐

3 × 3 = ☐

4 × 3 = ☐

5 × 3 = ☐

6 × 3 = ☐

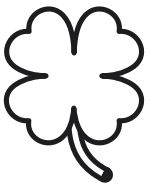
7 × 3 = ☐

8 × 3 = ☐

9 × 3 = ☐

10 × 3 = ☐

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100



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

Nome: _____ Data: _____

Tabuada do 4

Conta de 4 em 4 e completa a tabuada. Depois pinta os resultados na grelha: que padrão aparece?

1 × 4 = ☐

2 × 4 = ☐

3 × 4 = ☐

4 × 4 = ☐

5 × 4 = ☐

6 × 4 = ☐

7 × 4 = ☐

8 × 4 = ☐

9 × 4 = ☐

10 × 4 = ☐

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

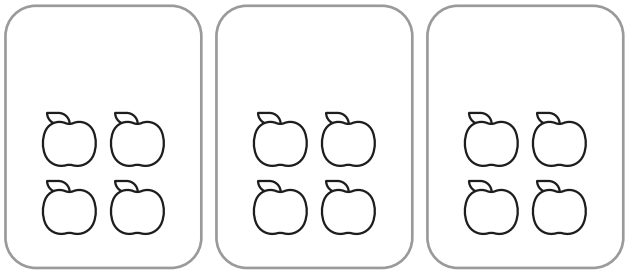


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

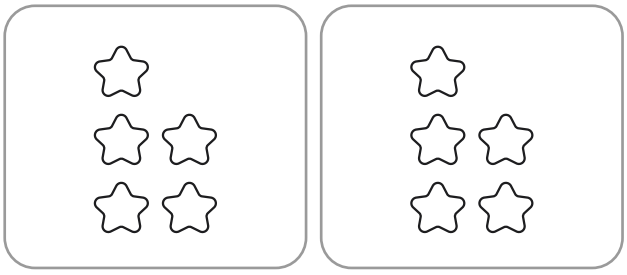
Nome: _____ Data: _____

Multiplicar com grupos

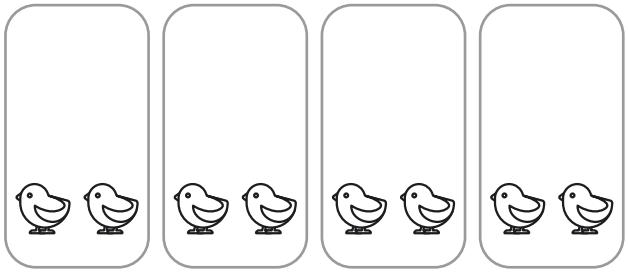
Conta os grupos e quantos há em cada grupo. Escreve a multiplicação e o resultado.



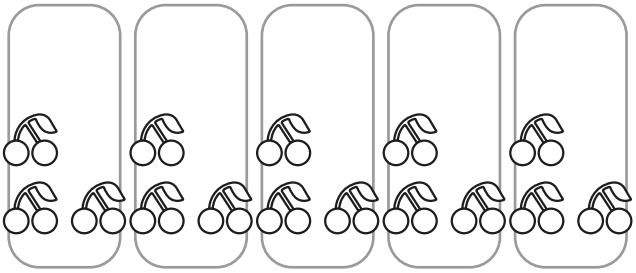
_____ × _____ = _____



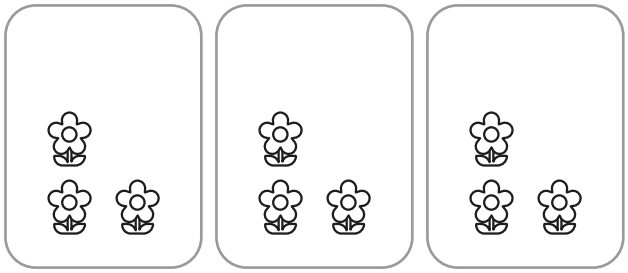
_____ × _____ = _____



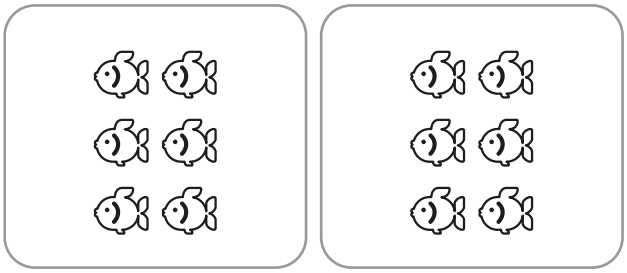
_____ × _____ = _____



_____ × _____ = _____



_____ × _____ = _____



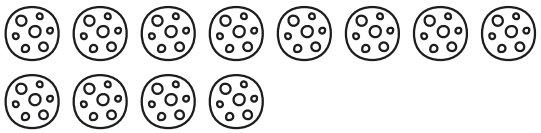
_____ × _____ = _____

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

Nome: _____ Data: _____

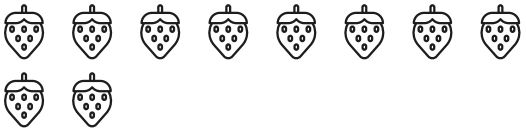
Dividir em partes iguais

Divide as coisas pelos pratos, para todos ficarem com o mesmo. Desenha-as nos pratos e escreve quantas ficam em cada um.





12 : 3 = ☐



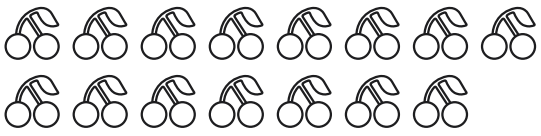


10 : 2 = ☐





8 : 4 = ☐





15 : 5 = ☐

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

Nome: _____ Data: _____

Dobro e metade

O dobro é duas vezes o número. A metade é dividir em dois. Completa a tabela.

Número	Dobro	Metade do dobro
3		
5		
8		
10		
12		
15		
20		
25		

Reparaste? A metade do dobro é sempre o número do início!

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

Nome: _____ Data: _____

Bingo da tabuada

Um adulto recorta as contas e diz uma de cada vez. Quem tiver o resultado no cartão, tapa-o.

32	16	50
9	16	30
20	24	45

6	24	21
50	16	70
30	45	15

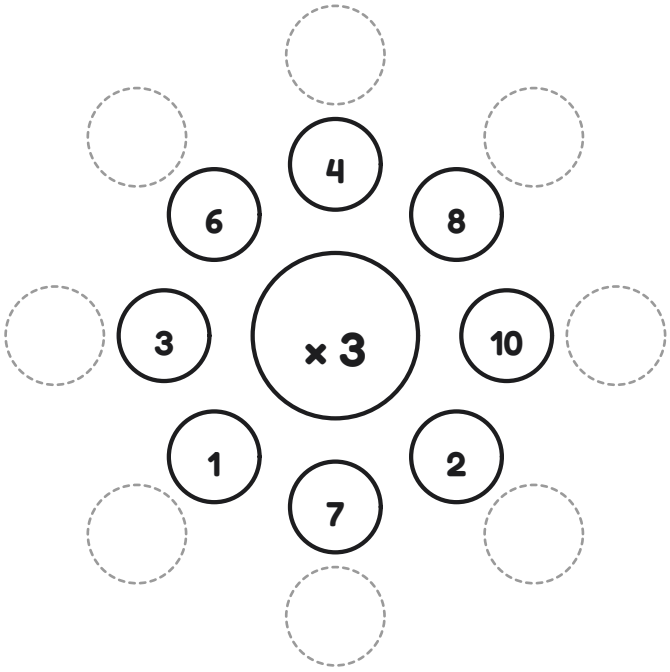
2 × 3	5 × 4	3 × 3	4 × 6	10 × 5
5 × 5	2 × 8	3 × 7	4 × 4	10 × 7
5 × 9	3 × 5	2 × 9	4 × 8	10 × 3

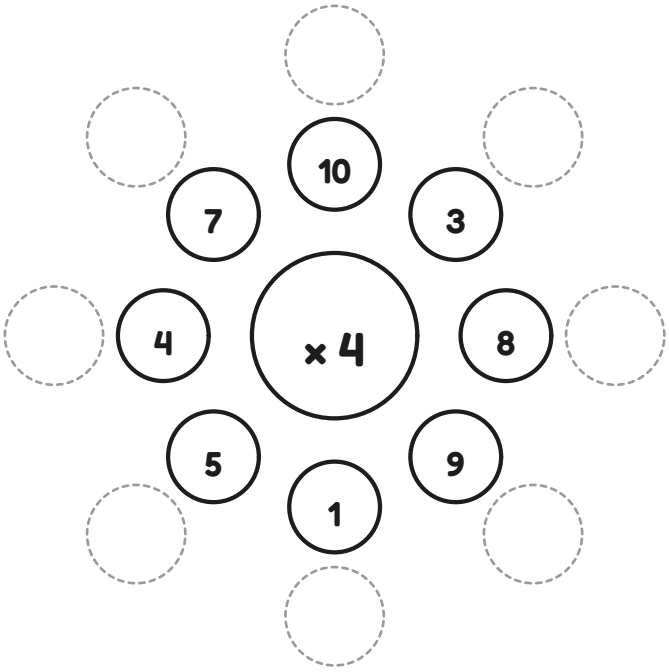
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

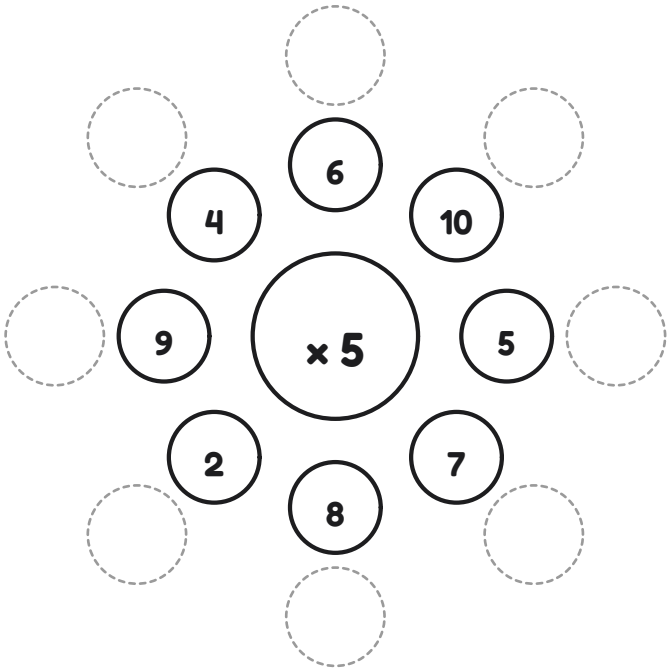
Nome: _____ Data: _____

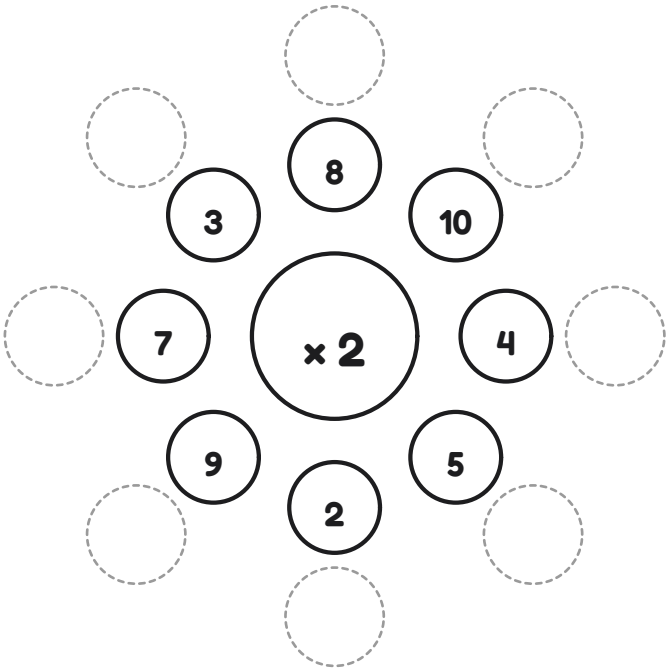
Roda da multiplicação

Multiplica o número do centro por cada número do círculo do meio. Escreve o resultado no círculo de fora.







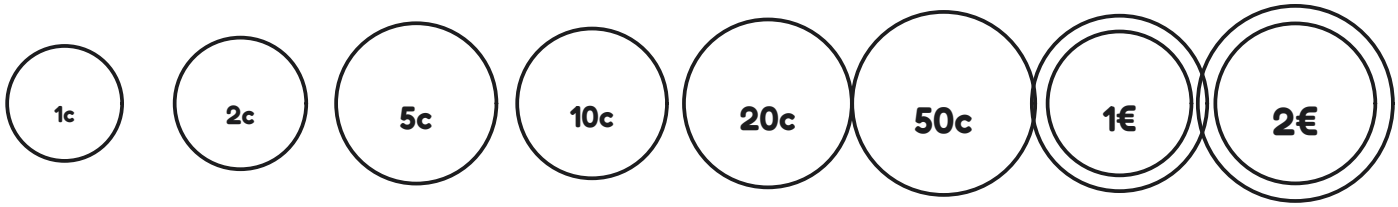


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Moedas e notas em euros

Estas são as moedas e notas do euro. Pinta as moedas de cêntimos de cor de cobre e de ouro, e as de euro de cinzento e dourado. Depois responde.





1. Qual é a moeda mais pequena?

2. Quantas moedas de 50c fazem 1 €?

3. Quantas notas de 5 € fazem 20 €?

4. Com uma moeda de 2 € e uma de 1 €, quanto dinheiro tens?

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

Nome: _____ Data: _____

Ir às compras e o troco

Paga cada compra com a nota indicada. Quanto recebes de troco? Desenha ou escreve as moedas do troco.

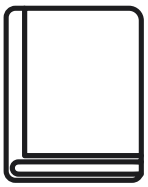


1,50 €

Pago com

5 €

Troco:



7 €

Pago com

10 €

Troco:



12 €

Pago com

20 €

Troco:



2,50 €

Pago com

5 €

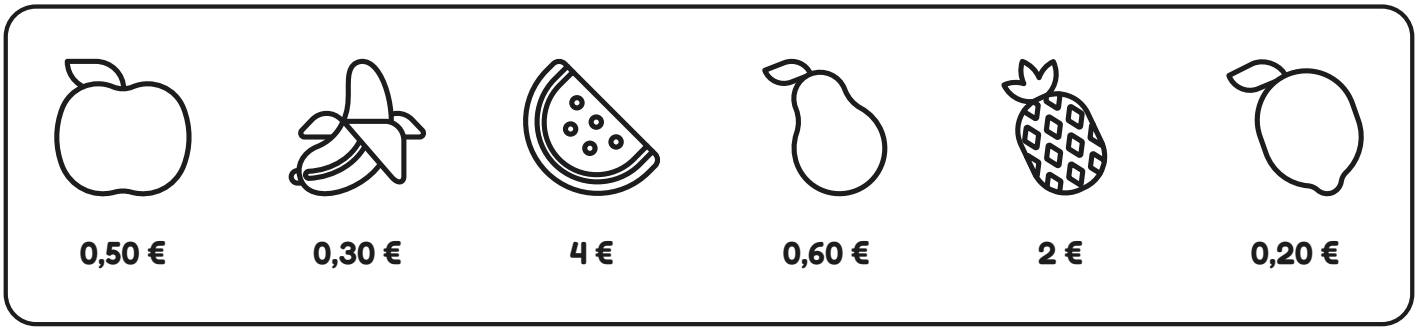
Troco:

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

Nome: _____ Data: _____

Preços no mercado

Olha para os preços da banca de fruta e responde às perguntas.



1. Quanto custam 2 maçãs?

2. Quanto custam 1 ananás e 1 melancia?

3. O que é mais caro: 3 bananas ou 1 pera?

4. Tens 1 €. Quantos limões podes comprar?

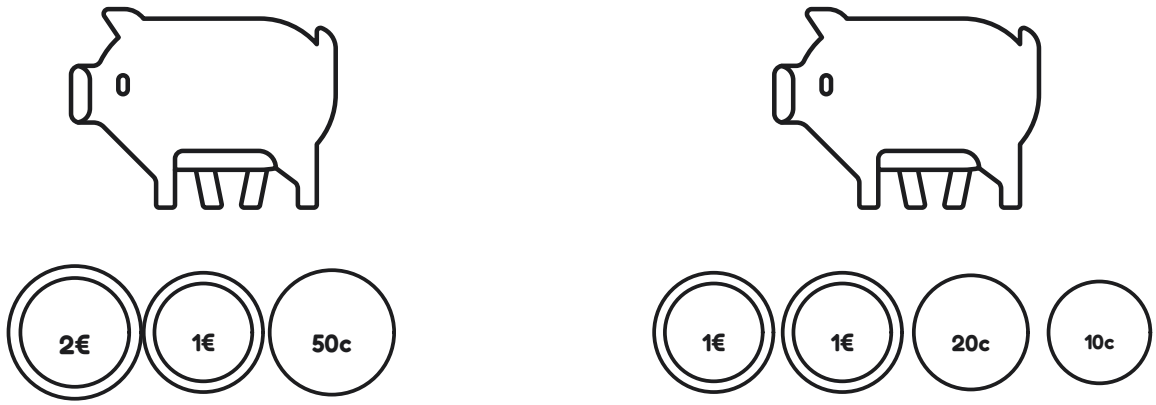
5. Inventa uma compra e calcula quanto custa:

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

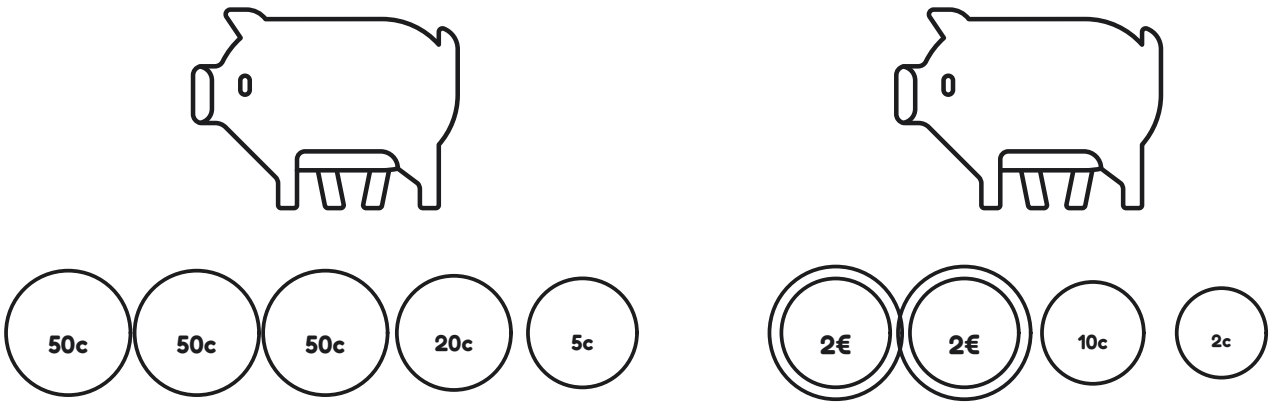
Nome: _____ Data: _____

O mealheiro

Conta o dinheiro de cada mealheiro e escreve quanto tem. Qual tem mais?



Total: ☐ **Total:** ☐



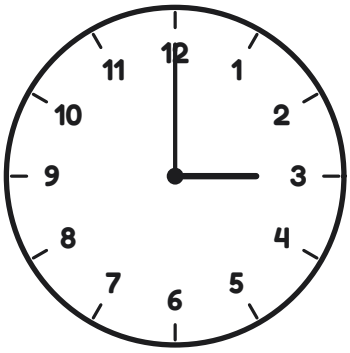
Total: ☐ **Total:** ☐

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

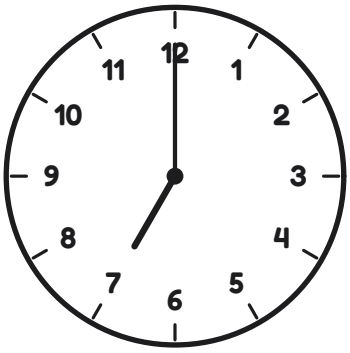
Nome: _____ Data: _____

Que horas são?

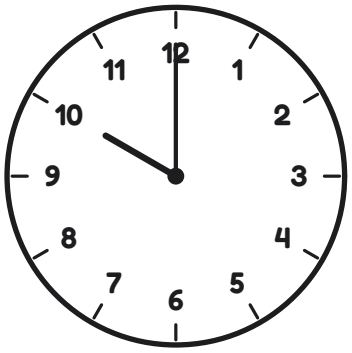
O ponteiro pequeno mostra as horas e o grande os minutos. Quando o grande está no 12, é hora certa. Escreve as horas.



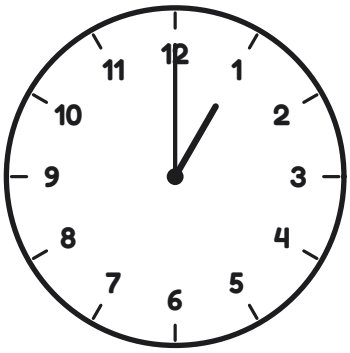
São ☐ horas.



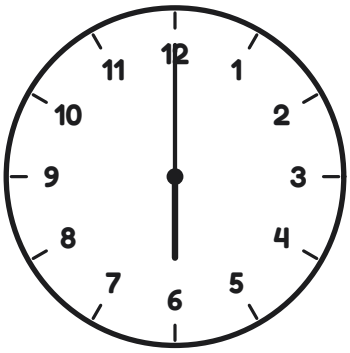
São ☐ horas.



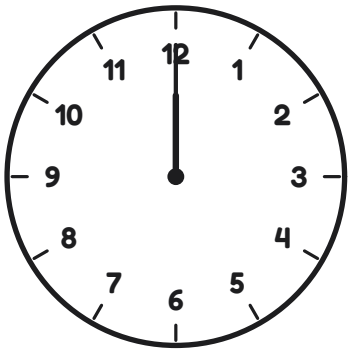
São ☐ horas.



São ☐ horas.



São ☐ horas.



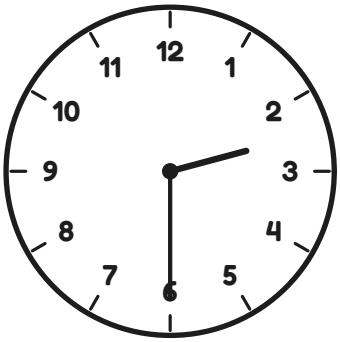
São ☐ horas.

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

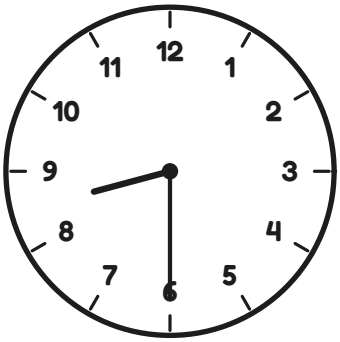
Nome: _____ Data: _____

Meias horas

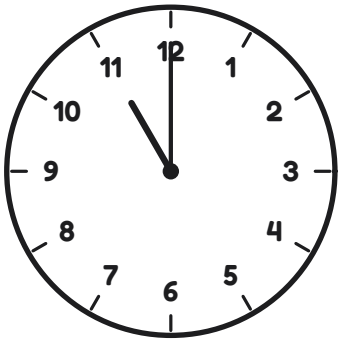
Em cima: escreve as horas. Em baixo: desenha os ponteiros para mostrar a hora pedida.



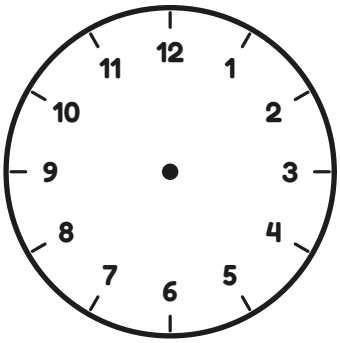
_____



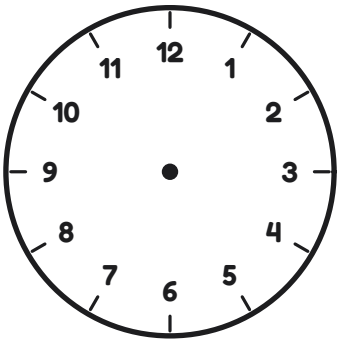
_____



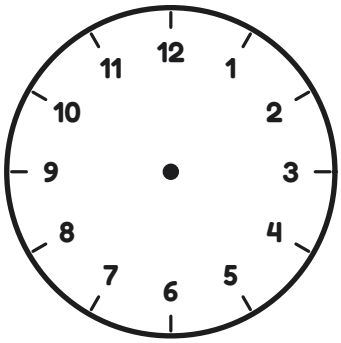
_____



4 e meia



9 horas



6 e meia

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

Nome: _____ Data: _____

O meu horário

Preenche o teu horário da semana: o que fazes de manhã e à tarde em cada dia. Usa desenhos ou palavras.

	segunda	terça	quarta	quinta	sexta	sábado	domingo
manhã							
tarde							
noite							

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

Nome: _____ Data: _____

Calendário do mês

Escreve o nome do mês atual e preenche os números dos dias. Pinta os fins de semana e marca os dias especiais.

Mês: _____

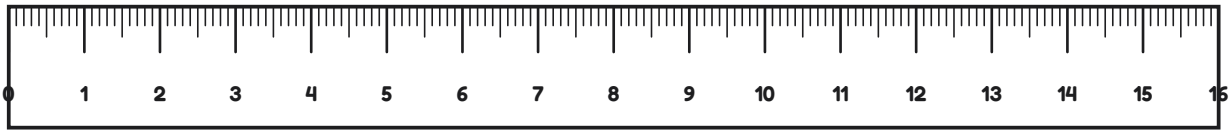
seg	ter	qua	qui	sex	sáb	dom

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

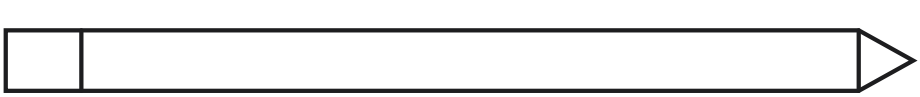
Nome: _____ Data: _____

Medir com a régua

Imprime esta ficha a 100%, sem ajustar à página. Mede cada lápis com a régua e escreve quantos centímetros tem.



régua para recortar (centímetros)



= ☐ cm



= ☐ cm



= ☐ cm



= ☐ cm



= ☐ cm



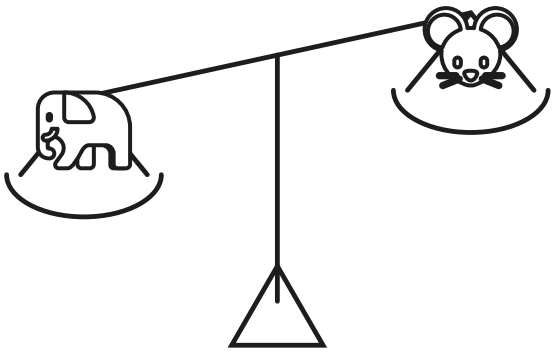
= ☐ cm

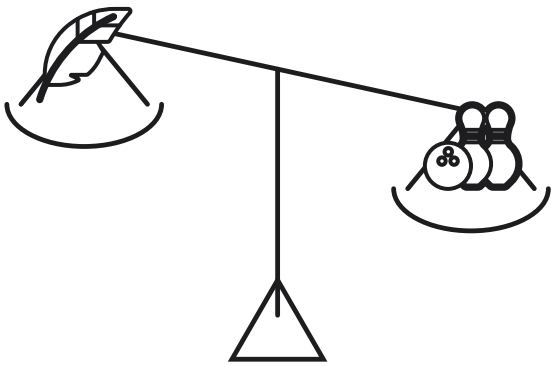
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

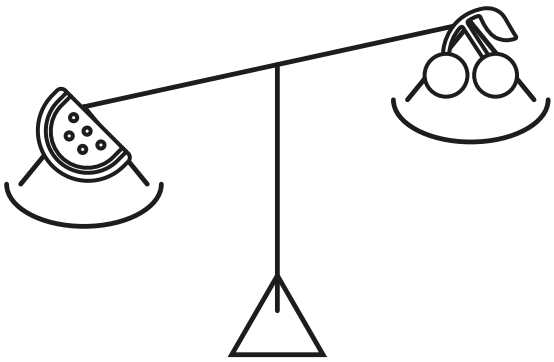
Nome: _____ Data: _____

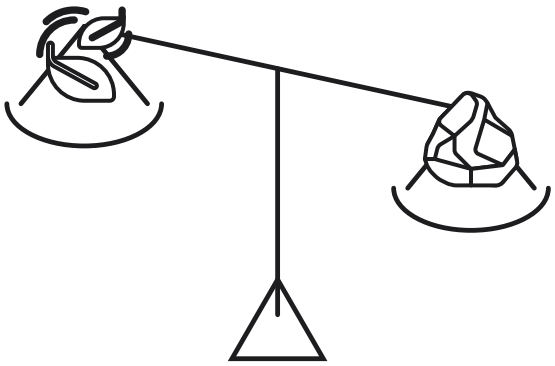
Mais pesado, mais leve

Olha para cada balança. Pinta o objeto mais PESADO e faz uma cruz no mais LEVE.









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

Nome: _____ Data: _____

Sudoku 4×4 fácil

Escreve os números de 1 a 4 de maneira que cada linha, cada coluna e cada quadrado grosso tenham todos os números, sem repetir.

4	3	1	
		3	4
	2	4	
		2	3

1	4	3	2
	3		
	2		3
		2	4

3	4	1	
1			
	3	4	
	1	2	3

		4	2
4	2		
3			1
2	1		4

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

Nome: _____ Data: _____

Sudoku 4×4 médio

Agora há menos ajudas! Usa a mesma regra: de 1 a 4, sem repetir na linha, na coluna e no quadrado.

		2	4
			2
2	1		3

2	1		
	3		2
4	2		

4	2		
			4
2		4	1

2		3	1
			4
4			2

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

Nome: _____ Data: _____

Sudoku 6×6

Números de 1 a 6. Cada linha, cada coluna e cada retângulo grosso têm todos os números, sem repetir.

	3				5
5	6			1	4
6	1				
	2	5	1		6
	5				2
2				3	

2	4		6		3
				4	
1	5	2		3	
4					2
5				2	1
	2				4

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

Nome: _____ Data: _____

Sequências numéricas

Descobre a regra de cada sequência e escreve os números que faltam. Escreve também a regra.

2	4	6		10		Regra: _____
5	10		20		30	Regra: _____
30	27	24			15	Regra: _____
1	2	4	8			Regra: _____
100	90		70		50	Regra: _____
3	7	11		19		Regra: _____
1	3	6	10			Regra: _____

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

Nome: _____ Data: _____

Labirinto de números

Começa no 1 e anda para a casa ao lado (nunca na diagonal) com o número seguinte: 2, 3, 4... até ao 30. Pinta o caminho!

10	11	12	6	19	24	16
9	8	13	14	27	7	26
6	7	14	15	3	10	30
5	18	17	16	25	26	29
4	19	20	2	24	27	28
3	2	21	22	23	24	26
13	1	3	17	12	16	29

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

Nome: _____ Data: _____

Quem é quem?

Lê as pistas e descobre o animal de cada criança. Usa a tabela: põe ✓ quando tens a certeza e X quando não pode ser.

1. A Ana tem um animal que vive dentro de água.
2. O Tiago não tem gato.
3. A Rita dá ao seu animal um prato de leite.



Ana			
Tiago			
Rita			

Resposta:

A/O Ana tem _____

A/O Tiago tem _____

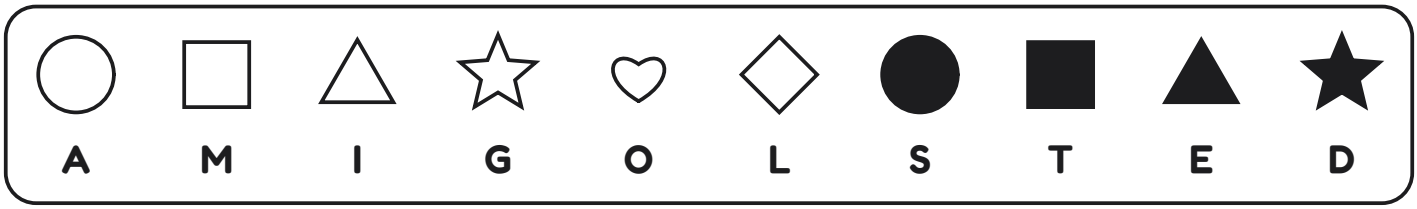
A/O Rita tem _____

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

Nome: _____ Data: _____

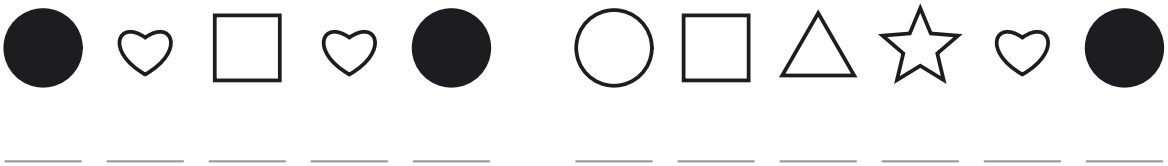
Código secreto

Cada símbolo é uma letra. Usa a chave para decifrar as mensagens secretas!

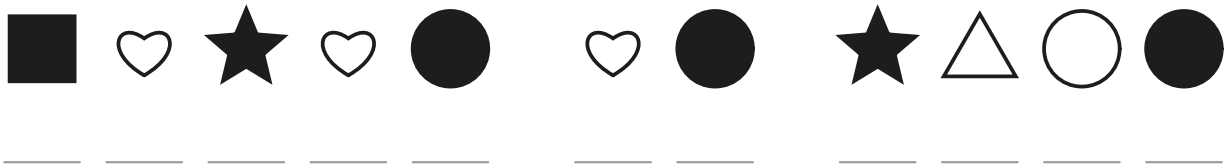




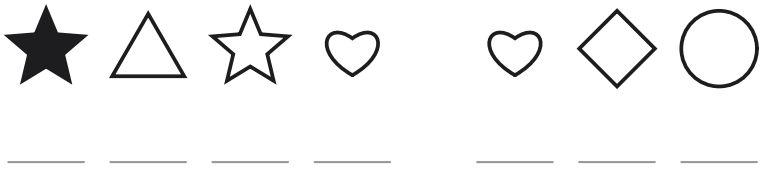
_ _ _ _ _ _ _ _ _



_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _



_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _



_ _ _ _ _ _ _ _ _

Agora escreve tu uma mensagem em código para um amigo:

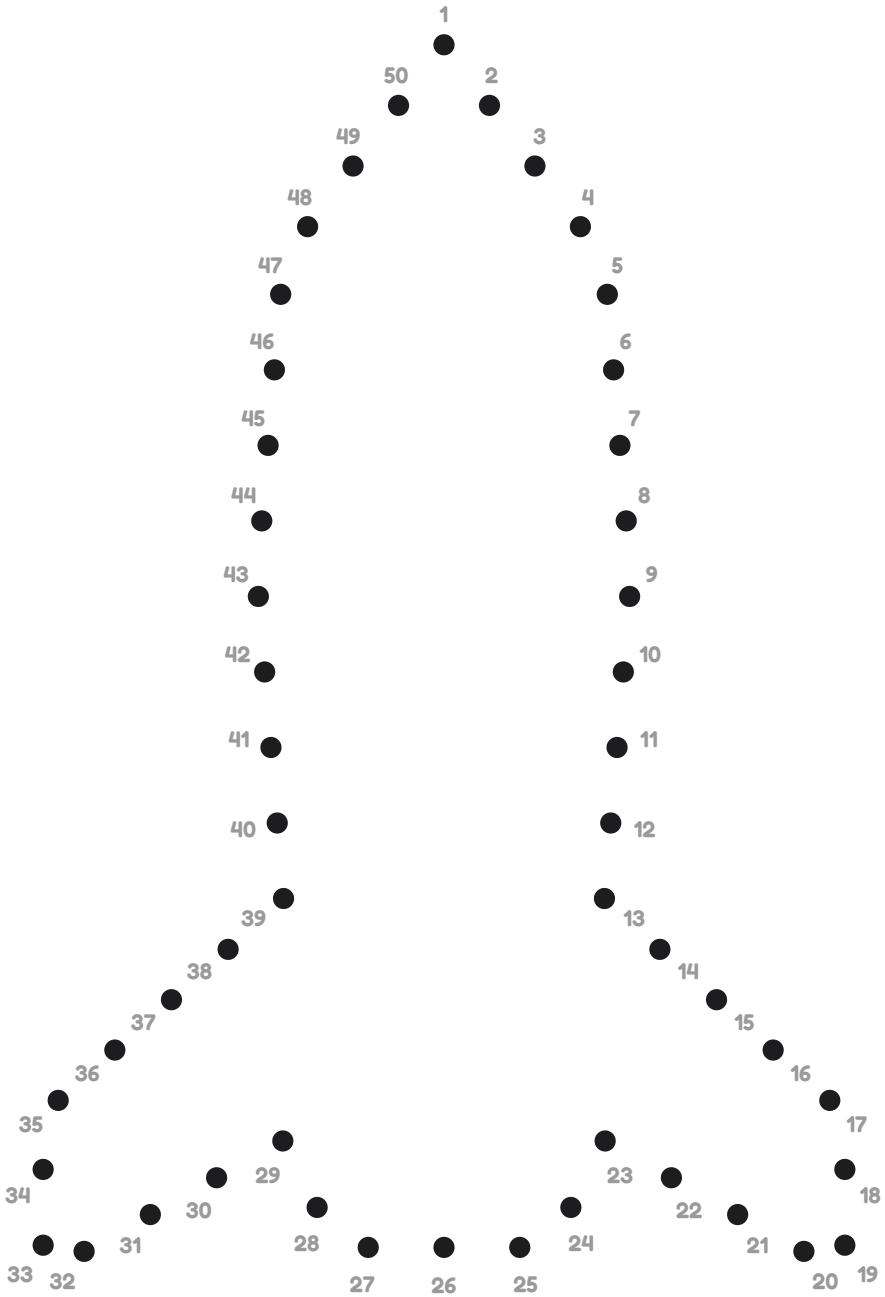
_____

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

Nome: _____ Data: _____

Une os pontos até 50

Une os pontos pela ordem, do 1 ao 50. Que veículo aparece? Pinta-o e desenha estrelas à volta.

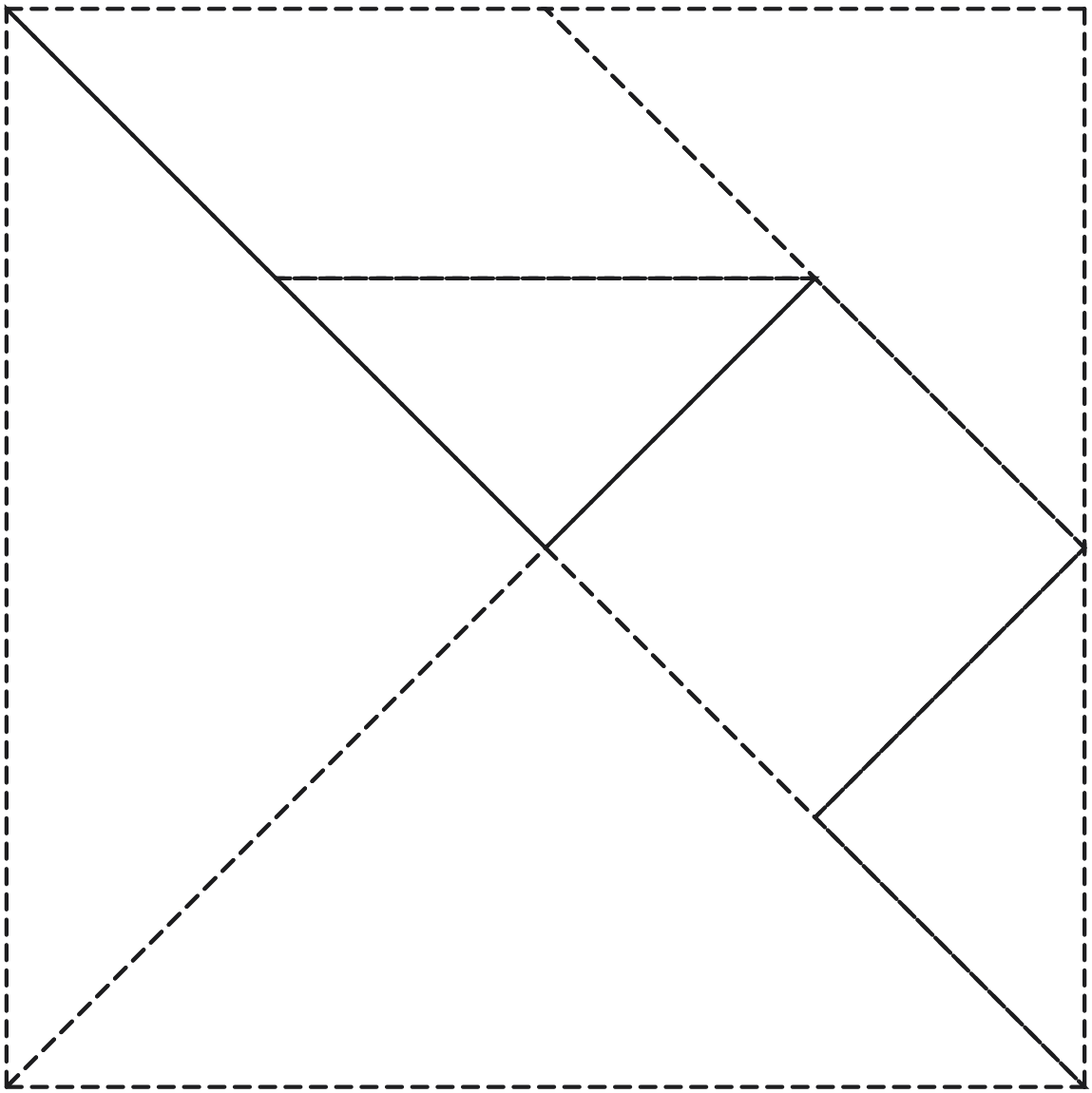


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Tangram

O tangram é um puzzle chinês com 7 peças. Pinta e recorta as peças. Consegues formar um gato, uma casa e um barco?



Dica: começa pelos dois triângulos grandes!

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

Nome: _____ Data: _____

Problemas de lógica

Pensa bem em cada problema. Podes fazer desenhos para ajudar. Escreve a resposta.

1. A Joana é mais alta do que o Rui. O Rui é mais alto do que o Tomás. Quem é o mais baixo?

2. Tenho dentes, mas não mordo. Ajudo a pentear o cabelo. Quem sou eu?

3. Numa quinta há 3 galinhas e 2 vacas. Quantas patas há ao todo?

4. Dou muitas voltas e nunca saio do mesmo sítio. Digo as horas a toda a gente. Quem sou eu?

5. O Miguel tem o dobro dos berlindes da irmã. A irmã tem 6. Quantos berlindes têm os dois juntos?

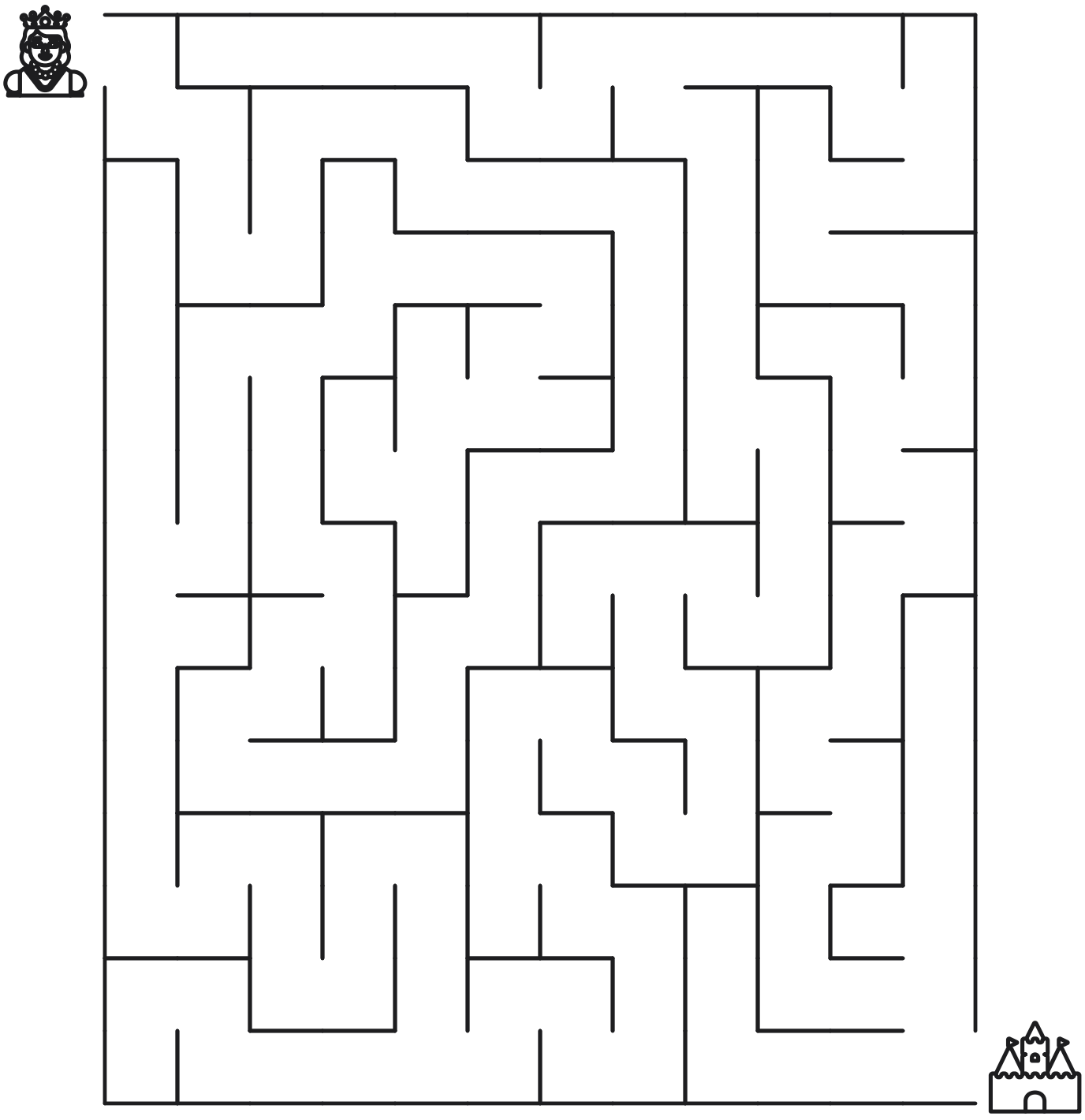
6. Quanto mais se tira, maior fico. O que sou eu?

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

Nome: _____ Data: _____

Labirinto do castelo

A princesa tem de voltar ao castelo antes do pôr do sol. Encontra o caminho!

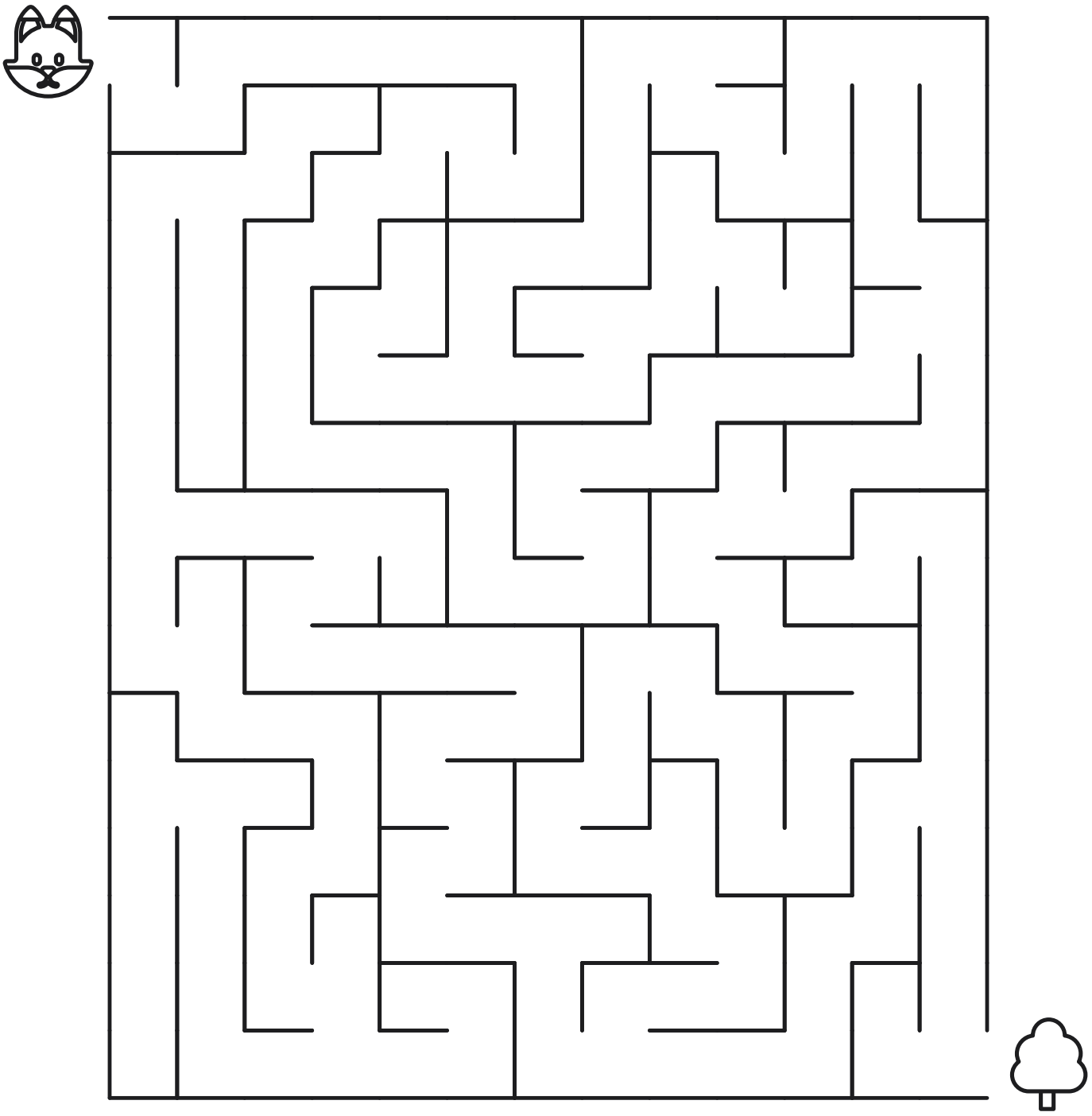


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Labirinto da floresta

A raposa perdeu-se na floresta. Leva-a até à sua árvore.

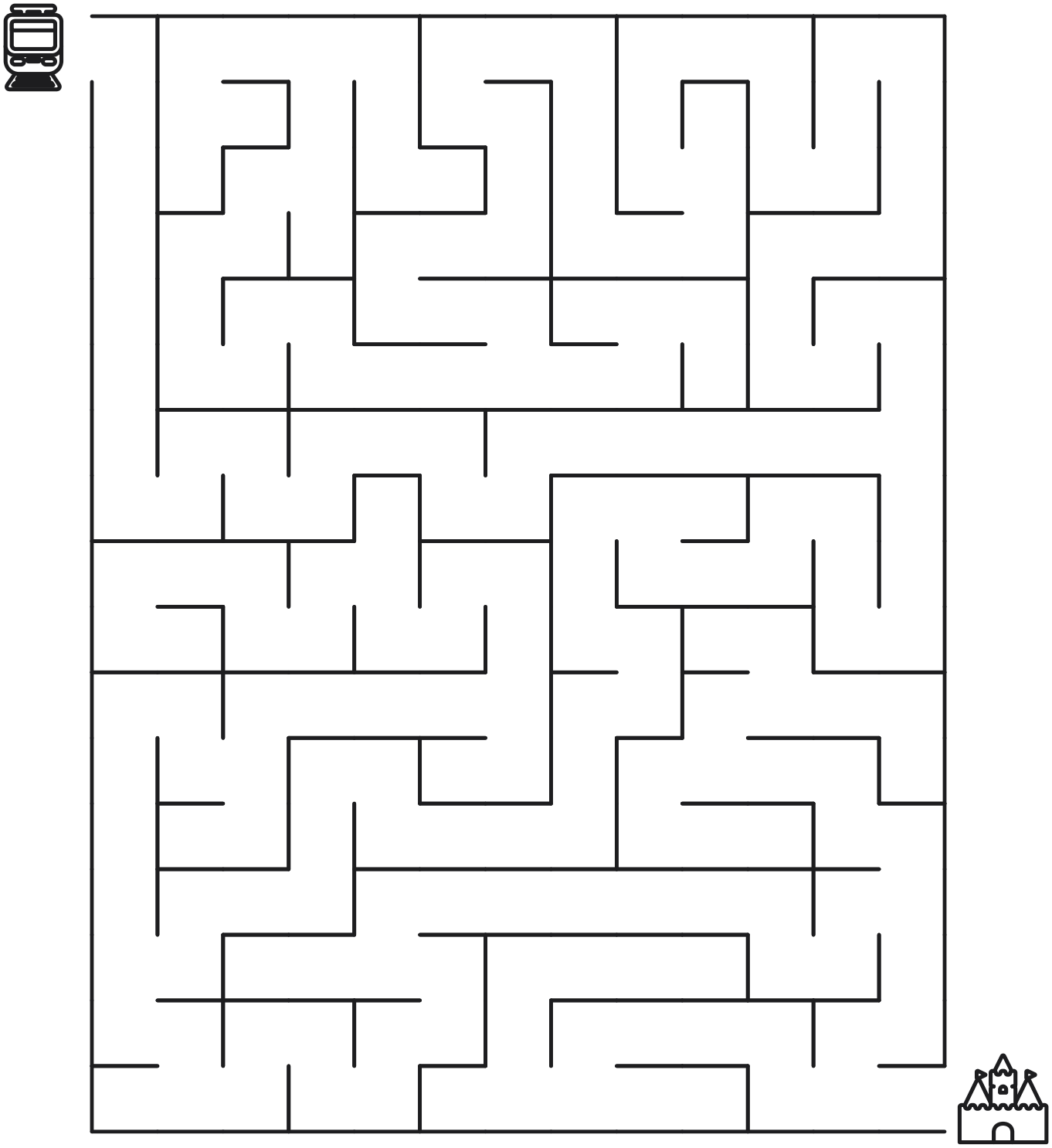


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

O elétrico de Lisboa

O elétrico sobe a colina até ao castelo. Descobre o percurso pelas ruas.

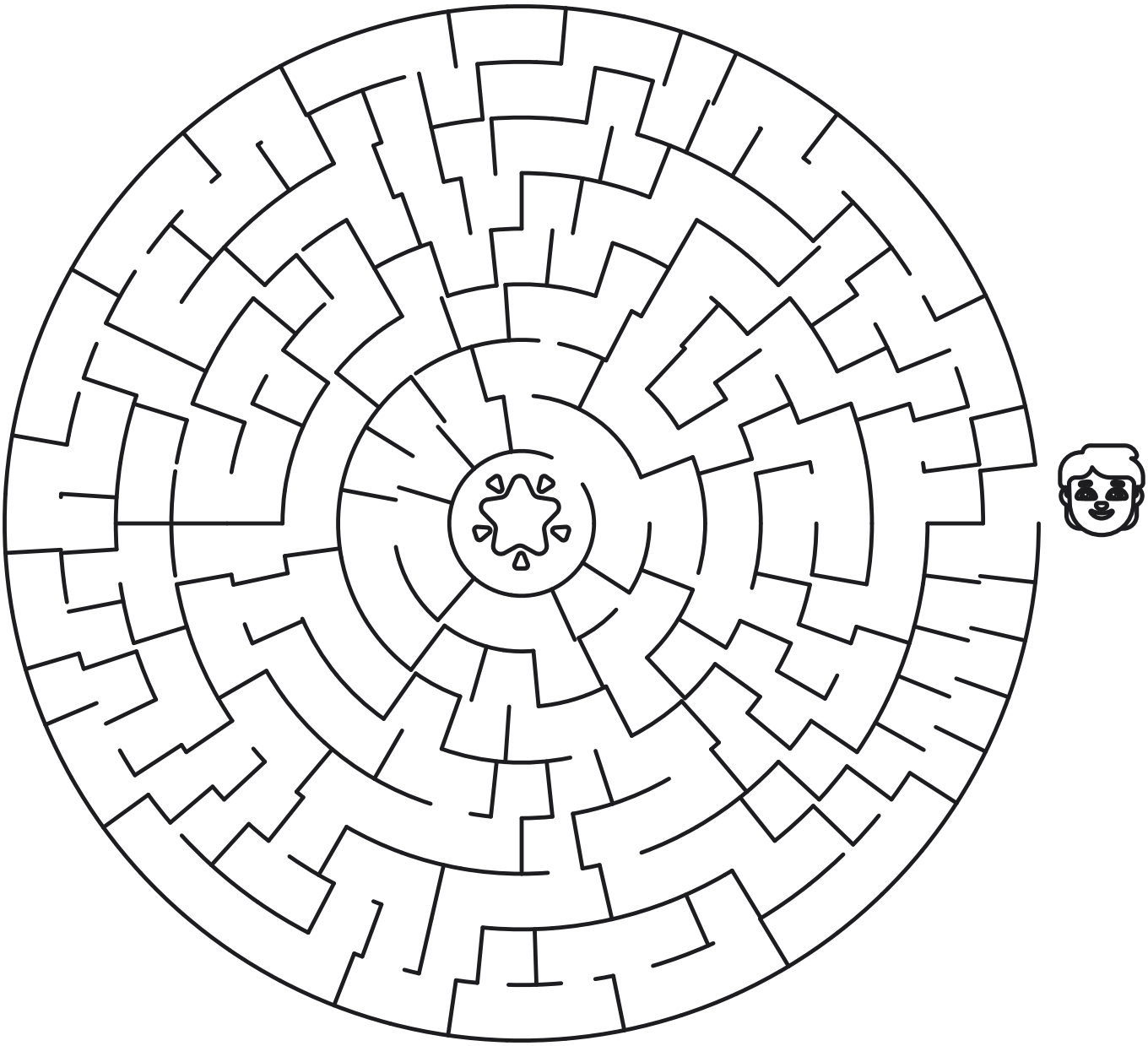


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Labirinto circular

Entra por fora e chega ao centro do labirinto, onde está a estrela.

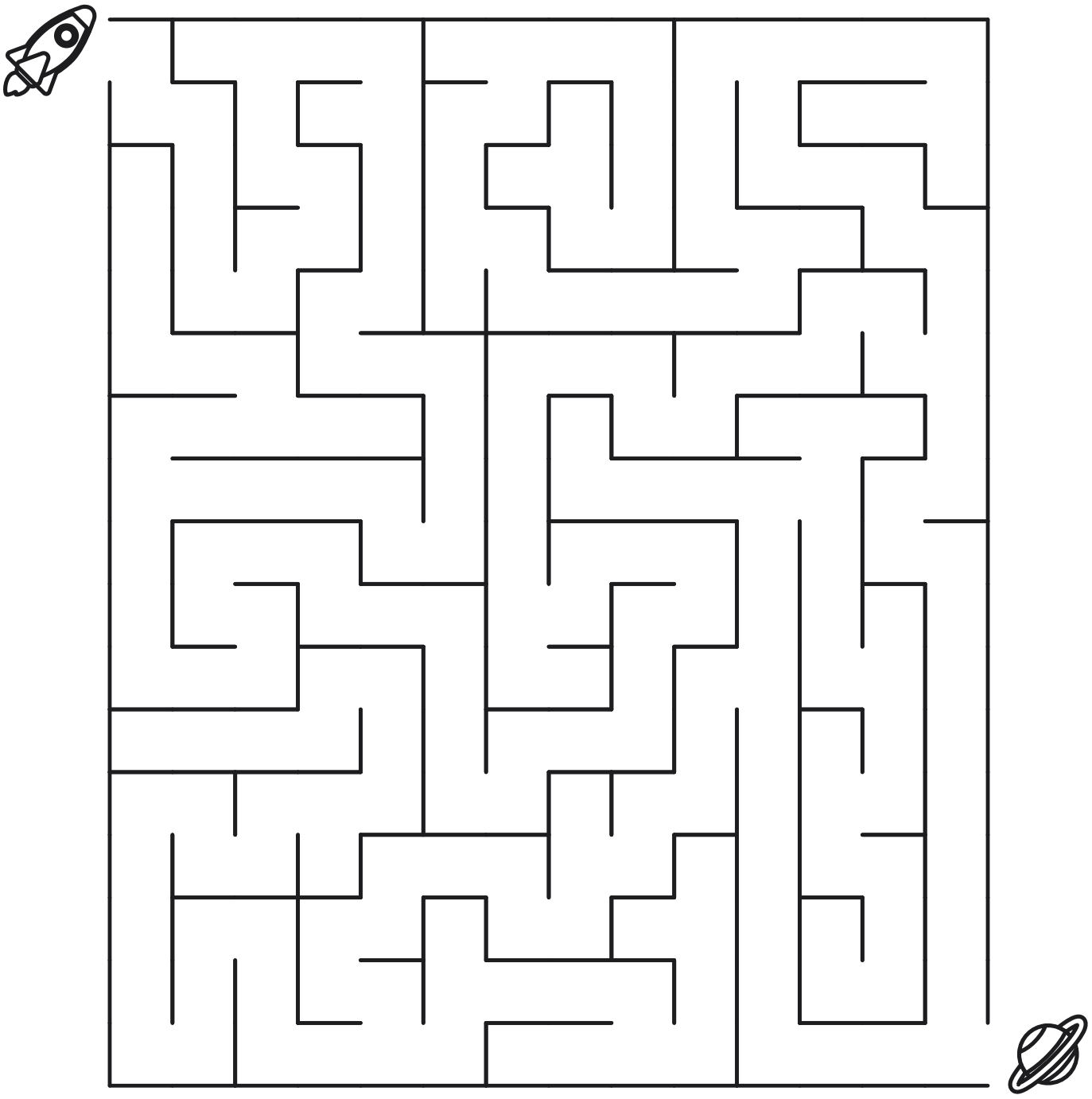


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Labirinto no espaço

Pilota o foguetão por entre os asteroides até ao planeta com anéis.

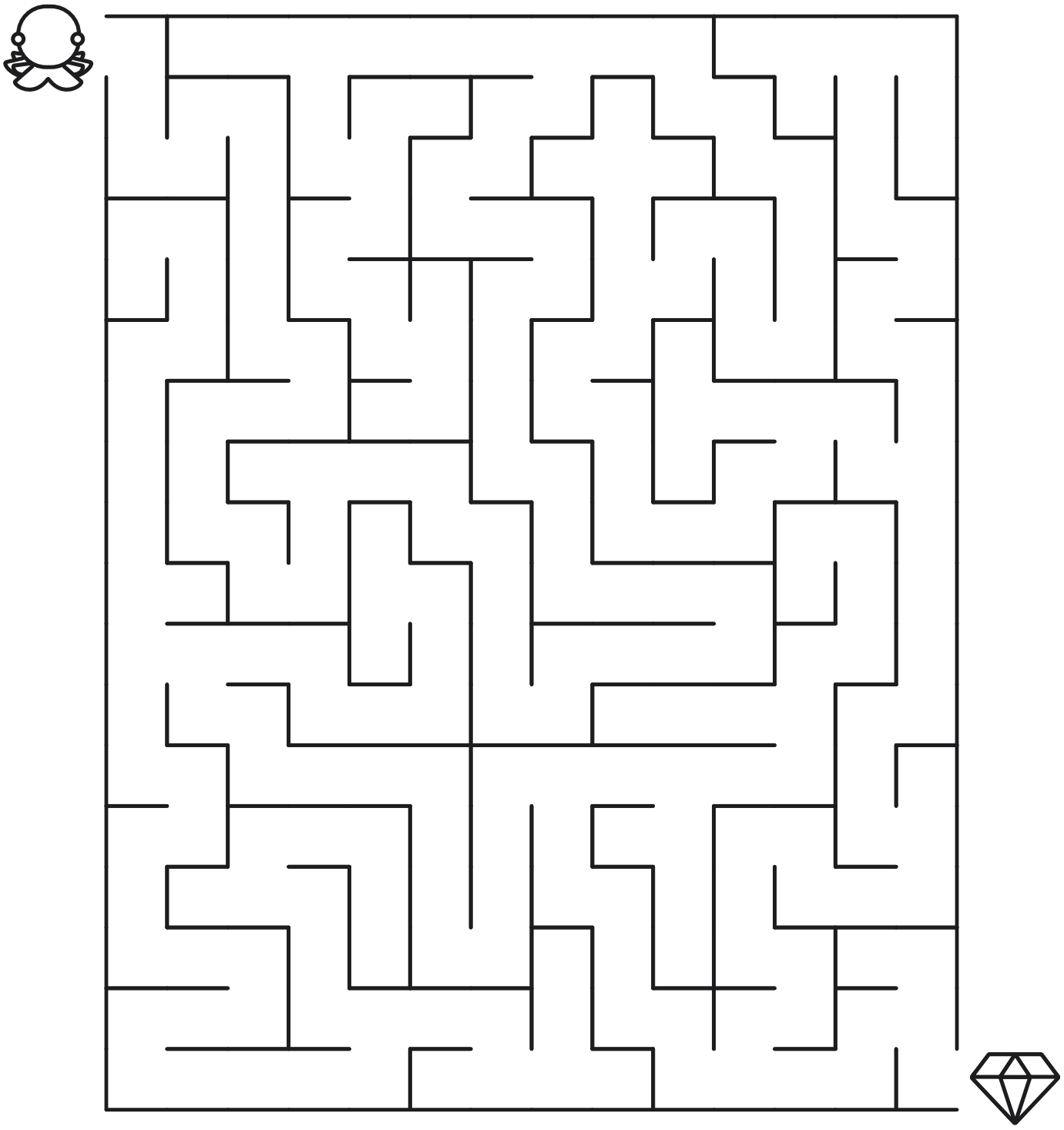


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

No fundo do mar

O polvo quer chegar ao tesouro escondido no fundo do mar.



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

Nome: _____ Data: _____

Mapa do tesouro com coordenadas

Cada casa tem uma letra e um número, como C4. Responde às perguntas e marca no mapa o caminho até ao tesouro.

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								

1. O que está em E3?

2. Onde está o barco?

3. O que está em D7?

4. Onde está o papagaio?

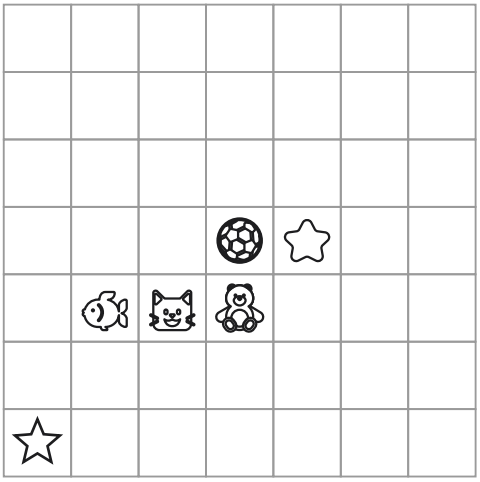
5. Desenha um caminho da bandeira (B2) até ao tesouro (G6) e escreve as casas por onde passas.

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

Nome: _____ Data: _____

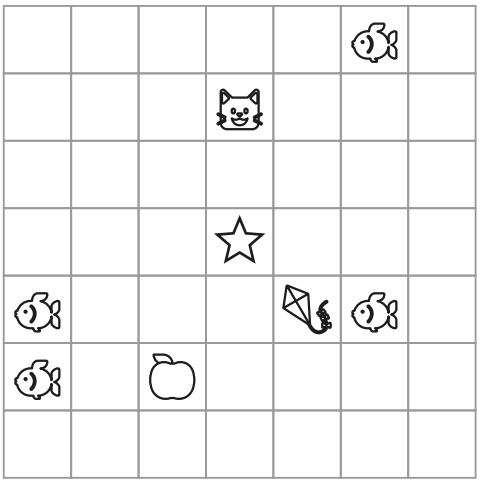
Caminho com setas

Começa na estrela e segue as setas: cada seta é uma casa. Onde chegas? Desenha o caminho e escreve o que encontraste.



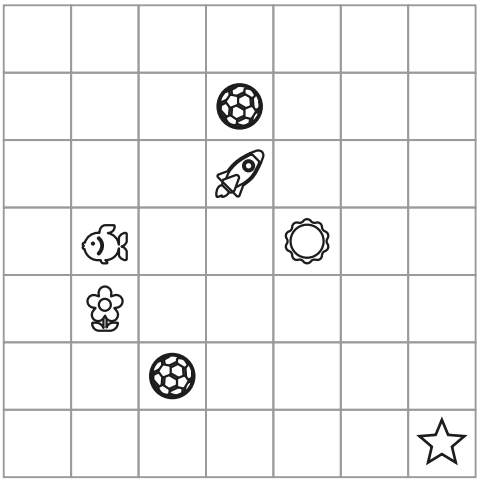
→ → ↑ ↑ ↑ → ↓

Cheguei a: _____



← ← ↓ ↓ → → → ↑

Cheguei a: _____



↑ ↑ ← ← ← ↑ ↑

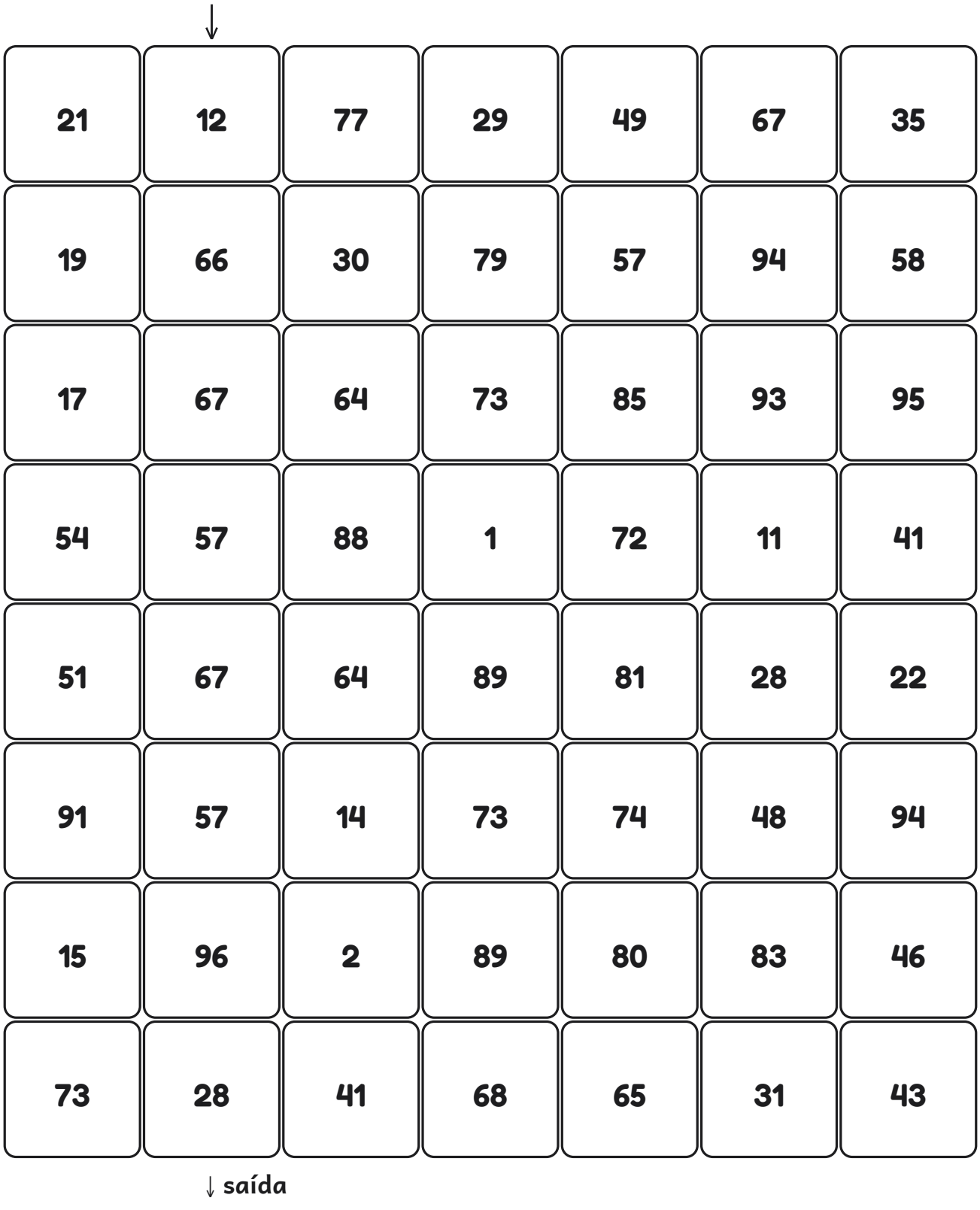
Cheguei a: _____

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

Nome: _____ Data: _____

Labirinto dos números pares

Só podes pisar números pares (2, 4, 6, 8…). Começa na seta de cima e chega à saída em baixo, sem andar na diagonal.

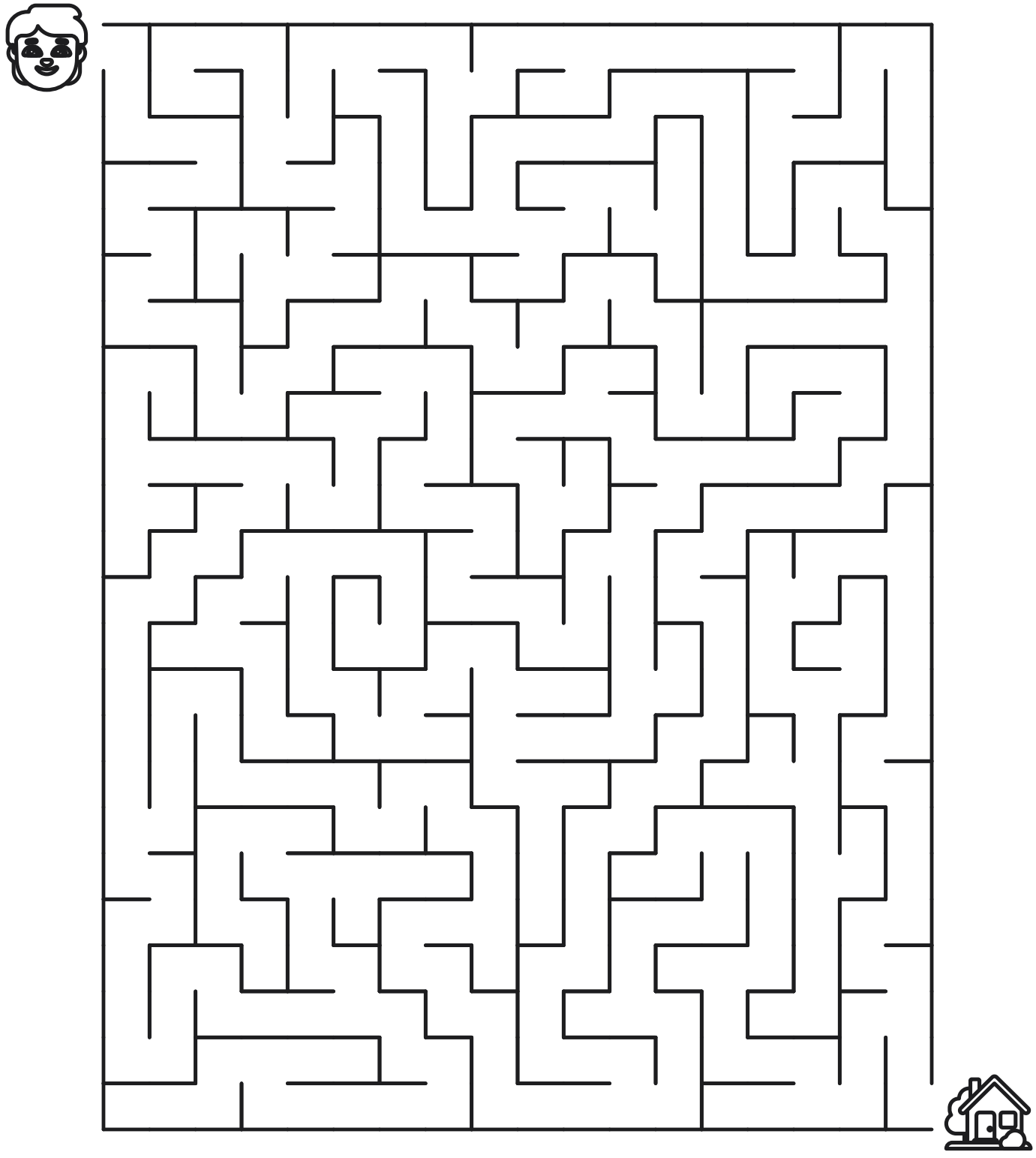


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Labirinto gigante

O maior labirinto do kit! Leva-te o tempo que precisares. Dica: começa pelo fim e anda para trás.

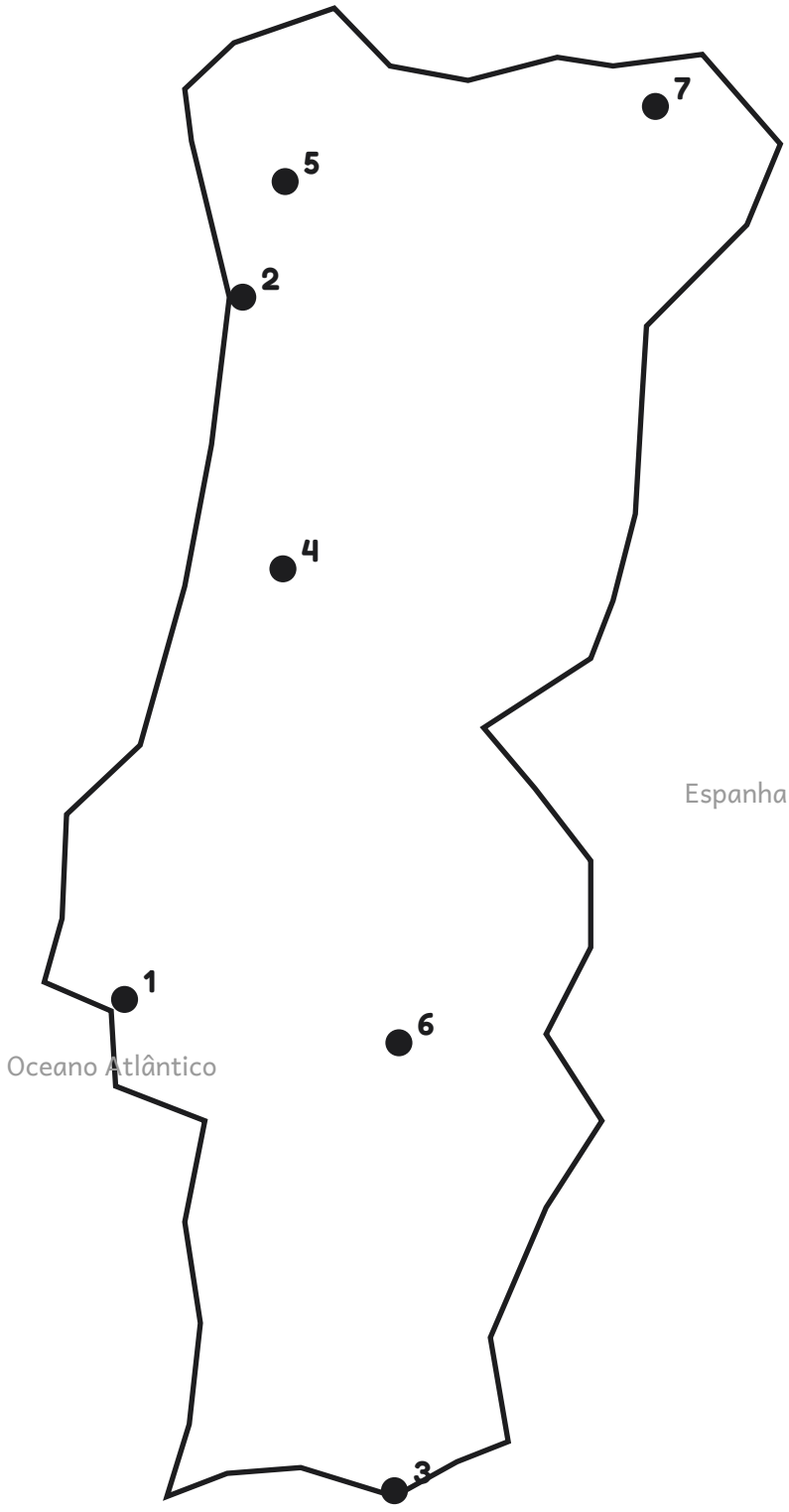


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Mapa de Portugal

Este é o mapa de Portugal continental. Escreve o nome de cada cidade ao pé do seu número. Pinta o mar de azul.



Cidades:

Coimbra
Lisboa
Évora
Porto
Bragança
Faro
Braga

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

6. _____

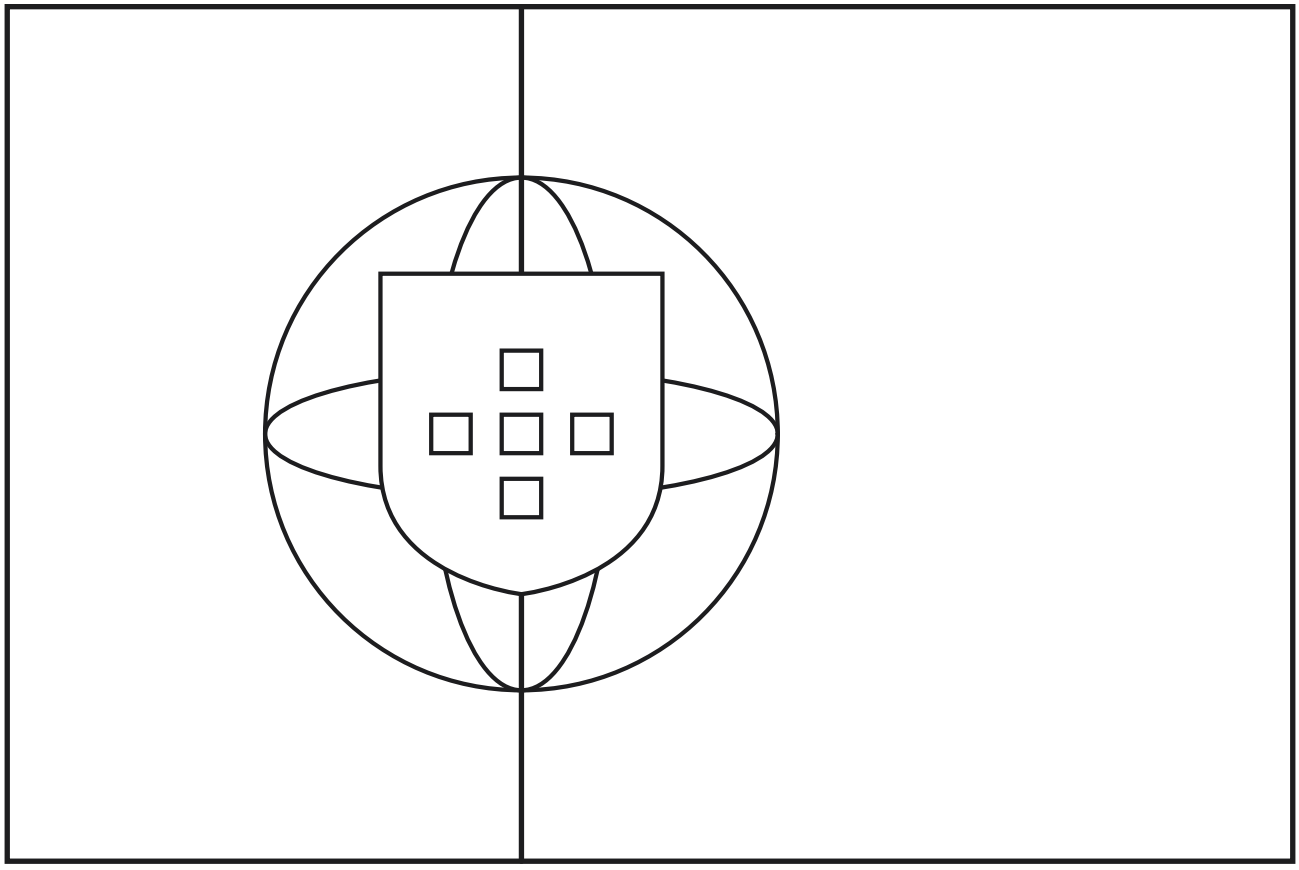
7. _____

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

Nome: _____ Data: _____

A bandeira de Portugal

Pinta a bandeira: o lado esquerdo é verde e o direito é vermelho. A esfera é amarela e o escudo é branco com quinas azuis.



1. Que cores tem a bandeira de Portugal?

2. Quantas quinas (escudos pequenos) há no escudo?

3. Em que dia se comemora o Dia de Portugal? (Dica: é em junho.)

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

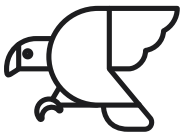
Nome: _____ Data: _____

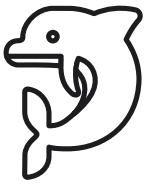
Animais de Portugal

Todos estes animais vivem em Portugal. Escreve o nome de cada um. Faz um círculo aos que vivem no mar.

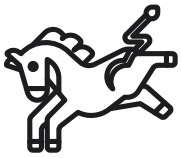
Palavras: andorinha, burro, caranguejo, coelho, golfinho, lobo, mocho, ouriço, polvo, raposa, sardinha, águia.

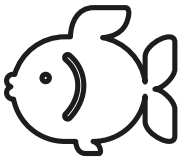






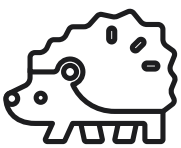




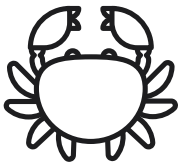


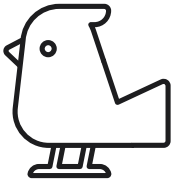












© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Monumentos portugueses

Liga cada monumento à cidade onde está. Se não souberes, pergunta a um adulto ou procura num livro.



Torre de Belém ● ● Évora



Torre dos Clérigos ● ● Lisboa



Castelo de Guimarães ● ● Batalha



Templo Romano ● ● Porto



Universidade de Coimbra ● ● Coimbra



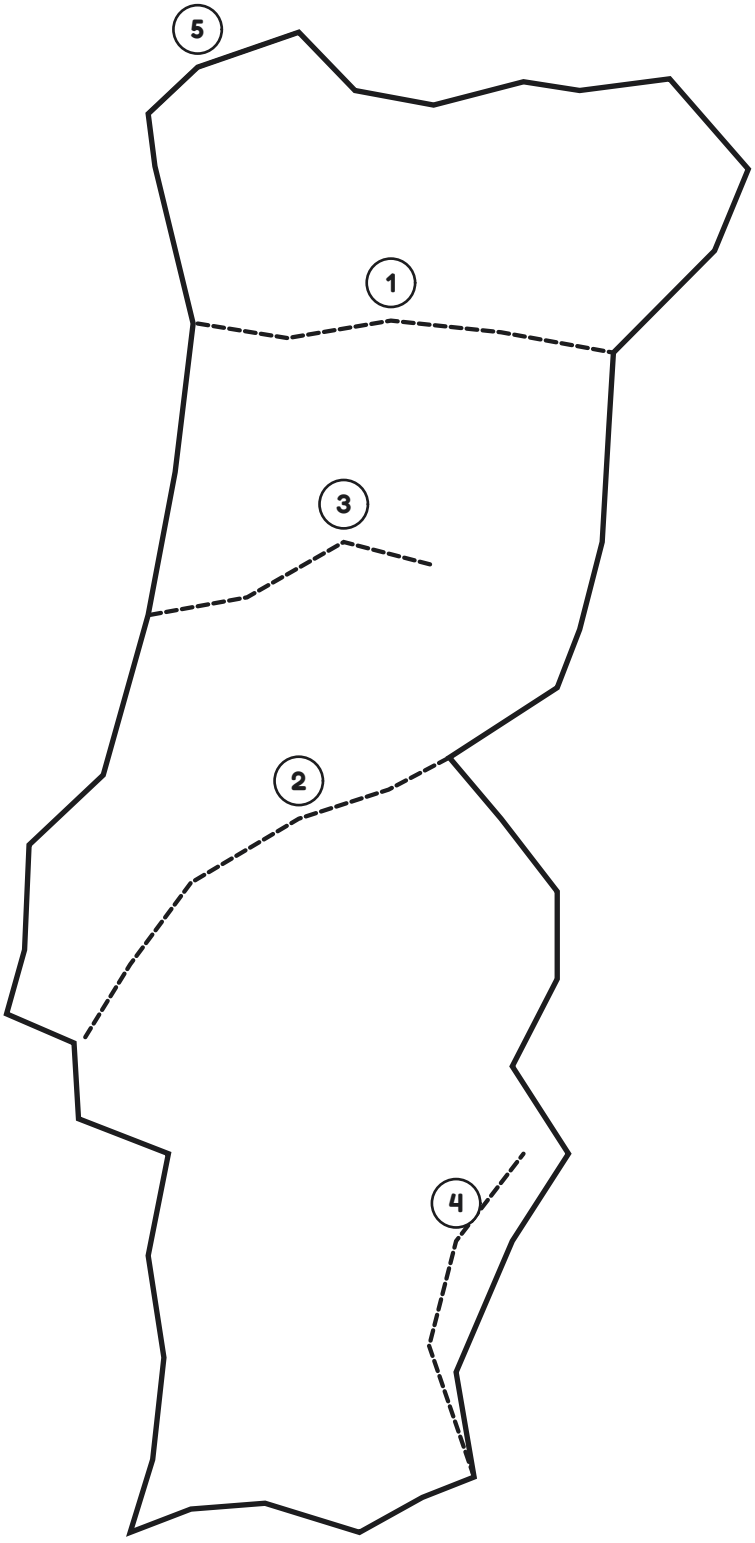
Mosteiro da Batalha ● ● Guimarães

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

Nome: _____ Data: _____

Rios de Portugal

Os rios estão desenhados com linhas tracejadas. Pinta-os de azul e escreve o nome de cada rio no seu número.



Rios:

Tejo, Minho, Douro, Guadiana, Mondego

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

Sabias que o Tejo é o rio mais comprido de Portugal?

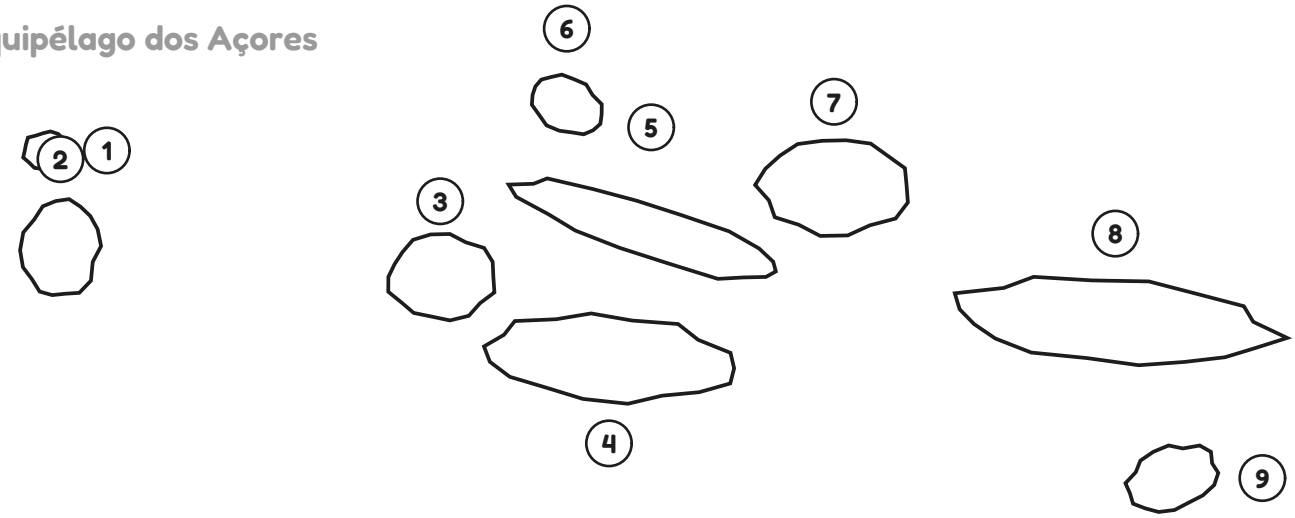
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

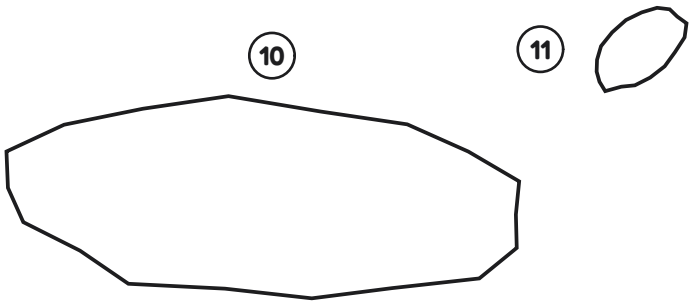
Açores e Madeira

Portugal também tem ilhas no oceano Atlântico. Escreve o nome de cada ilha no seu número. Pinta as ilhas de verde.

Arquipélago dos Açores



Arquipélago da Madeira



Sabias que...

Os Açores têm 9 ilhas e ficam a meio do oceano, entre a Europa e a América. A Madeira é famosa pelas suas flores.

1. _____ **2.** _____ **3.** _____

4. _____ **5.** _____ **6.** _____

7. _____ **8.** _____ **9.** _____

10. _____ **11.** _____

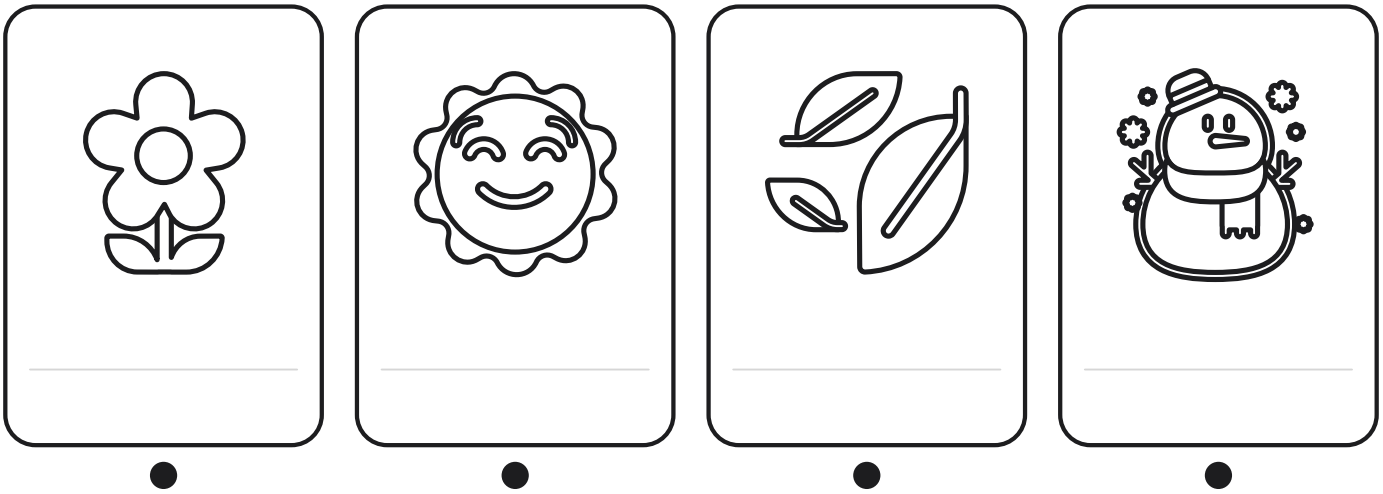
Ilhas: Corvo, Faial, Flores, Graciosa, Madeira, Pico, Porto Santo, Santa Maria, São Jorge, São Miguel, Terceira.

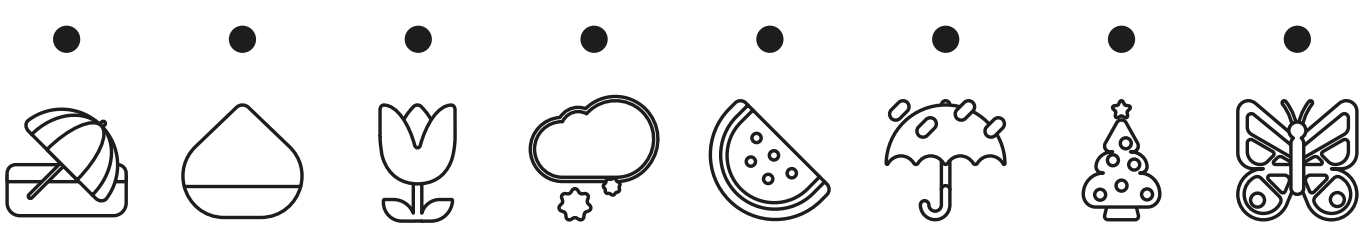
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

As estações do ano

Escreve o nome da estação em cada quadro. Depois liga cada desenho de baixo à estação certa.





Primavera, verão, outono e inverno: qual é a tua preferida e porquê?

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

Nome: _____ Data: _____

Os continentes

A Terra tem 6 continentes habitados e a Antártida. Liga cada animal ao continente onde vive na natureza.













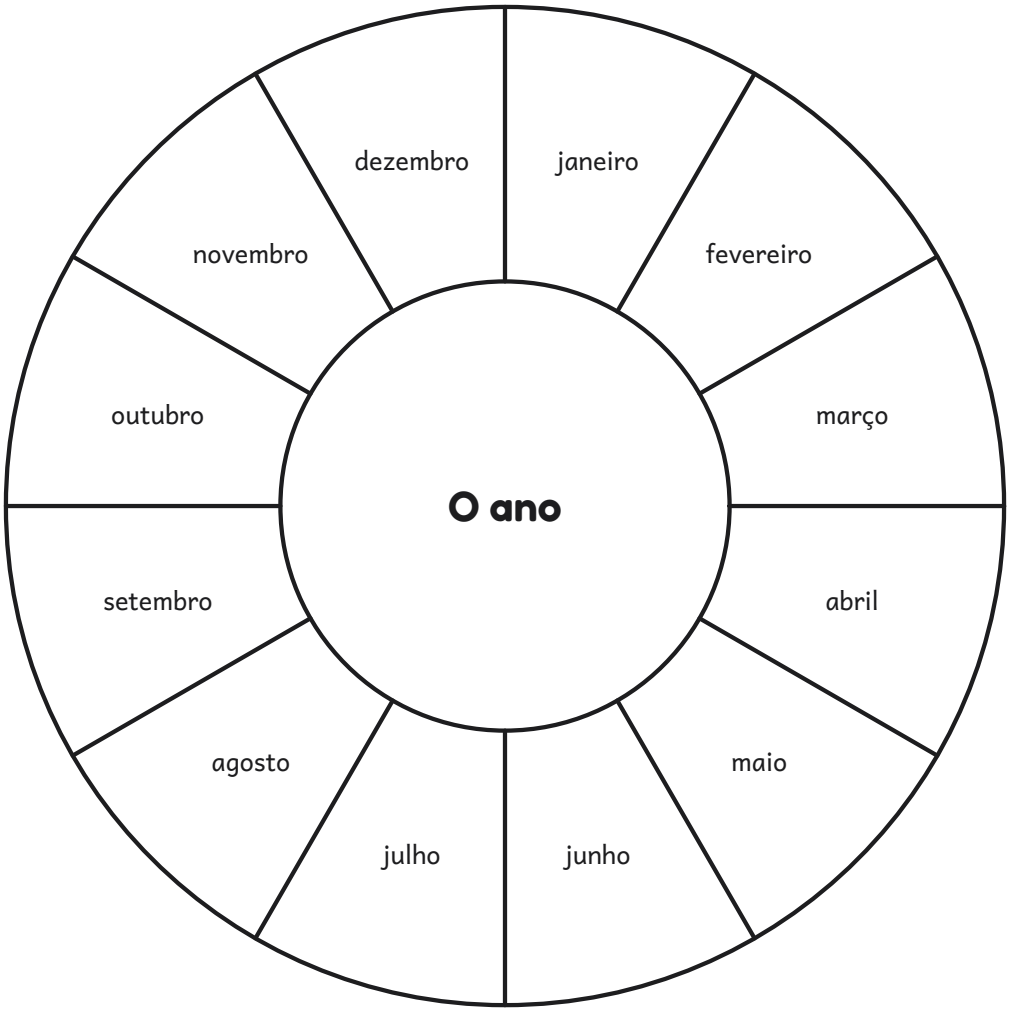
- Europa
- África
- Ásia
- América
- Oceânia
- Antártida

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

Nome: _____ Data: _____

As festas do ano

Em que mês acontece cada festa? Escreve o nome da festa no mês certo, à volta do círculo.



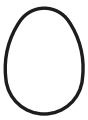

Natal


Carnaval


Santos Populares


S. Martinho


Dia de Reis


Páscoa

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

Nome: _____ Data: _____

A receita do caldo verde

O caldo verde é uma sopa portuguesa muito antiga. Os passos estão baralhados: numera-os de 1 a 6 pela ordem certa.

☐ Junta as couves cortadas fininhas e deixa ferver 5 minutos.



☐ Descasca as batatas e a cebola e corta-as aos bocados.

☐ Serve num prato fundo com uma rodela de chouriço.

☐ Coze as batatas e a cebola em água com um pouco de sal.

☐ Tempera com um fio de azeite.

☐ Quando estiverem cozidas, passa tudo com a varinha mágica.

Pede a um adulto para fazerem juntos!

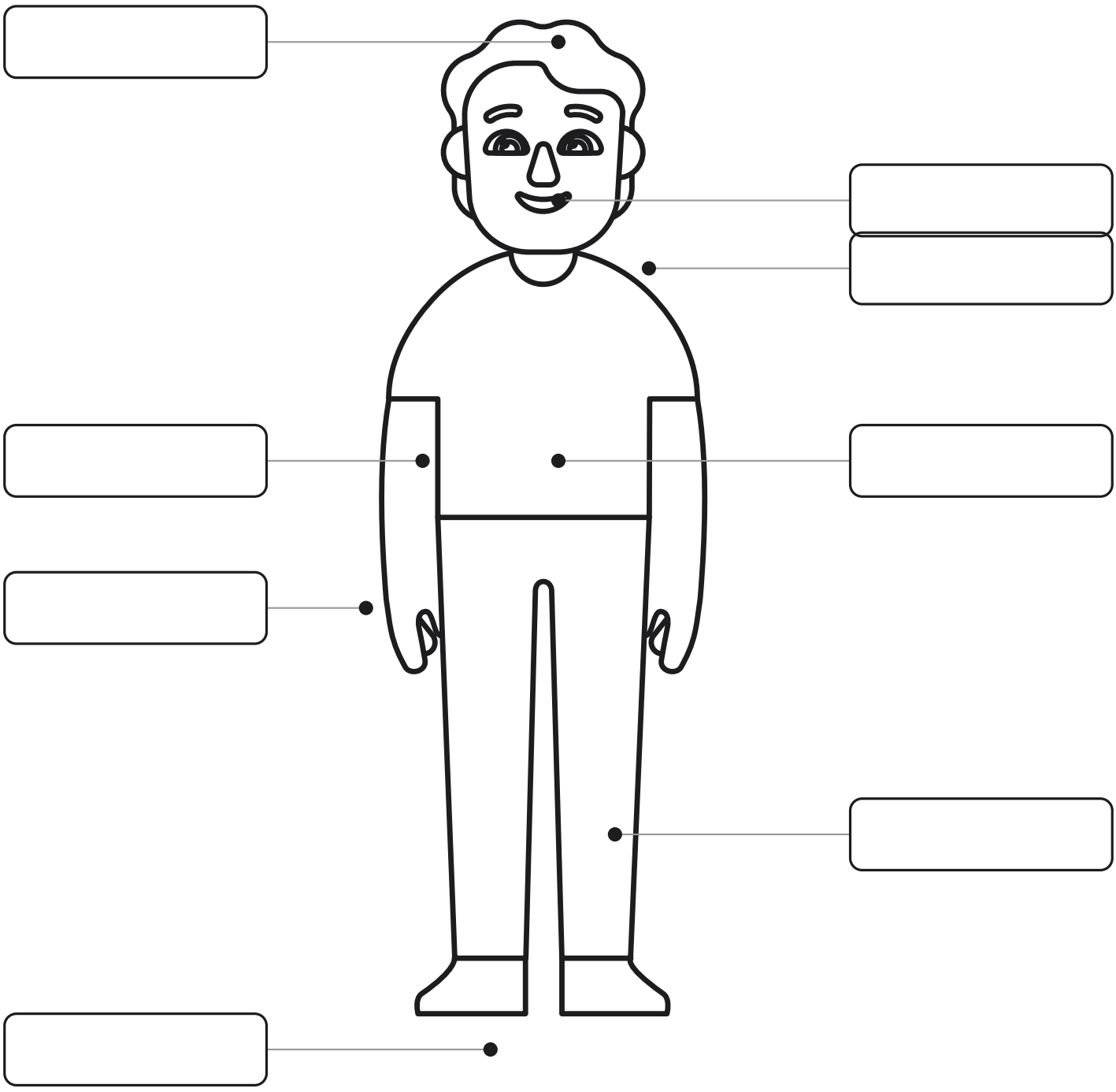
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

O corpo humano

Escreve o nome de cada parte do corpo nas caixas. Usa as palavras do quadro.

Palavras: cabeça, pescoço, ombro, braço, mão, barriga, joelho, pé.



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

Nome: _____ Data: _____

Os 5 sentidos

Com que parte do corpo usamos cada sentido? Liga e escreve o nome do sentido: visão, audição, olfato, paladar, tato.

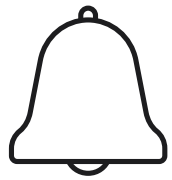


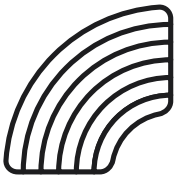
















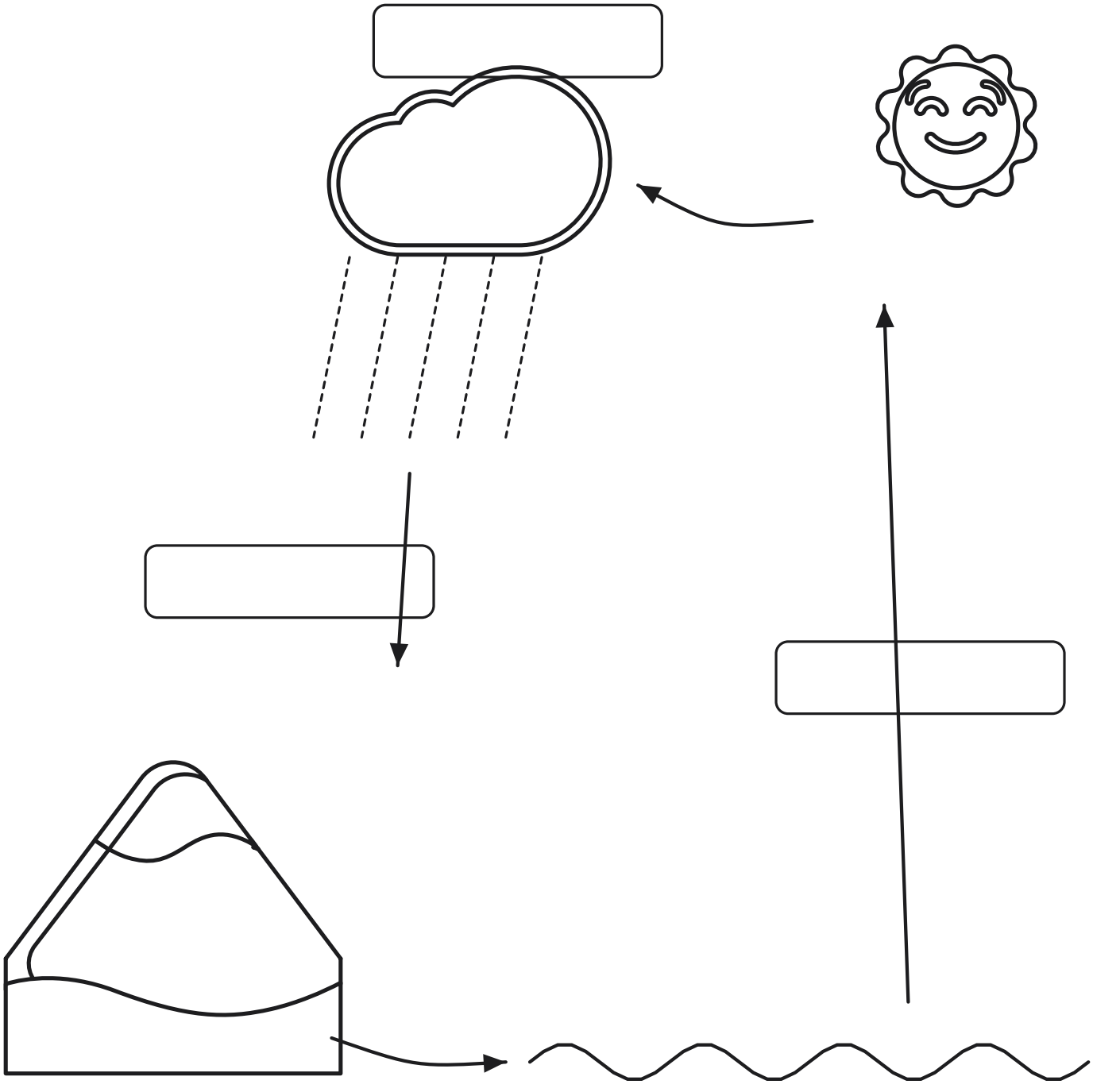


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

O ciclo da água

A água anda sempre em círculo! Escreve nas caixas: evaporação, condensação, precipitação. Pinta o desenho.

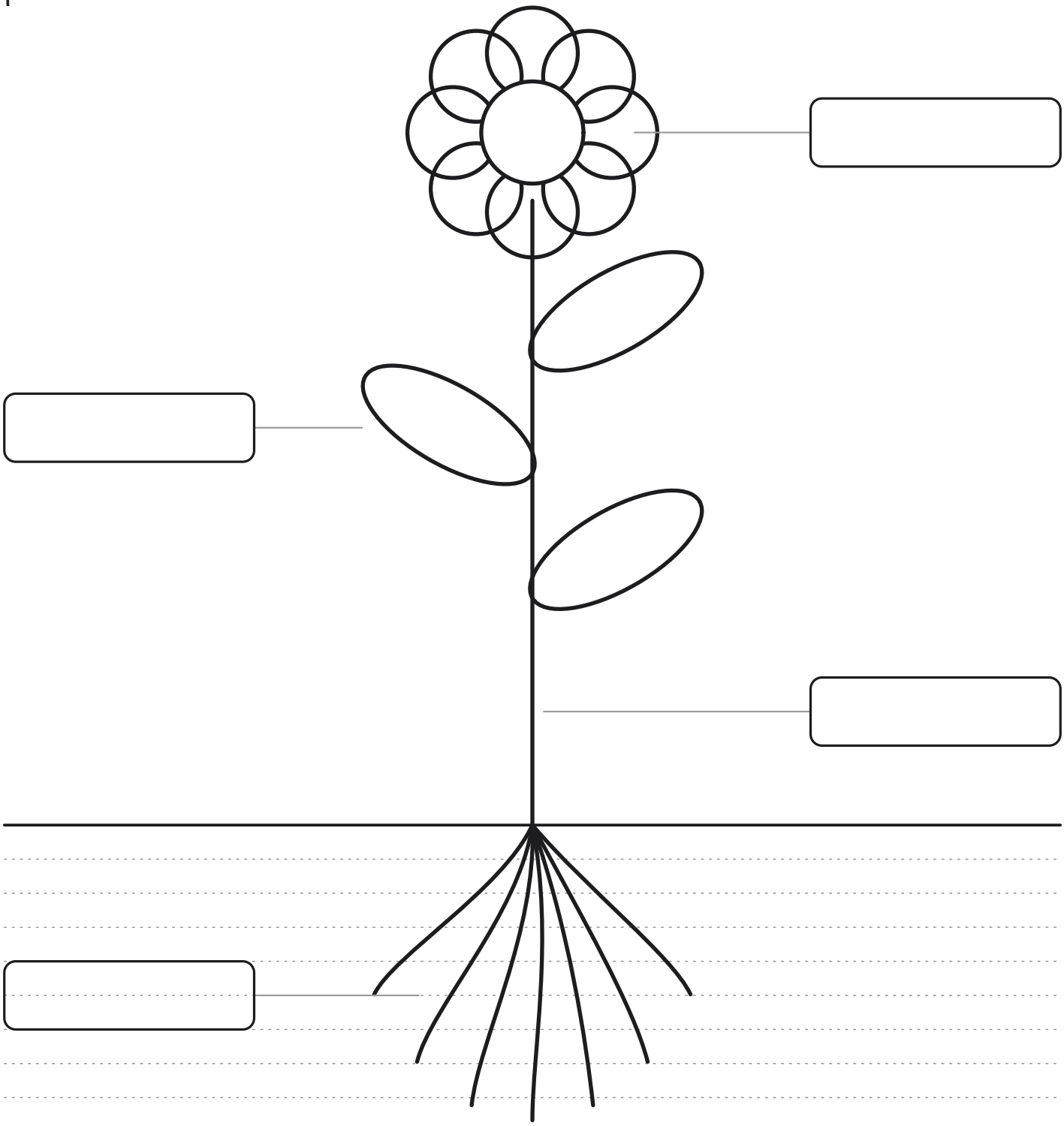


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

As partes da planta

Escreve o nome de cada parte da planta: flor, folha, caule, raiz. Depois pinta-a.

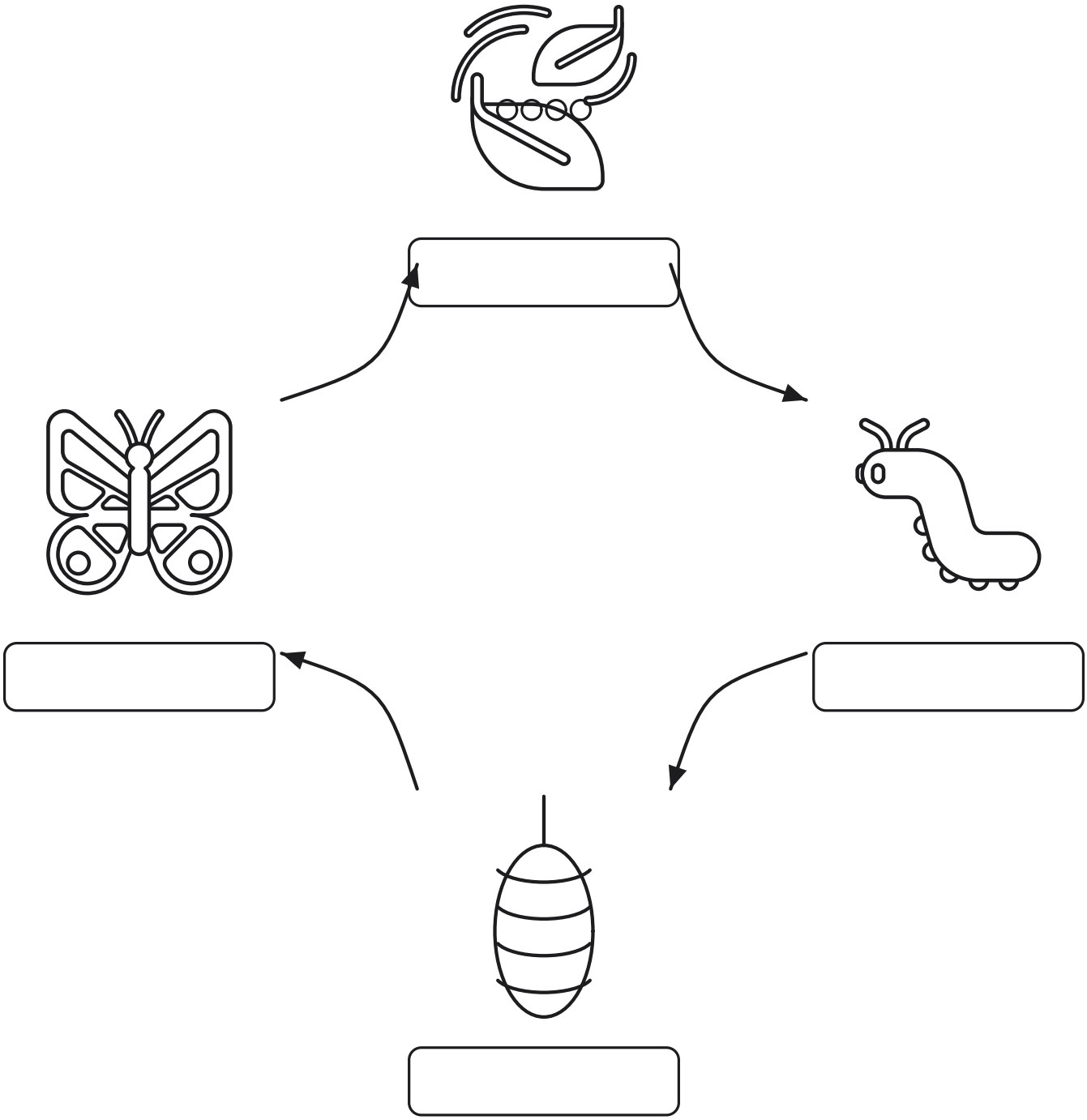


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

A vida da borboleta

A borboleta passa por 4 fases. Escreve o nome de cada fase: ovo, lagarta, crisálida, borboleta.

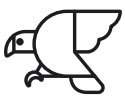


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Quem come o quê?

Herbívoros comem plantas, carnívoros comem outros animais e omnívoros comem de tudo. Põe uma cruz na coluna certa.

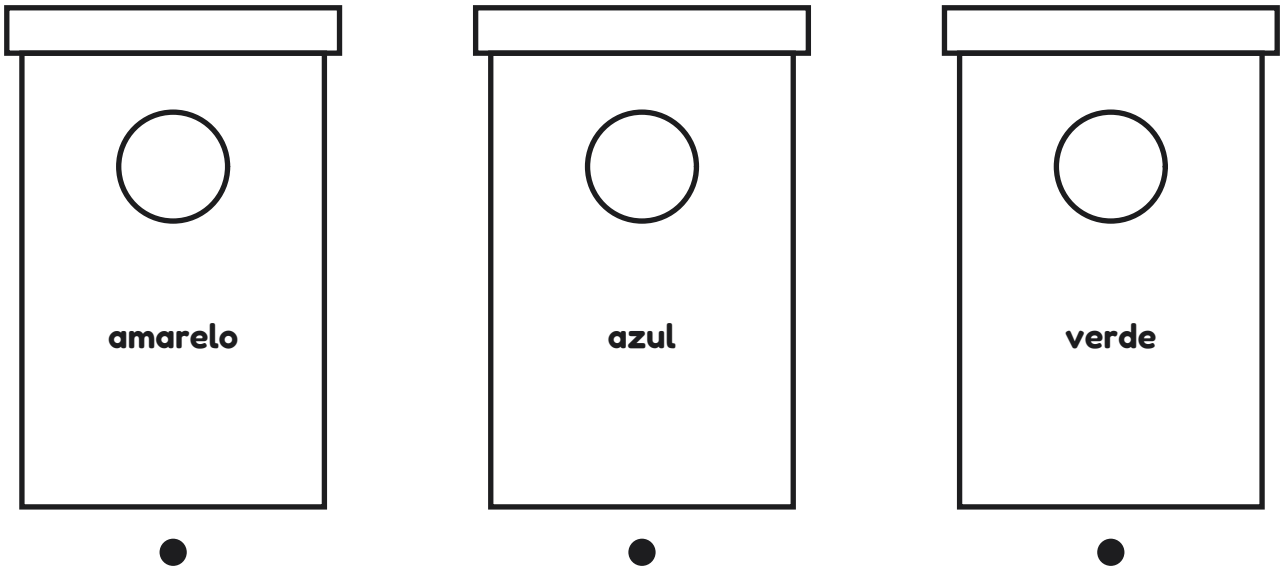
Animal	Herbívoro	Carnívoro	Omnívoro
 coelho			
 leão			
 urso			
 vaca			
 lobo			
 porco			
 girafa			
 águia			

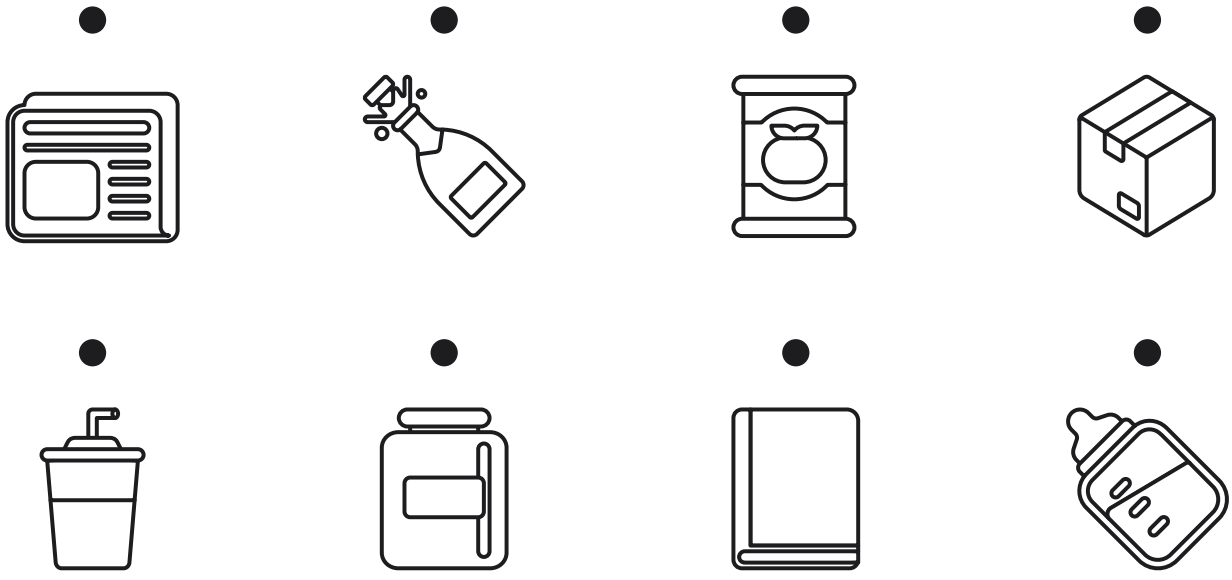
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

O ecoponto

Pinta os contentores com a cor certa: amarelo (plástico e metal), azul (papel e cartão), verde (vidro). Liga cada lixo ao seu contentor.



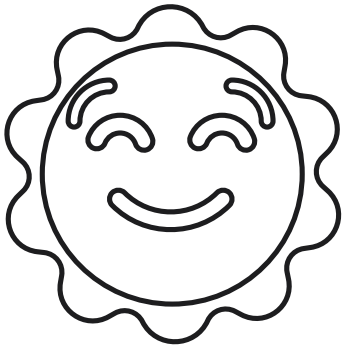


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

O dia e a noite

A Terra roda sobre si mesma. O lado virado para o Sol tem dia; o outro lado tem noite. Pinta a parte da noite de azul escuro e responde.





1. Quanto tempo demora a Terra a dar uma volta sobre si mesma?

2. Quando em Portugal é dia, como está do outro lado da Terra?

3. Desenha o que fazes de dia e o que fazes à noite:

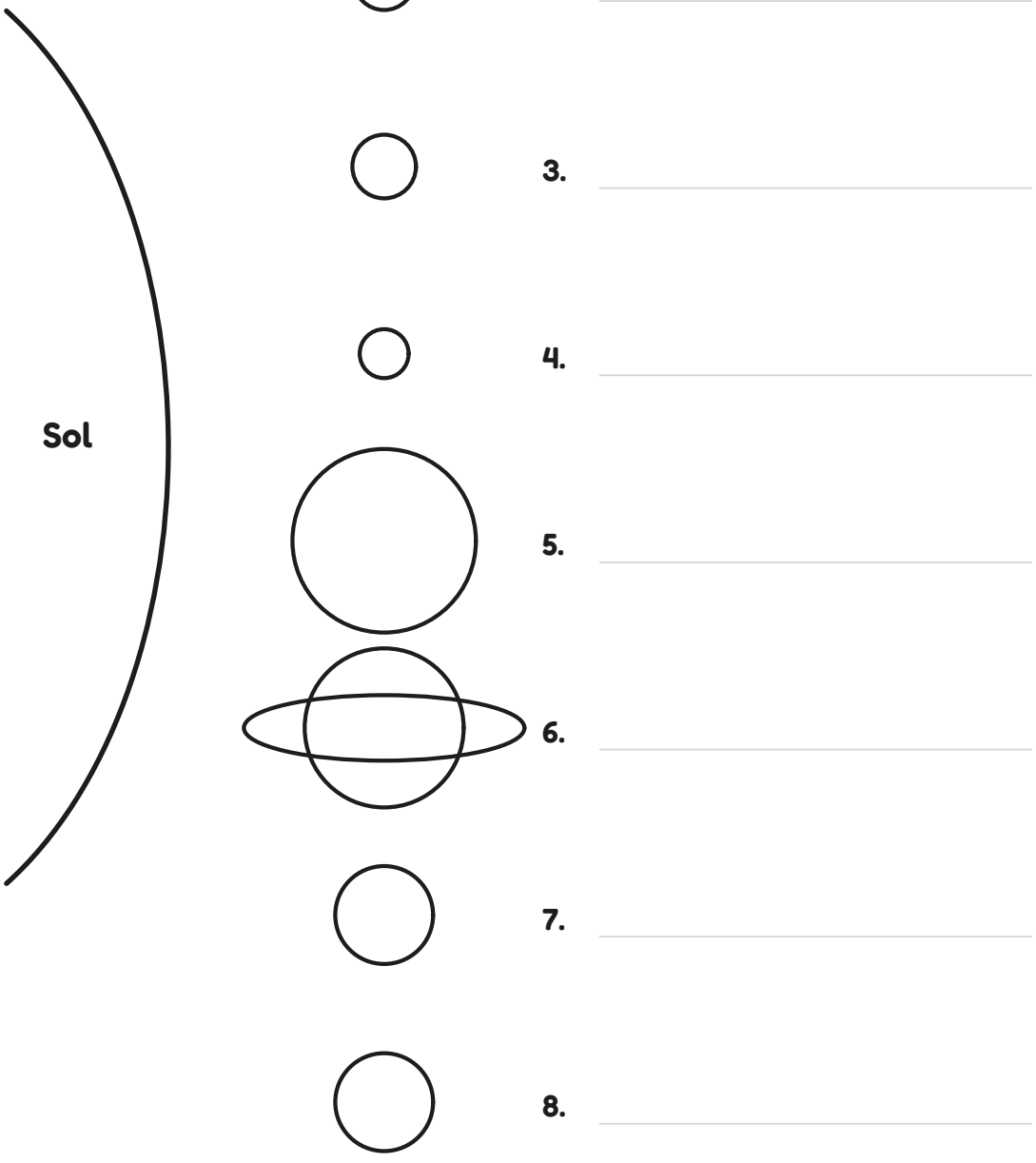
de dia	à noite

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

Nome: _____ Data: _____

Os planetas

Estes são os 8 planetas do Sistema Solar, por ordem a partir do Sol. Escreve o nome de cada um e pinta-os.



Palavras:

Júpiter
Marte
Mercúrio
Neptuno
Saturno
Terra
Urano
Vénus

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

Nome: _____ Data: _____

Flutua ou afunda?

Experiência: com um adulto, enche uma bacia de água. Antes de pôr cada objeto, adivinha se flutua ou afunda. Depois experimenta!

Objeto	Eu acho que...		Resultado	
	flutua	afunda	flutua	afunda
 chave				
 folha				
 moeda				
 maçã				
 pedra				
 pau				
 colher				
 pato de borracha				

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