Kit de atividades para imprimir

Brincar Sem Ecrãs

3 a 4 anos



100 atividades para aprender a brincar

100 atividades · 10 categorias · imprime as vezes que quiseres

Em português de Portugal

Como usar este kit

Atividades com traços grossos e desenhos grandes, para mãos pequenas. Leia a instrução em voz alta e deixe a criança experimentar sozinha.

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

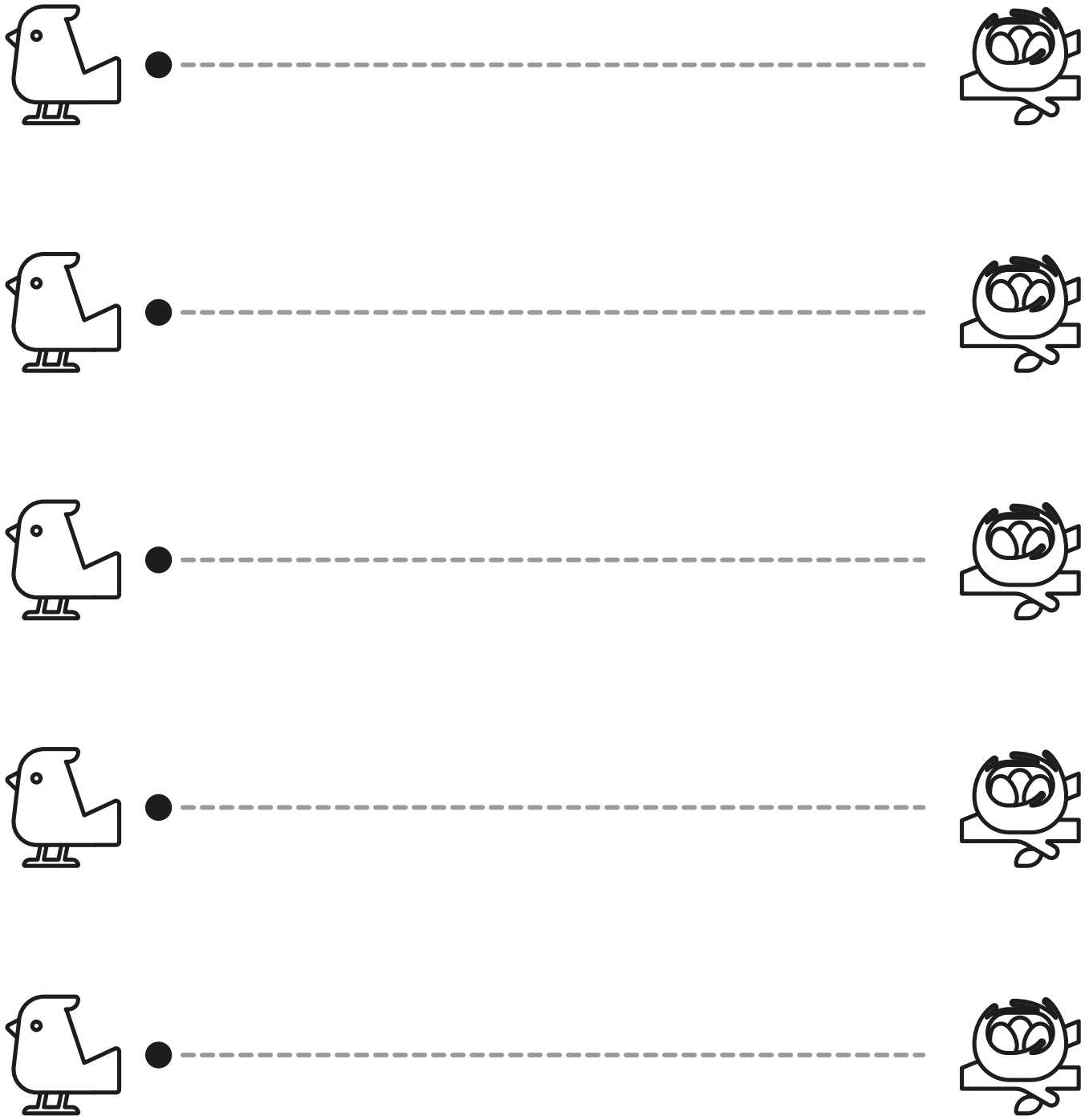
01	Grafismos	fichas 01.01 a 01.10
02	Pintar	fichas 02.01 a 02.10
03	Recortar e colar	fichas 03.01 a 03.10
04	Cores	fichas 04.01 a 04.10
05	Formas	fichas 05.01 a 05.10
06	Quantidades de 1 a 5	fichas 06.01 a 06.10
07	Labirintos simples	fichas 07.01 a 07.10
08	Iguais e diferentes	fichas 08.01 a 08.10
09	Conceitos	fichas 09.01 a 09.10
10	Jogos para imprimir	fichas 10.01 a 10.10

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

Nome: _____ Data: _____

Do pássaro ao ninho

Começa no ponto preto e segue o tracejado até ao ninho, sem levantar o lápis.

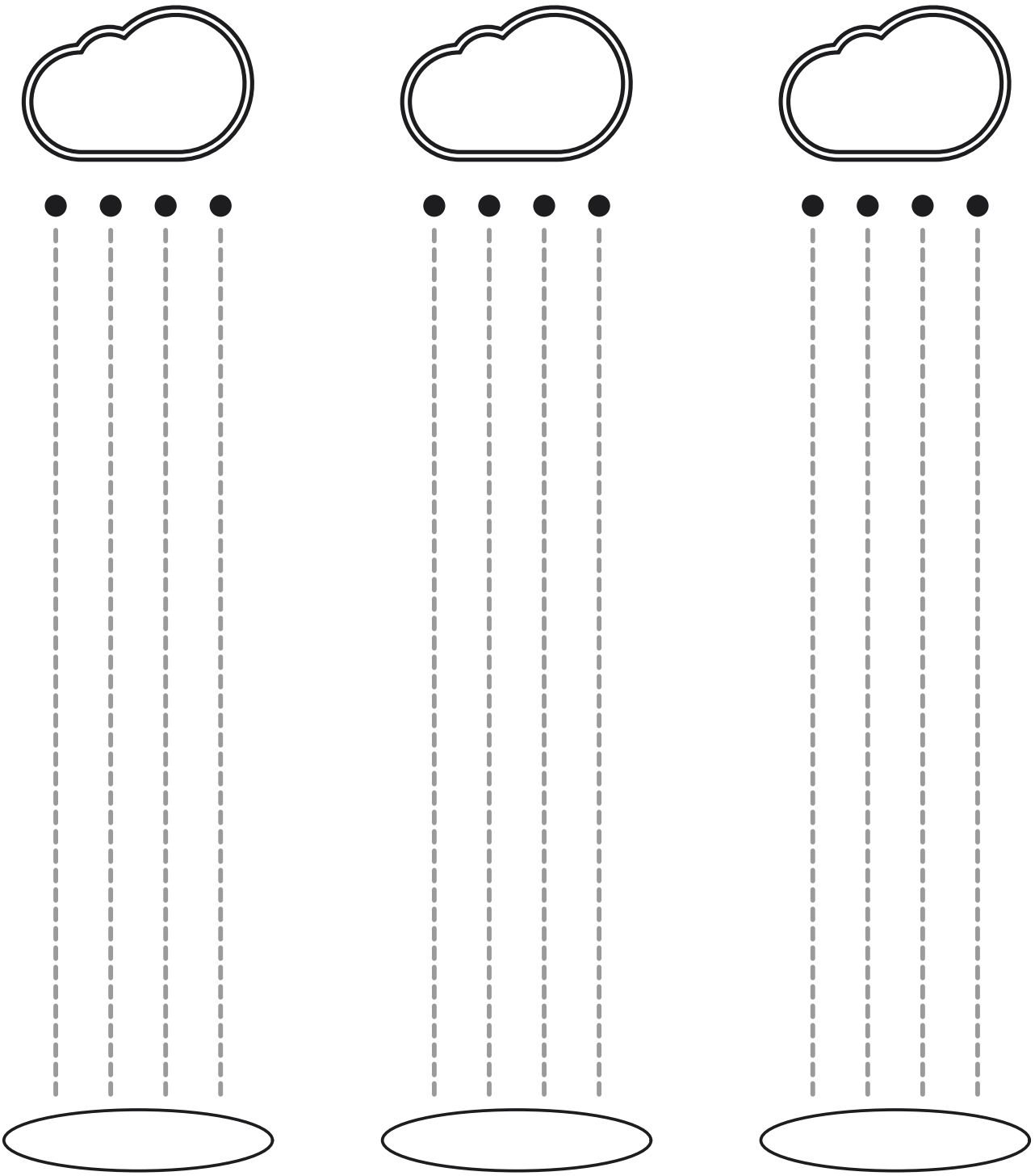


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Chuva a cair

Faz a chuva cair: começa em cada nuvem e desce pelo tracejado até à poça.

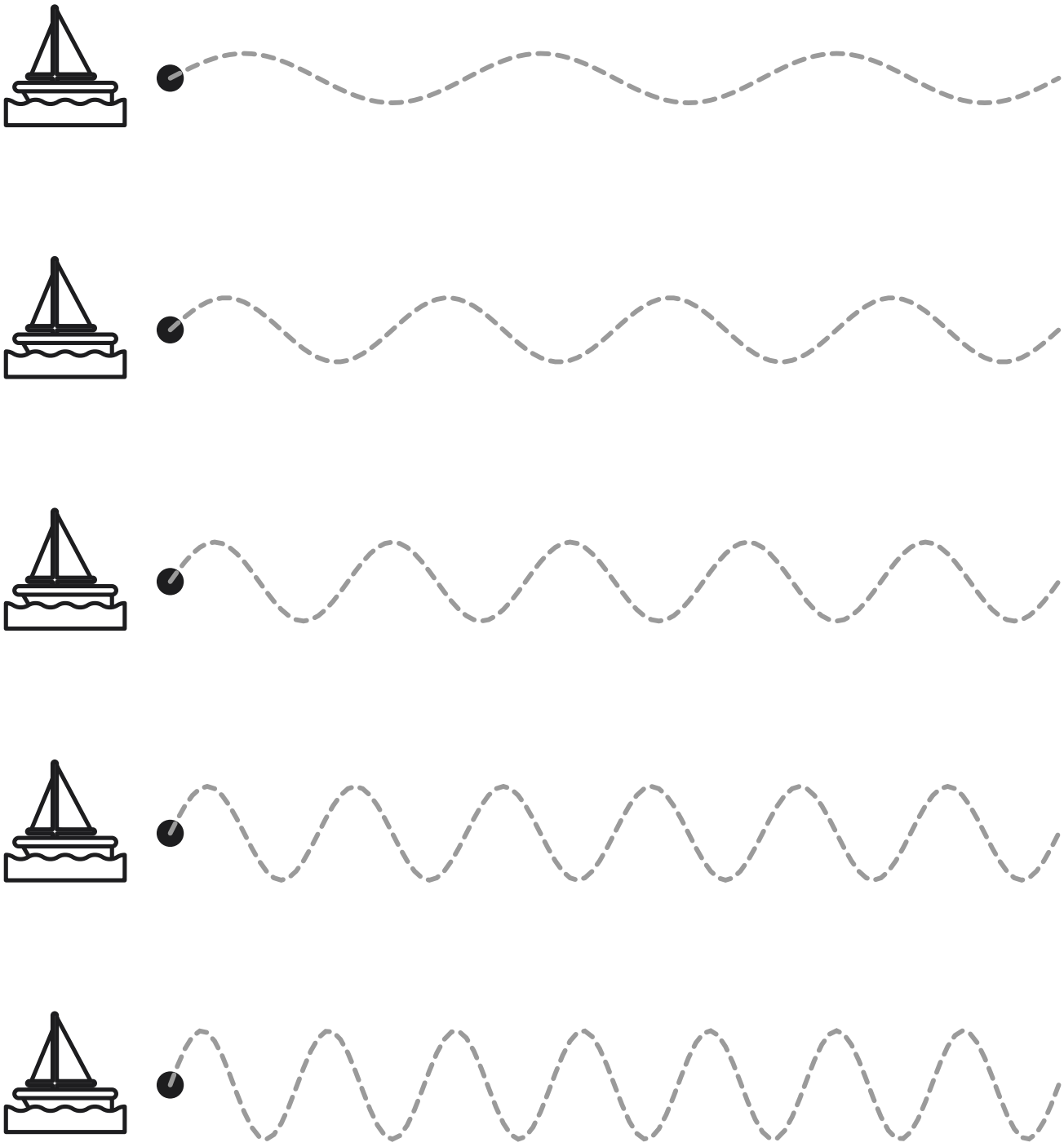


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Ondas do mar

Ajuda o barco a navegar: passa o lápis por cima de cada onda, da esquerda para a direita.

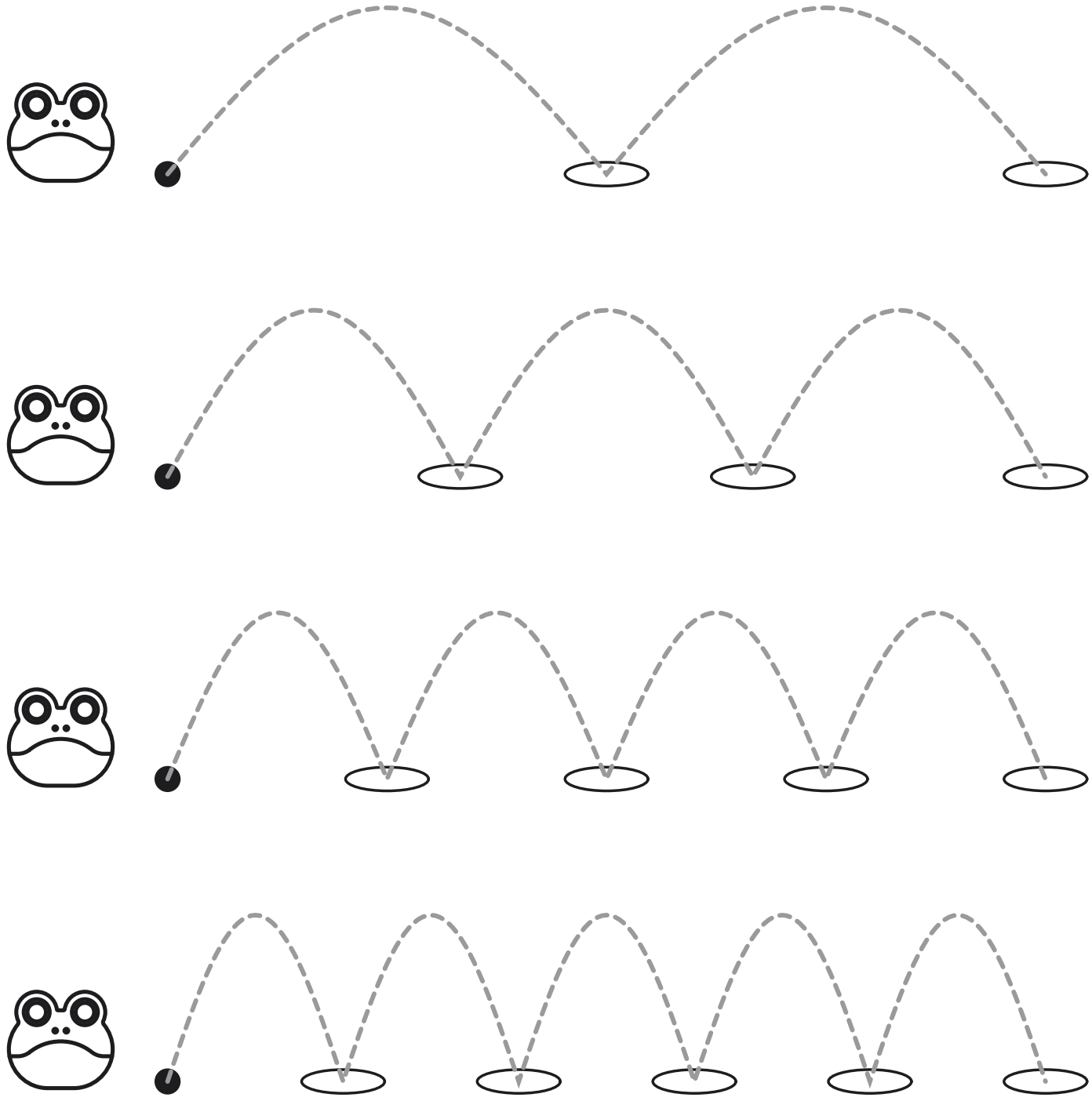


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Saltos da rã

A rã salta de folha em folha. Segue os saltos com o lápis até à última folha.



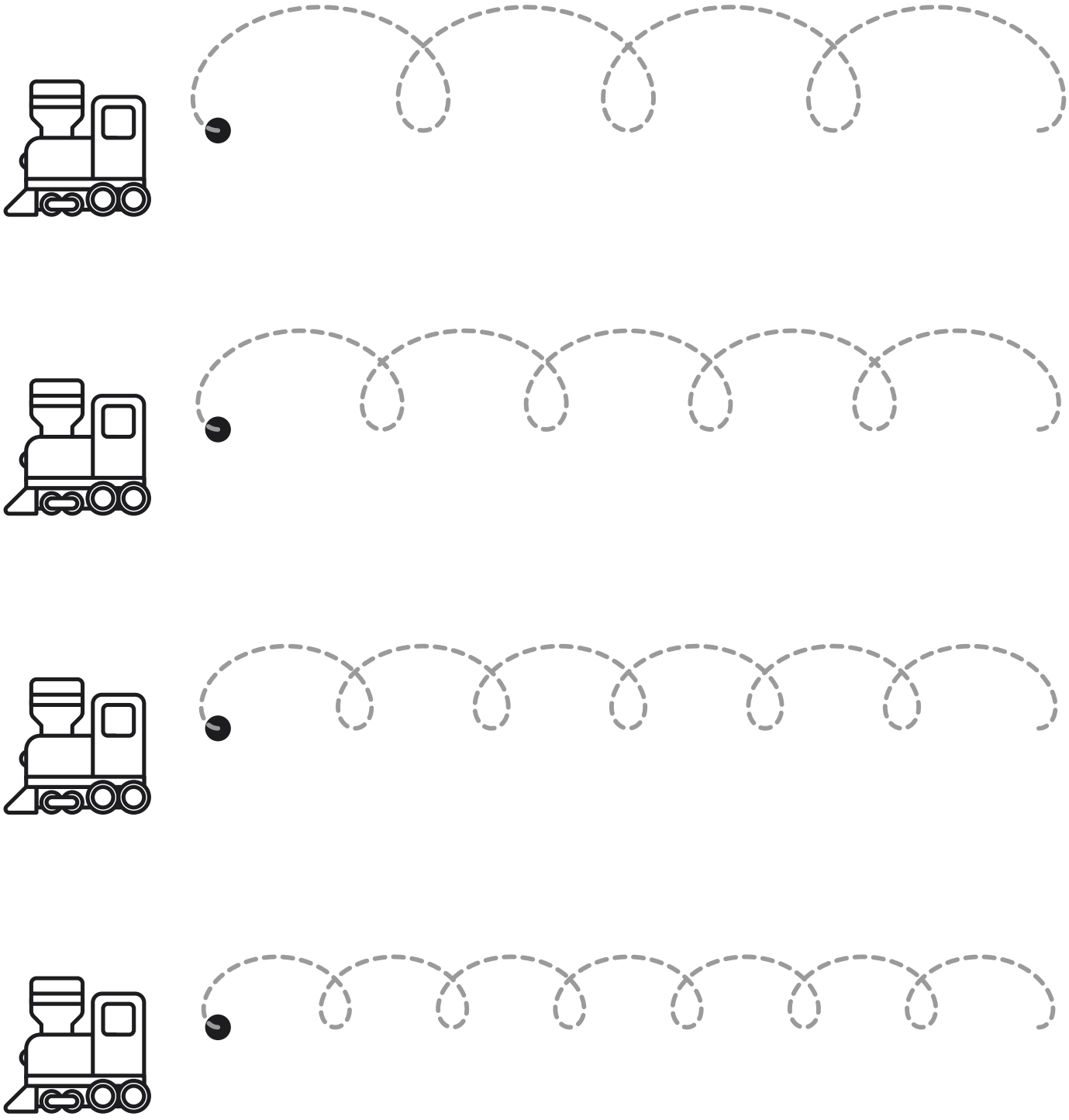
O que treina: movimentos em arco e ritmo

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

Nome: _____ Data: _____

Fumo do comboio

O comboio deita fumo aos caracóis. Passa por cima dos caracóis, sem parar.

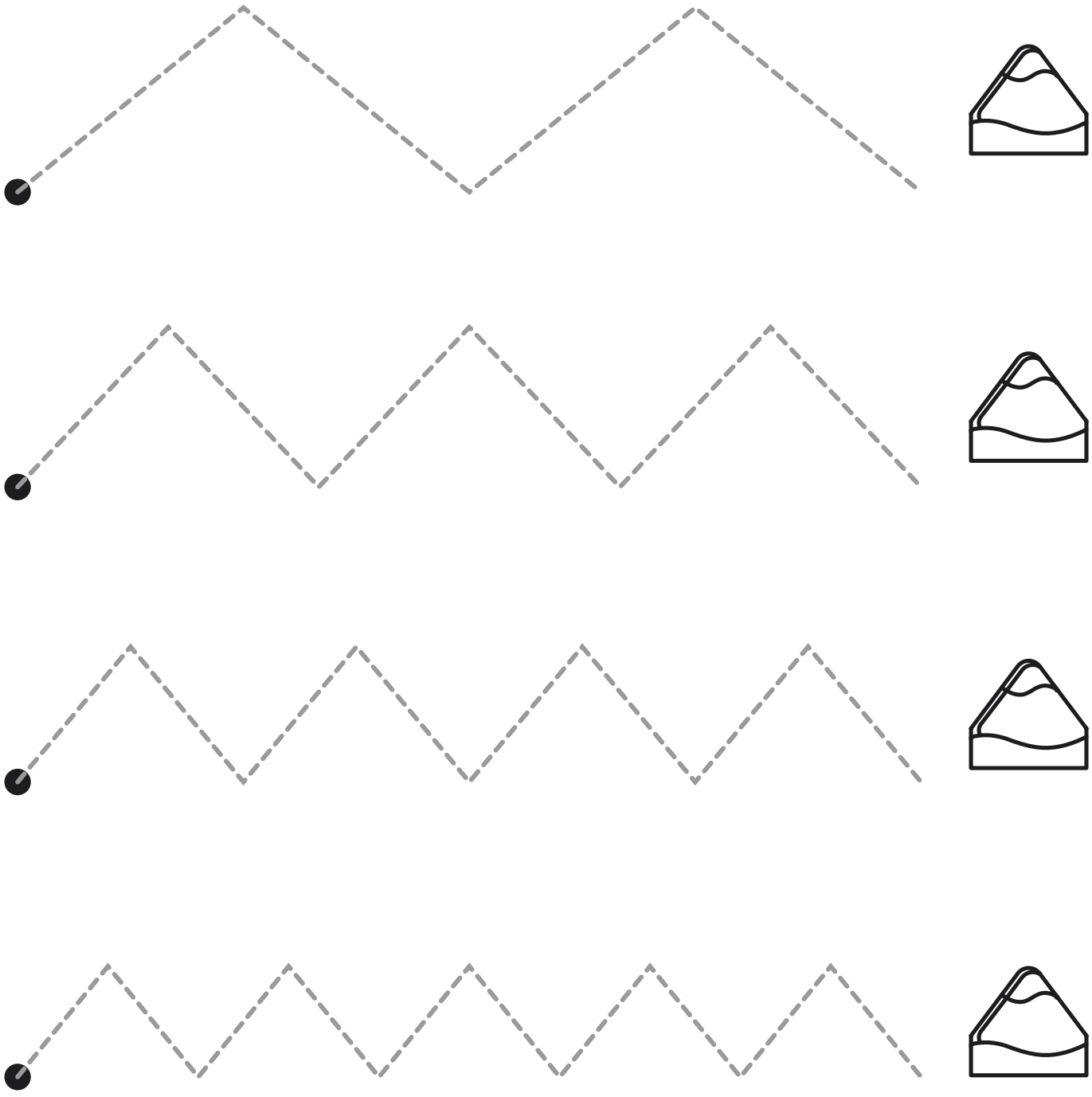


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Zigue-zague da montanha

Sobe e desce as montanhas com o lápis, sempre pelo tracejado.

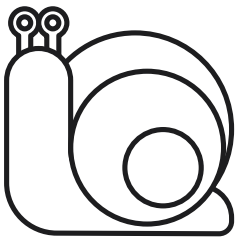


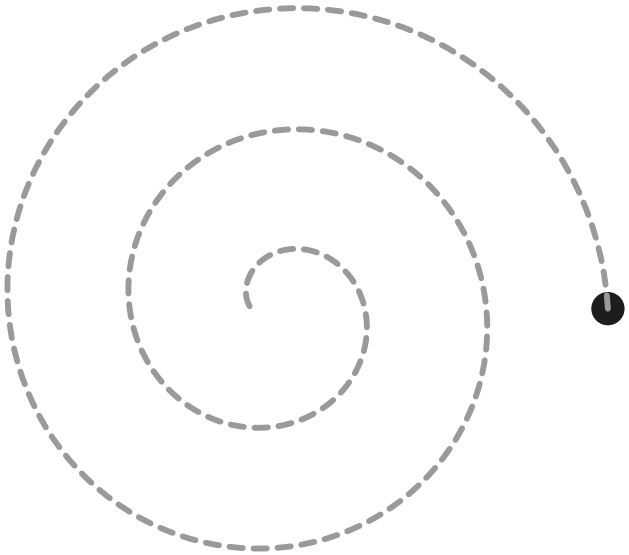
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

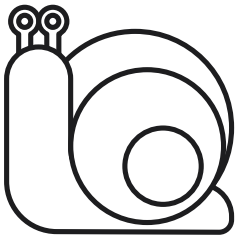
Nome: _____ Data: _____

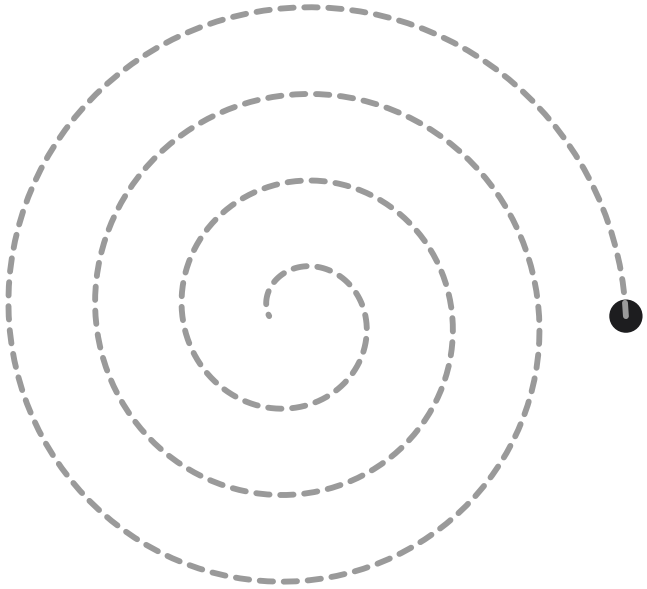
Caracol em espiral

Desenha a casca do caracol: começa no ponto de fora e vai rodando até ao meio.







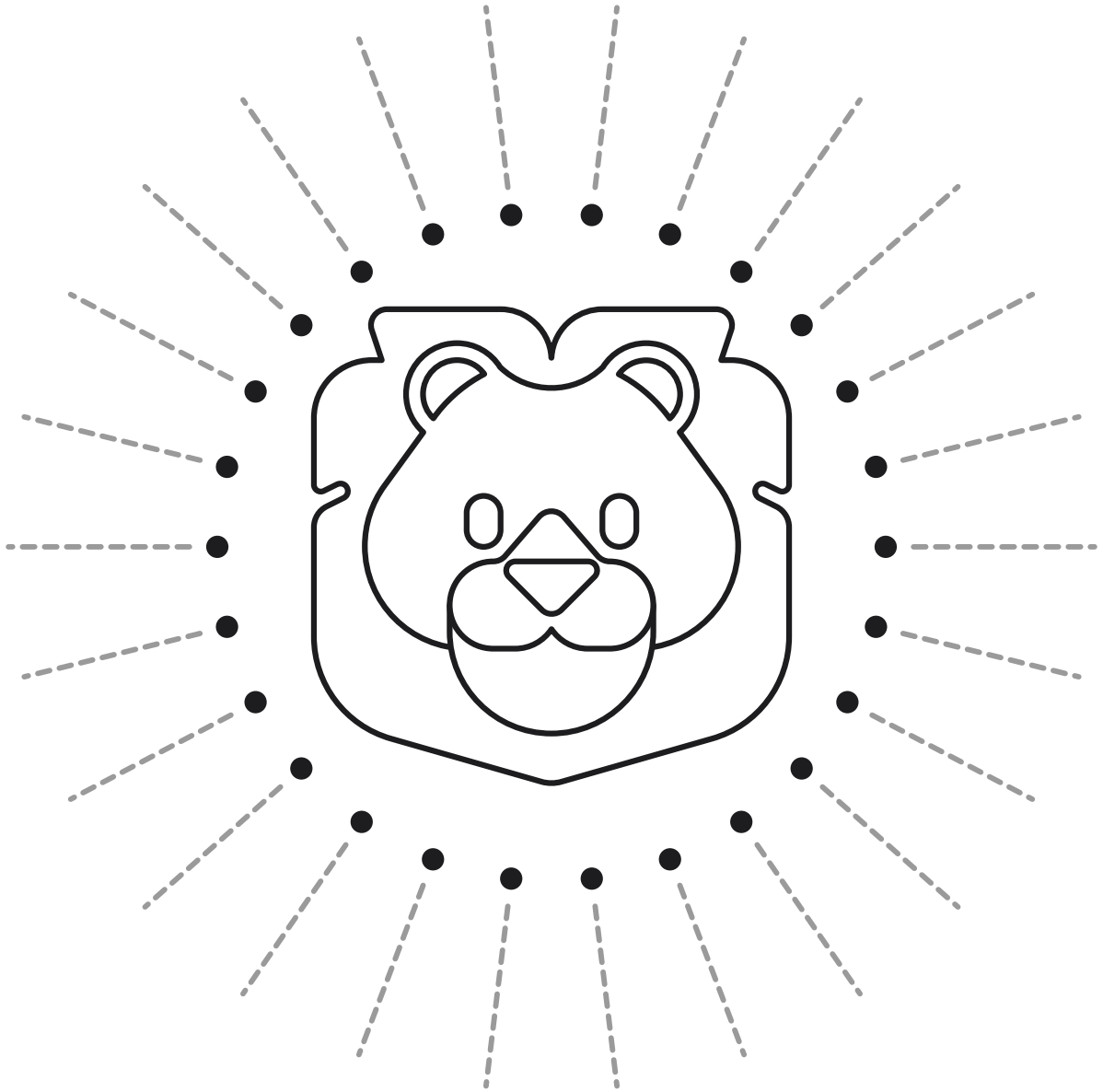


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Juba do leão

Faz a juba do leão: desenha cada risco de dentro para fora, à volta da cara.

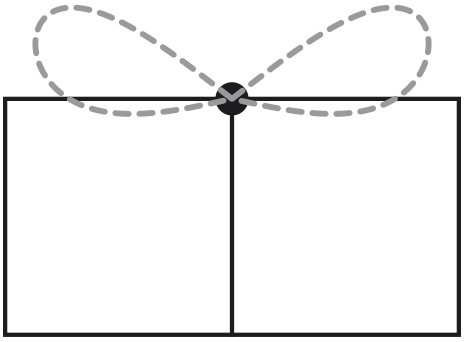


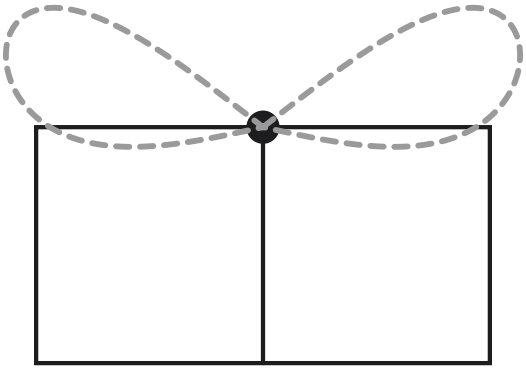
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

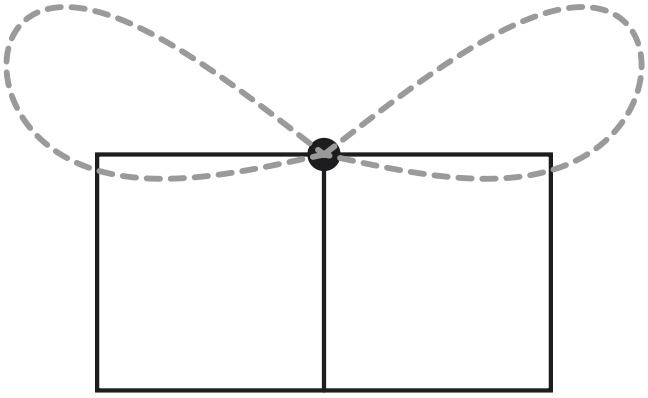
Nome: _____ Data: _____

Laços do presente

Cada presente precisa de um laço. Passa pelo tracejado do laço, sem levantar o lápis.





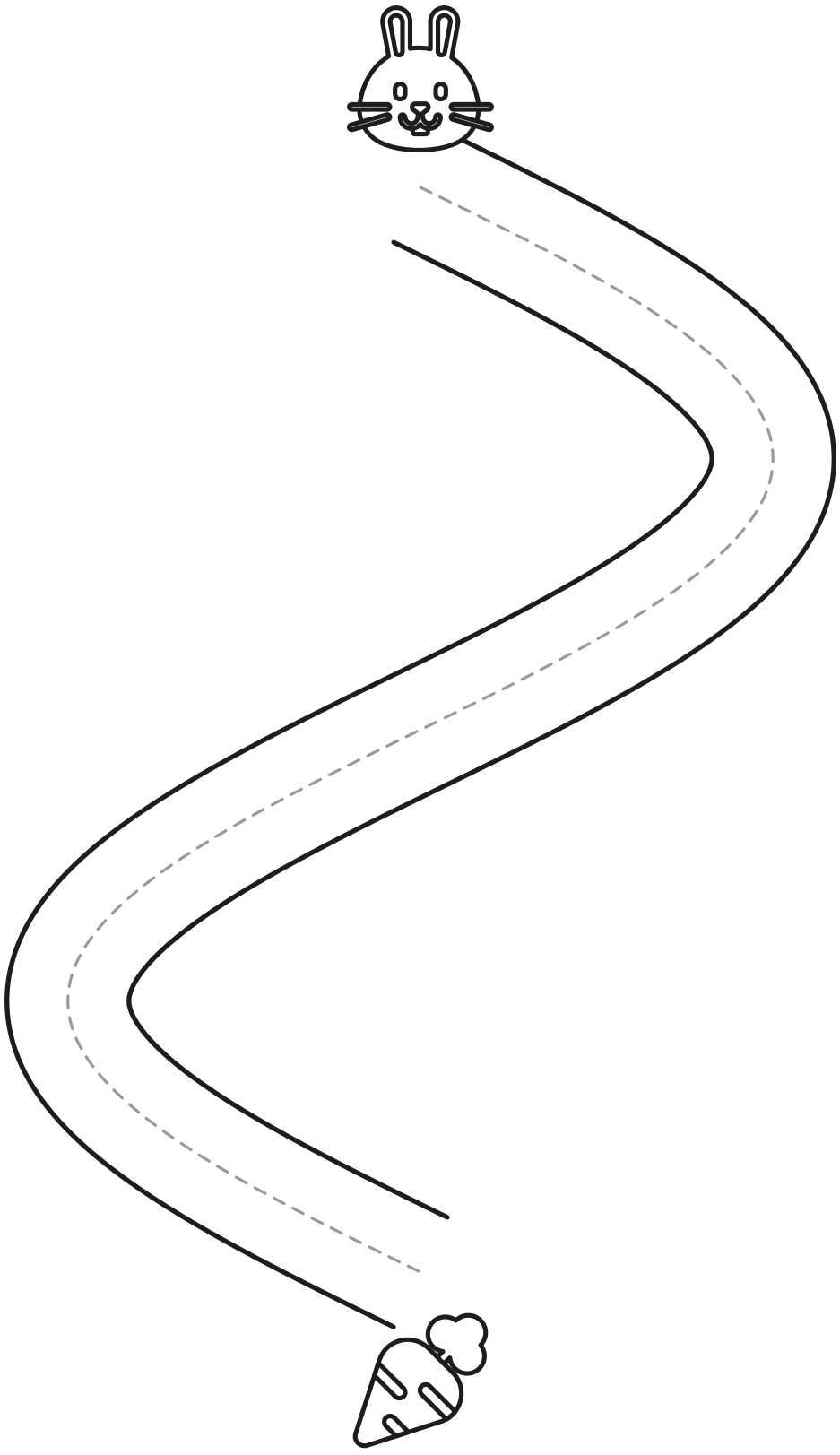


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

O caminho do coelho

Leva o coelho até à cenoura: desenha uma linha pelo meio do caminho, sem tocar nas bordas.



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

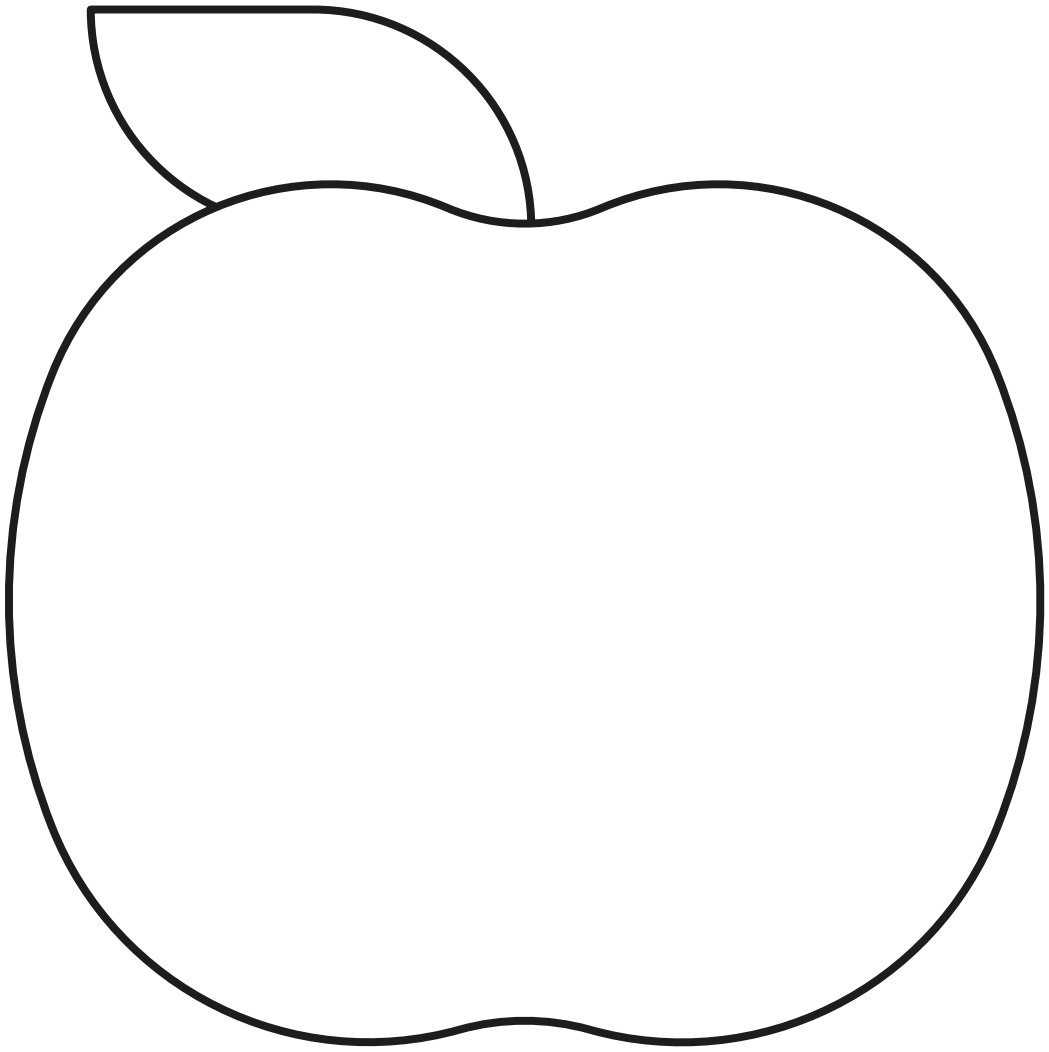
Nome: _____ Data: _____

Pinta a maçã

Pinta a maçã de vermelho e a folha de verde. Olha para o modelo no canto.



modelo



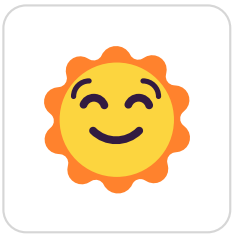
O que treina: controlo do lápis e respeitar contornos

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

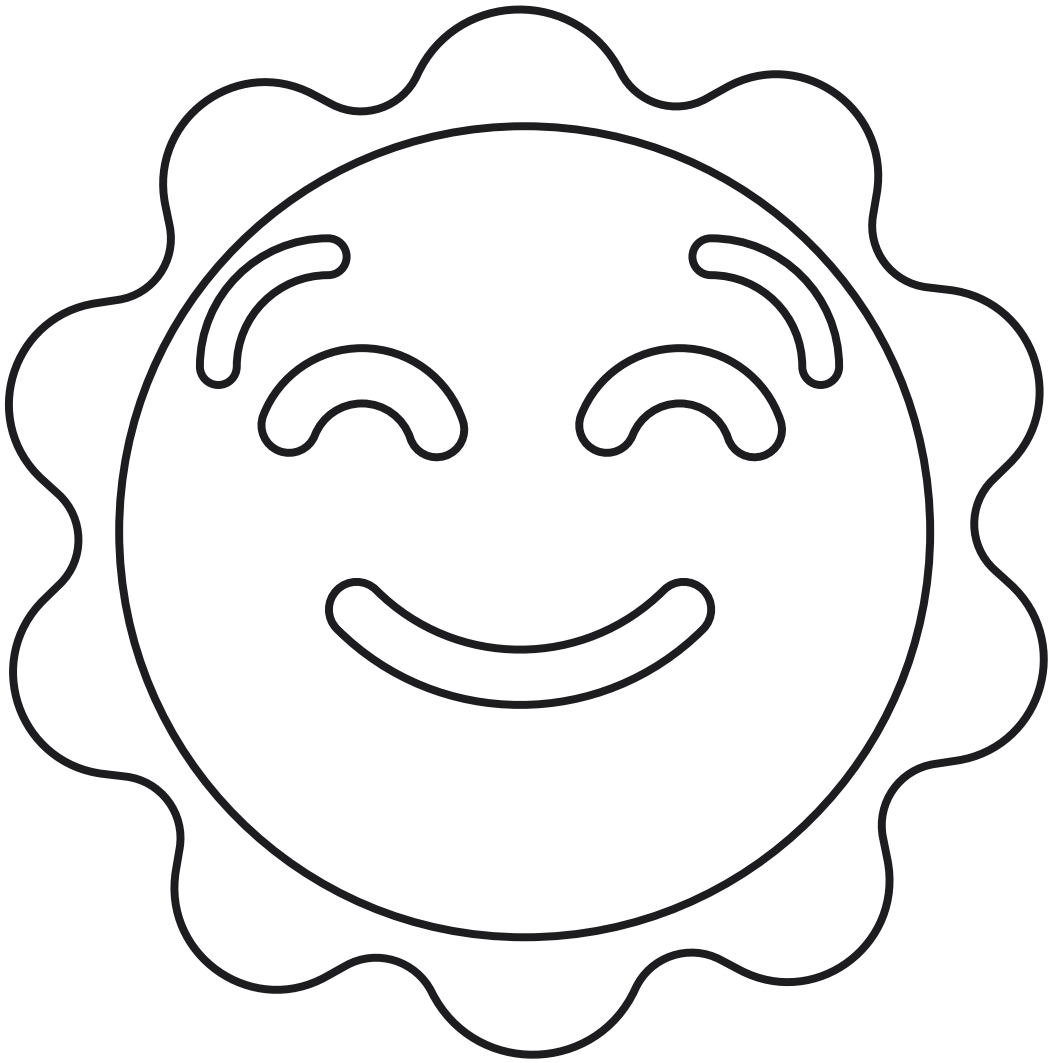
Nome: _____ Data: _____

O sol sorridente

Pinta o sol de amarelo e os raios de cor de laranja. Olha para o modelo no canto.



modelo



O que treina: controlo do lápis e respeitar contornos

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

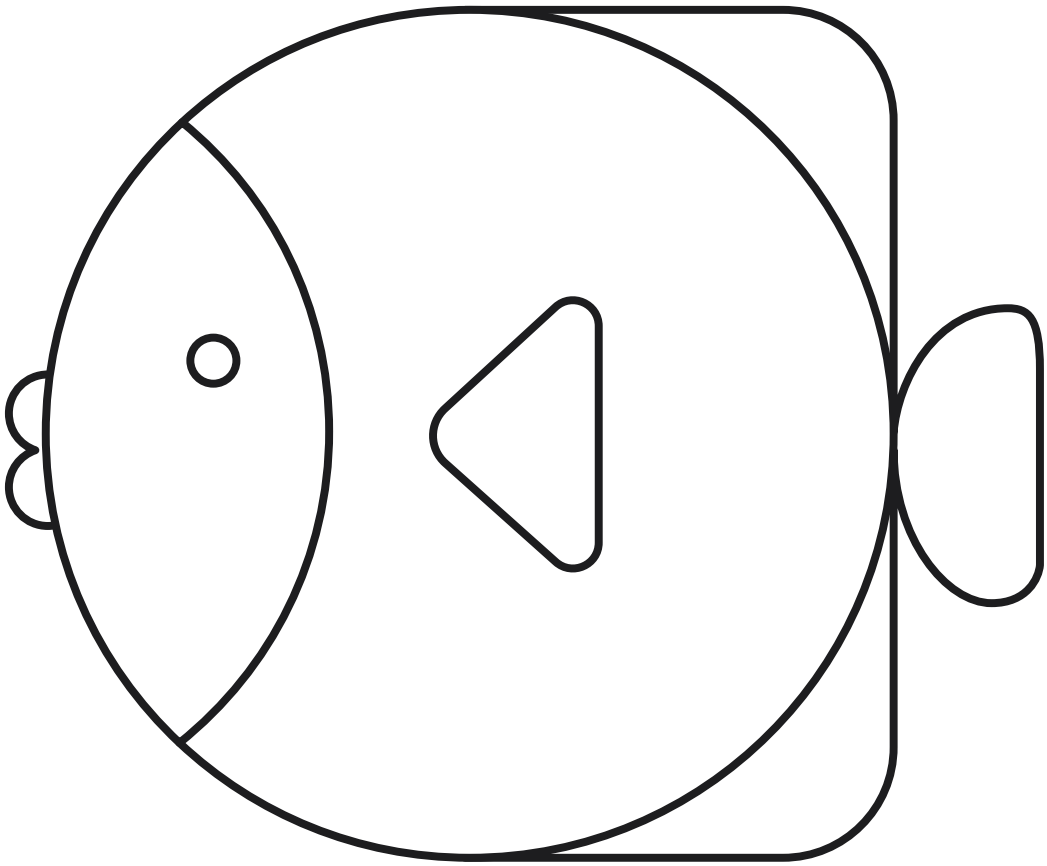
Nome: _____ Data: _____

Pinta o peixe

Pinta o peixe com as cores que quiseres. Olha para o modelo no canto.



modelo



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

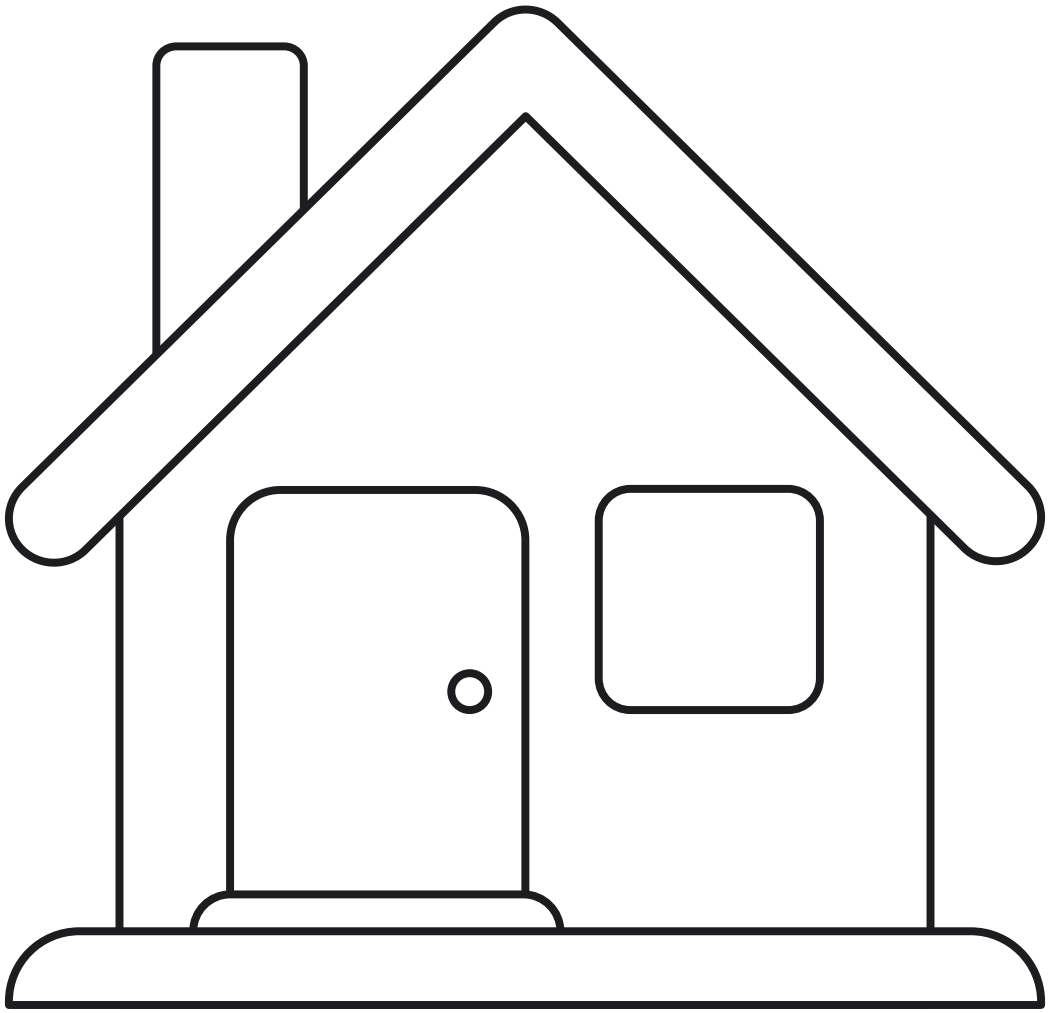
Nome: _____ Data: _____

A casa

Pinta a casa: o telhado de vermelho e a porta de castanho. Olha para o modelo no canto.



modelo



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

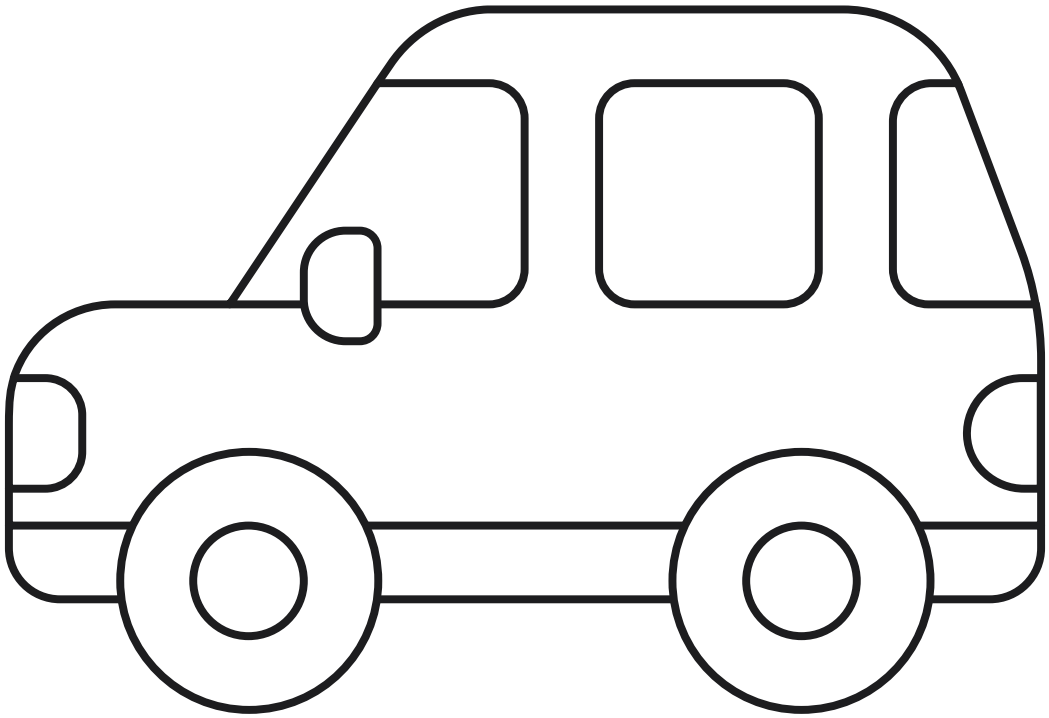
Nome: _____ Data: _____

O carro

Pinta o carro da tua cor preferida e as rodas de preto. Olha para o modelo no canto.



modelo



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

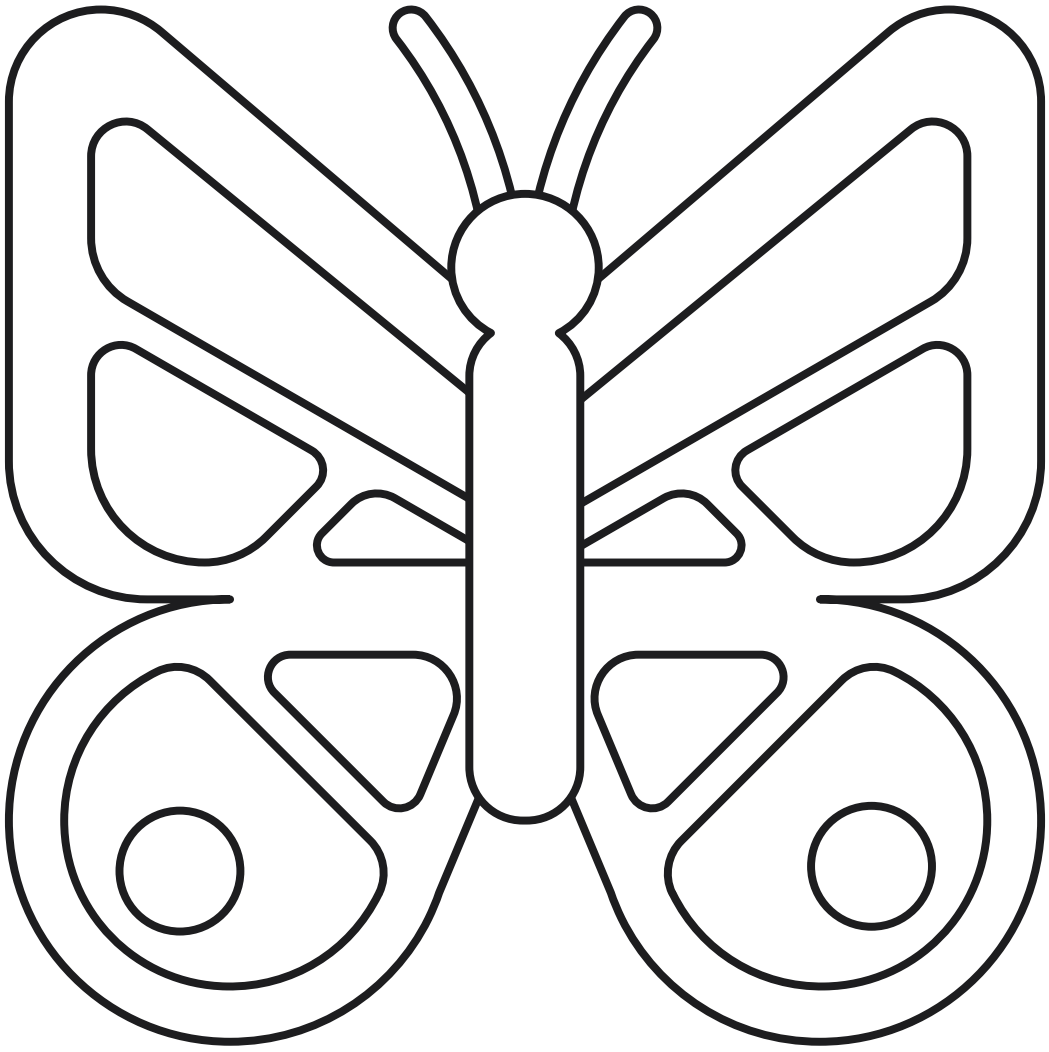
Nome: _____ Data: _____

A borboleta

Pinta as asas da borboleta. As duas asas ficam iguais! Olha para o modelo no canto.



modelo



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

Nome: _____ Data: _____

O gelado

Pinta o gelado do teu sabor preferido. Olha para o modelo no canto.



modelo



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

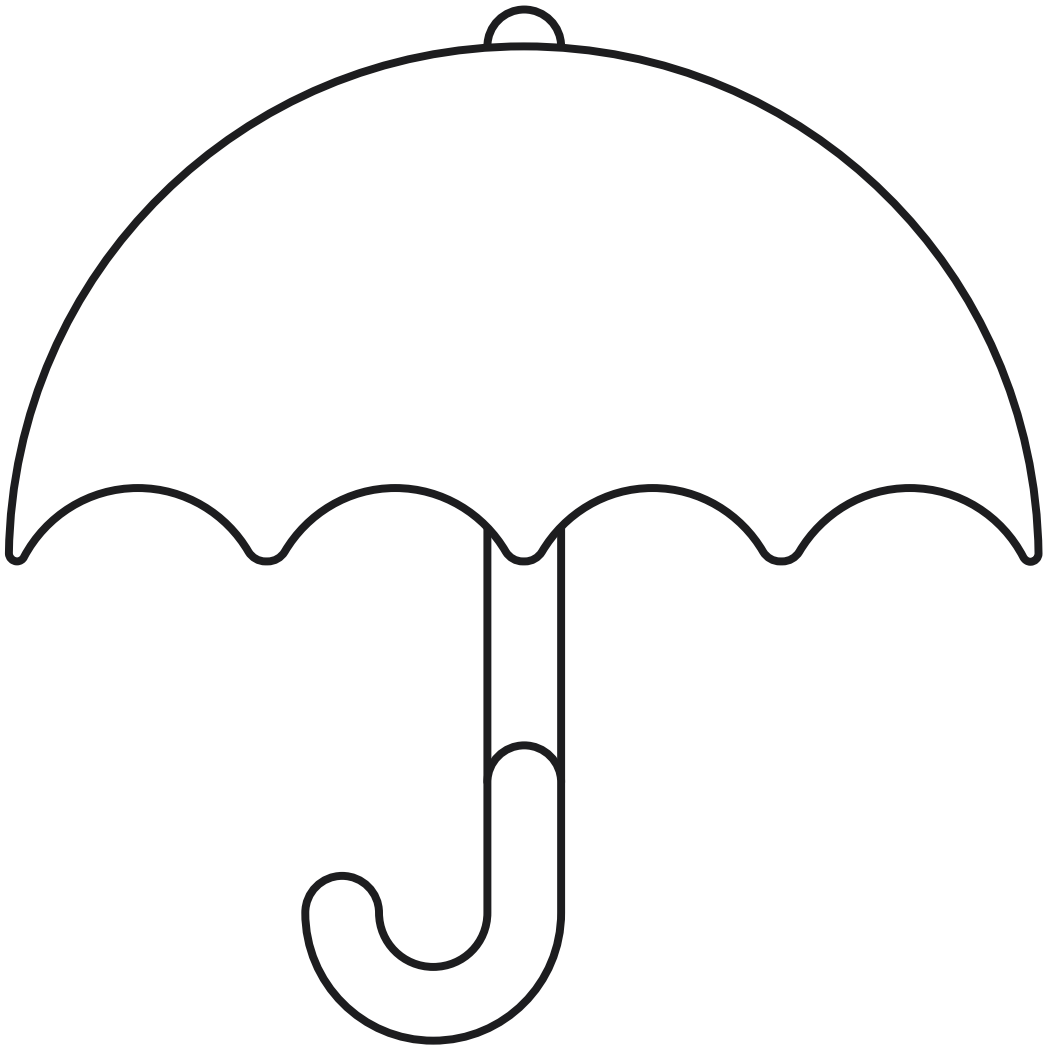
Nome: _____ Data: _____

O guarda-chuva

Pinta o guarda-chuva e desenha gotas de chuva à volta. Olha para o modelo no canto.



modelo

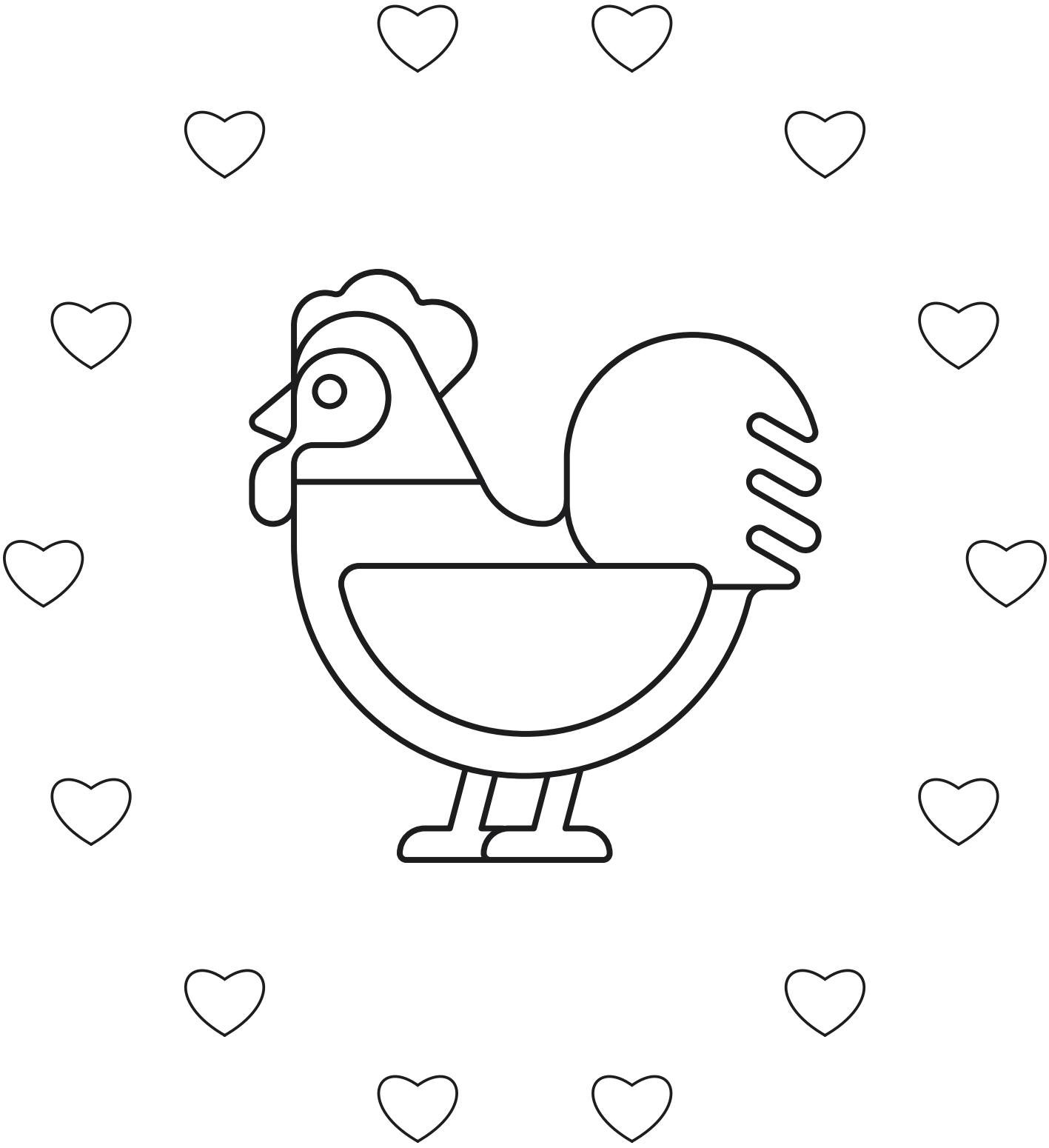


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

O galo de Barcelos

O galo de Barcelos é preto e cheio de corações coloridos. Pinta o galo e cada coração de uma cor.

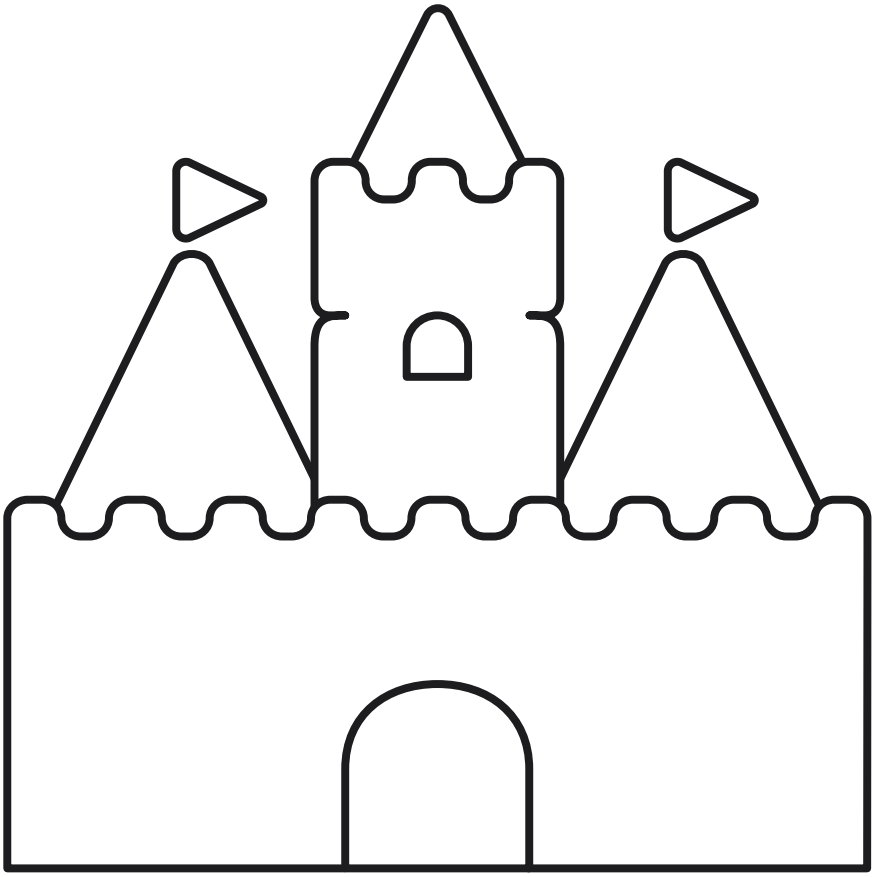


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Castelo de areia

Pinta o castelo de areia e o balde. Desenha uma bandeira no topo da torre.



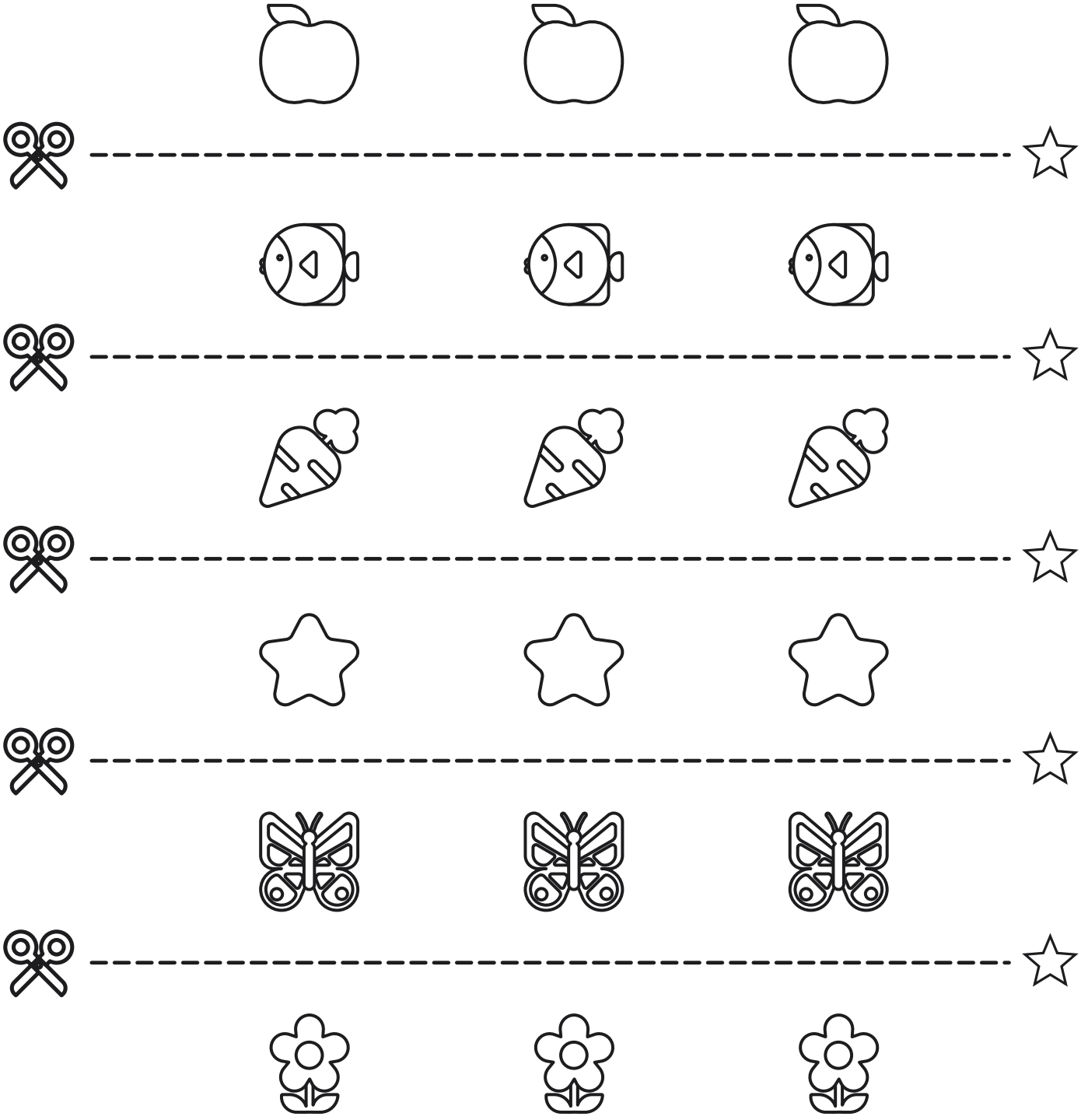


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Tiras a direito

Com a ajuda de um adulto, recorta por cima de cada linha, da tesoura até à estrela.

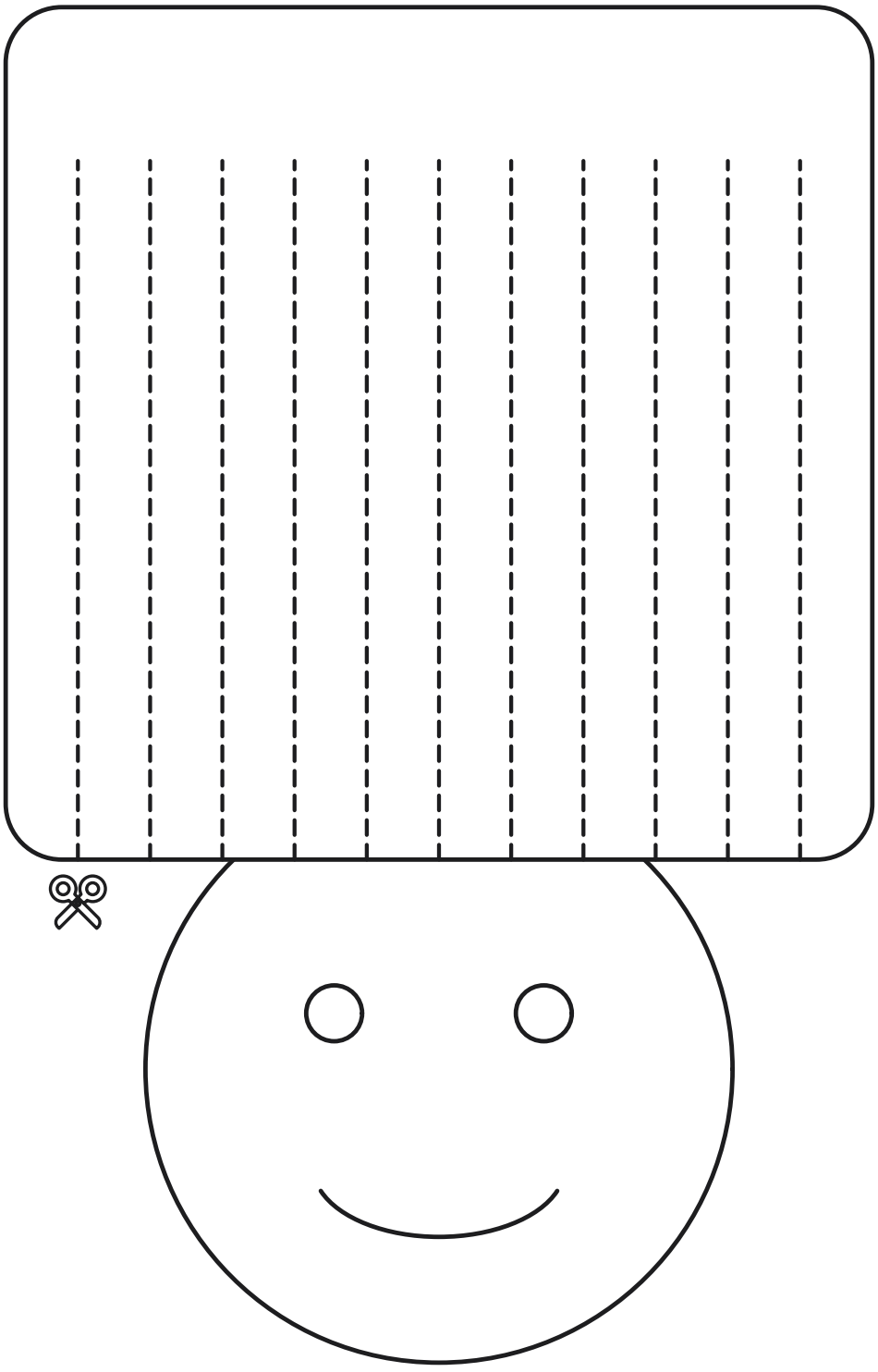


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

A franja do cabelo

Corta o cabelo! Recorta por cima de cada linha tracejada, de baixo para cima, até ao fim.



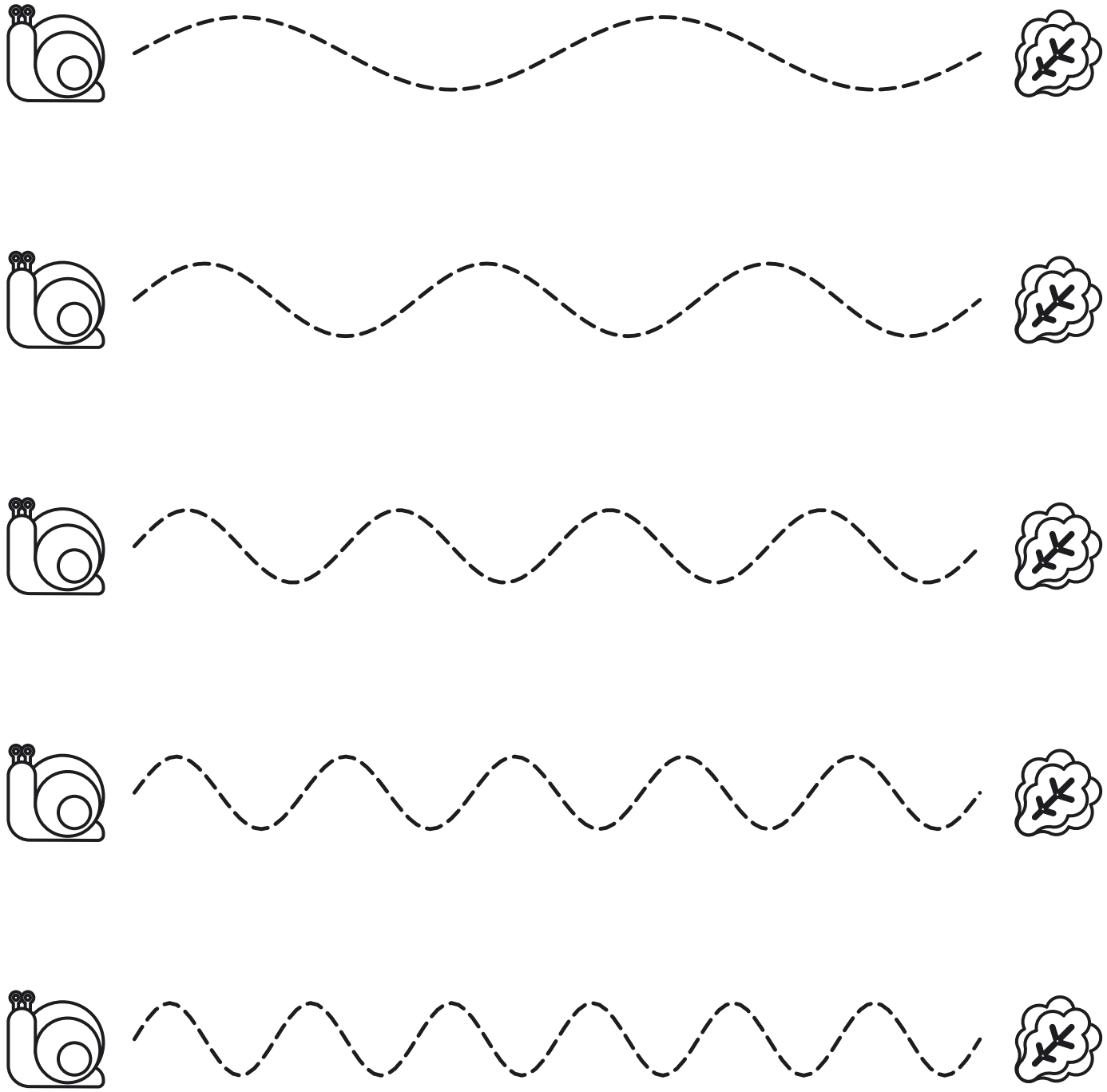
O que treina: uso da tesoura e coordenação olho-mão

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

Nome: _____ Data: _____

Curvas do caracol

Recorta pelas linhas onduladas e leva cada caracol até à alface.

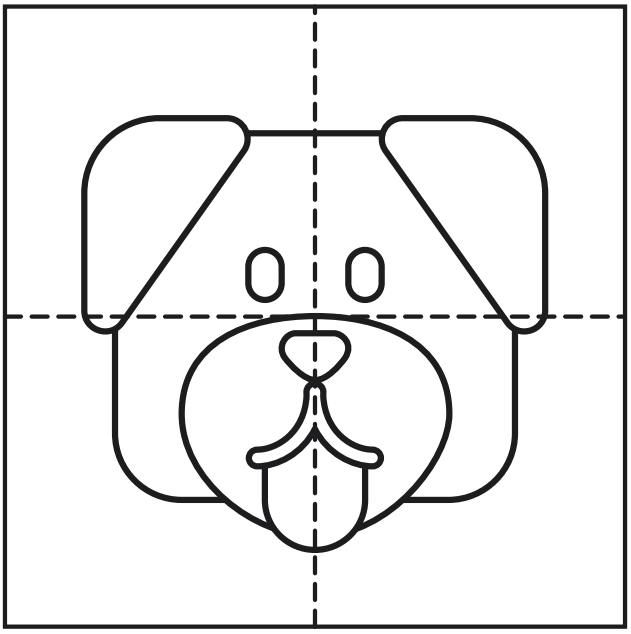


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Puzzle do cão

Pinta o cão, recorta as 4 peças pelos tracejados e volta a montá-lo em baixo.



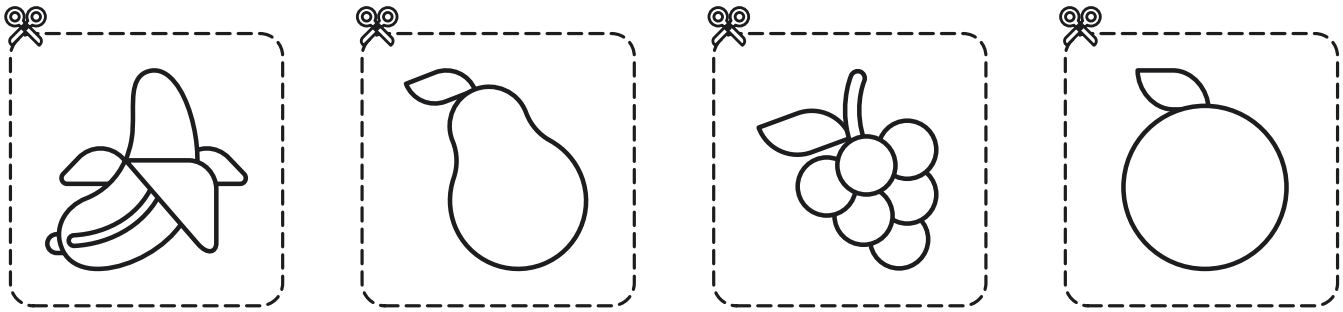
Cola aqui as peças

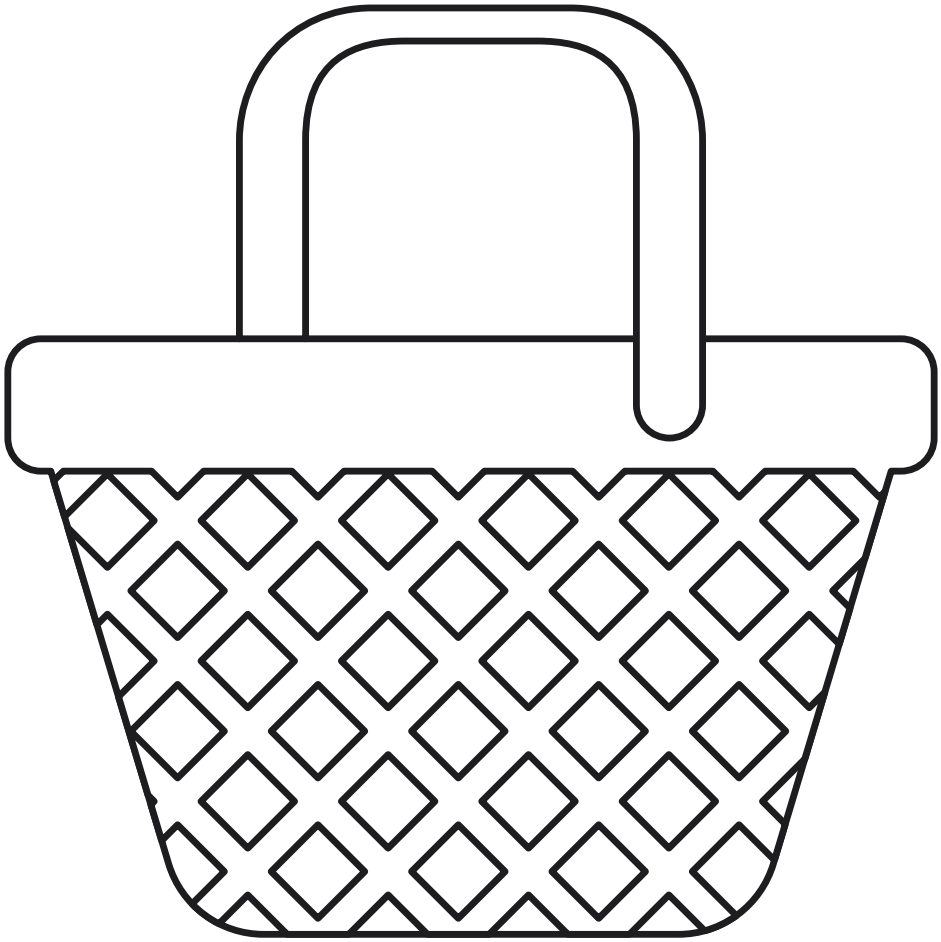
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Fruta no cesto

Pinta e recorta cada fruta. Depois cola as frutas no cesto, como se estivessem lá dentro.



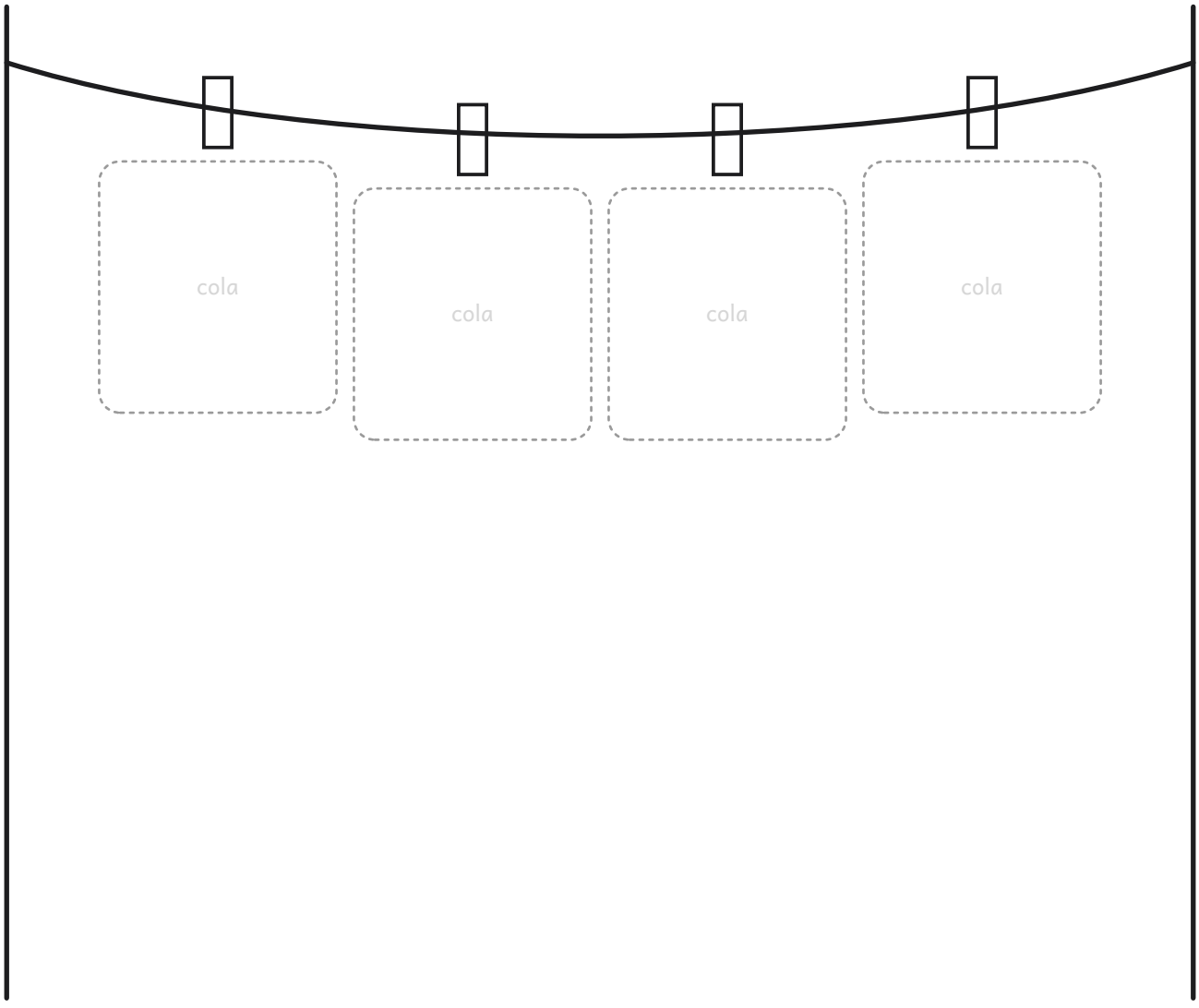


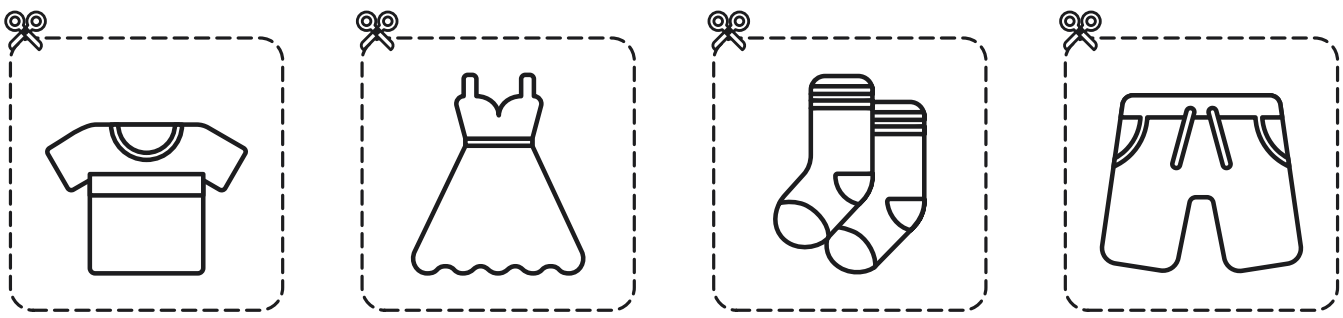
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Roupa no estendal

Recorta a roupa e pendura-a no estendal: cola cada peça por baixo de uma mola.



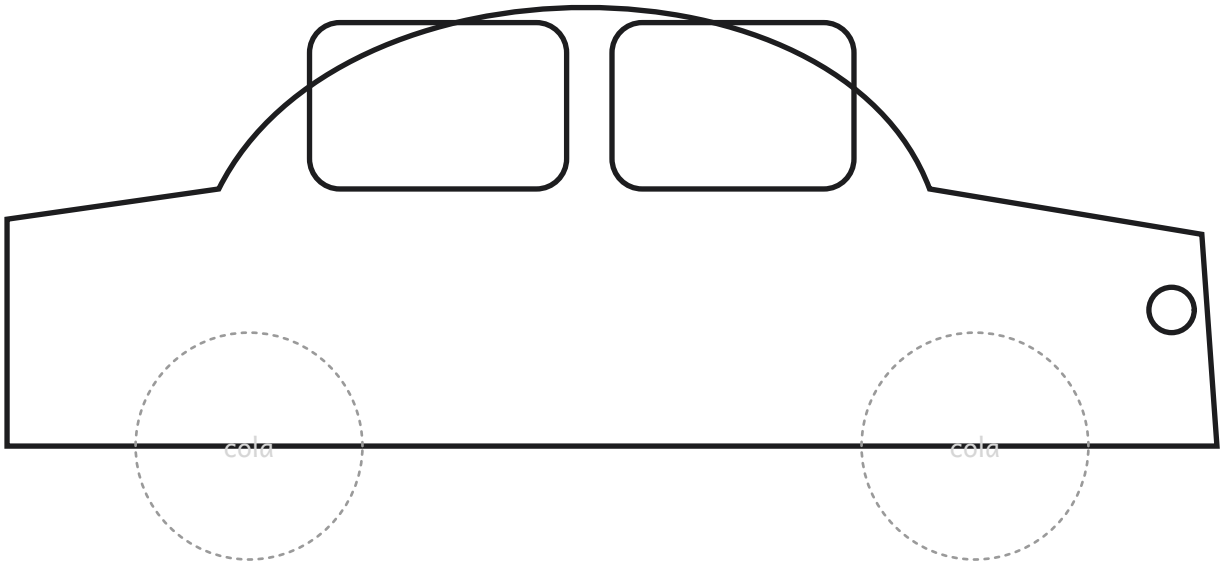


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

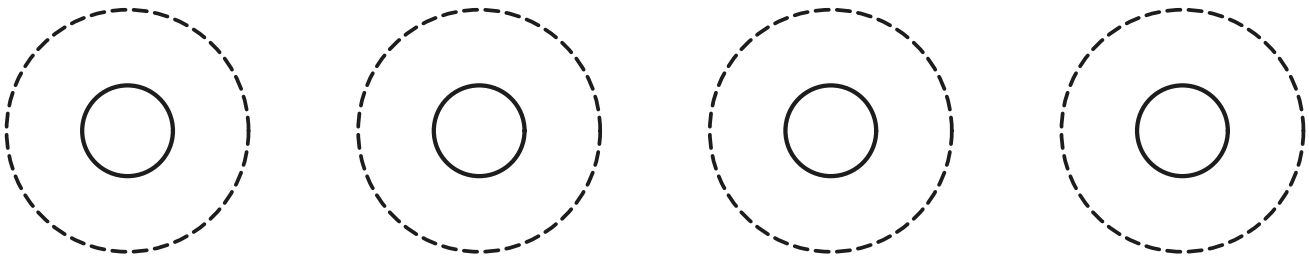
Nome: _____ Data: _____

As rodas do carro

O carro perdeu as rodas! Recorta os círculos e cola-os nos sítios marcados.



Duas rodas são de reserva!

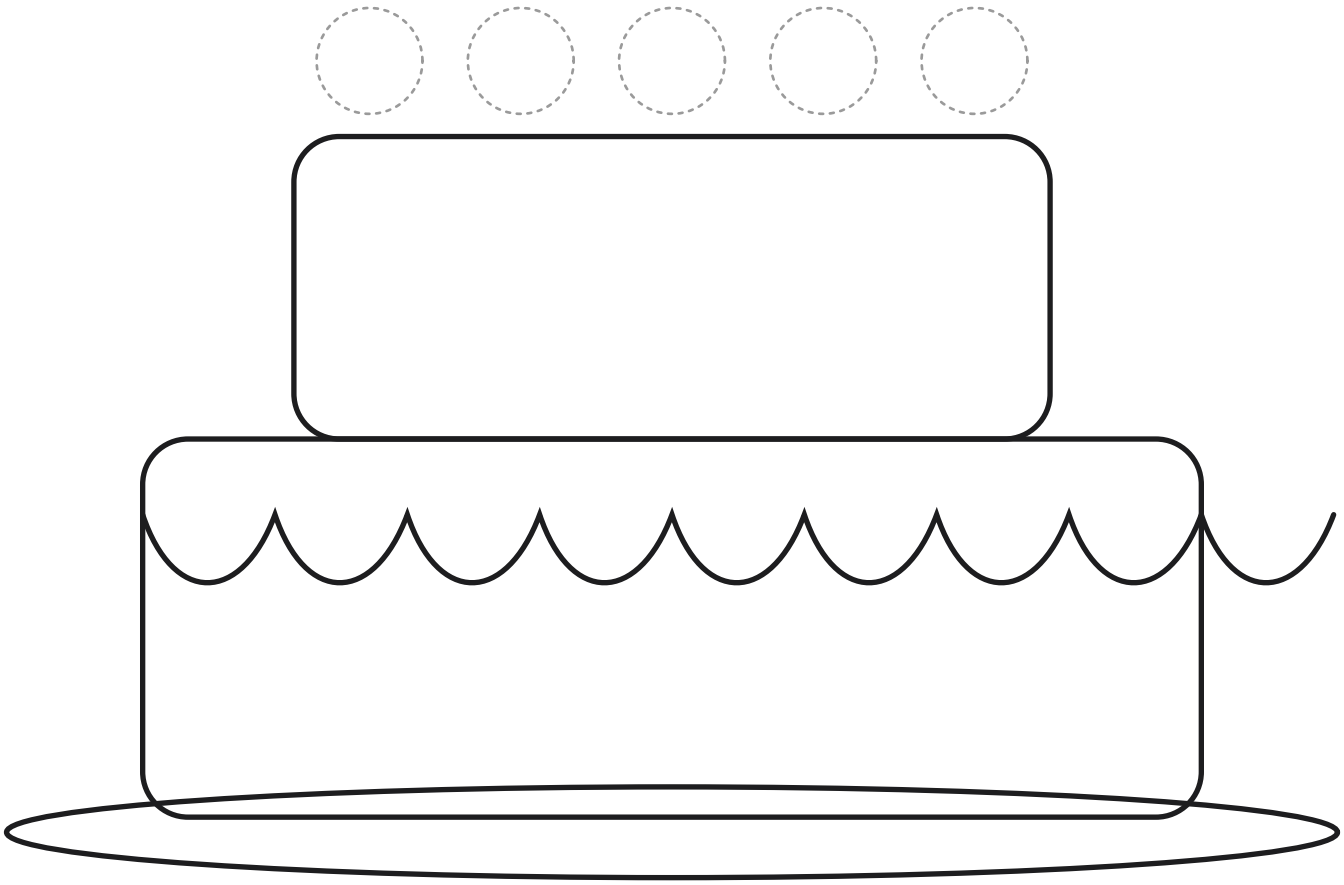


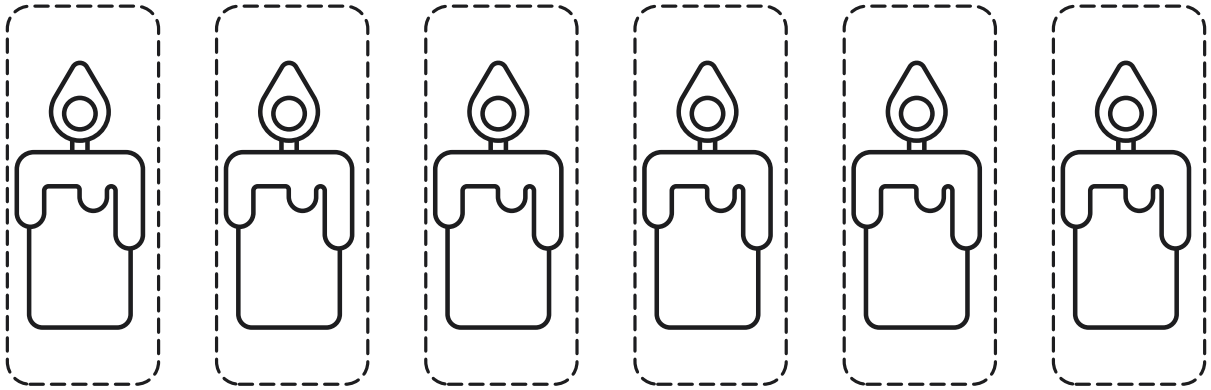
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Velas no bolo

É dia de festa! Recorta as velas e cola tantas velas no bolo quantos anos tens.



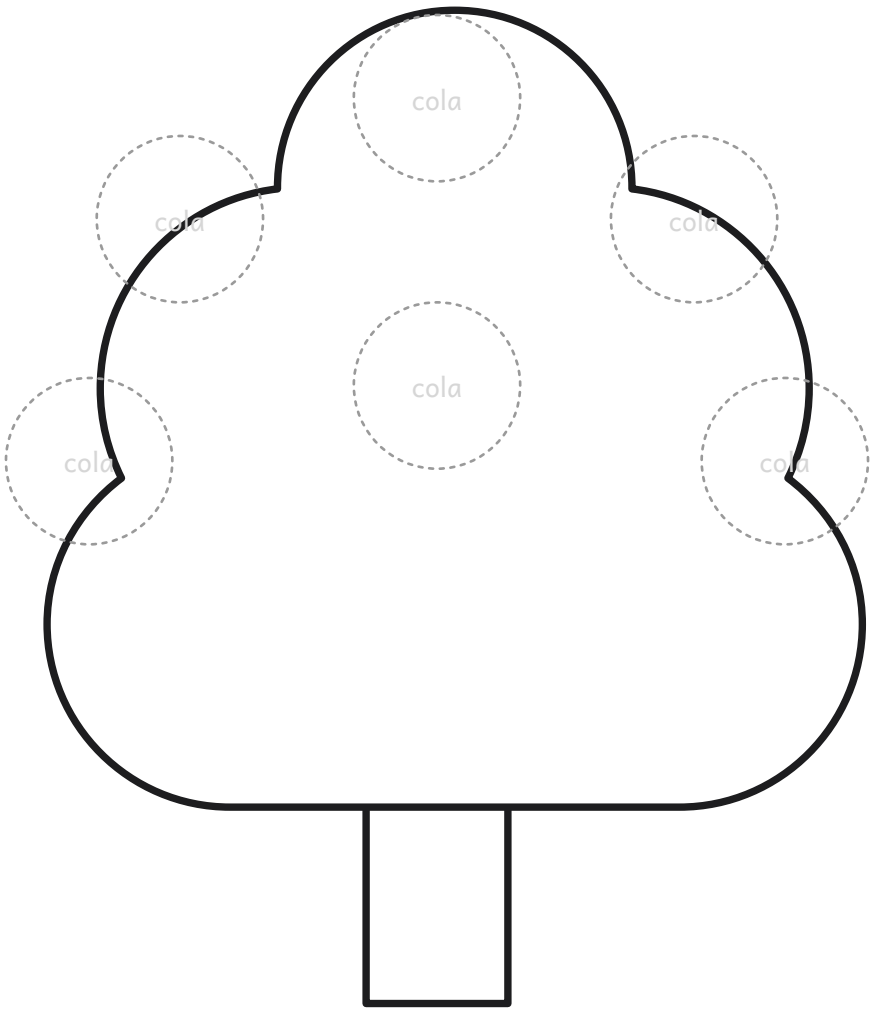


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Folhas na árvore

A árvore ficou sem folhas! Pinta e recorta as folhas e cola-as nos círculos da copa.





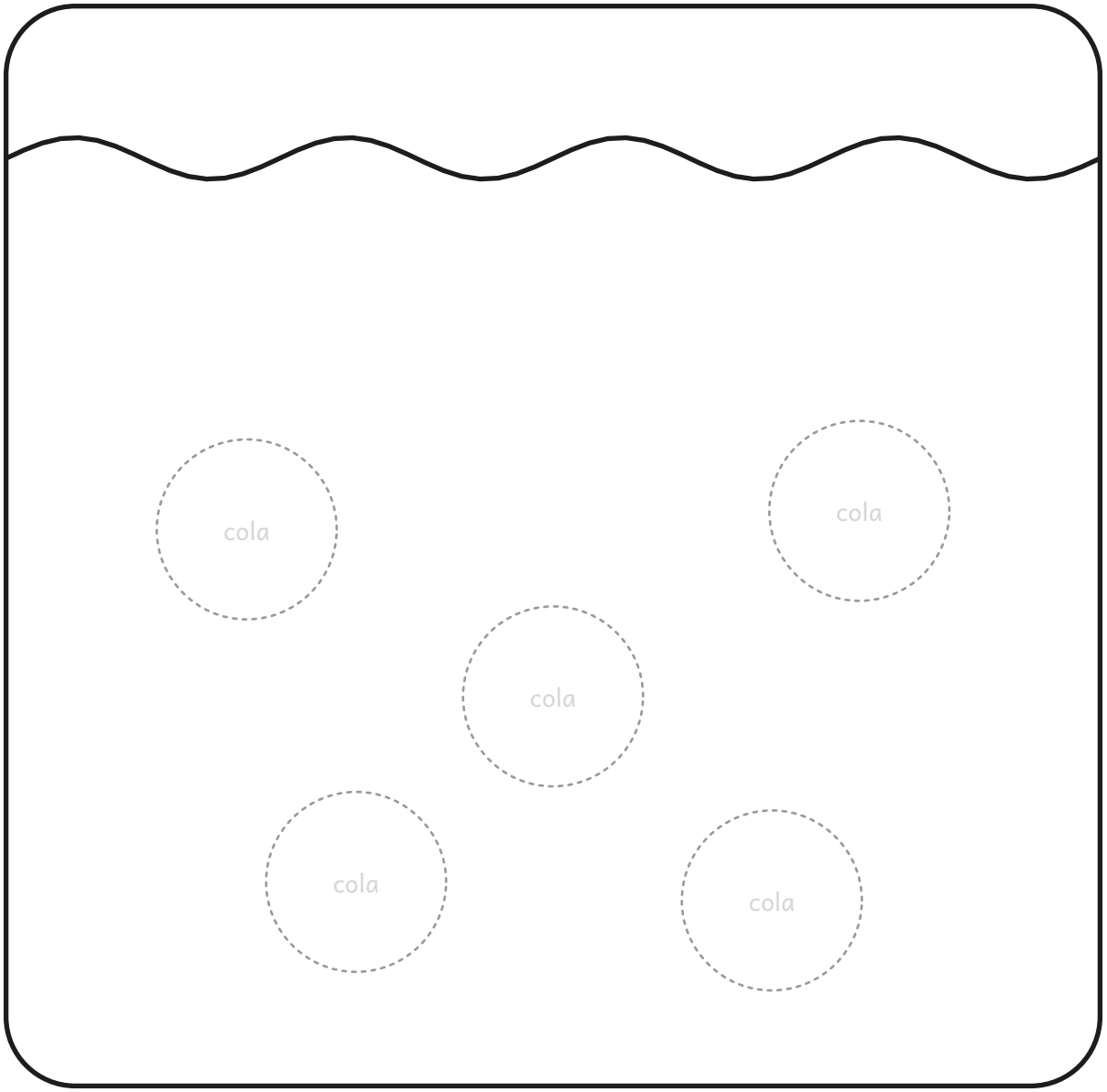
O que treina: uso da tesoura e coordenação olho-mão

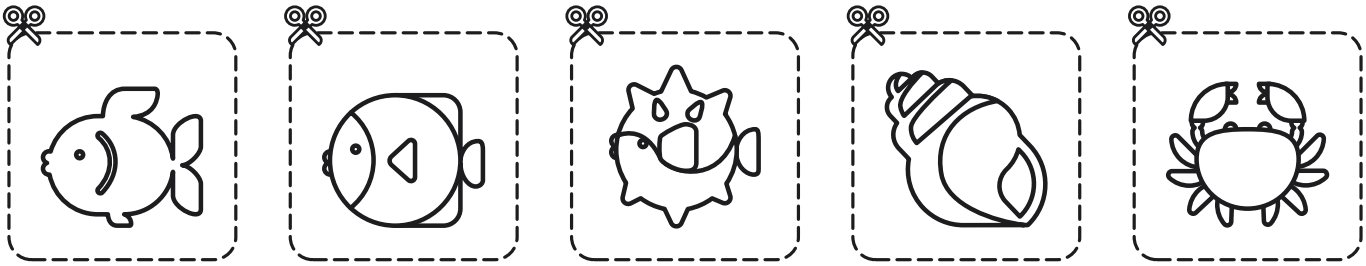
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Peixes no aquário

Recorta os peixes e as conchas e cola-os dentro do aquário. Depois desenha algas.



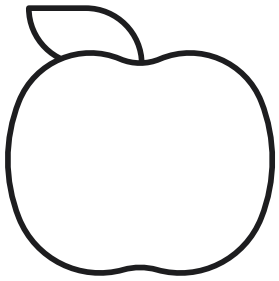
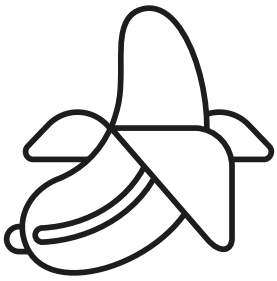


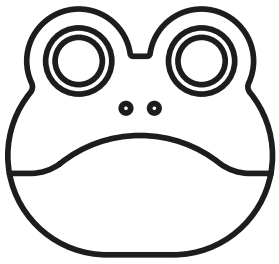
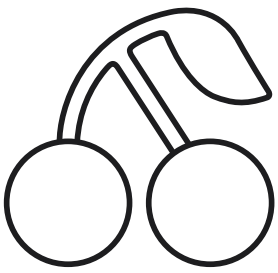
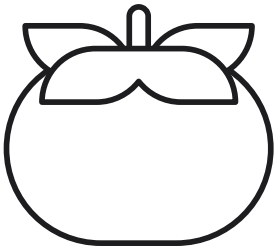
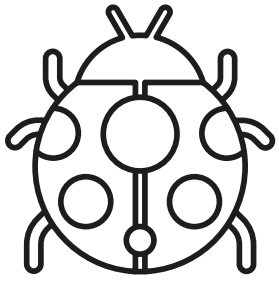
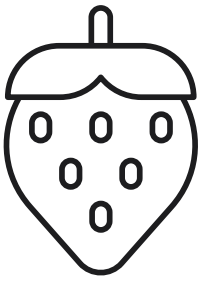
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Tudo o que é vermelho

Pinta de vermelho só as coisas que são vermelho. Às outras faz uma cruz.

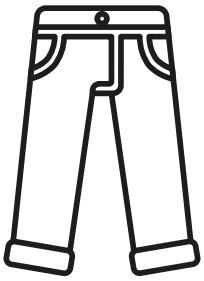

© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

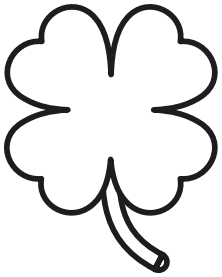
Nome: _____ Data: _____

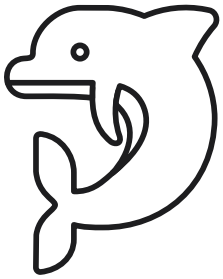
Tudo o que é azul

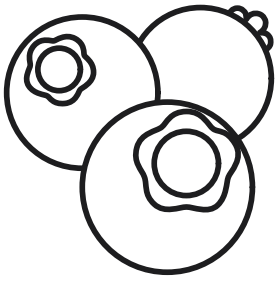
Pinta de azul só as coisas que são azul. Às outras faz uma cruz.

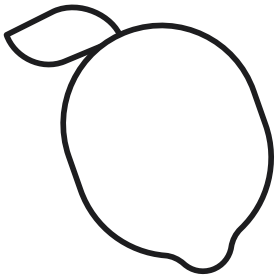


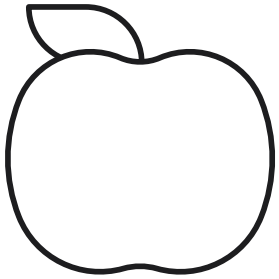


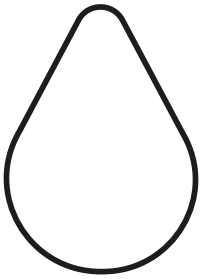


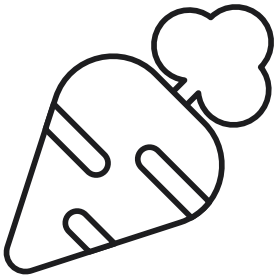










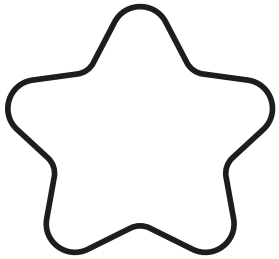
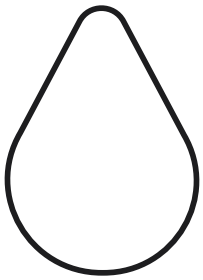
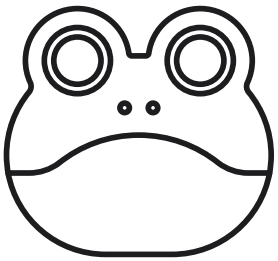
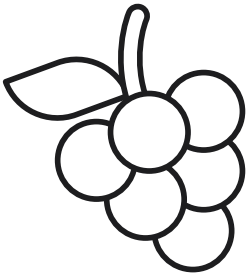
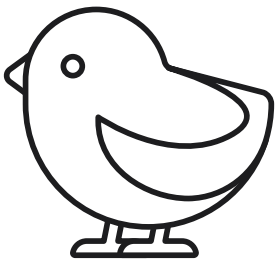
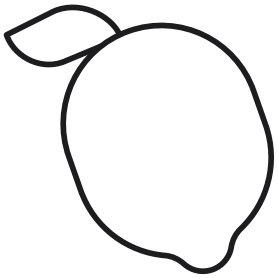
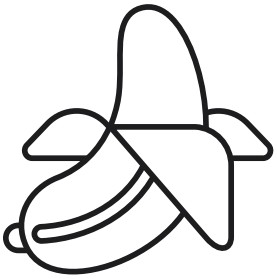
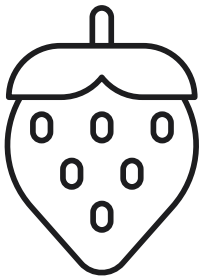
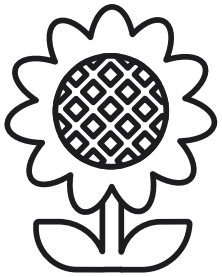


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Tudo o que é amarelo

Pinta de amarelo só as coisas que são amarelo. Às outras faz uma cruz.

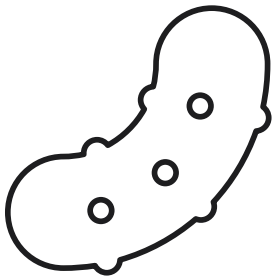










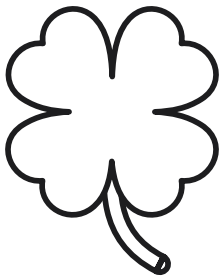
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

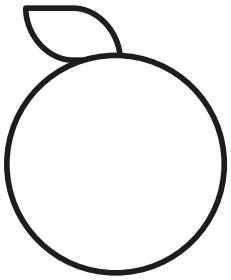
Nome: _____ Data: _____

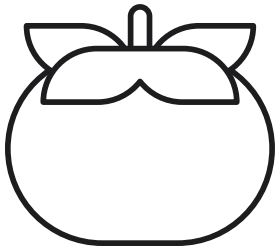
Tudo o que é verde

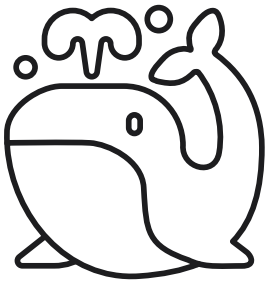
Pinta de verde só as coisas que são verde. Às outras faz uma cruz.

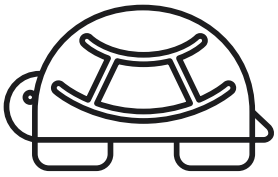


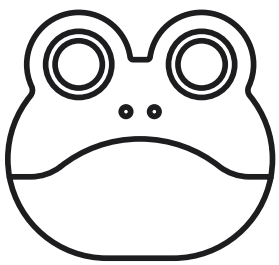


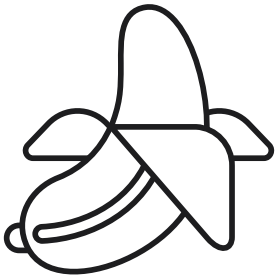












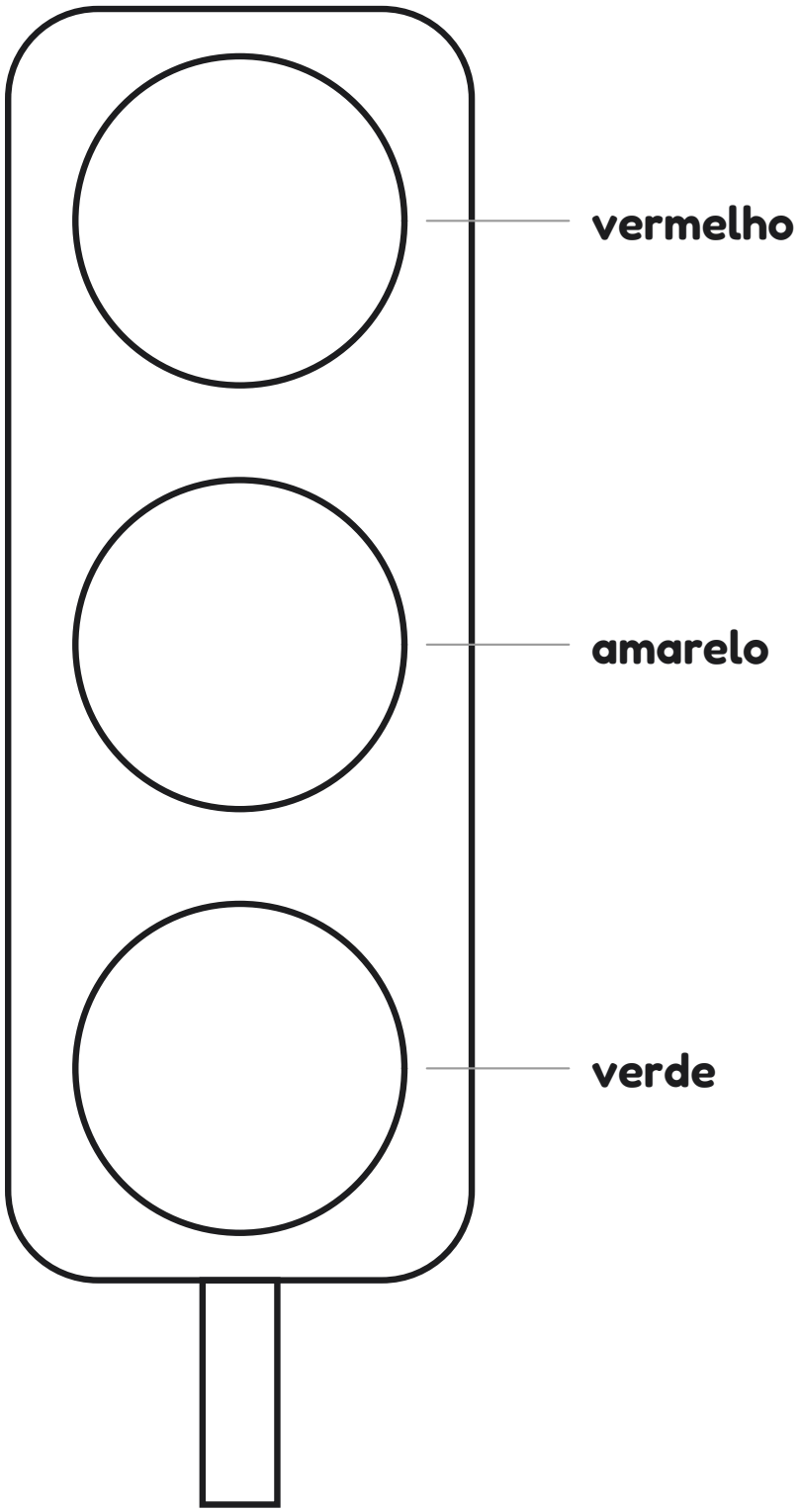


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

O semáforo

Pinta as luzes do semáforo: em cima vermelho, no meio amarelo e em baixo verde.

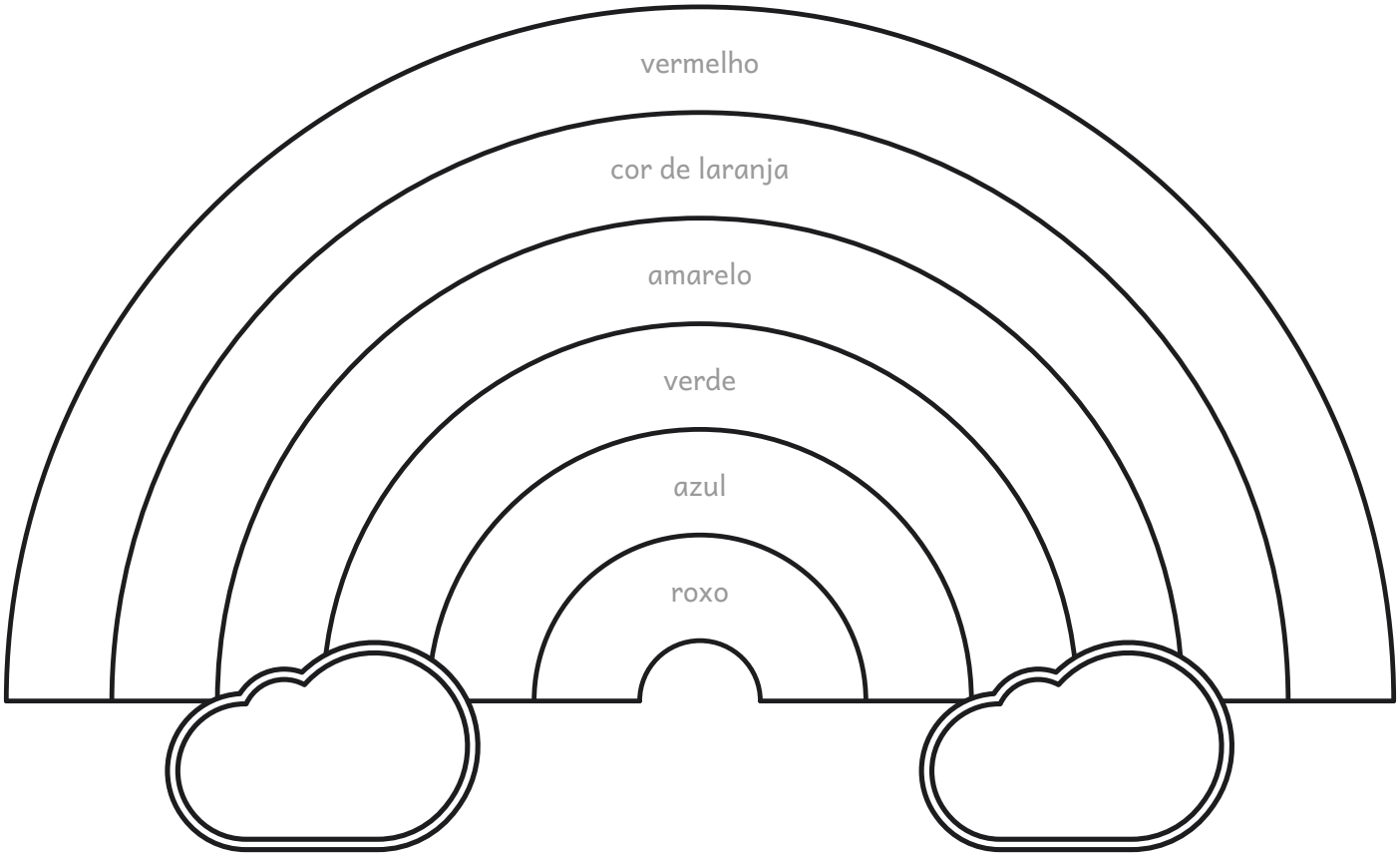


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

O arco-íris

Pinta cada faixa do arco-íris com a cor escrita. Começa pela de fora.



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

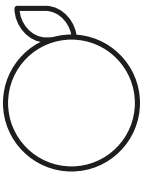
Nome: _____ Data: _____

Lápis arrumados por cor

Pinta cada lápis com a cor da coisa que está ao lado. Diz o nome da cor em voz alta.



vermelho



cor de laranja



amarelo



verde



azul



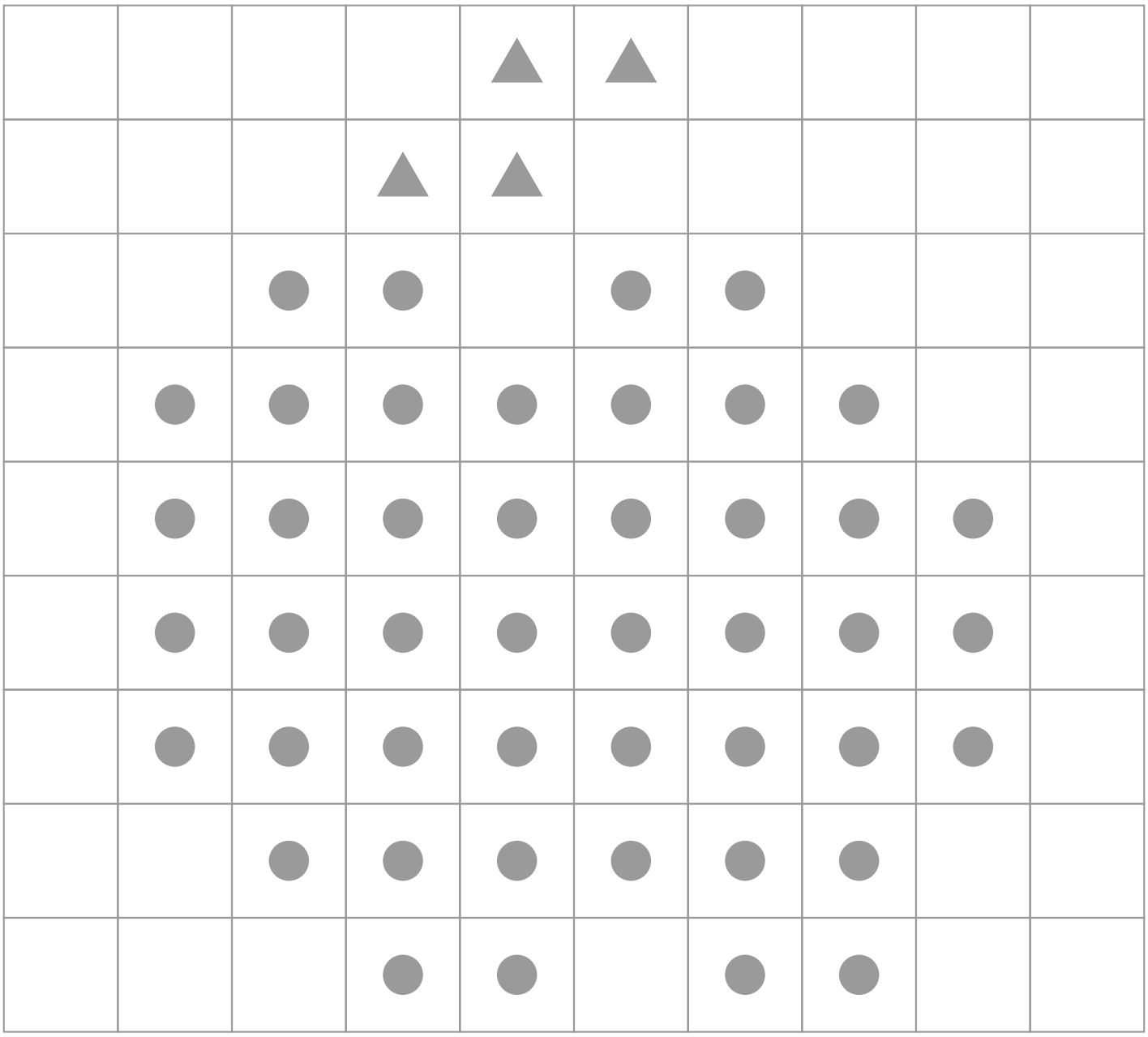
roxo

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

Nome: _____ Data: _____

Pinta pelo código

Pinta cada quadrado com a cor do seu sinal. Os quadrados vazios ficam brancos.



● = vermelho

▲ = verde

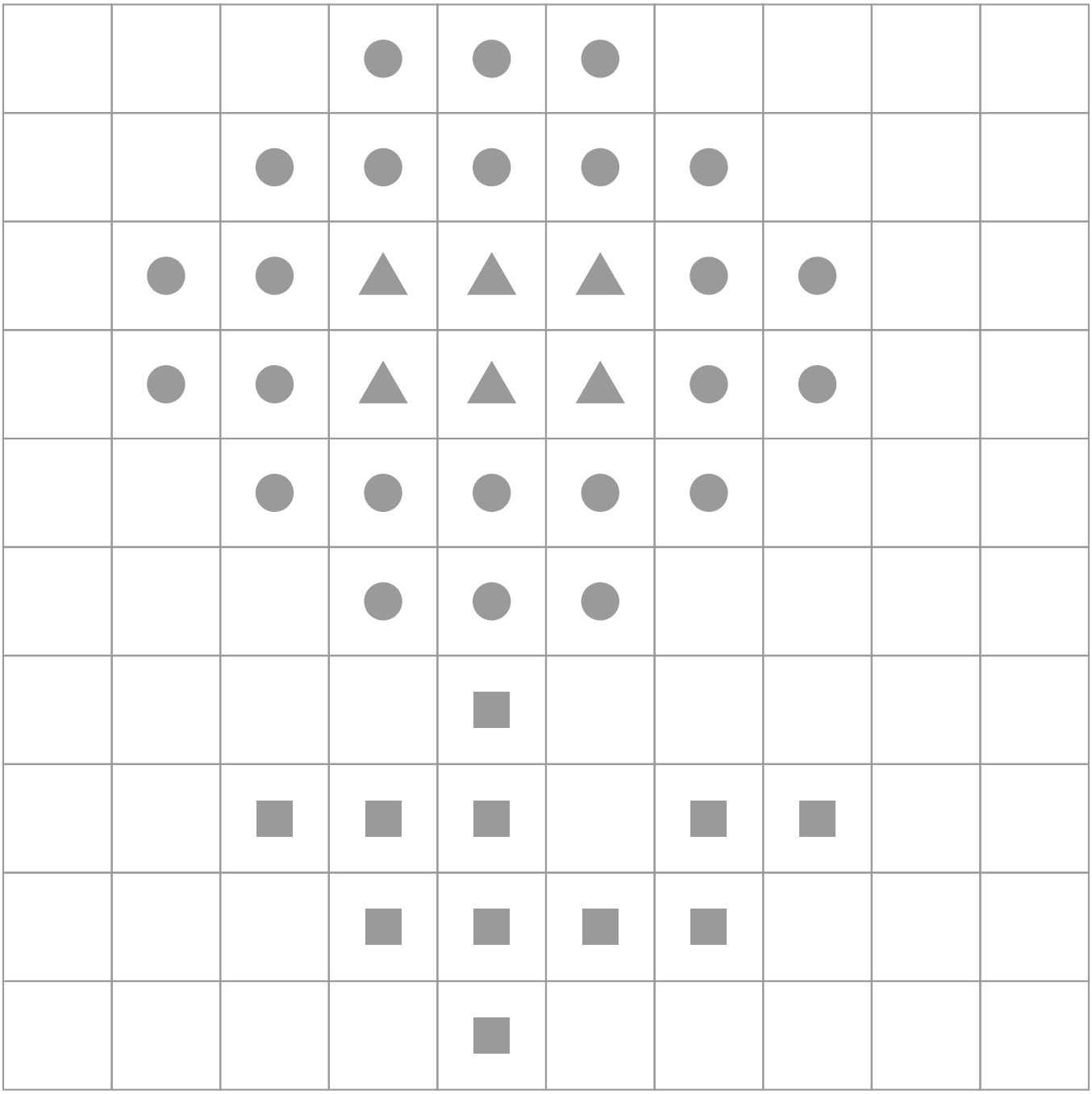
O que treina: reconhecer e nomear cores

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

Nome: _____ Data: _____

Pinta pelo código

Pinta cada quadrado com a cor do seu sinal. Os quadrados vazios ficam brancos.



● = rosa ▲ = amarelo ■ = verde

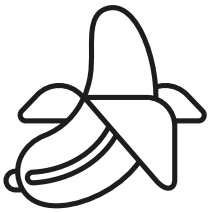
O que treina: reconhecer e nomear cores

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

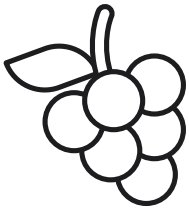
Nome: _____ Data: _____

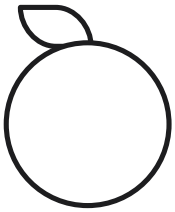
Cada fruta com a sua cor

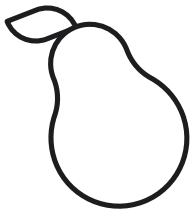
Liga cada fruta à sua cor com uma linha. Depois pinta a fruta com essa cor.











roxo

amarelo

verde

vermelho

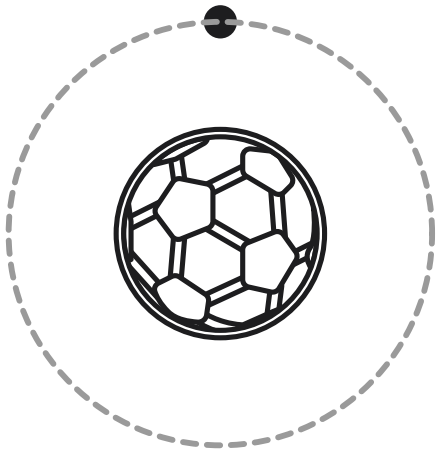
cor de laranja

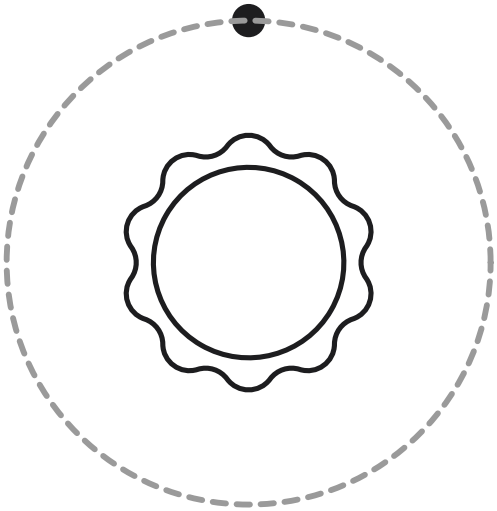
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

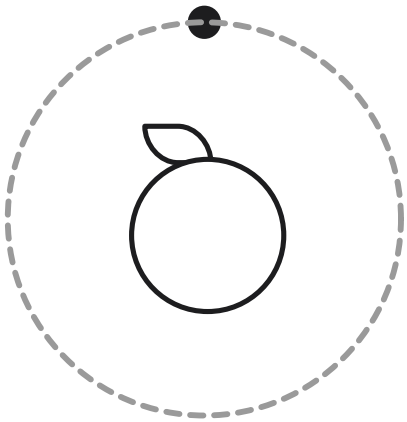
Nome: _____ Data: _____

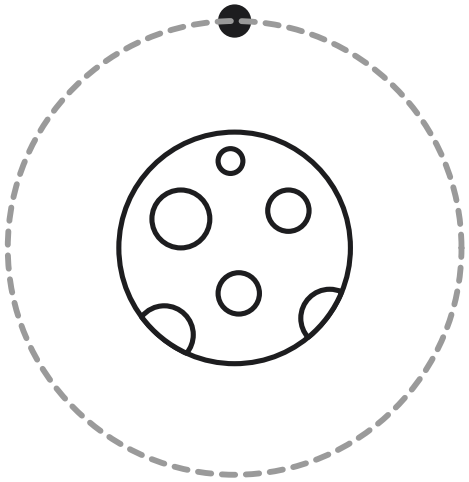
Círculos à volta

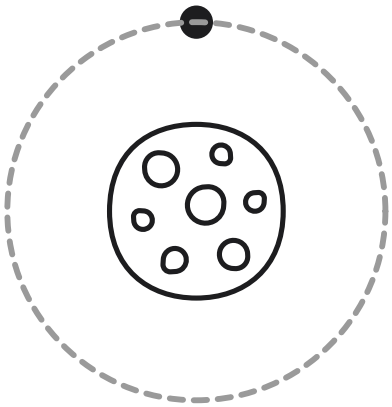
Passa por cima dos círculos tracejados, à volta de cada desenho. Começa no ponto.

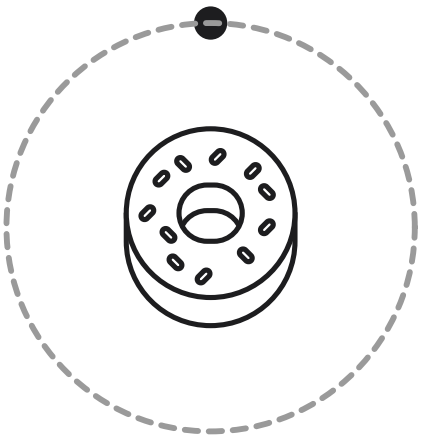












© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Quadrados escondidos

Nesta rua há muitos quadrados. Encontra-os e pinta-os de azul.

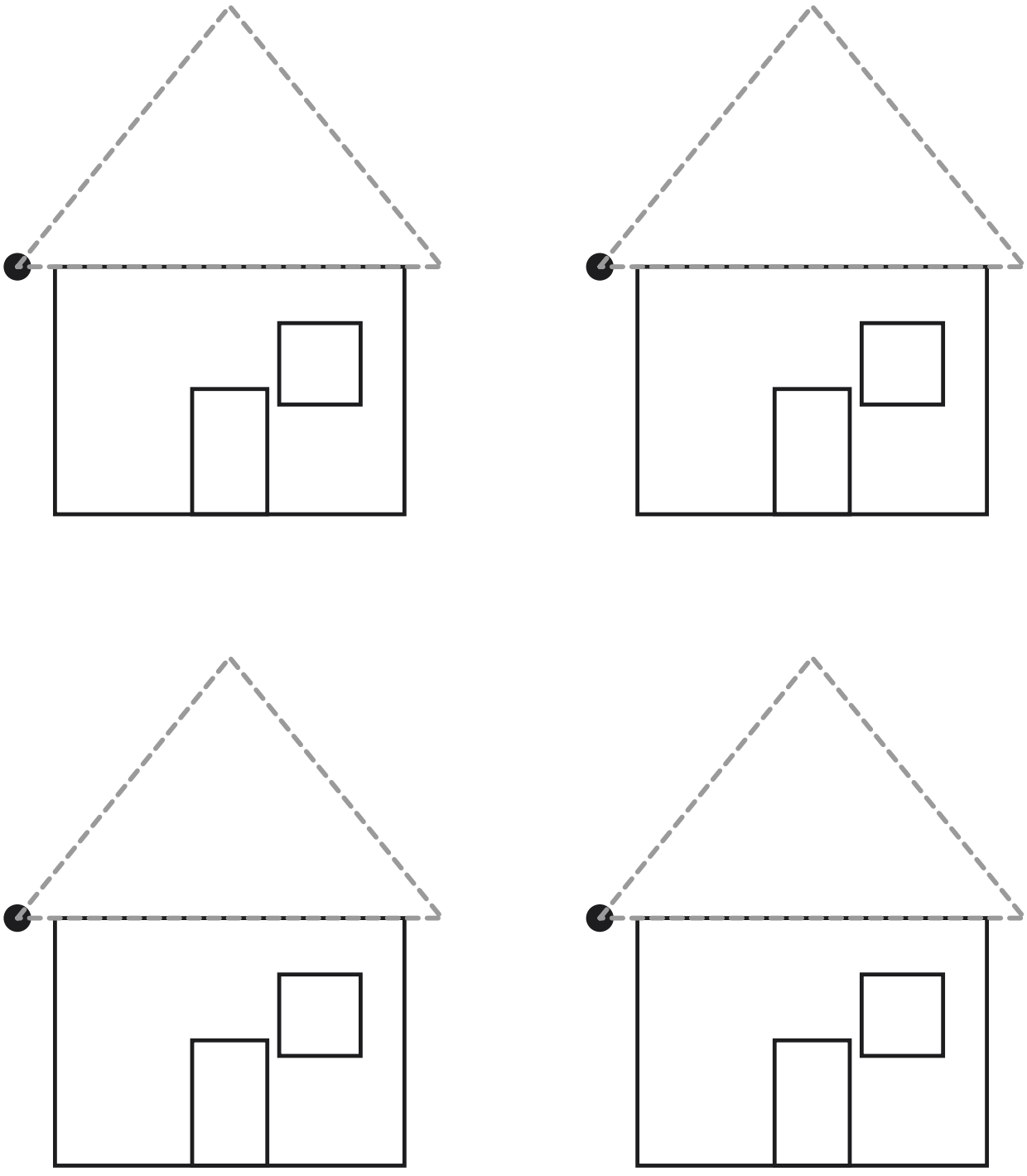


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Triângulos nos telhados

Os telhados são triângulos. Passa pelo tracejado de cada telhado e pinta as casas.

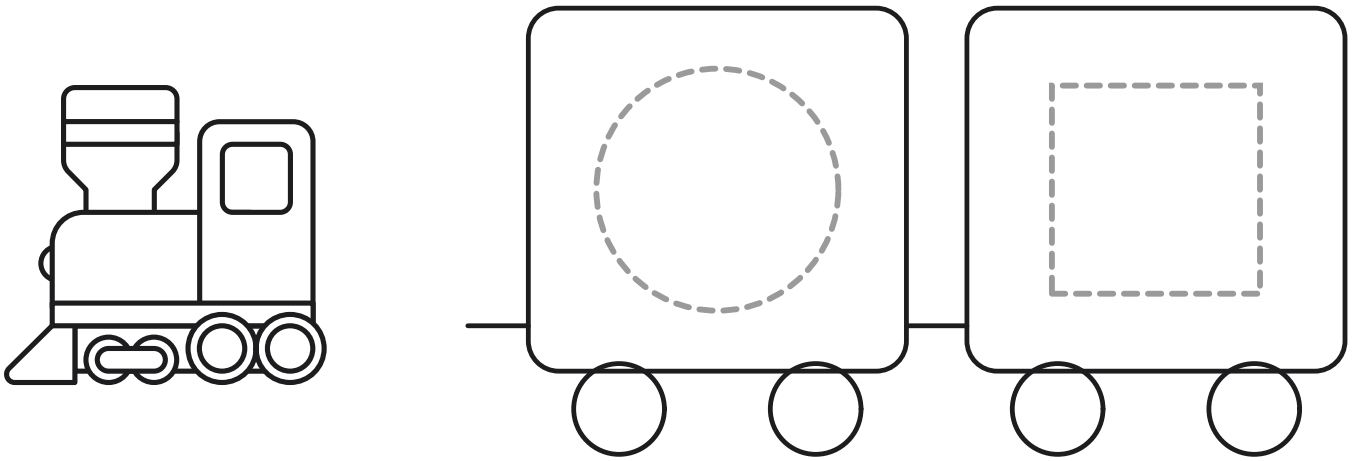


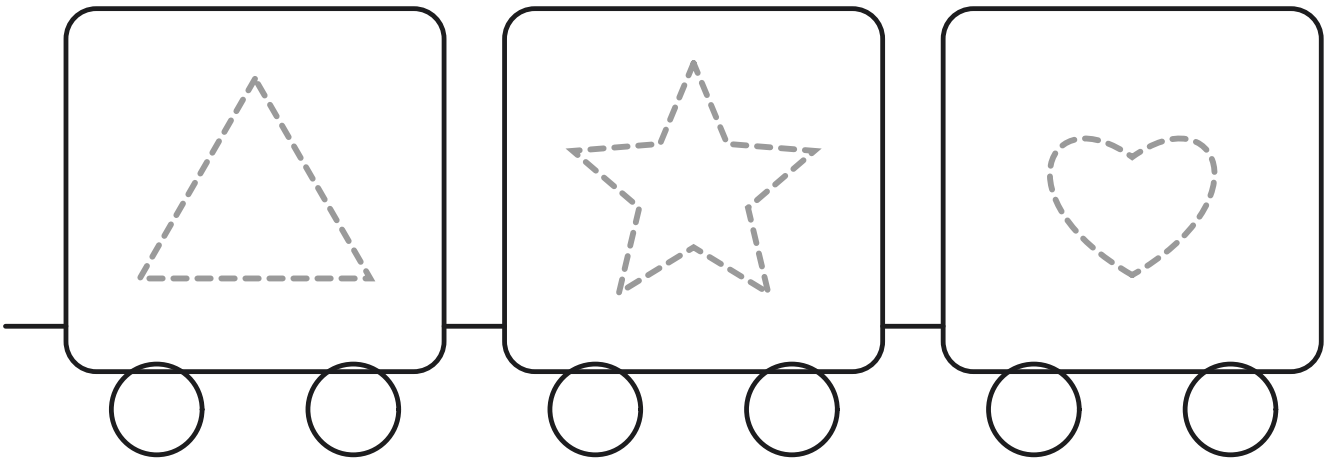
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

O comboio das formas

Cada vagão leva uma forma. Passa pelo tracejado e diz o nome de cada forma.



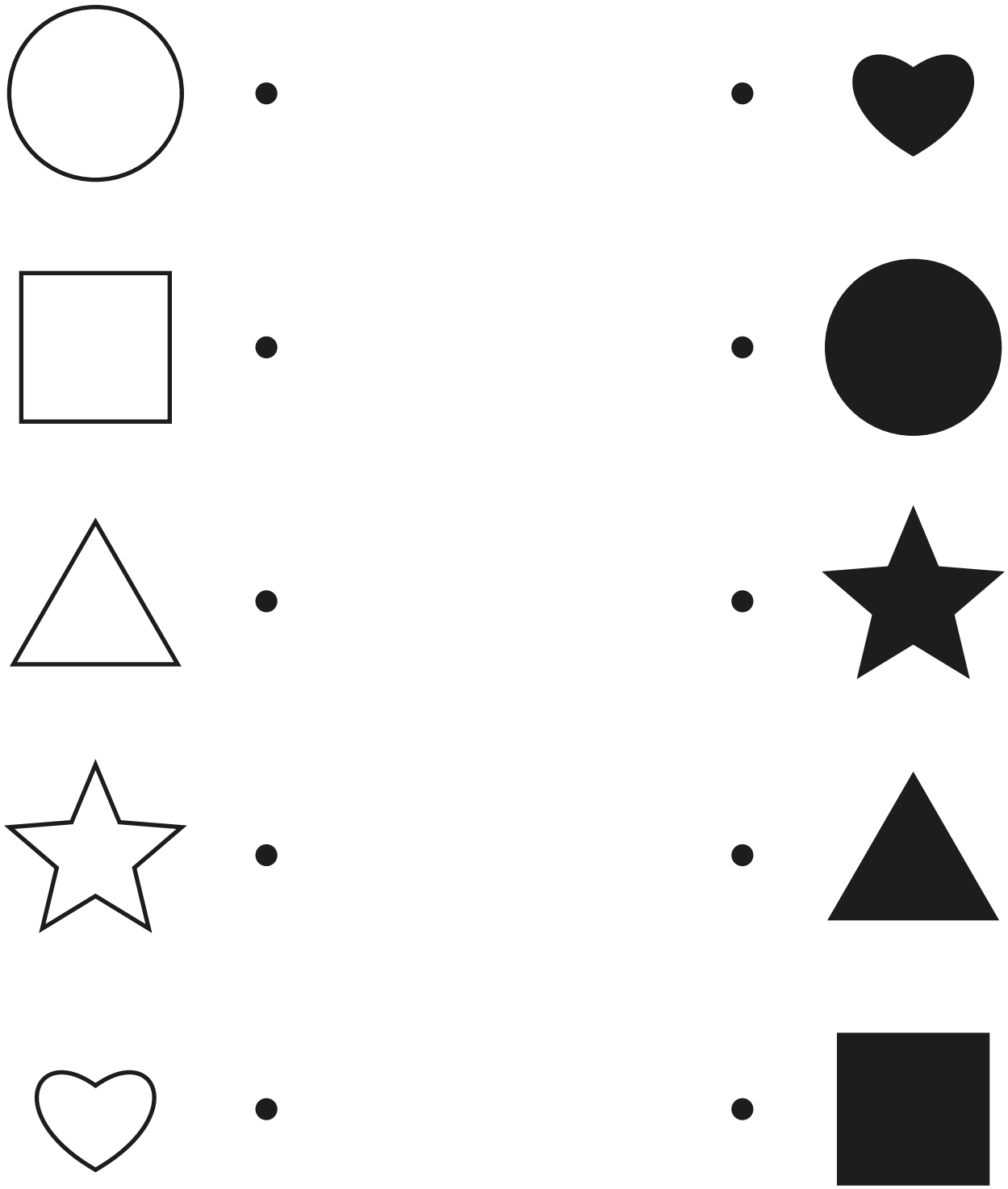


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Cada forma na sua sombra

Liga cada forma à sua sombra com uma linha.

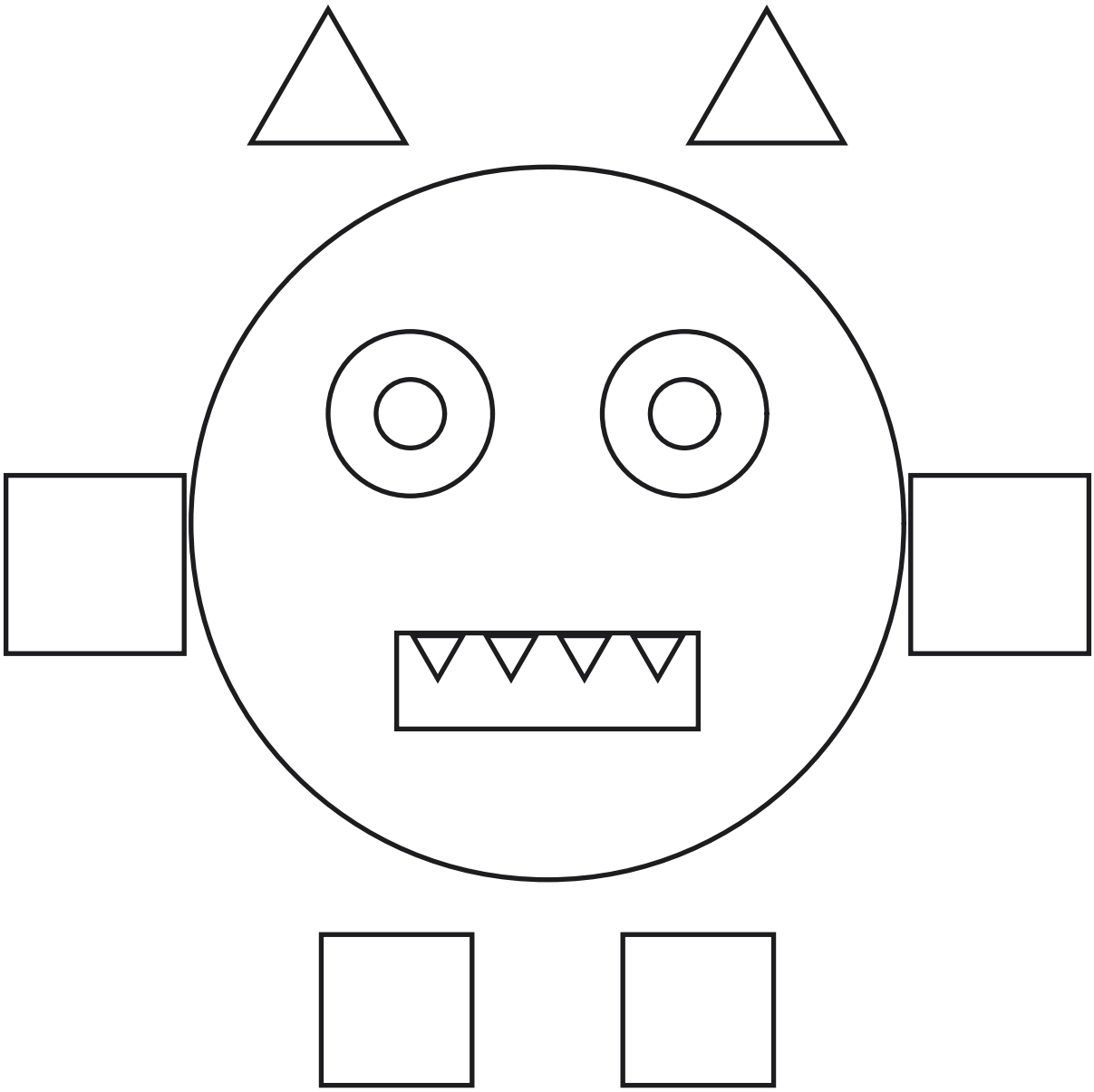


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

O monstro das formas

Pinta o monstro: círculos de verde, triângulos de vermelho e quadrados de azul.



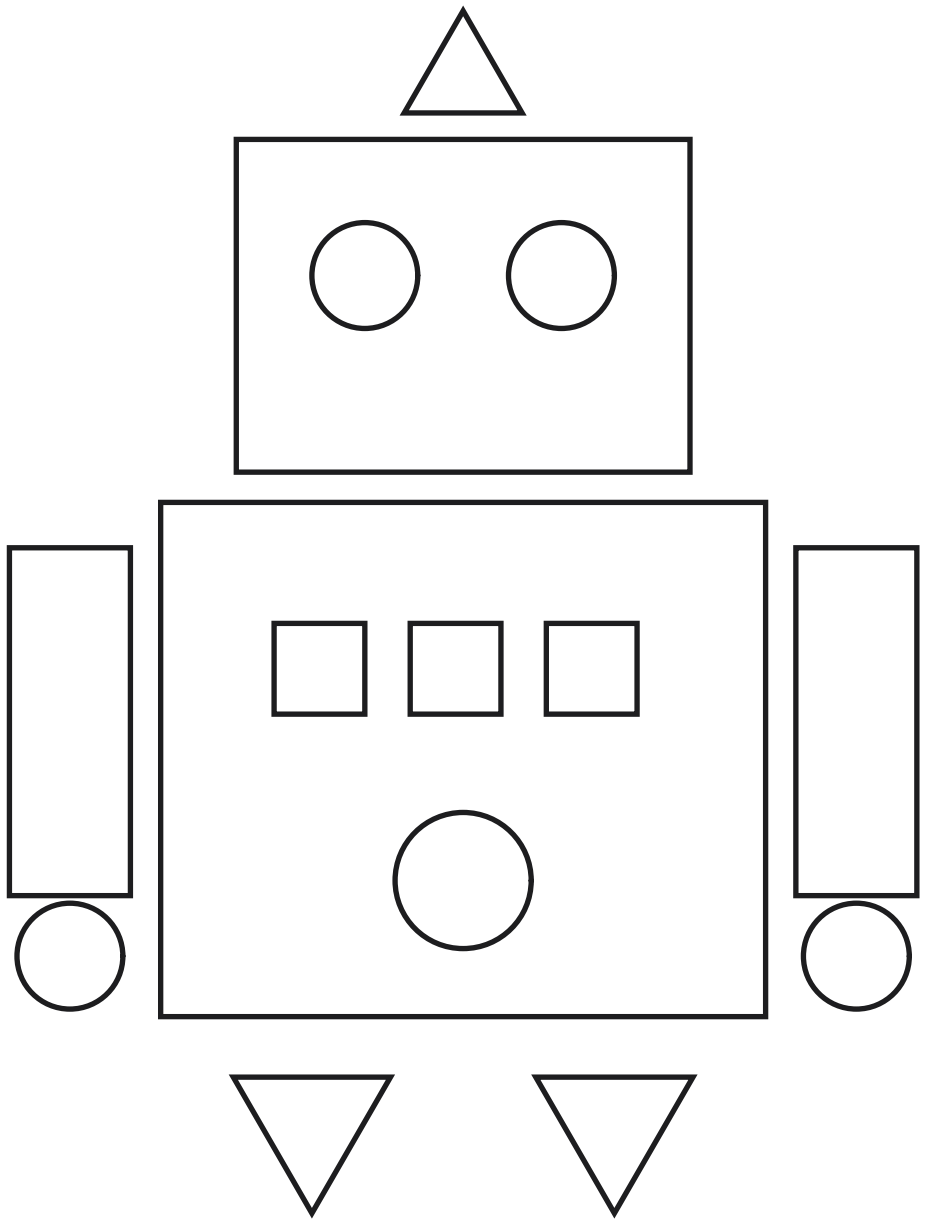
= verde = vermelho = azul

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

Nome: _____ Data: _____

O robô das formas

Conta as formas do robô e escreve quantas há de cada uma nas caixas.



○ = _____

△ = _____

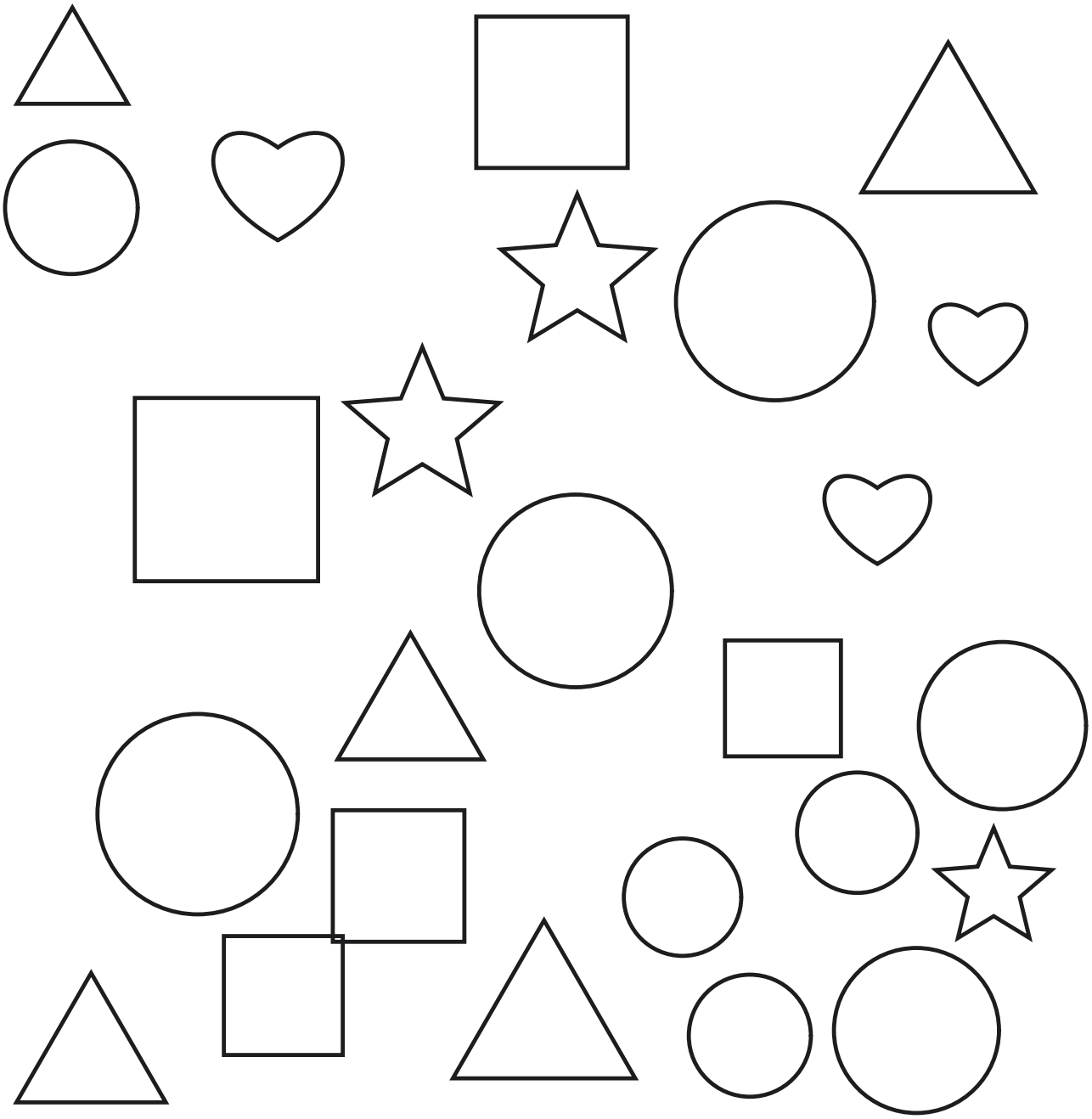
□ = _____

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

Nome: _____ Data: _____

Pinta só os círculos

Procura todos os círculos e pinta-os. Quantos encontraste? Escreve o número na caixa.



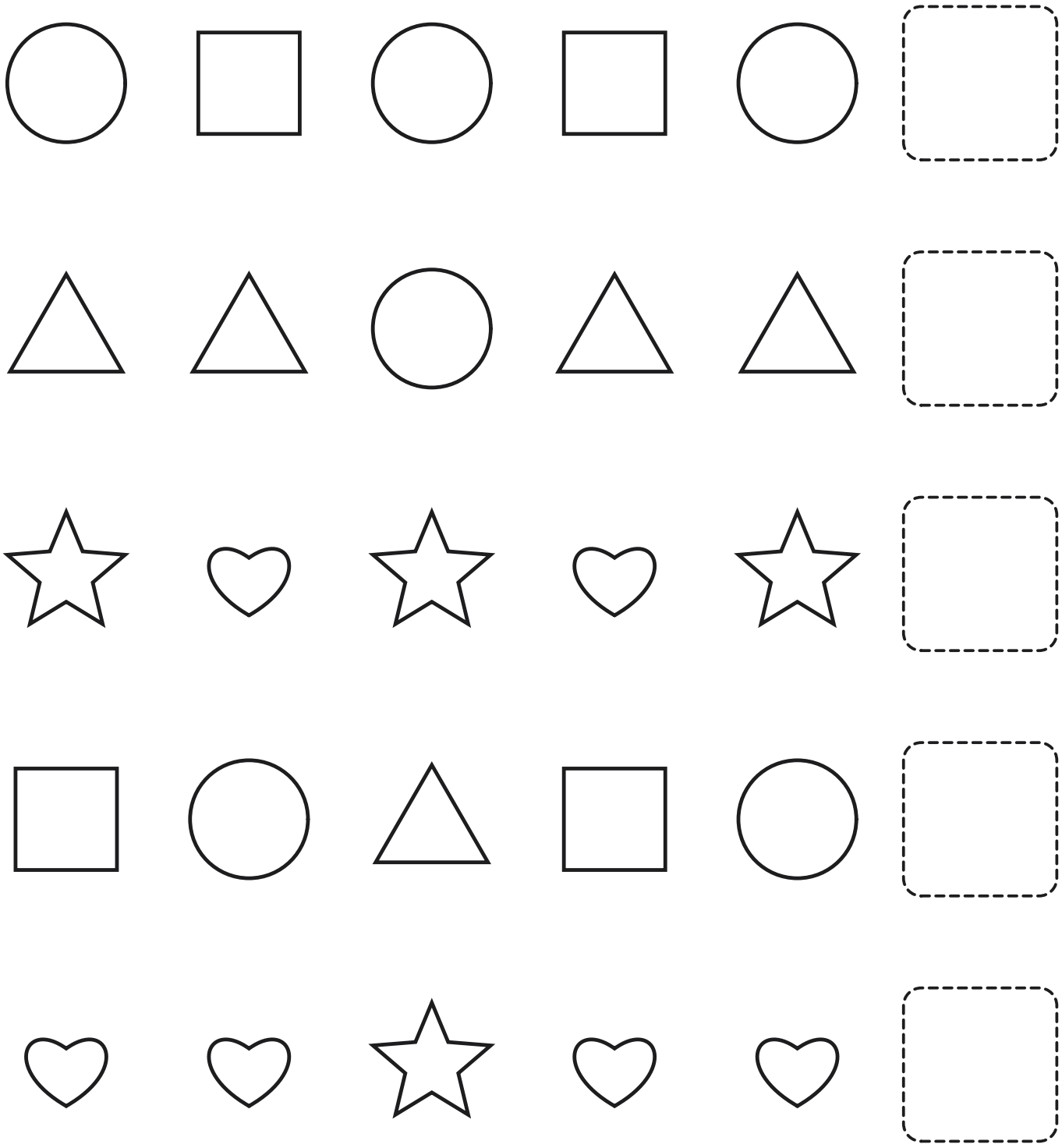
Encontrei ☐ **círculos.**

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

Nome: _____ Data: _____

A forma que falta

Olha para cada fila: as formas repetem-se. Desenha na caixa a forma que falta.

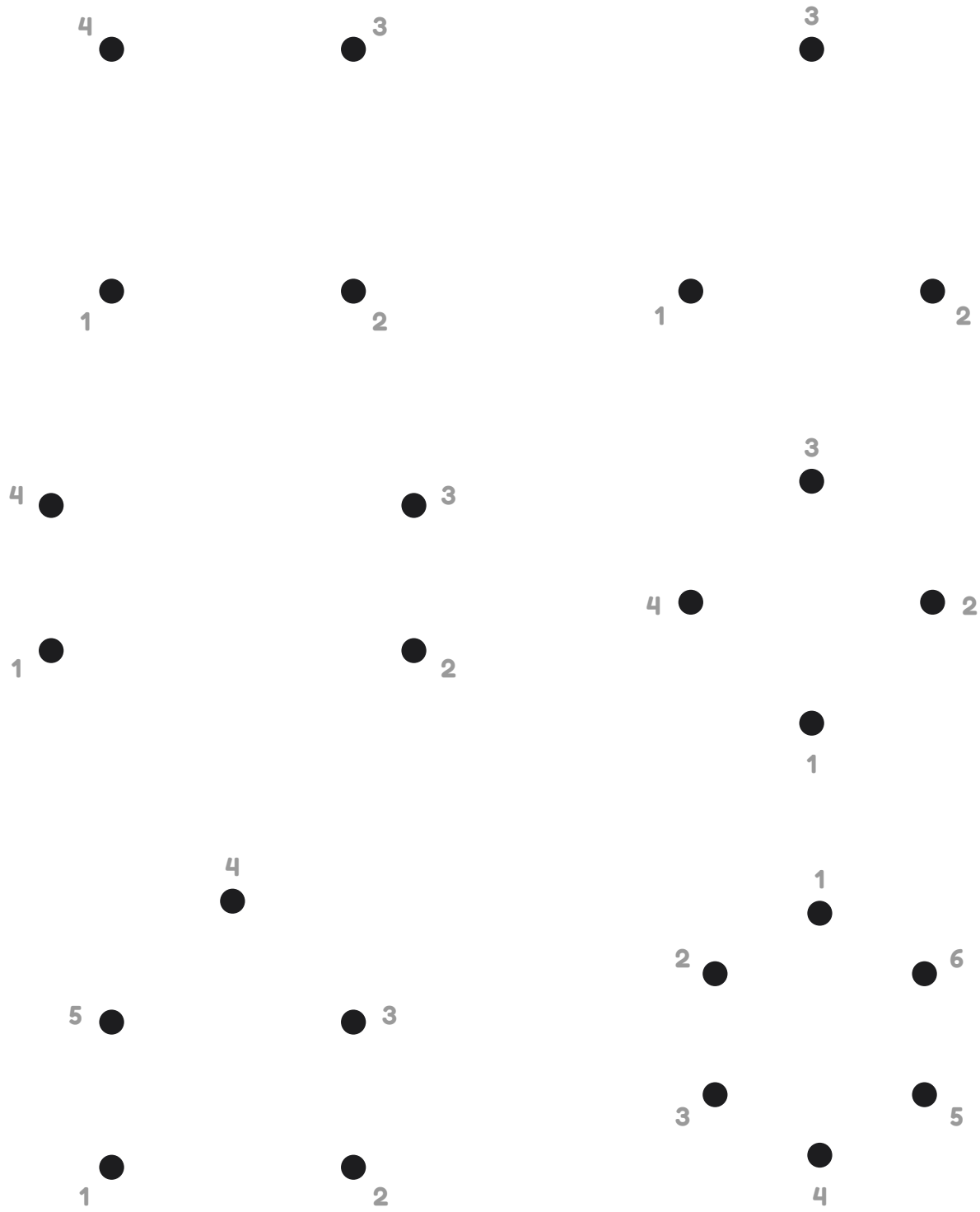


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Desenha a forma

Une os pontos pela ordem dos números e descobre a forma. Depois diz o nome dela.



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

Nome: _____ Data: _____

Conta as maçãs

Conta as maçãs de cada linha e faz um círculo à volta do número certo.



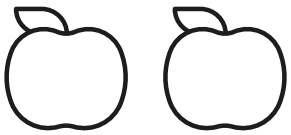
1 2 3 4 5



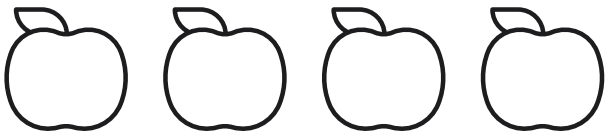
1 2 3 4 5



1 2 3 4 5



1 2 3 4 5



1 2 3 4 5

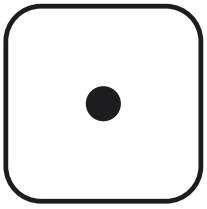
O que treina: contar até 5 e ligar número e quantidade

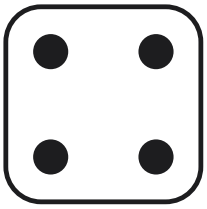
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

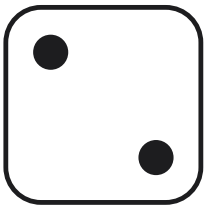
Nome: _____ Data: _____

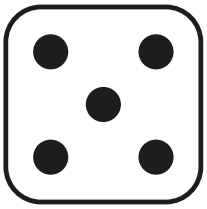
Número e quantidade

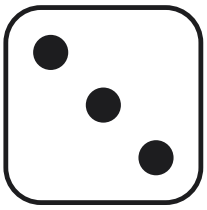
Conta as pintas de cada dado e liga-o ao número certo.











3

5

1

4

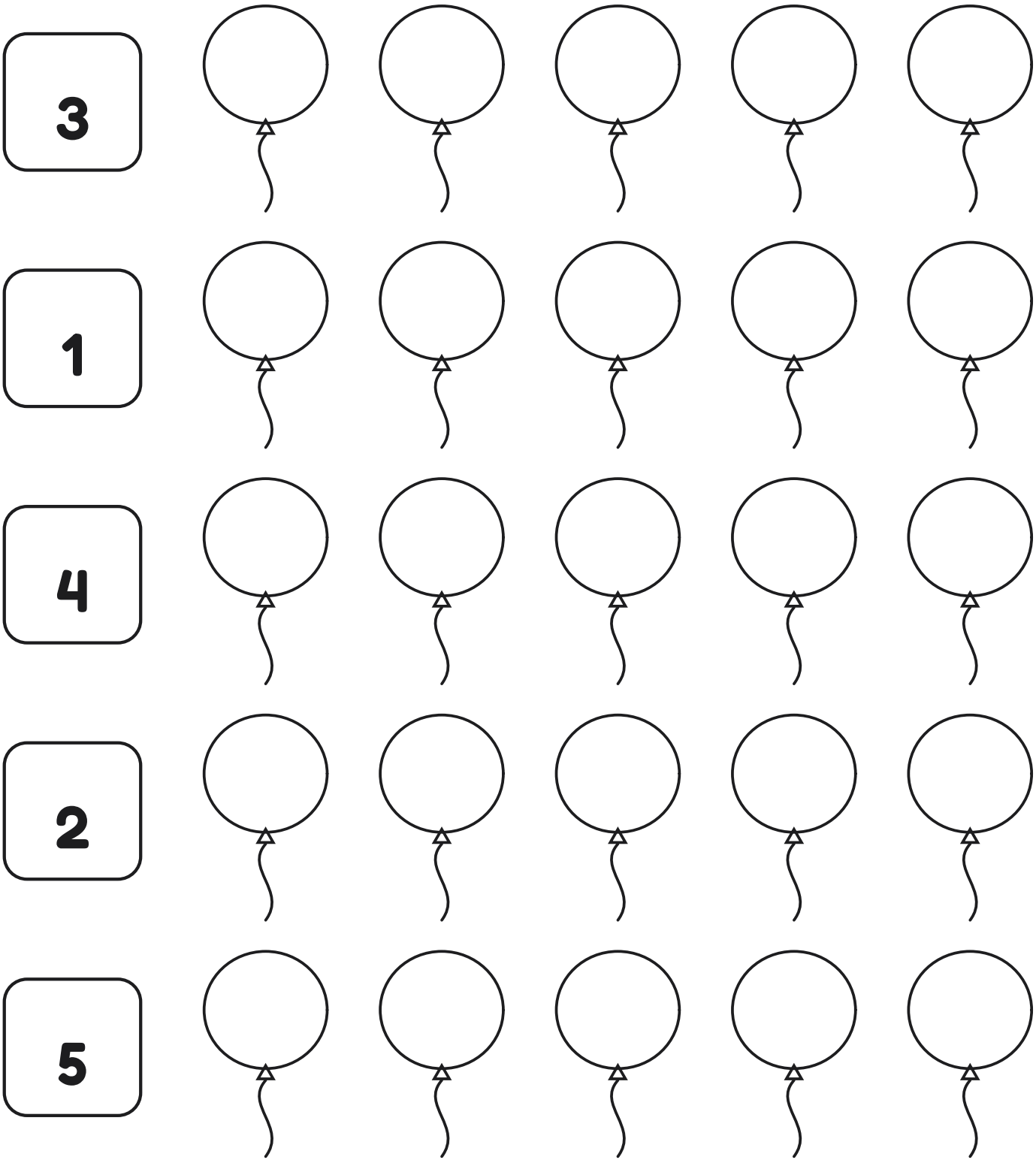
2

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

Nome: _____ Data: _____

Pinta os balões

Olha para o número de cada linha e pinta só esse número de balões.



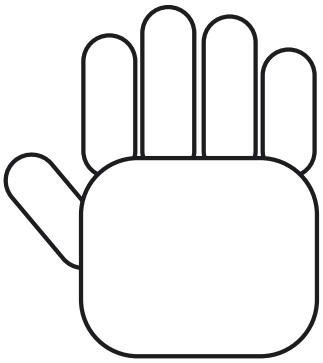
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

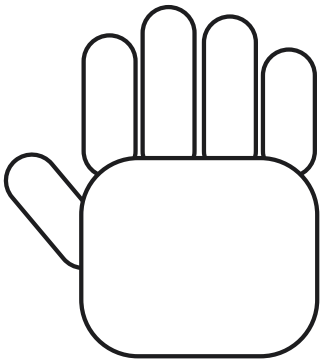
Os dedos da mão

Pinta tantos dedos como o número da caixa. Depois mostra-os com a tua mão!

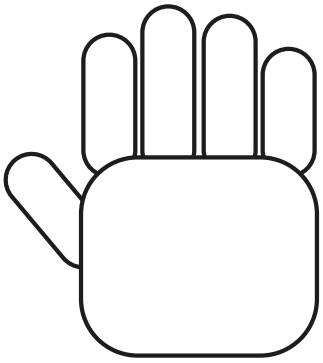
2



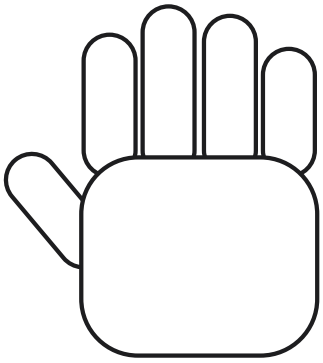
4



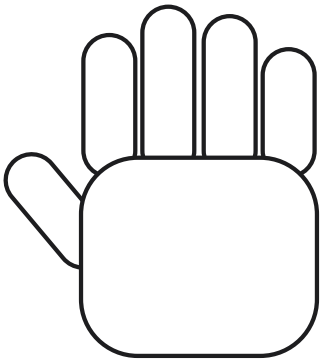
1



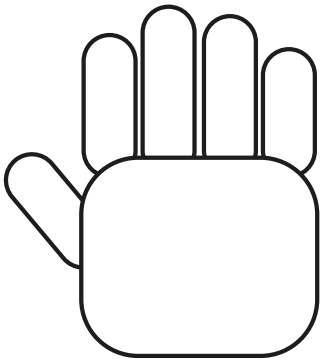
5



3



2

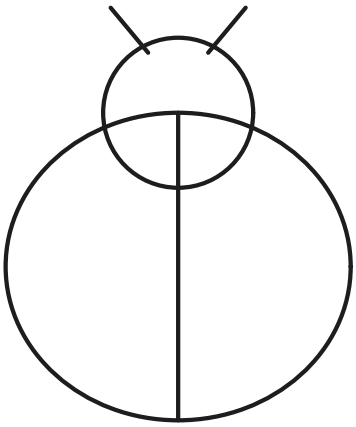


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

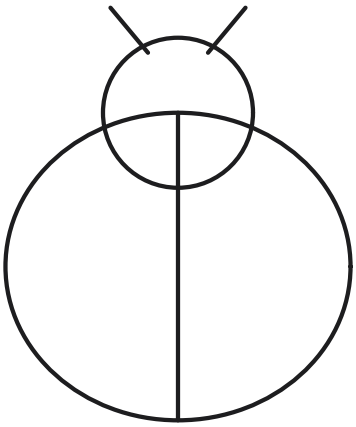
Nome: _____ Data: _____

As pintas da joaninha

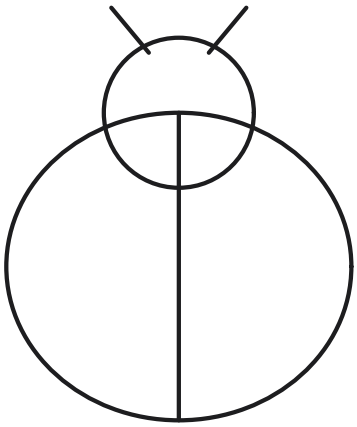
Desenha nas costas de cada joaninha tantas pintas como o número.



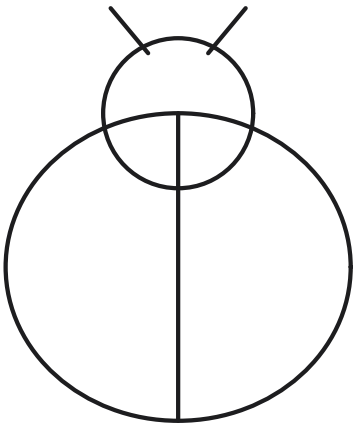
1



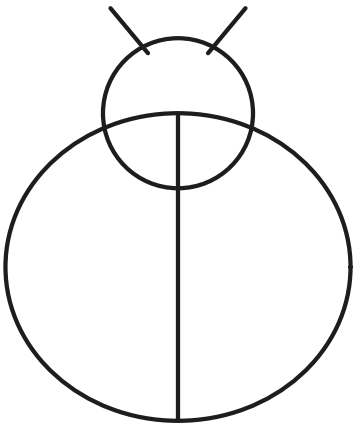
3



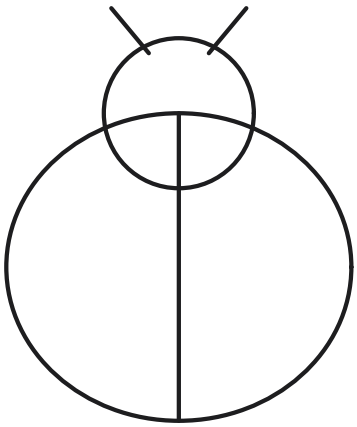
5



2



4



5

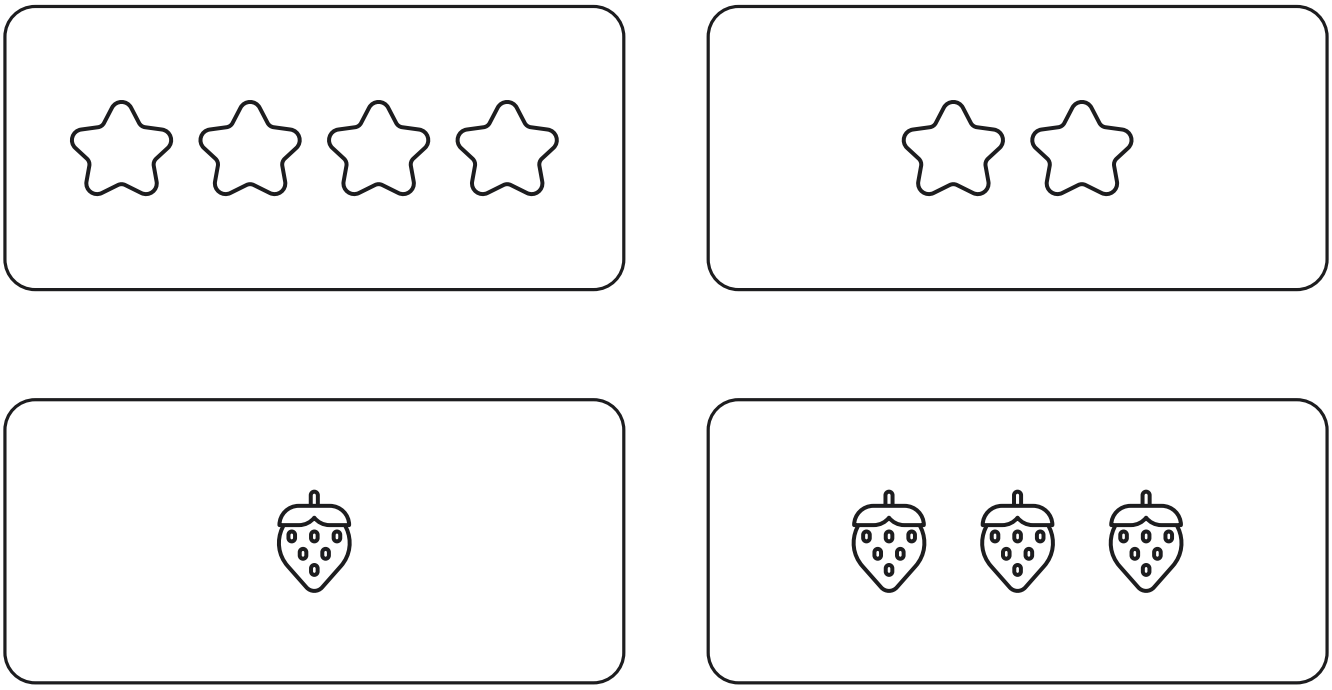
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

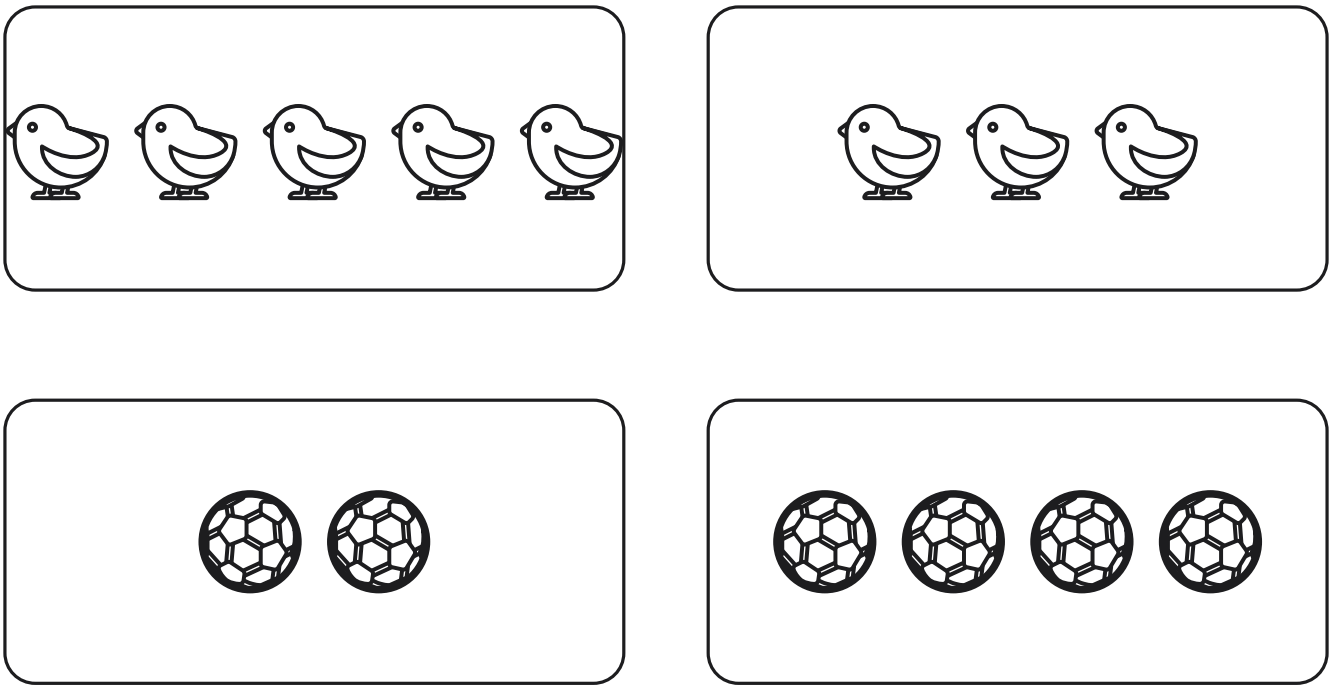
Mais e menos

Em cima: faz uma cruz no grupo que tem MAIS. Em baixo: faz uma cruz no grupo que tem MENOS.

MAIS



MENOS



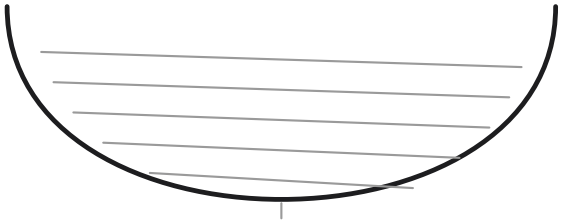
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

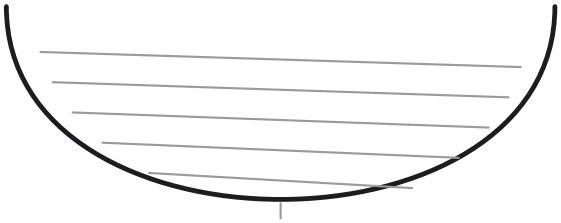
Ovos no ninho

Desenha em cada ninho tantos ovos como o número.

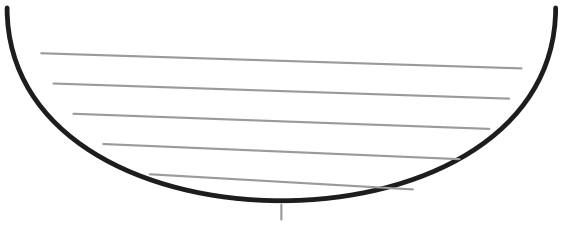
2



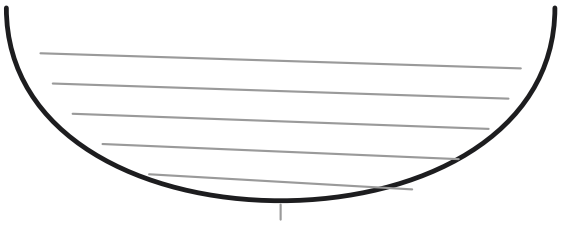
4



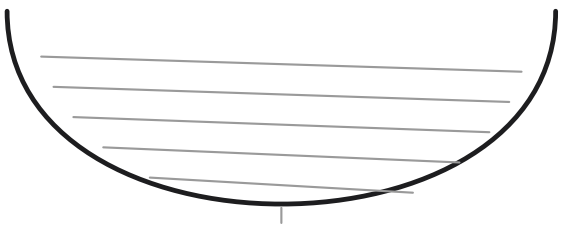
1



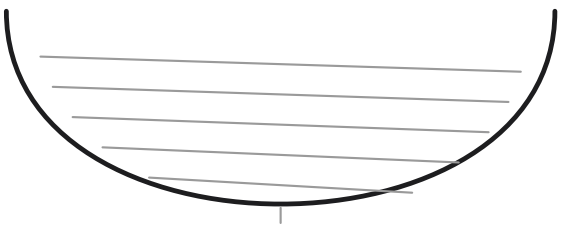
5



3



3

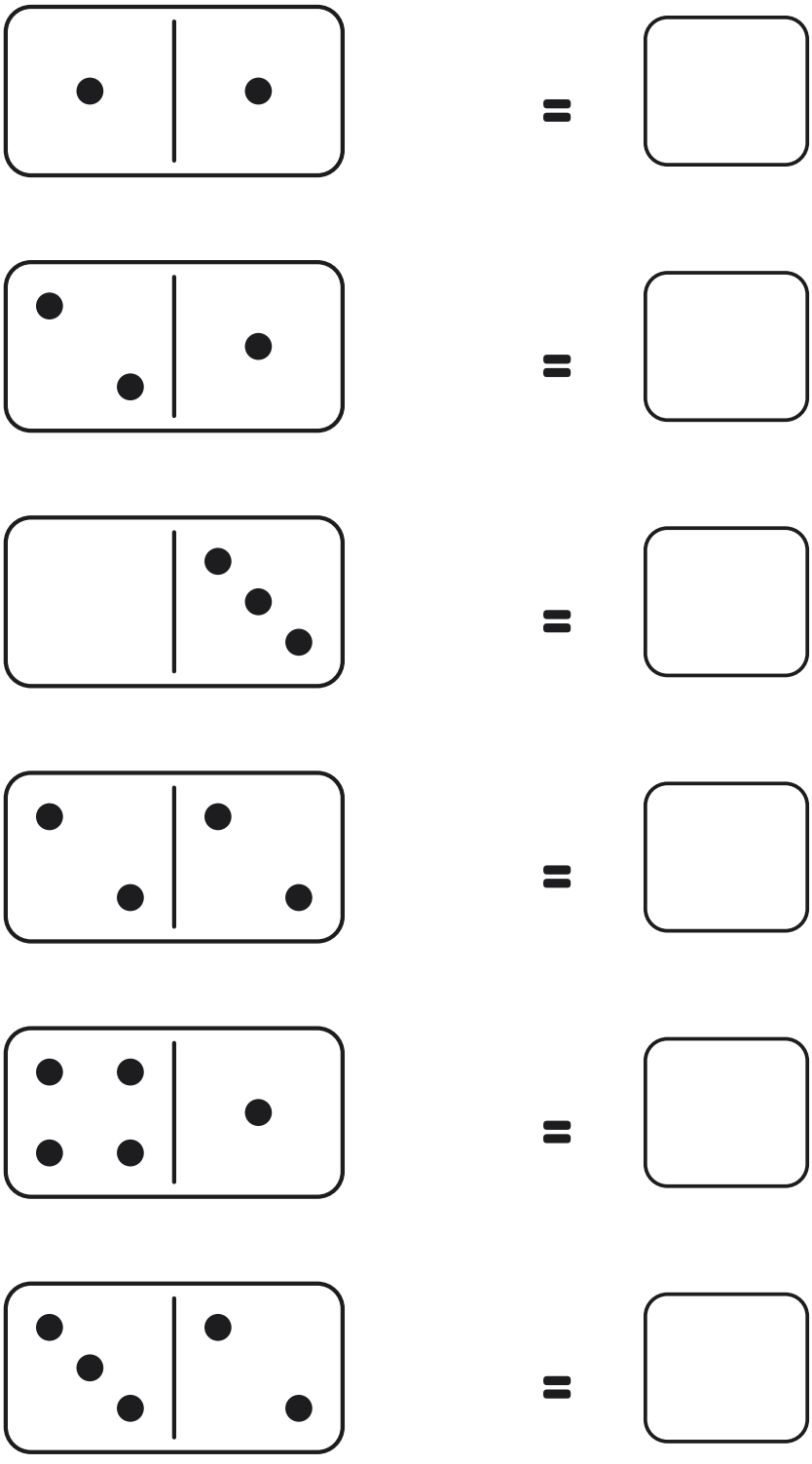


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Dominó até 5

Conta todas as pintas de cada peça de dominó e escreve o número na caixa.

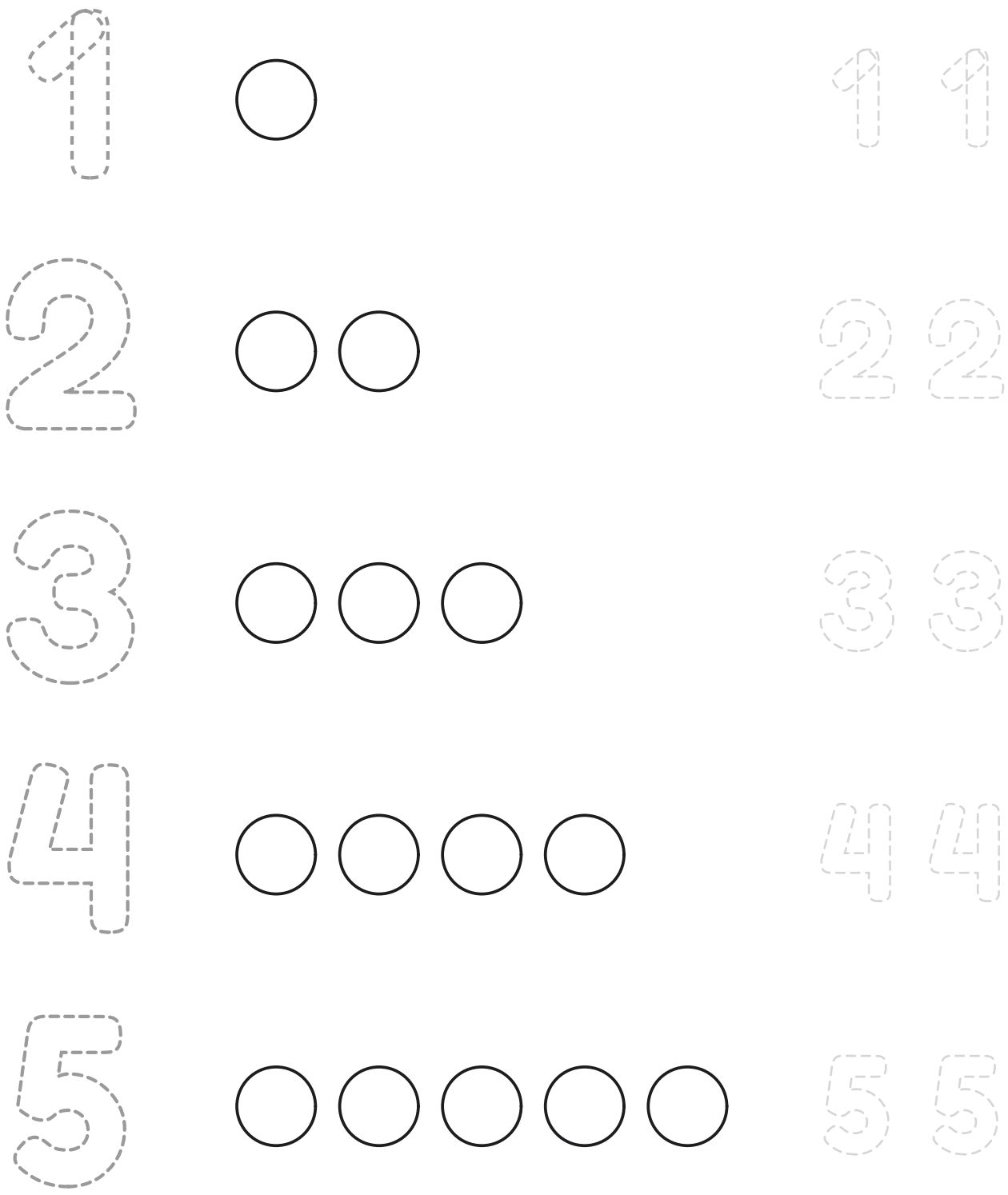


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Traça do 1 ao 5

Passa o dedo e depois o lápis por cima de cada número. Pinta tantas bolinhas como o número.



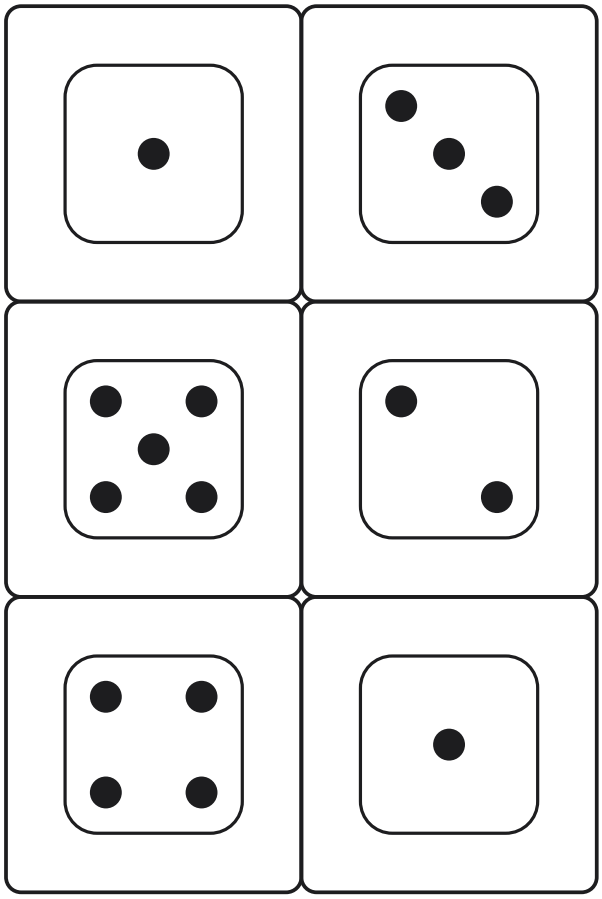
O que treina: contar até 5 e ligar número e quantidade

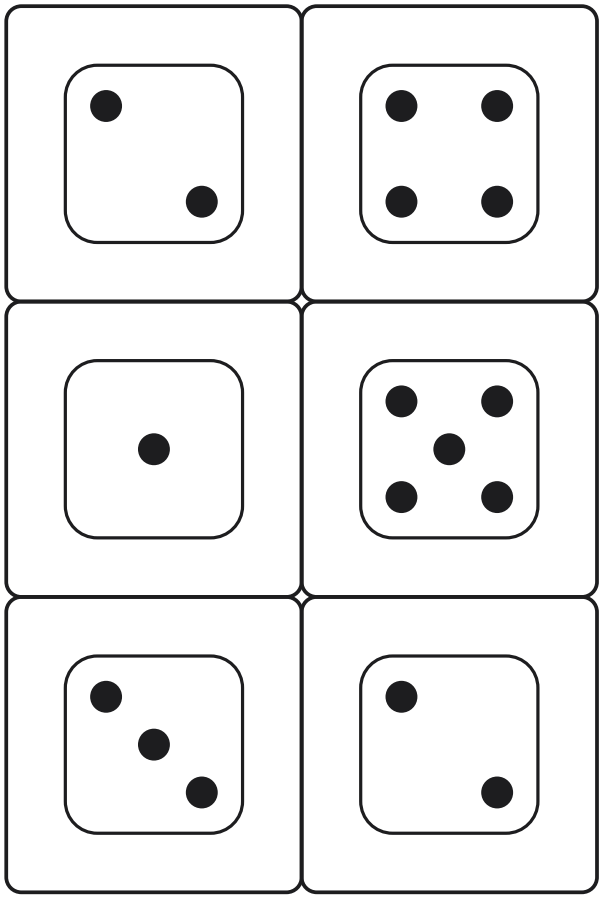
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Bingo dos números

Um adulto recorta os cartões e tira um de cada vez. Quem tiver a quantidade, pinta-a. Ganha quem pintar tudo!





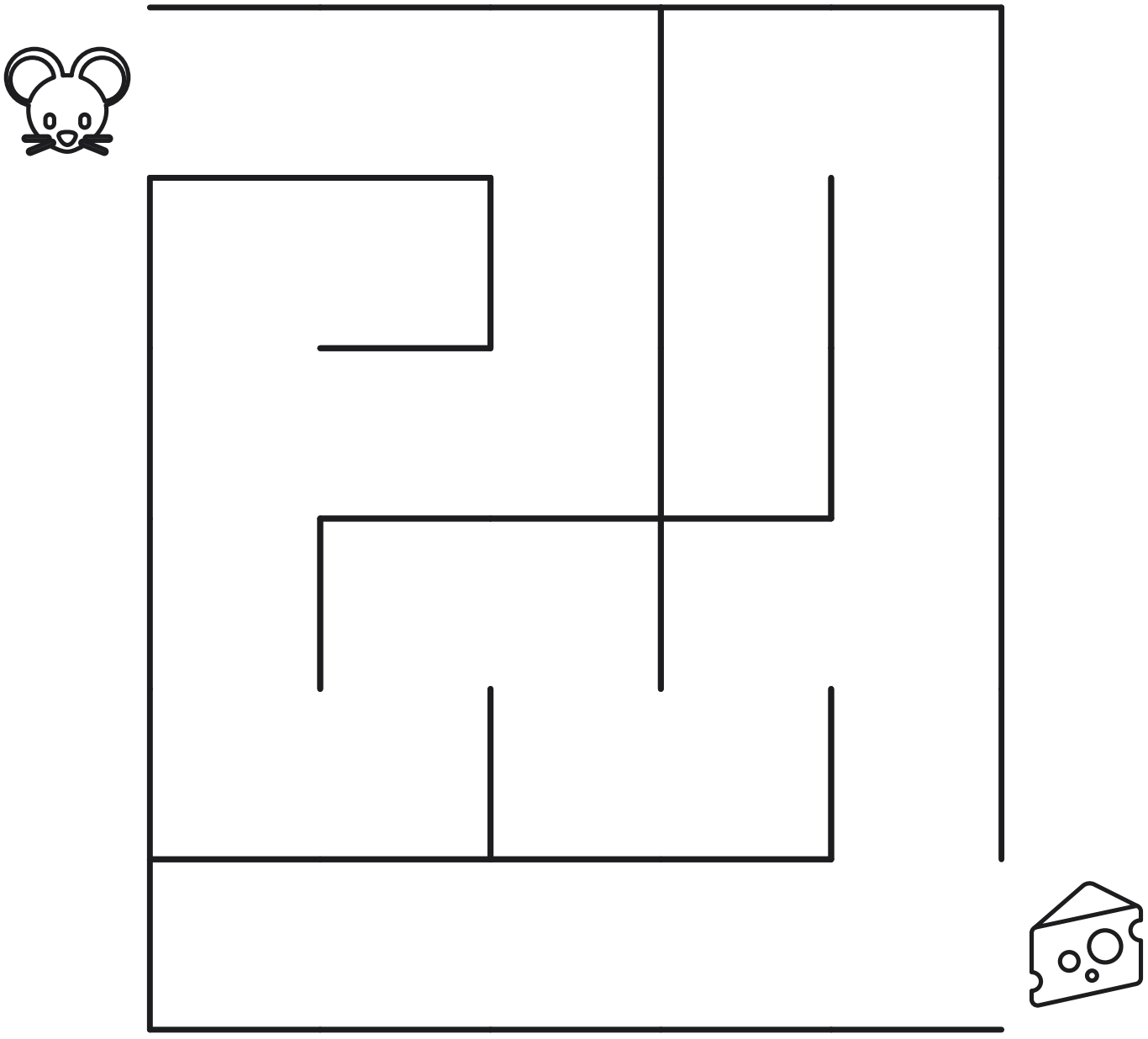
1	2	3	4	5

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

Nome: _____ Data: _____

O rato e o queijo

O rato tem fome! Mostra-lhe o caminho até ao queijo.



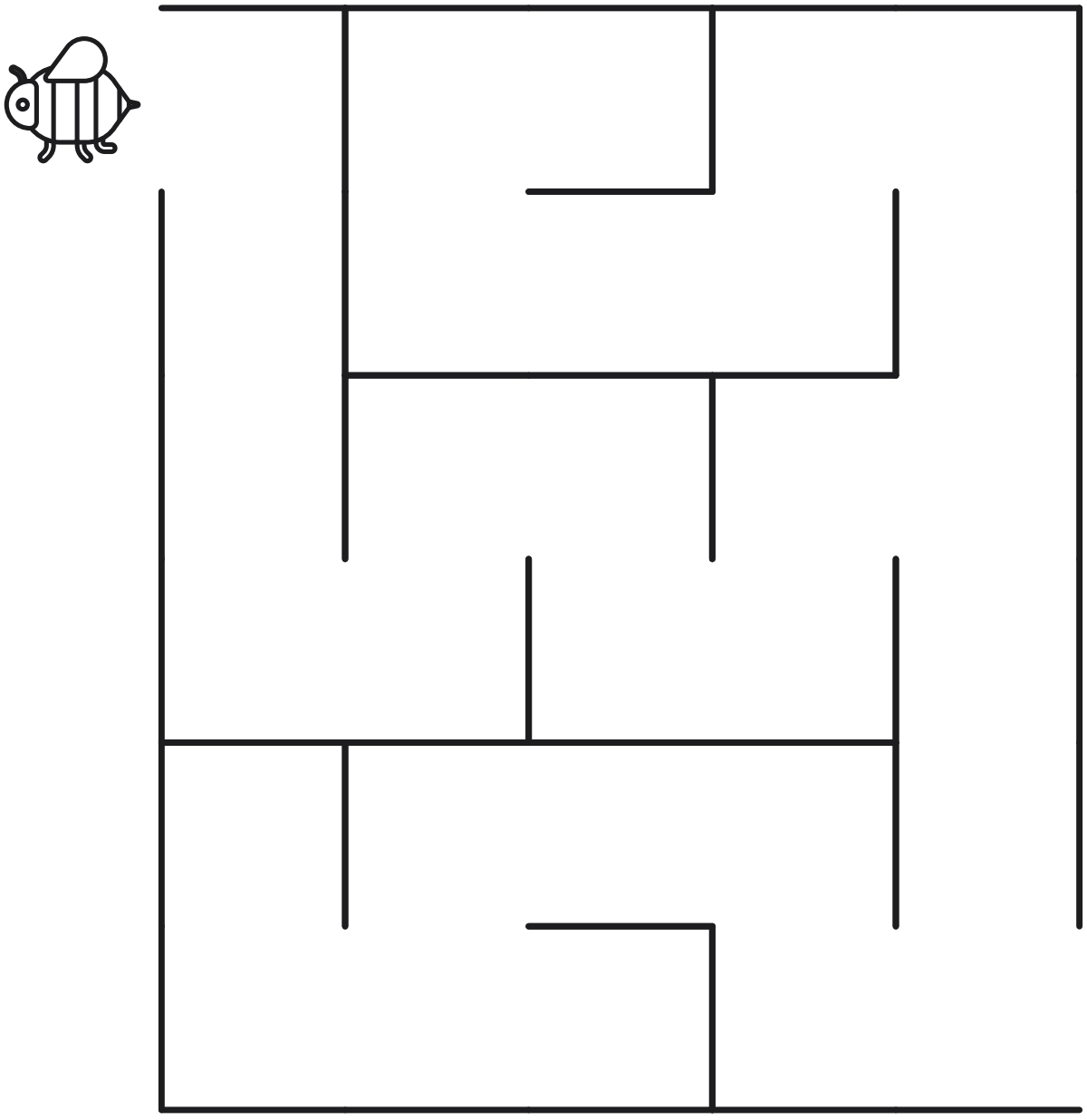
O que treina: planear um caminho, atenção e persistência

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

Nome: _____ Data: _____

A abelha e a flor

Ajuda a abelha a chegar à flor sem passar pelas paredes.

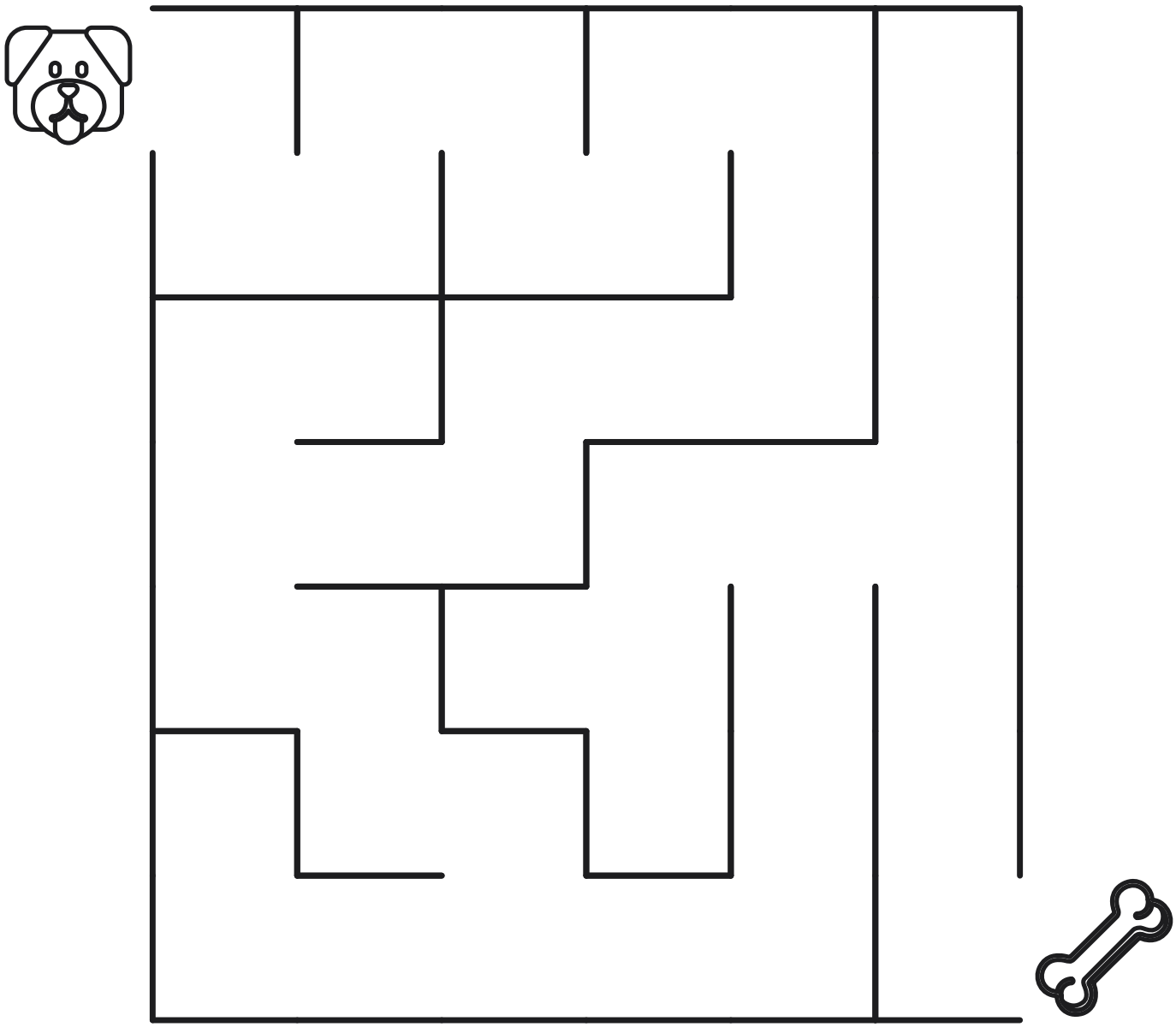


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

O cão e o osso

O cão escondeu o osso. Encontra o caminho até ele.

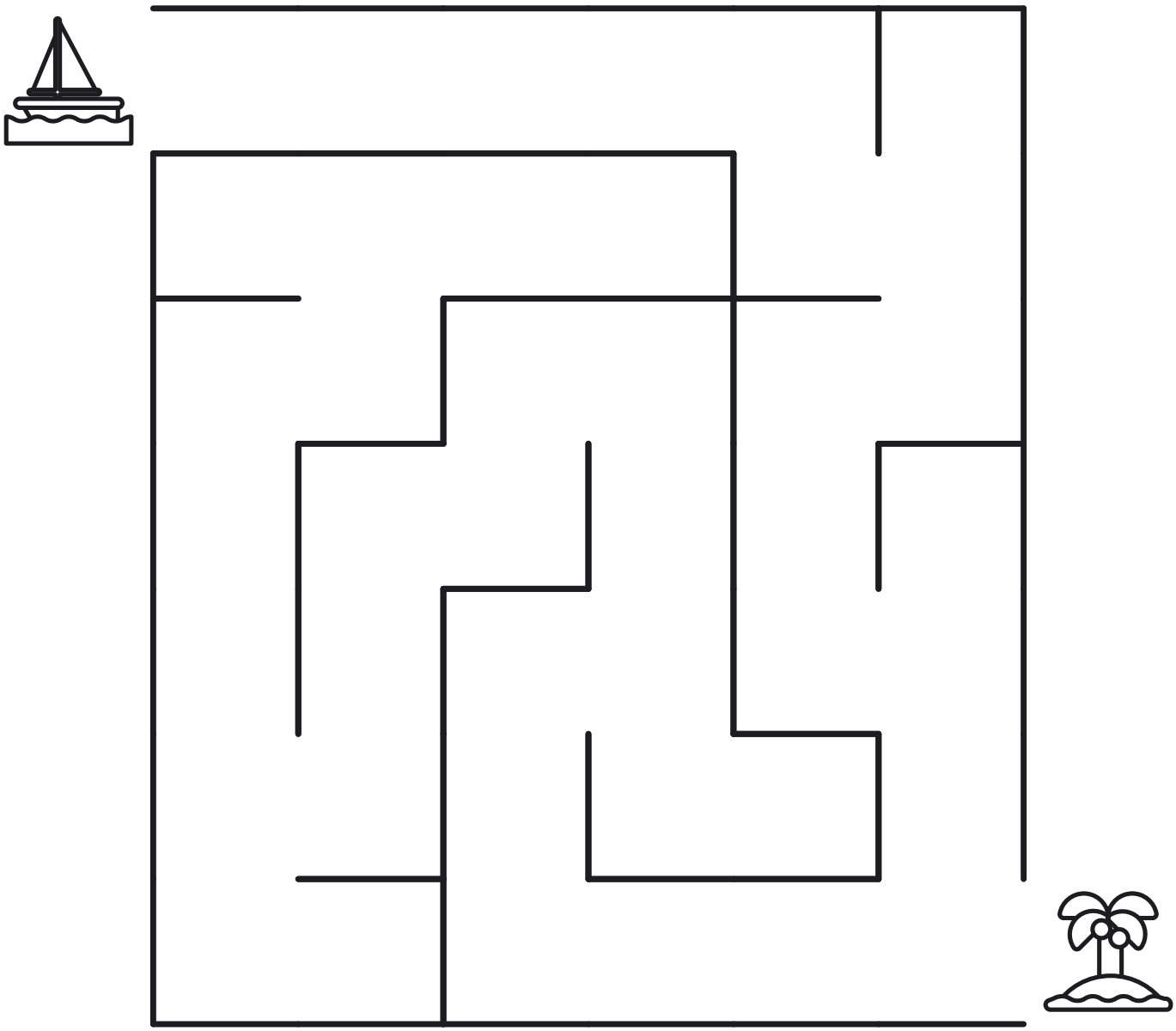


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

O barco e a ilha

Leva o barco pelo mar até à ilha.

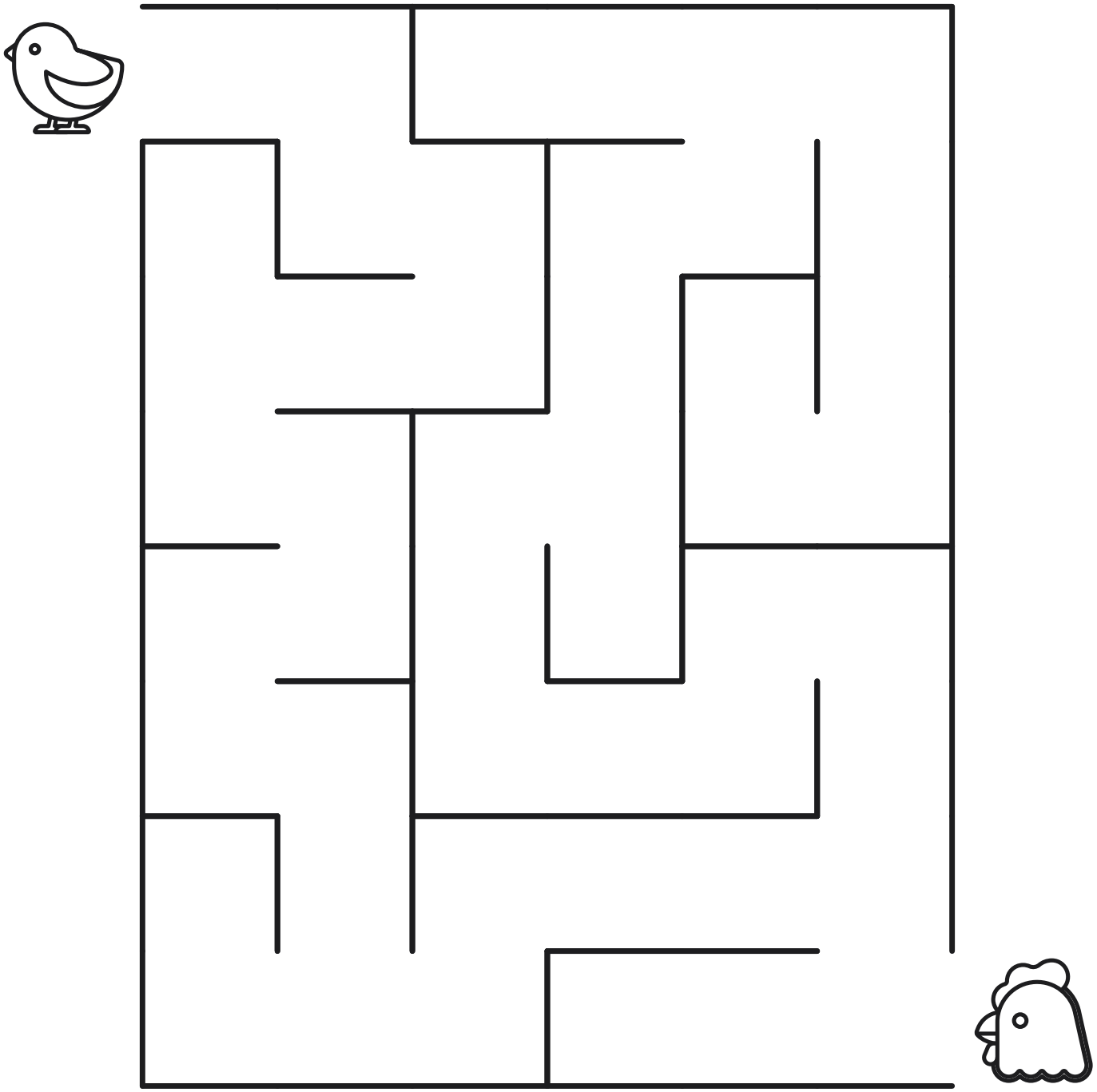


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

O pinto e a galinha

O pinto perdeu-se! Leva-o de volta para a mãe galinha.



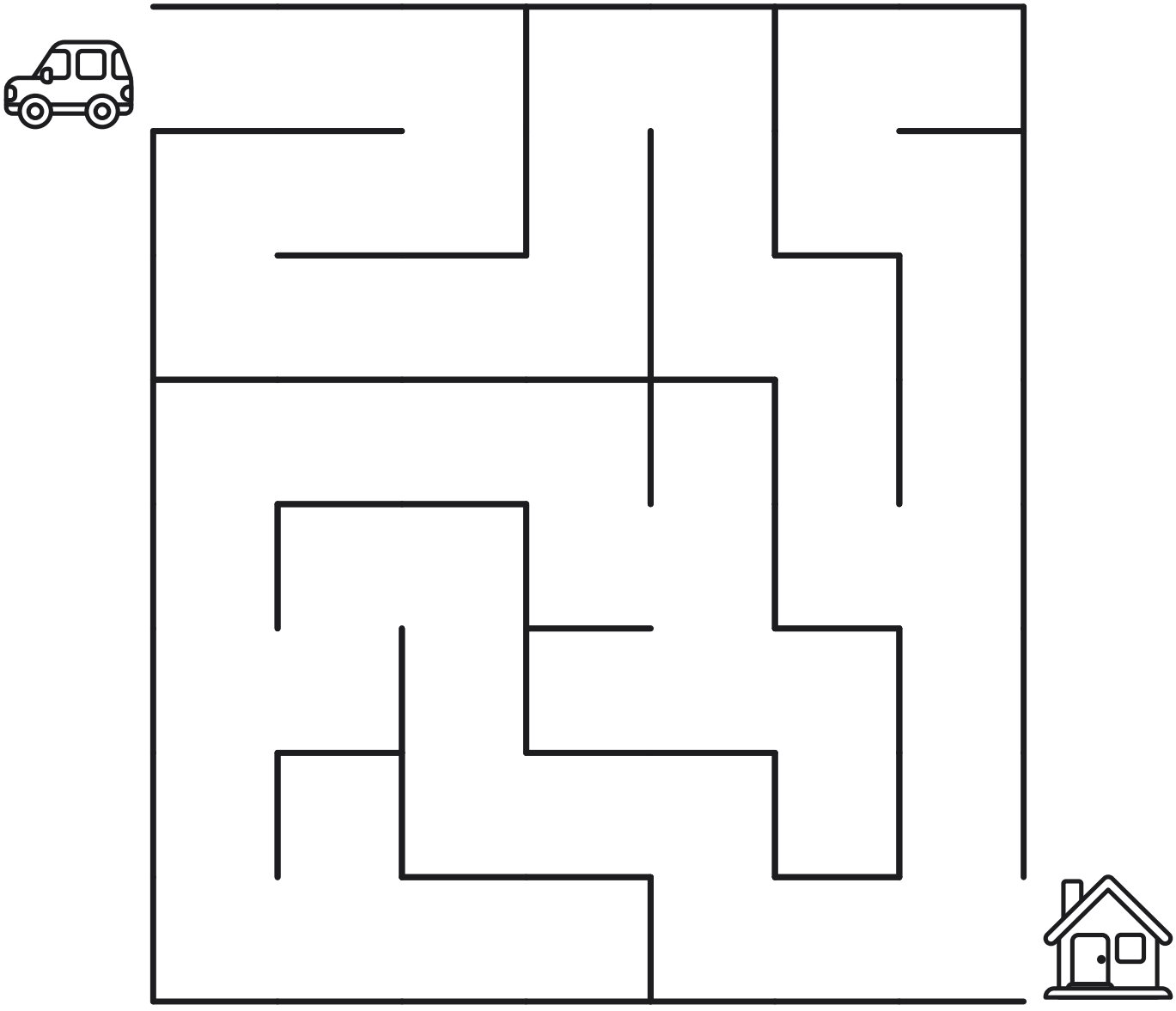
O que treina: planear um caminho, atenção e persistência

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

Nome: _____ Data: _____

O carro e a garagem

Conduz o carro até à garagem, sem bater nas paredes.



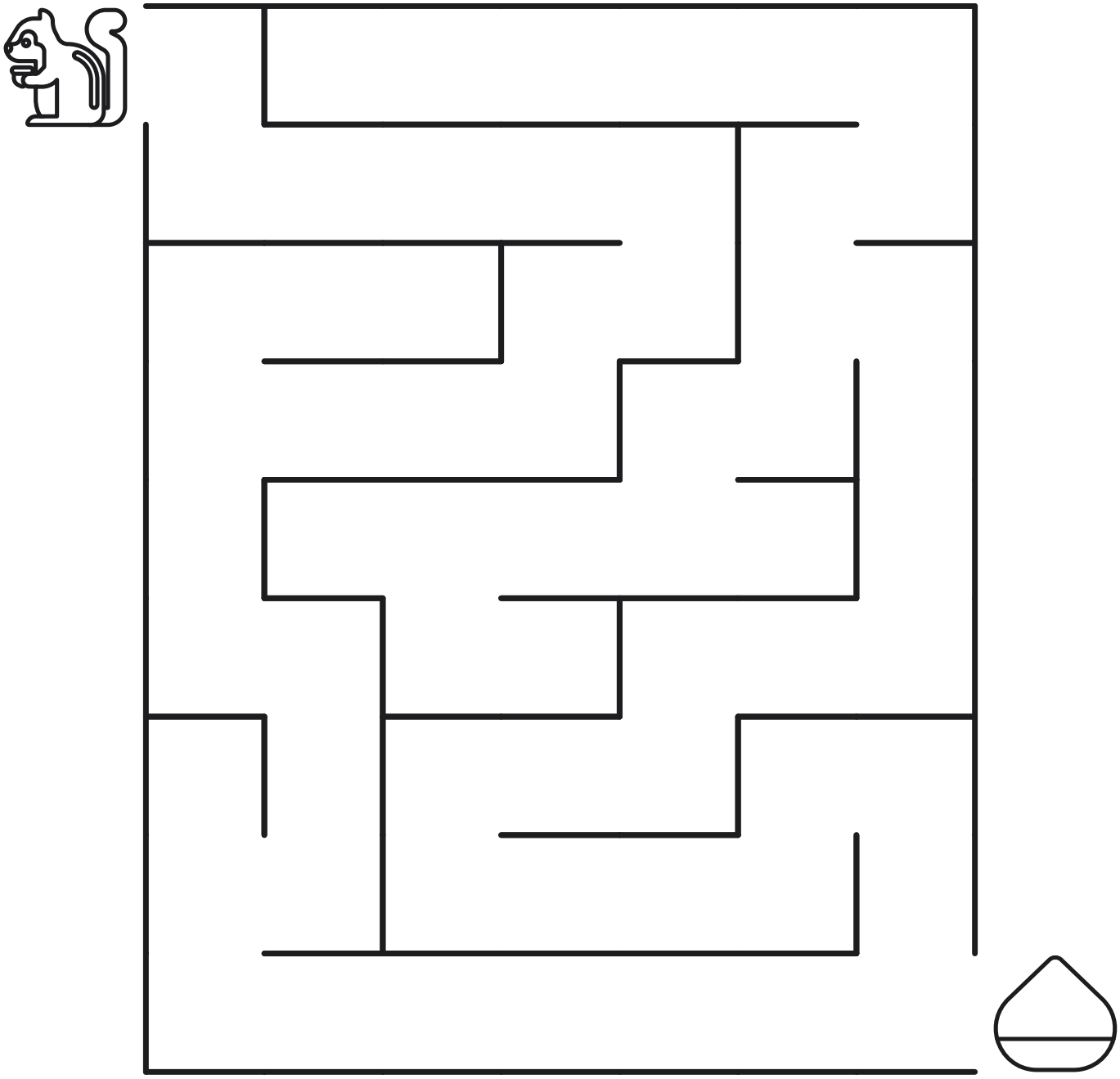
O que treina: planear um caminho, atenção e persistência

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

Nome: _____ Data: _____

O esquilo e a castanha

O esquilo quer a castanha. Mostra-lhe o caminho.

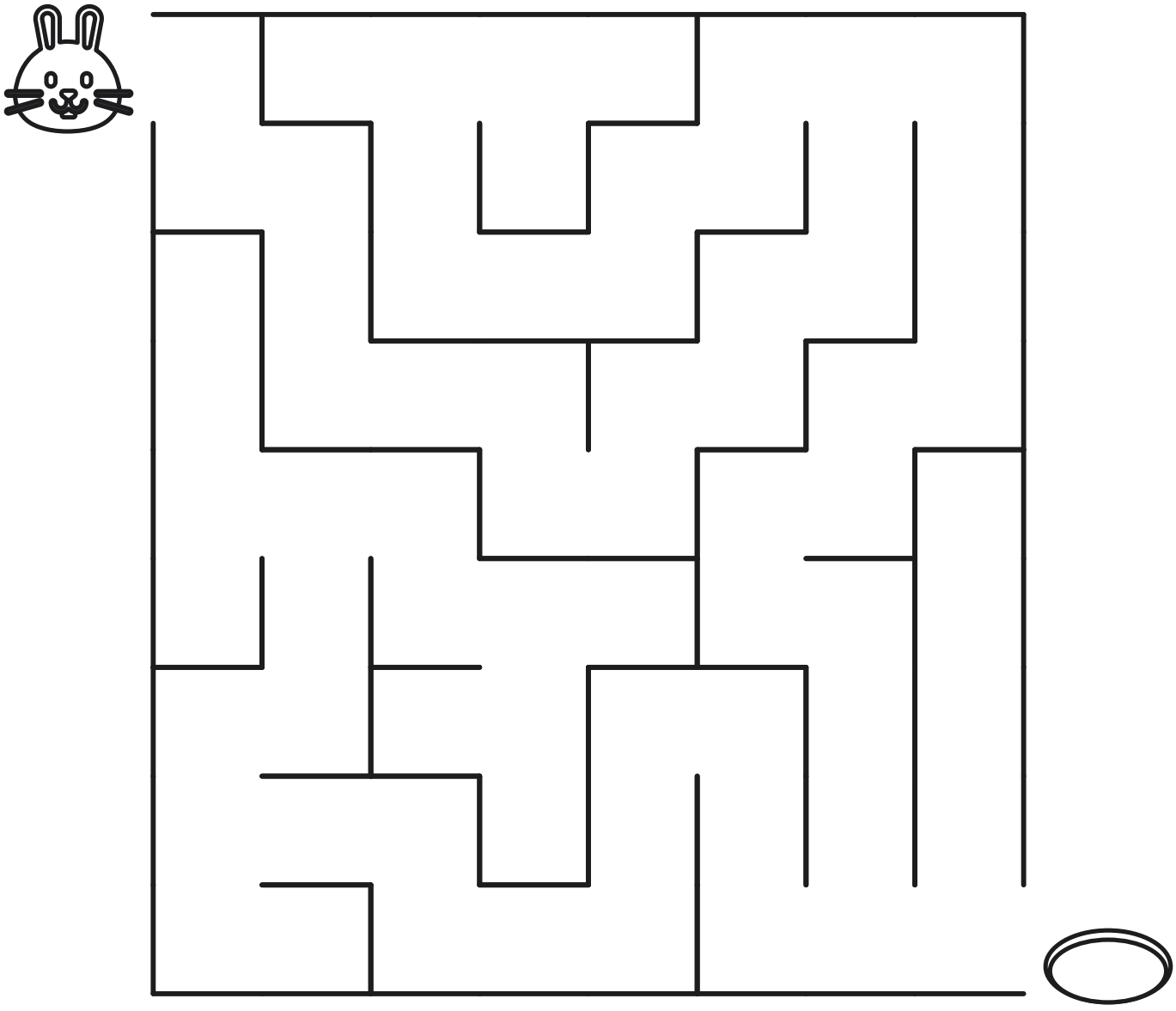


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

O coelho e a toca

Está a chover! Leva o coelho até à toca.

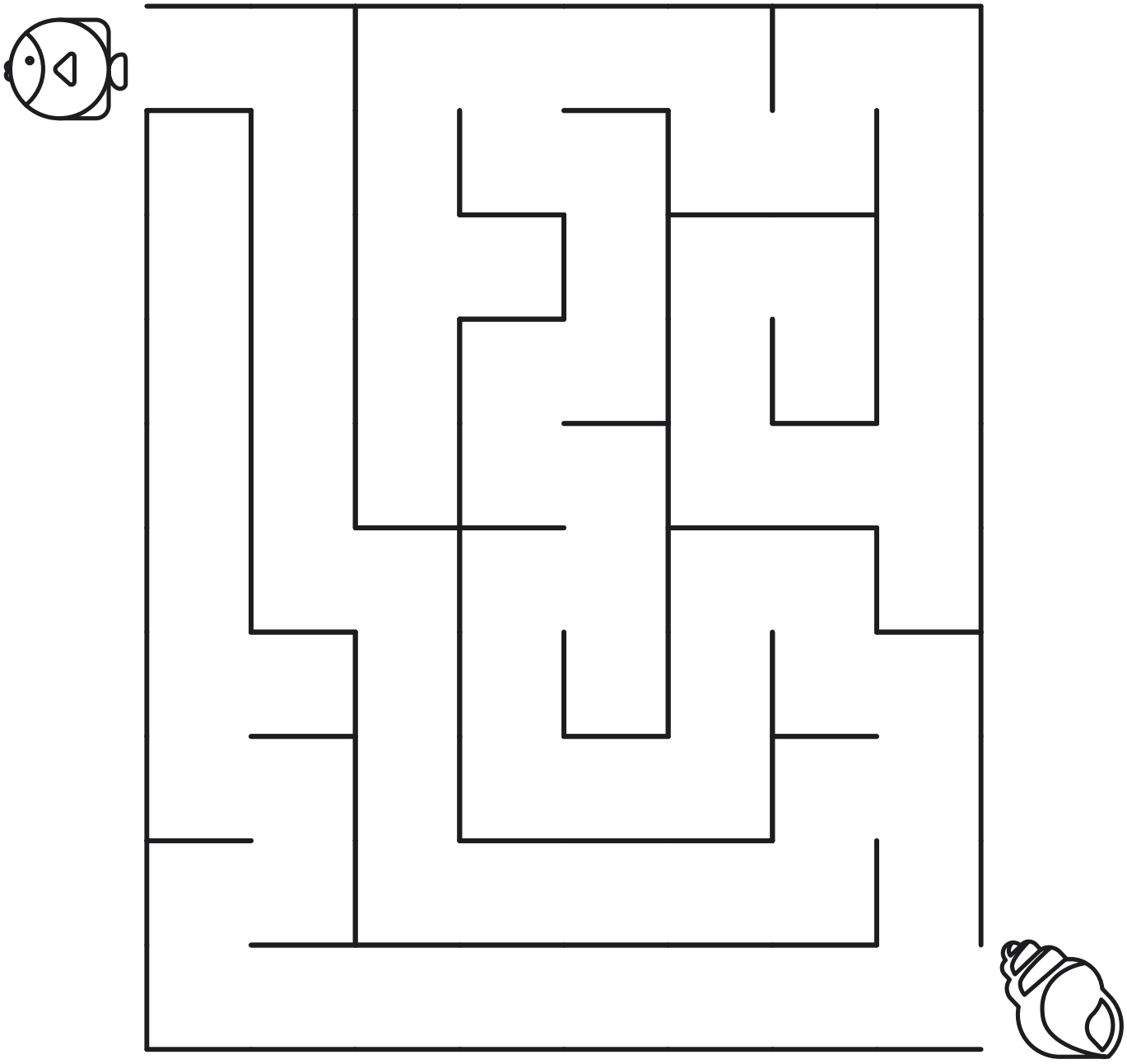


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

O peixe e a concha

Nada com o peixe até à concha, no fundo do mar.

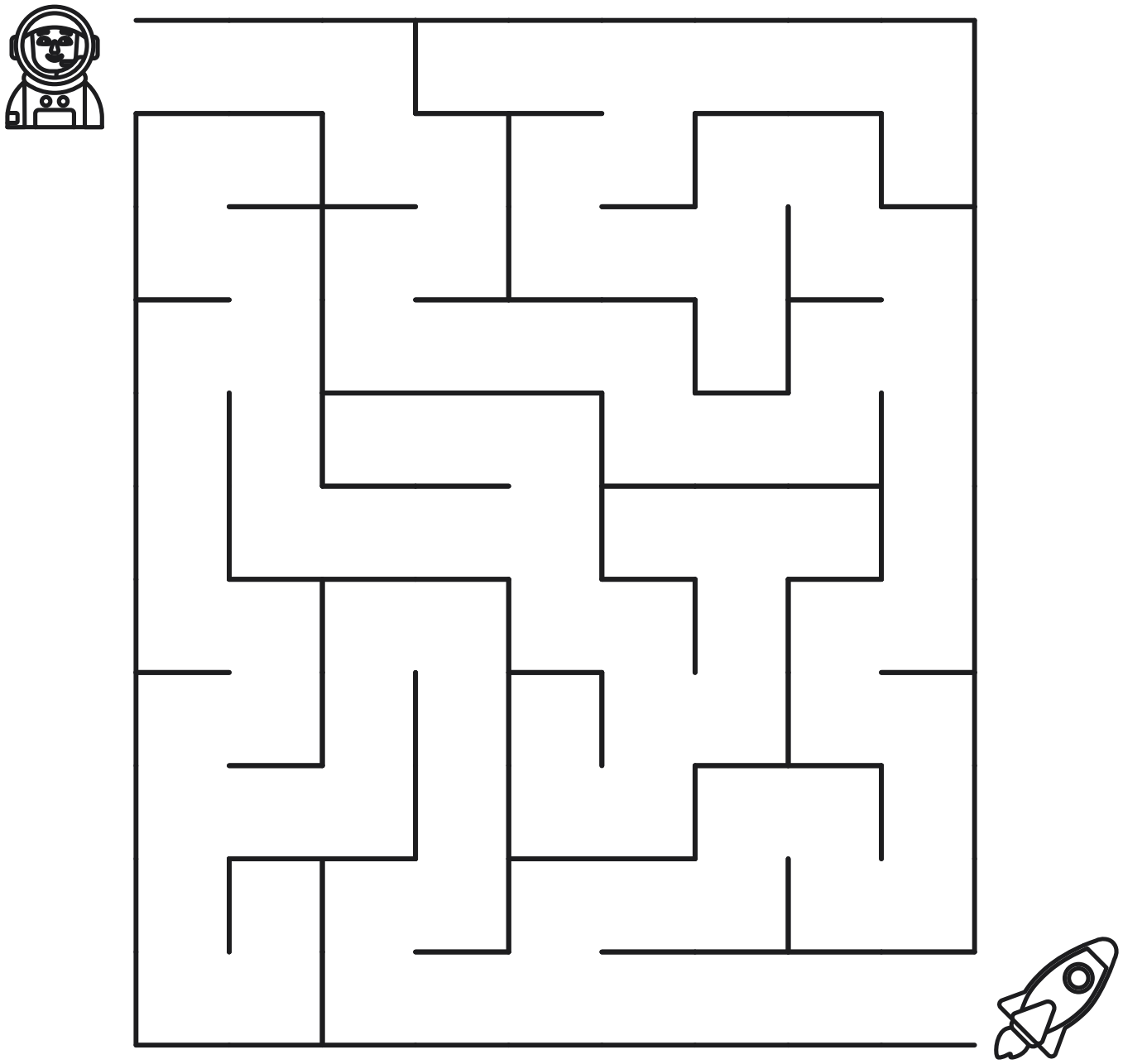


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

O astronauta e o foguetão

O astronauta tem de voltar ao foguetão. Encontra o caminho!



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

Nome: _____ Data: _____

Encontra o igual

Olha para o desenho da caixa. Faz um círculo à volta do desenho igual, na mesma fila.

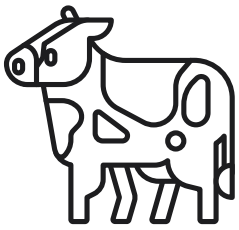


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

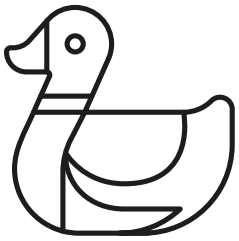
Nome: _____ Data: _____

A mãe e a cria

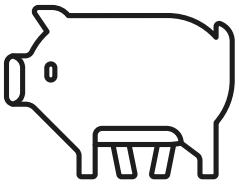
Cada mãe tem um filhote. Liga a mãe (grande) à cria (pequena) com uma linha.



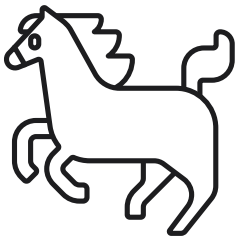




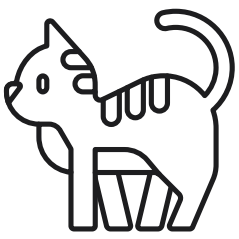












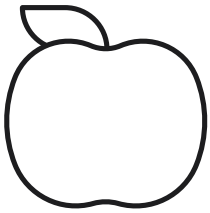
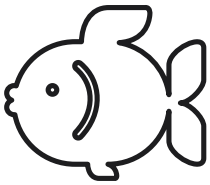


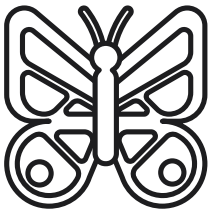
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

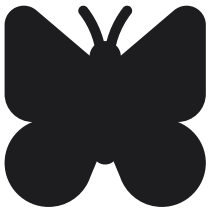
Nome: _____ Data: _____

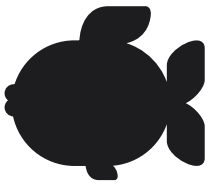
Cada um com a sua sombra

Liga cada desenho à sombra certa com uma linha.

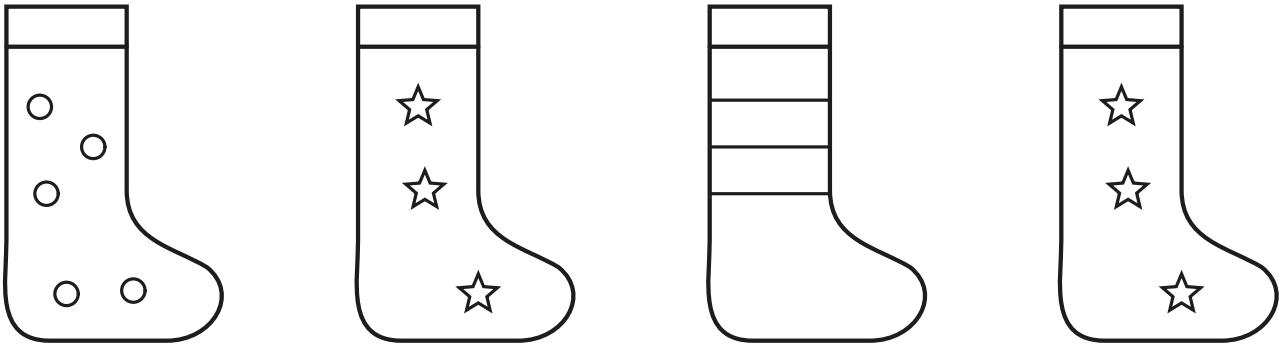


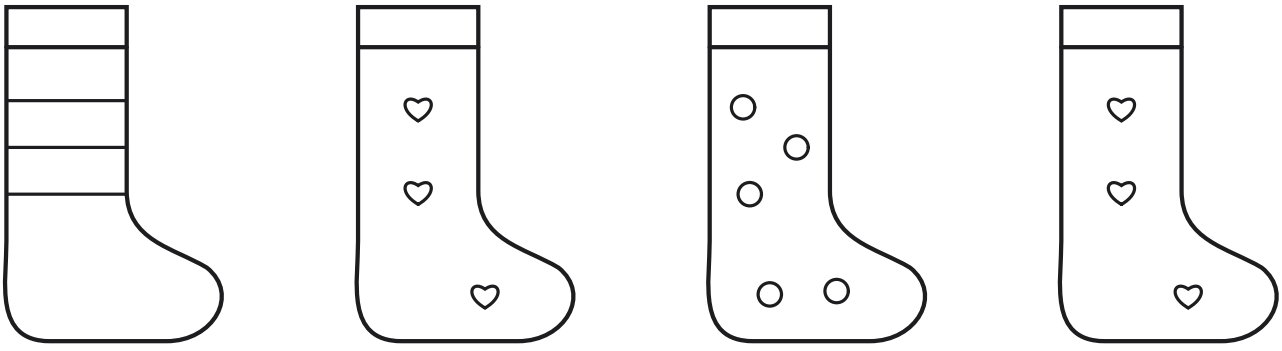

© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Pares de meias

As meias andam todas misturadas! Pinta da mesma cor as duas meias iguais.



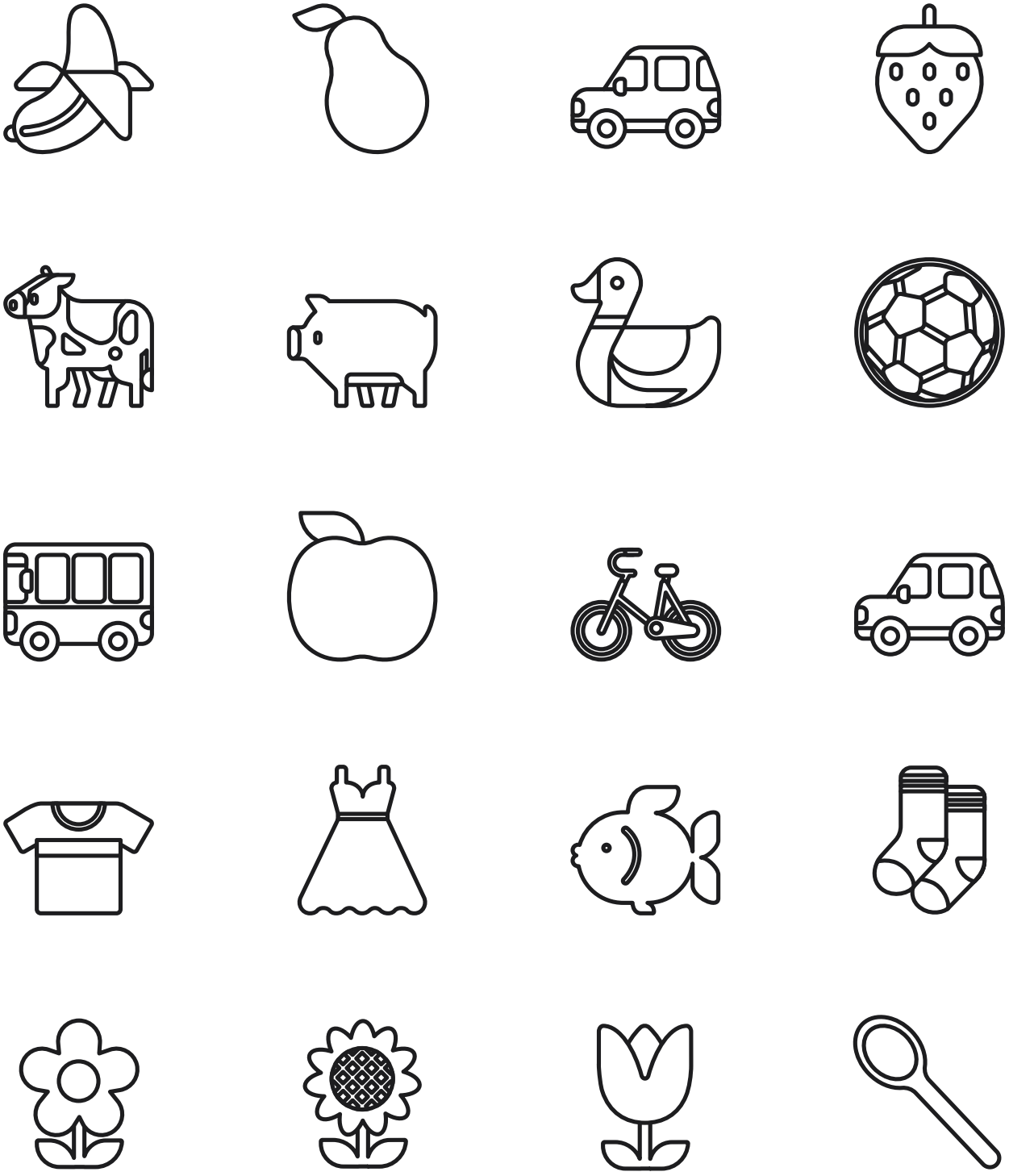


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

O intruso

Em cada fila há um desenho que não pertence ao grupo. Faz-lhe uma cruz.

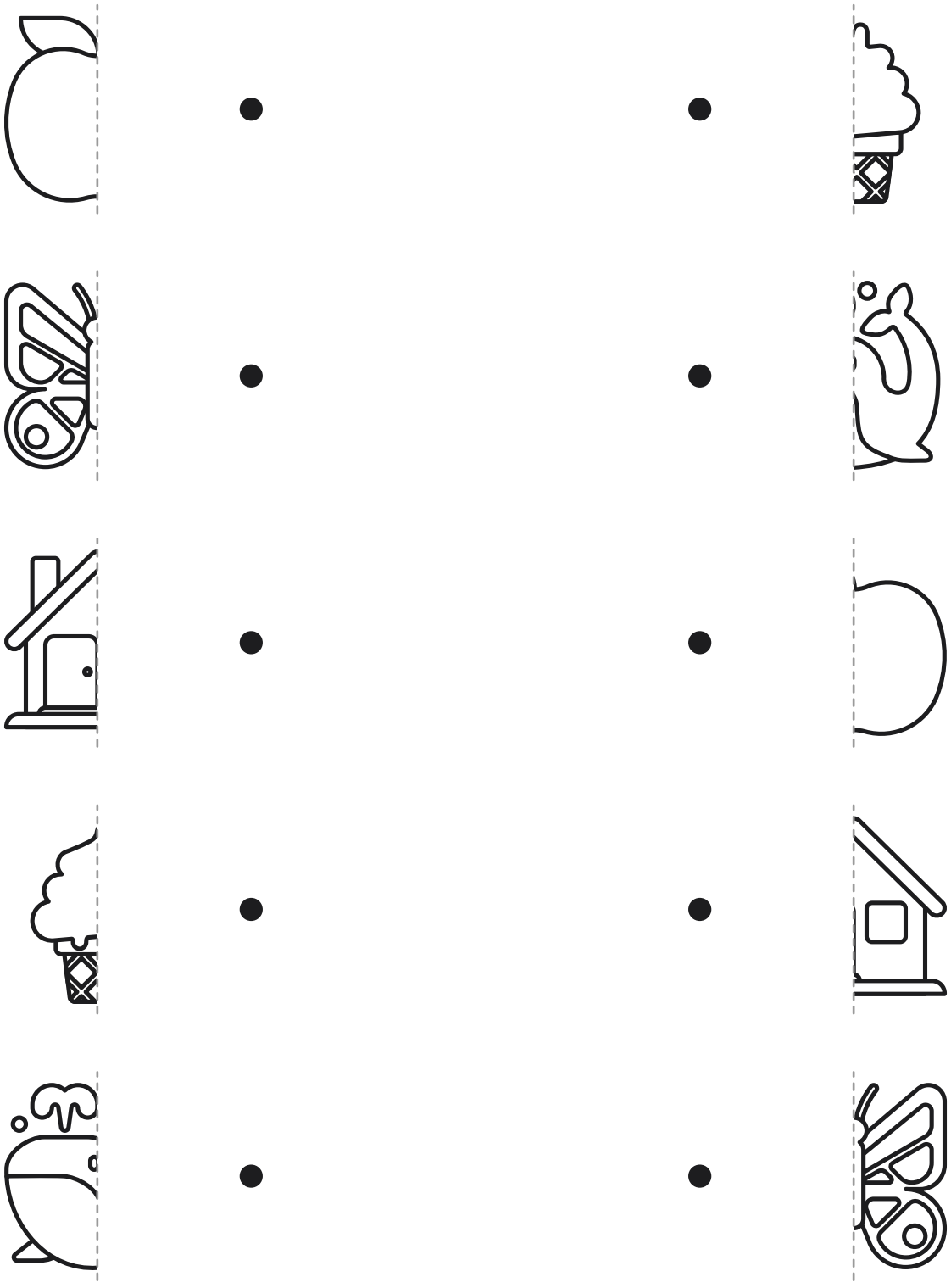


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Junta as metades

Cada desenho foi cortado ao meio. Liga as duas metades que formam o mesmo desenho.

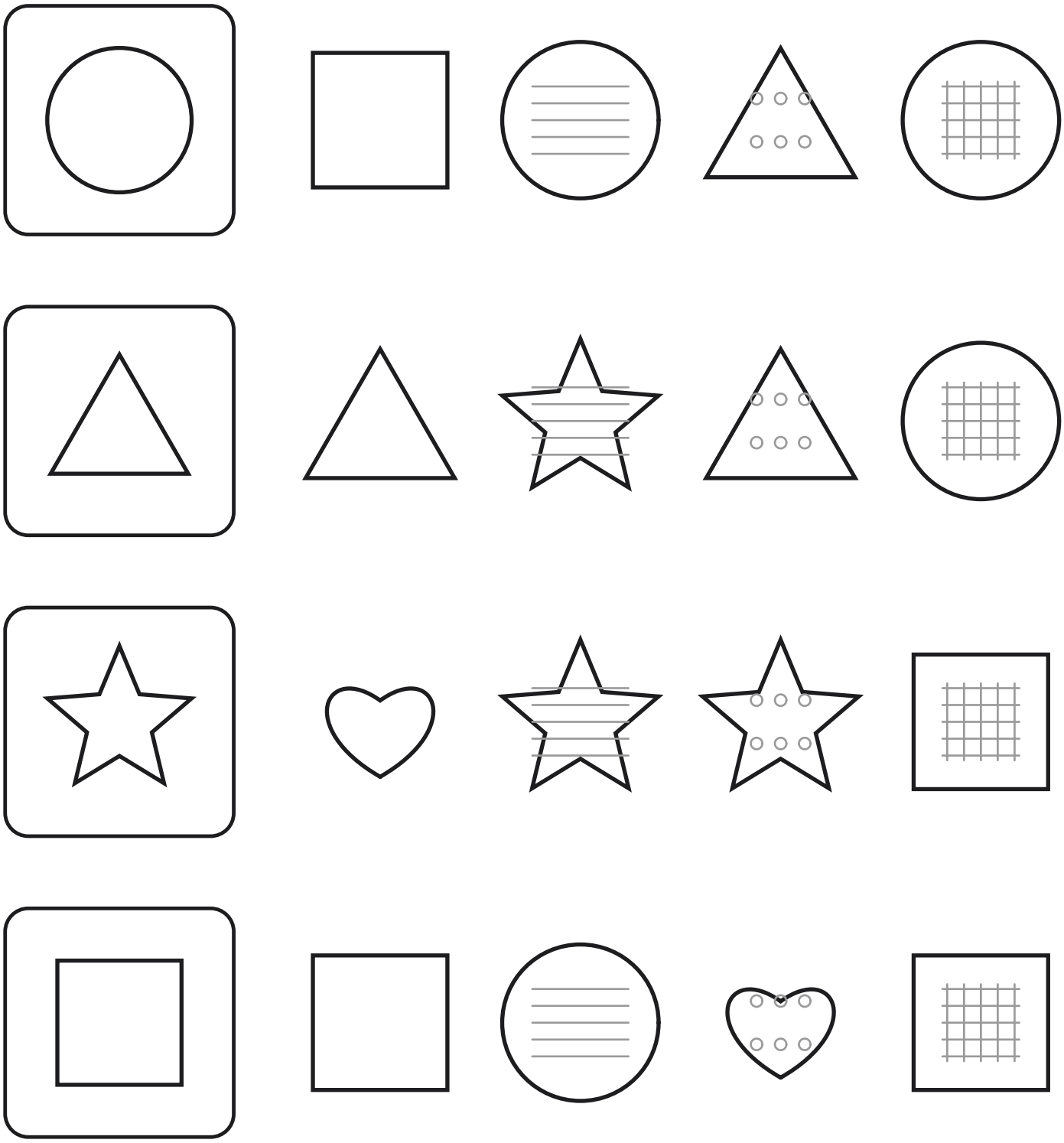


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

A mesma forma

Olha para a forma da caixa. Na mesma fila, pinta todas as formas iguais, mesmo que tenham outro desenho por dentro.

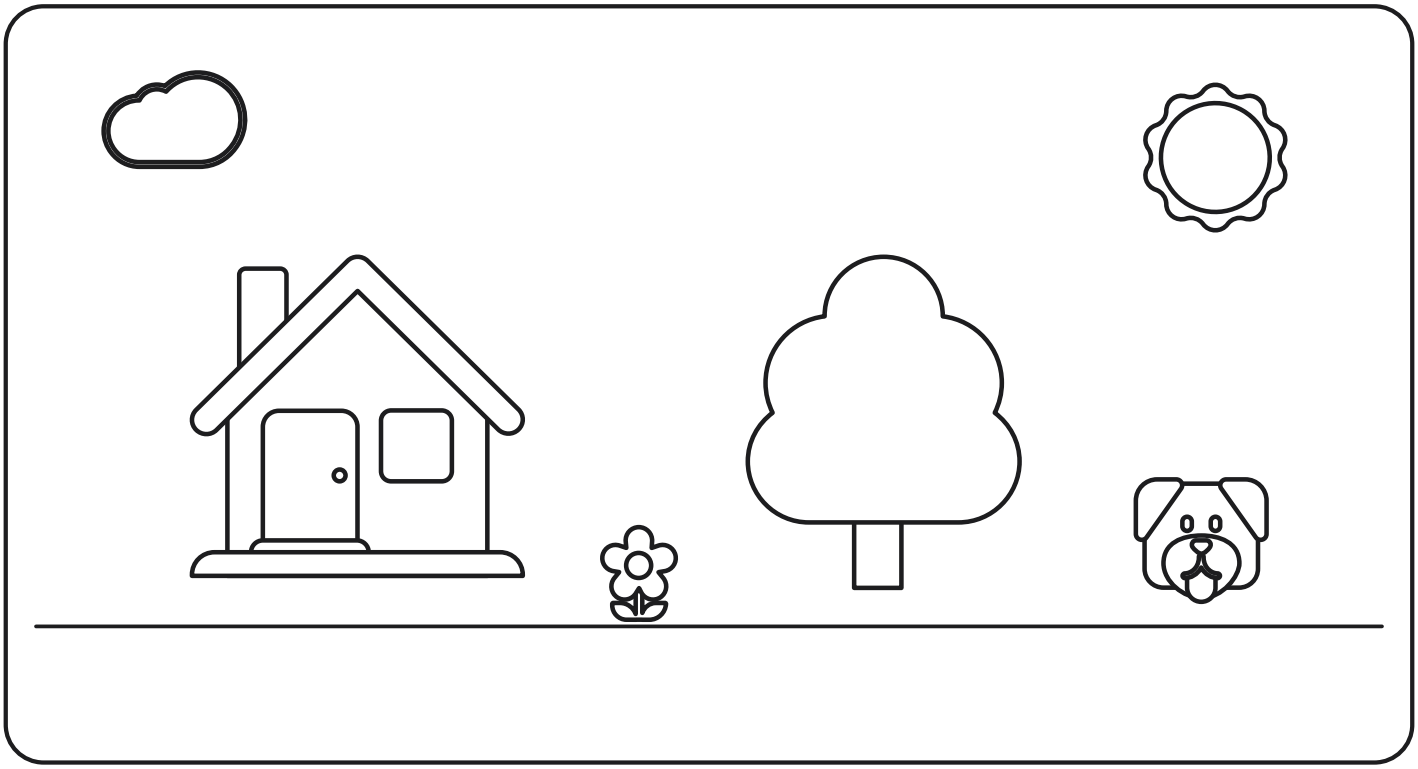


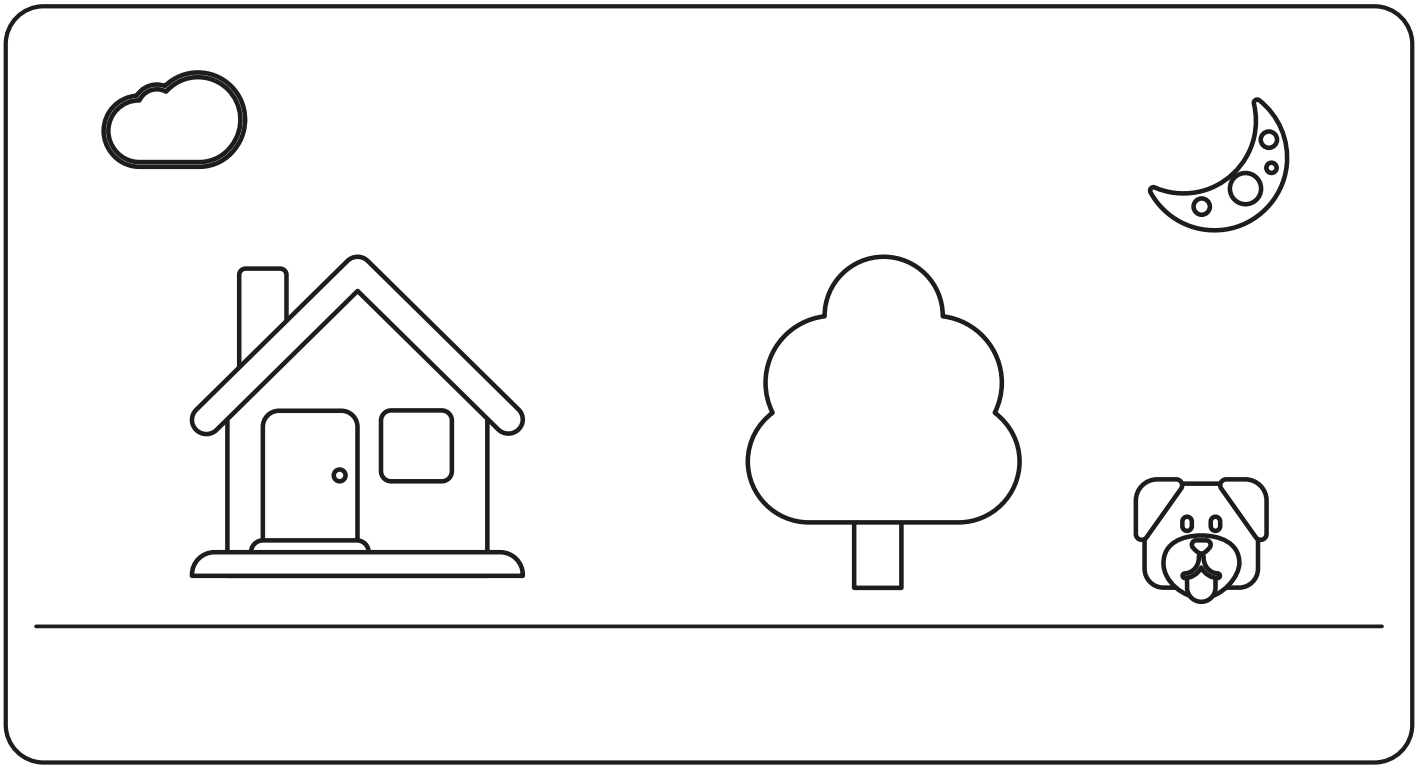
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Encontra 2 diferenças

Os dois desenhos parecem iguais, mas há 2 diferenças. Encontra-as e faz-lhes um círculo.



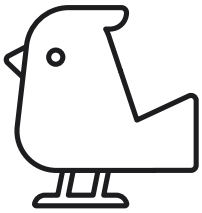
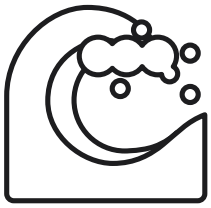
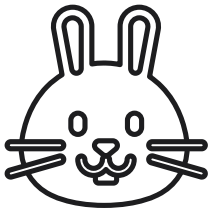


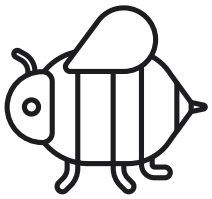
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

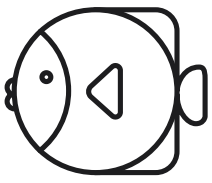
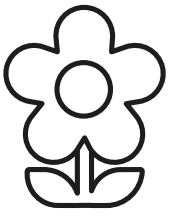
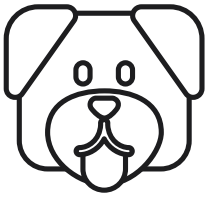
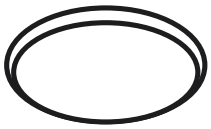
Nome: _____ Data: _____

Cada animal na sua casa

Onde vive cada animal? Liga o animal à sua casa com uma linha.



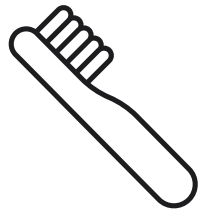





© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

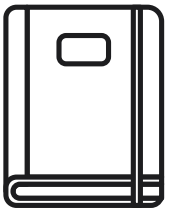
Para que serve?

Liga cada objeto àquilo com que costuma ser usado.







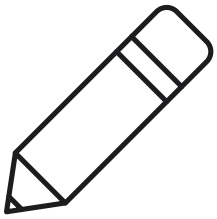












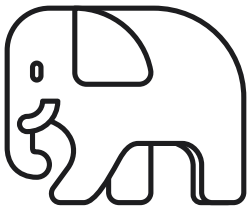


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Grande e pequeno

Em cada fila, pinta o desenho GRANDE e faz um círculo à volta do PEQUENO.







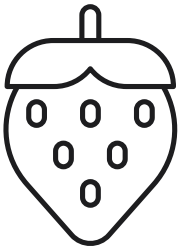












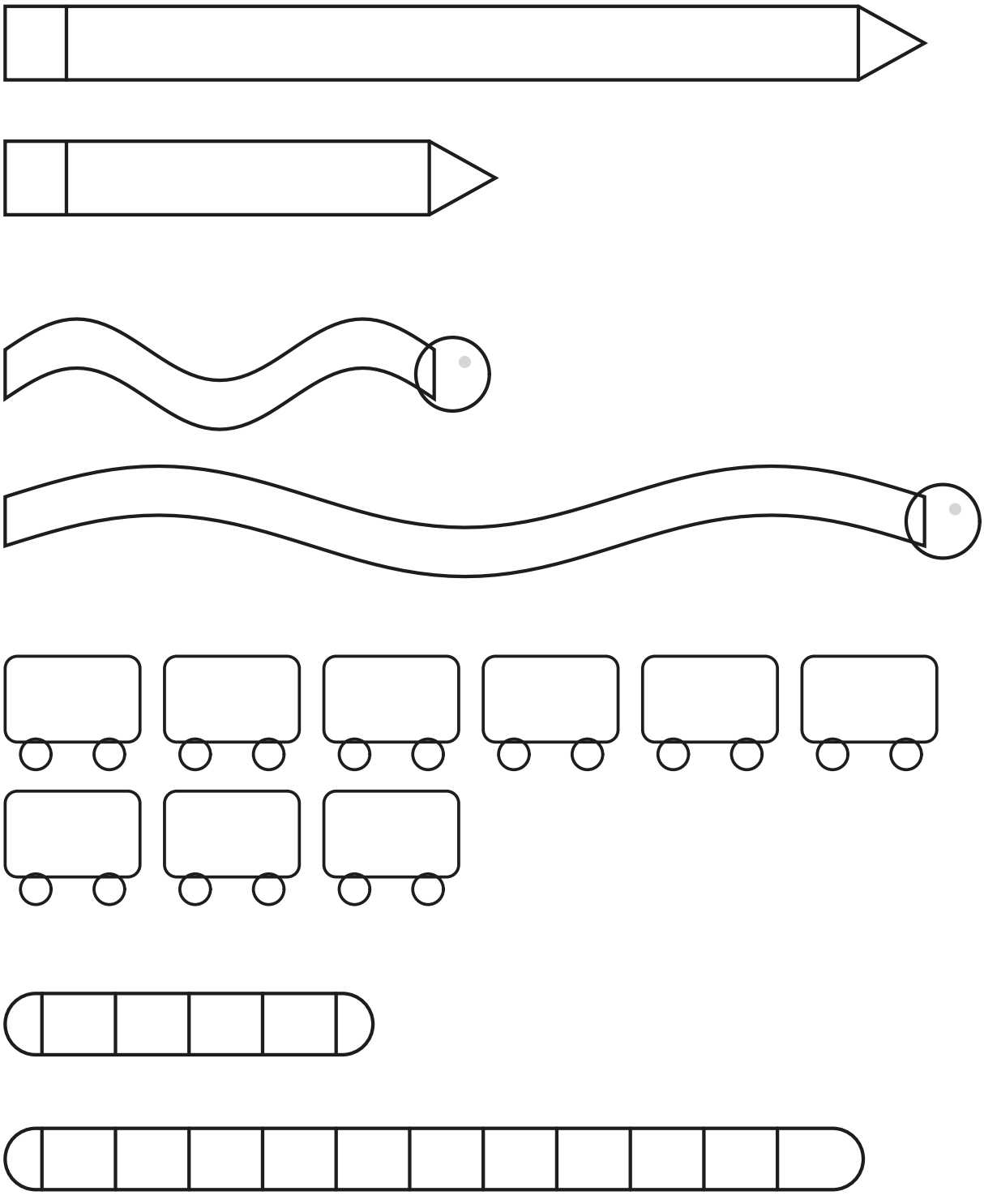


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Comprido e curto

Em cada fila, pinta o que é mais COMPRIDO.

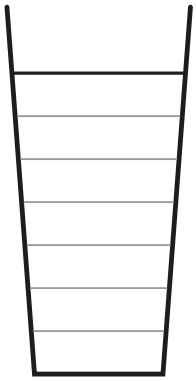


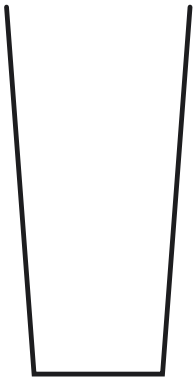
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

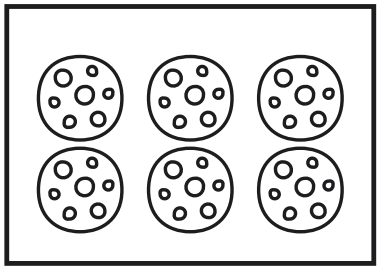
Cheio e vazio

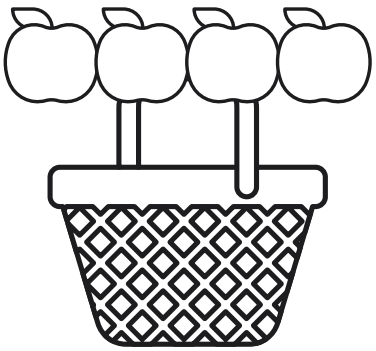
Em cada fila, faz uma cruz no que está VAZIO e pinta o que está CHEIO.











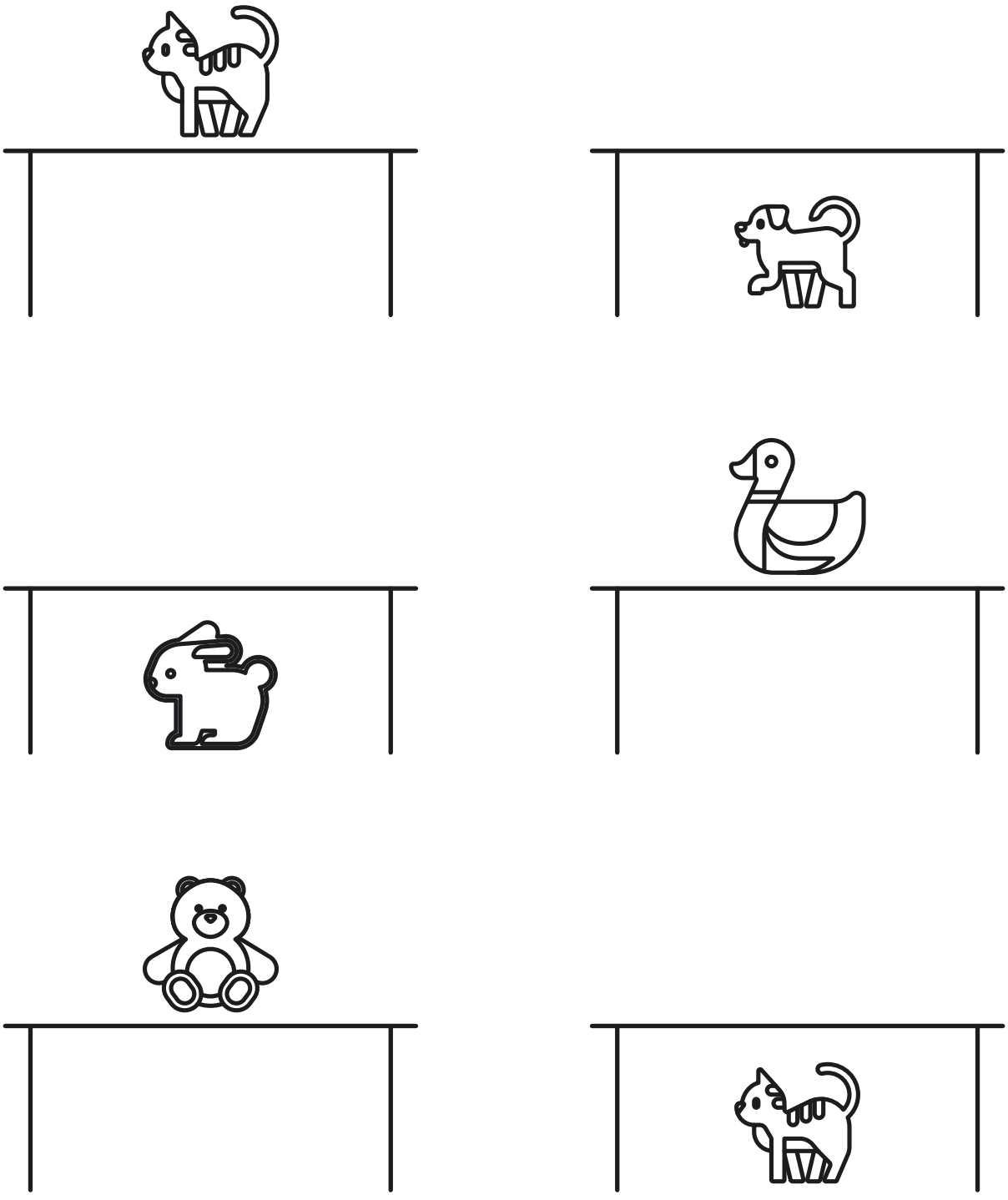


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Em cima e em baixo

Pinta o animal que está EM CIMA da mesa e faz um círculo ao que está EM BAIXO.

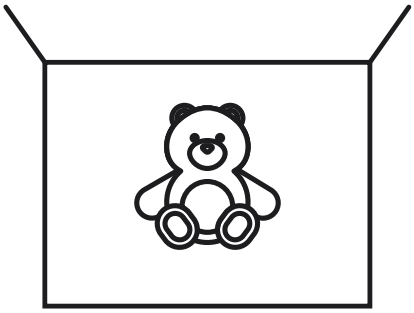


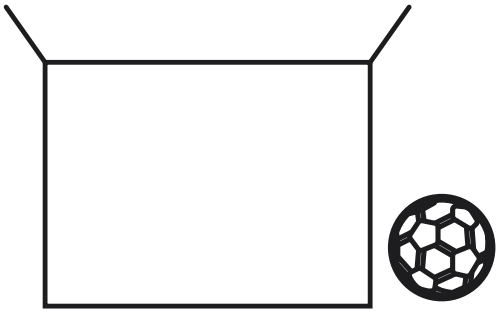
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

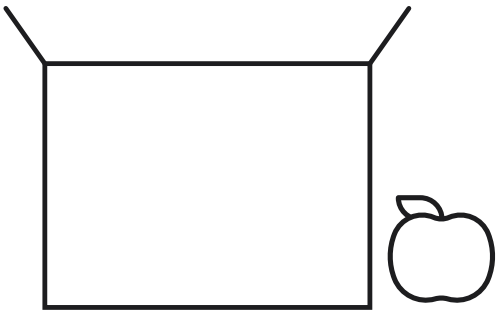
Nome: _____ Data: _____

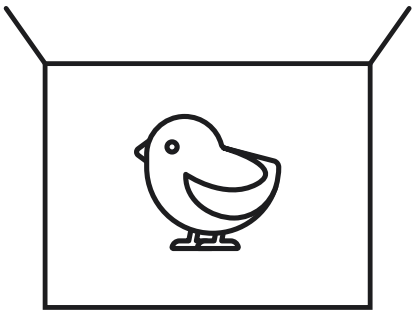
Dentro e fora

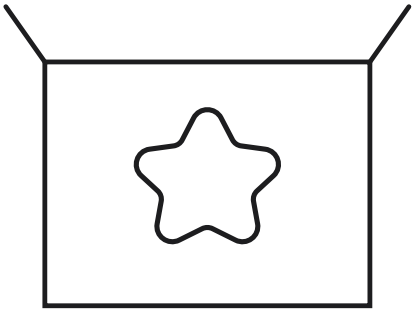
Pinta o que está DENTRO da caixa. Faz uma cruz no que está FORA.

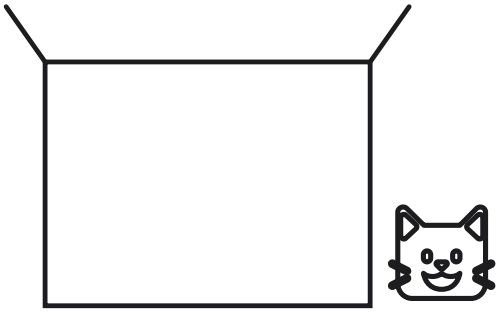










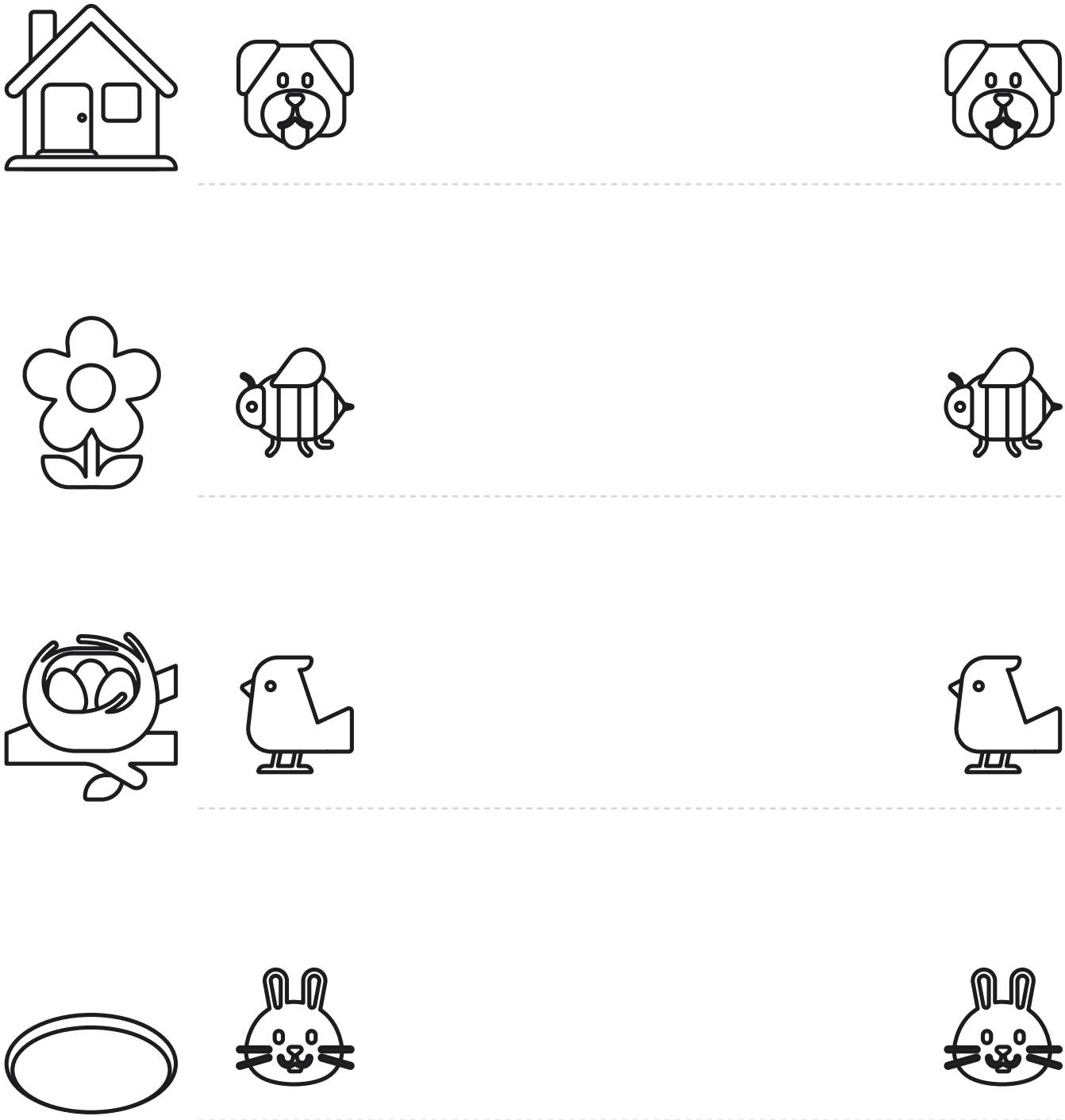


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Perto e longe

Em cada fila, pinta o animal que está mais PERTO da sua casa.

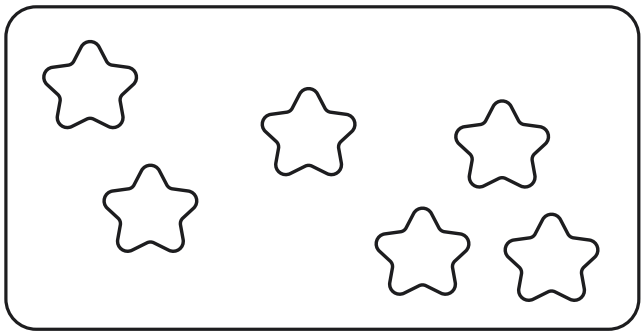


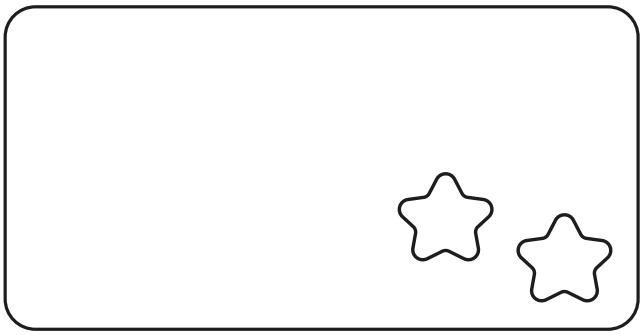
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

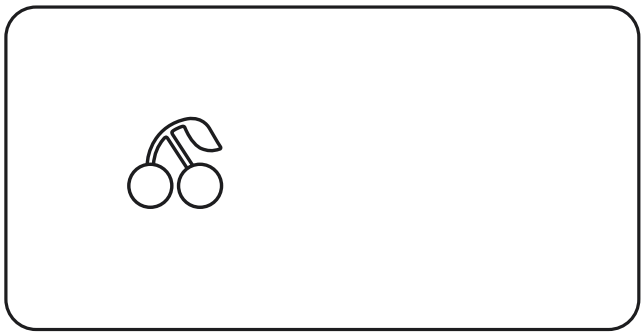
Nome: _____ Data: _____

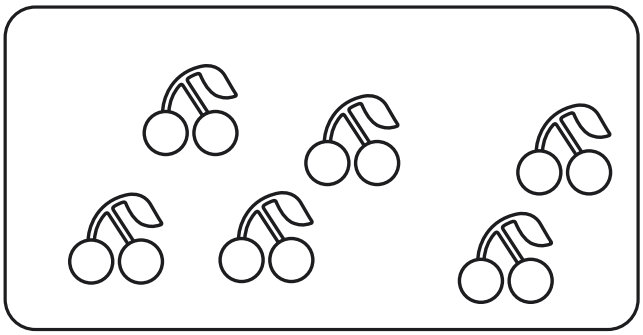
Muitos e poucos

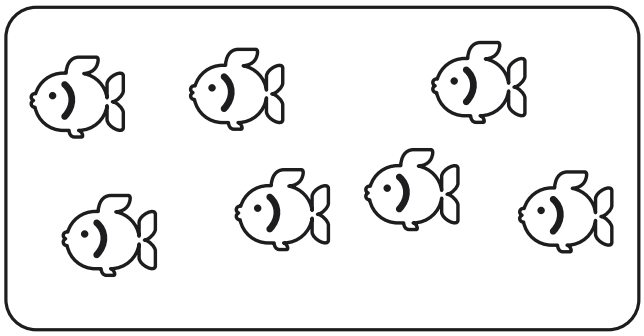
Em cada fila, pinta a caixa onde há MUITOS.

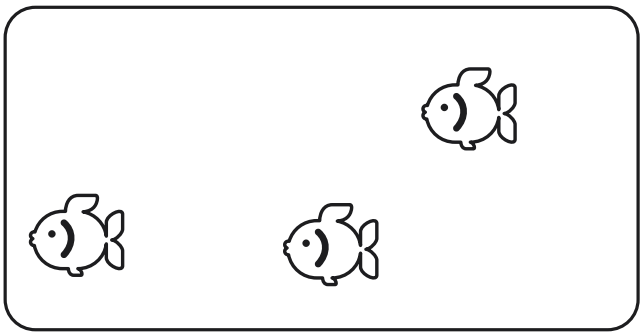


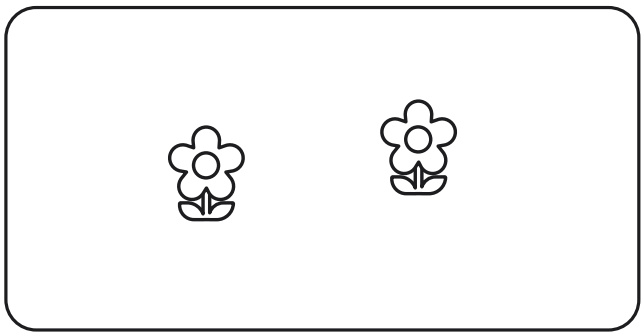


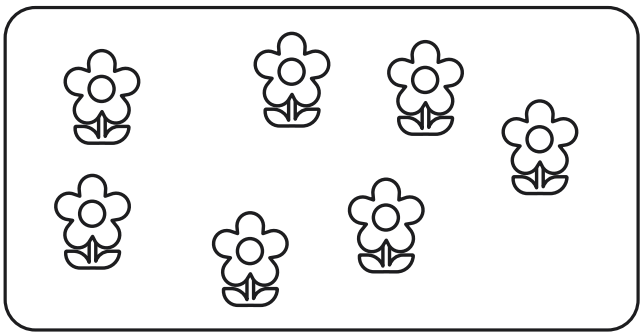










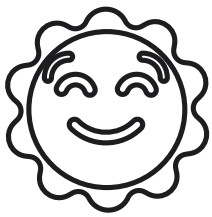


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Dia e noite

Isto acontece de dia ou de noite? Liga cada desenho ao sol ou à lua.

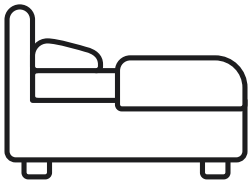


DIA



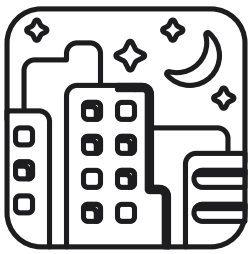
NOITE

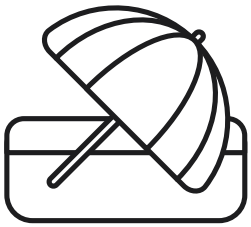










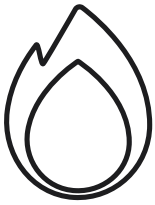


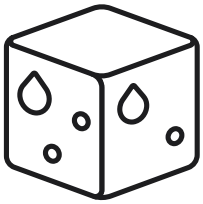
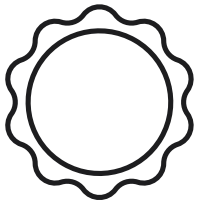
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Quente e frio

É quente ou frio? Pinta de vermelho a caixa das coisas quentes e de azul a das coisas frias.



☐ ☐ ☐ ☐





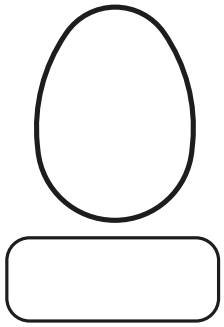

☐ ☐ ☐ ☐

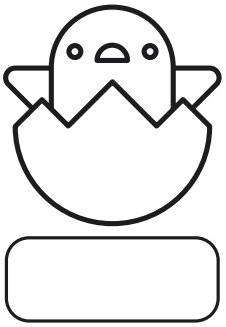
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

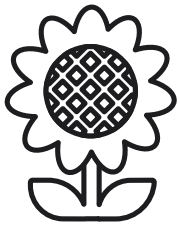
Nome: _____ Data: _____

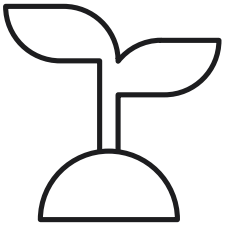
Antes e depois

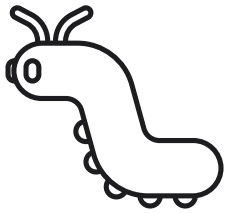
O que acontece primeiro? Faz 1 bolinha na caixa do que vem ANTES e 2 bolinhas no que vem DEPOIS.

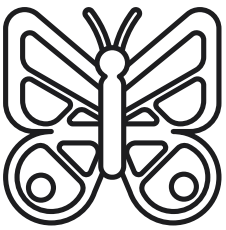


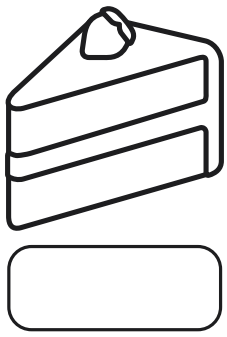


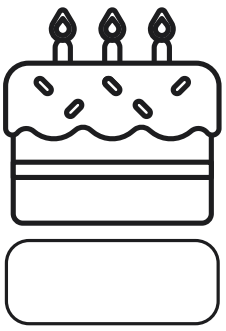












© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Memória dos animais

Pinta e recorta as cartas. Vira-as para baixo e encontra os pares, à vez.

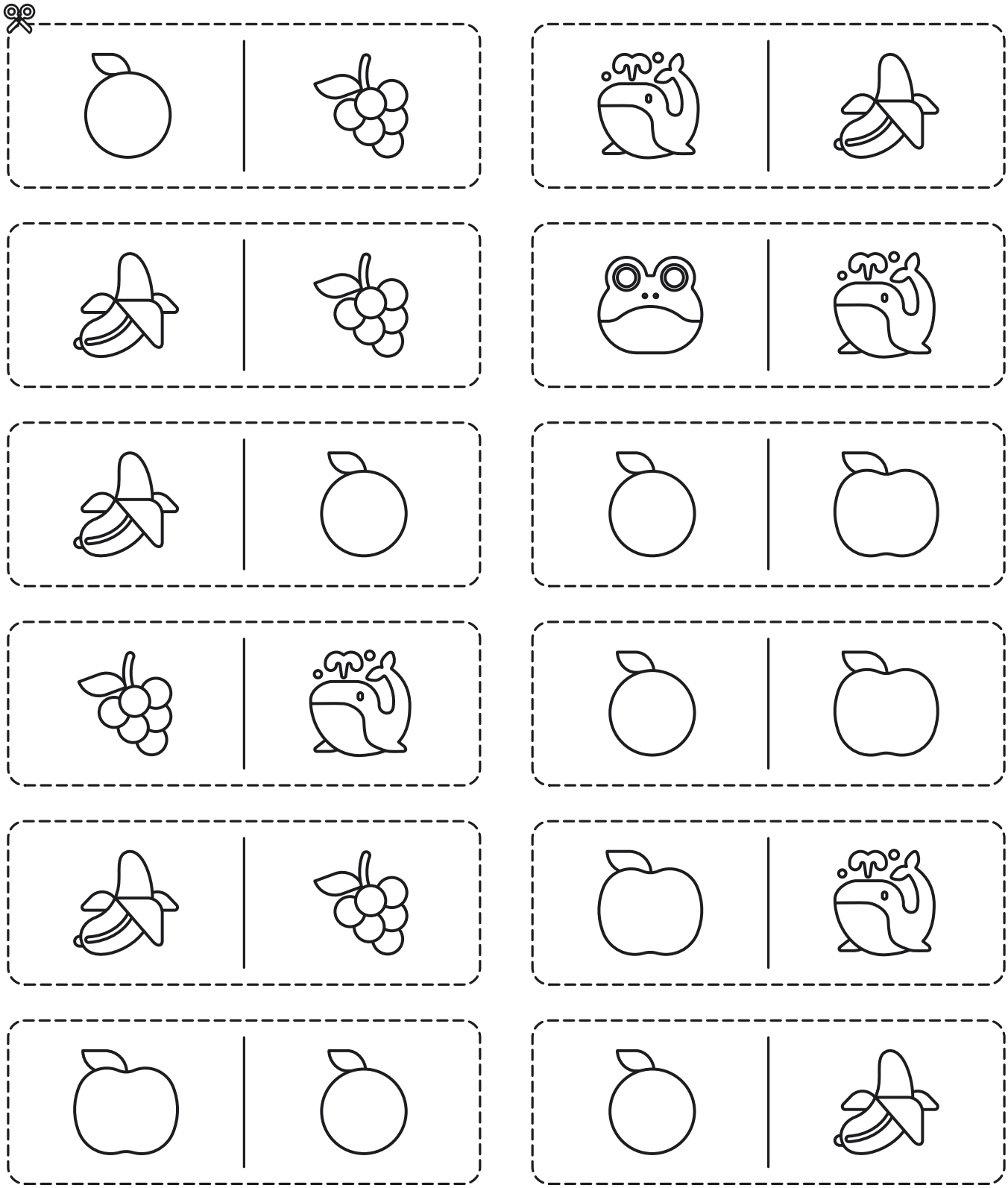


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Dominó das cores

Pinta cada desenho da sua cor e recorta as peças. Joga: junta peças com a mesma cor.

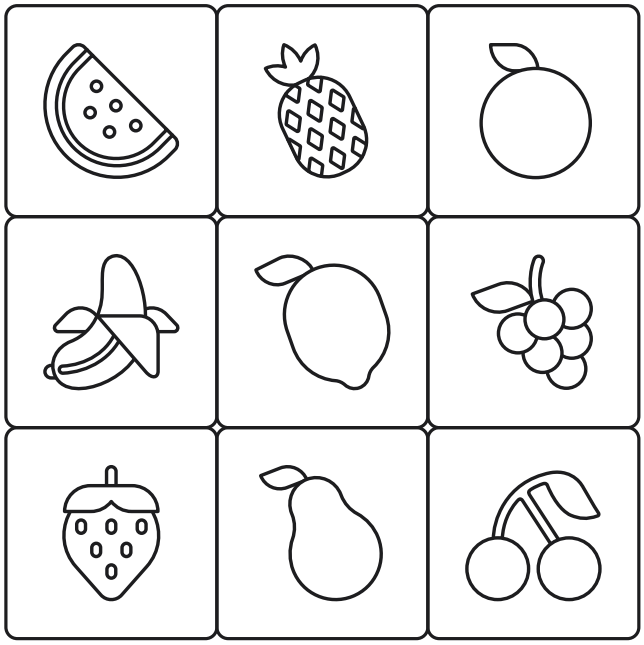


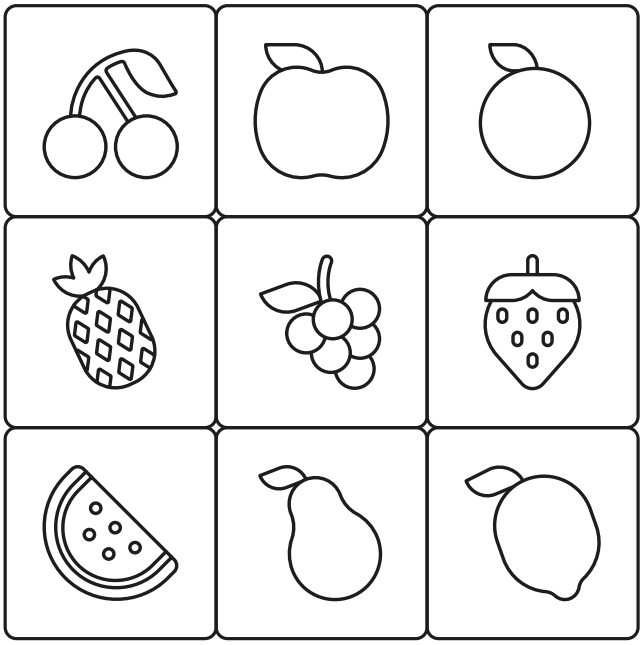
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

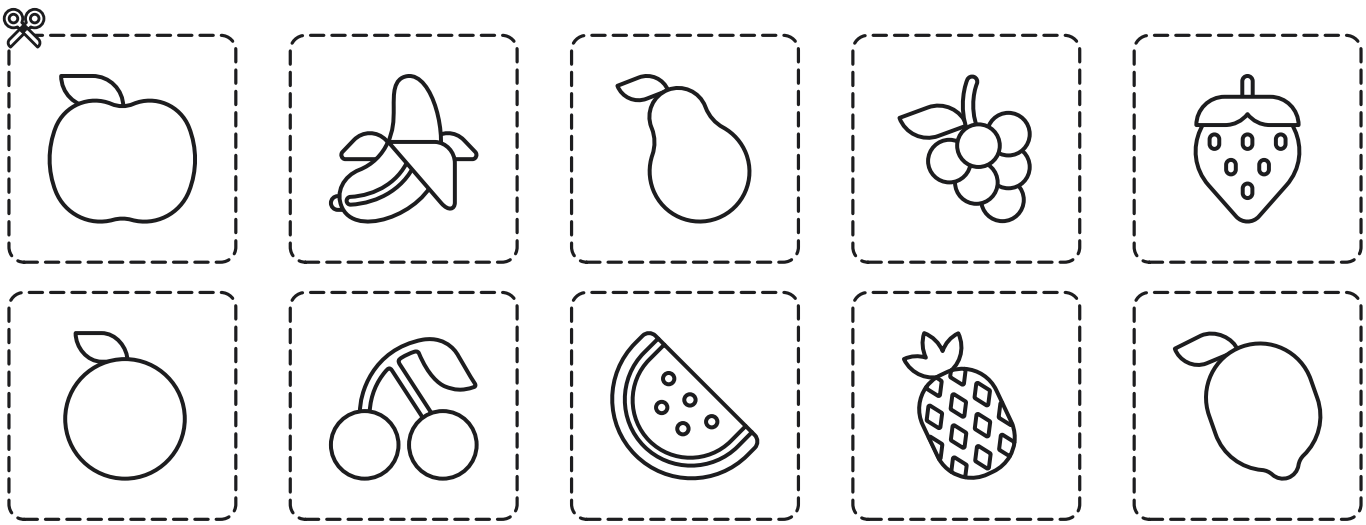
Loto da fruta

Cada jogador fica com um cartão. Tira à sorte uma fruta: quem a tiver, tapa-a. Ganha quem tapar o cartão todo.





Cartões para tirar à sorte

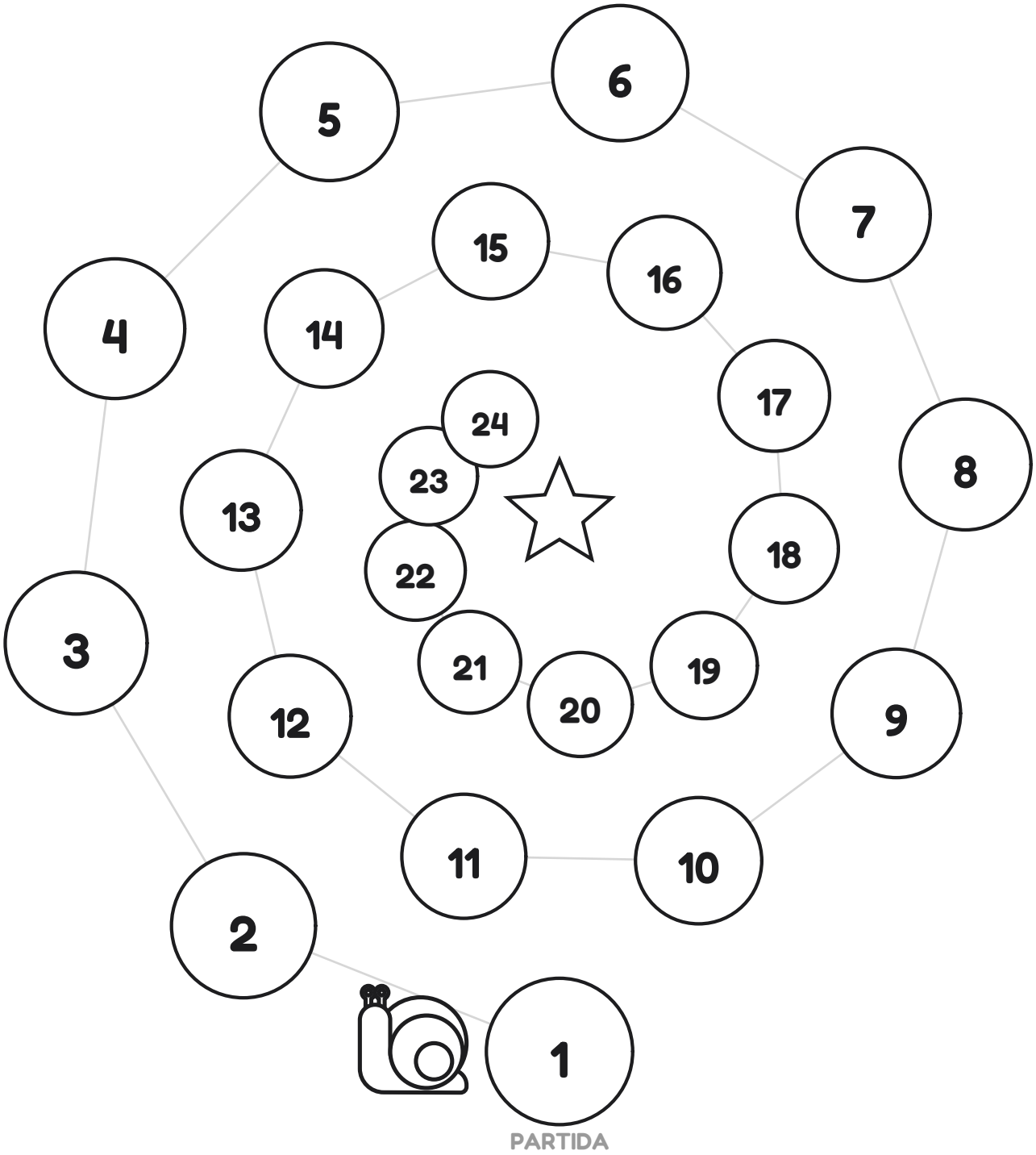


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Jogo do caracol

Lança um dado e anda as casas. Quem chegar primeiro ao centro do caracol ganha! Joga com botões.



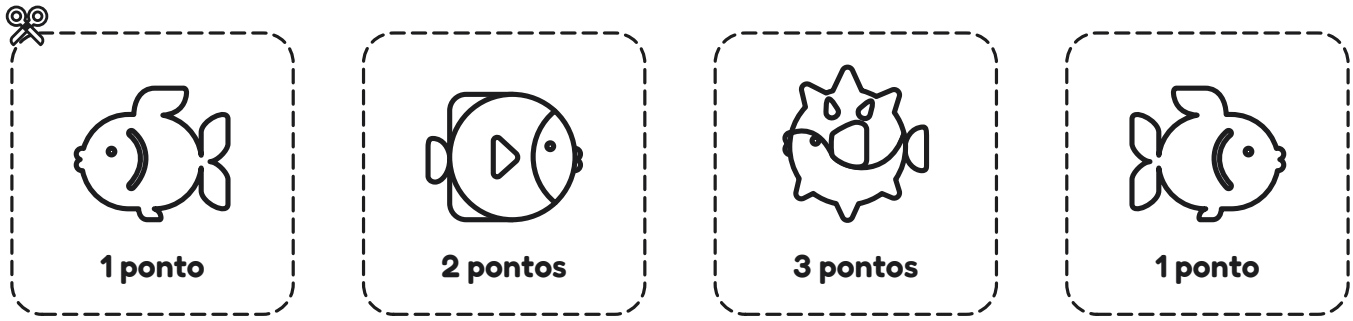
O que treina: jogar em família, regras e esperar a vez

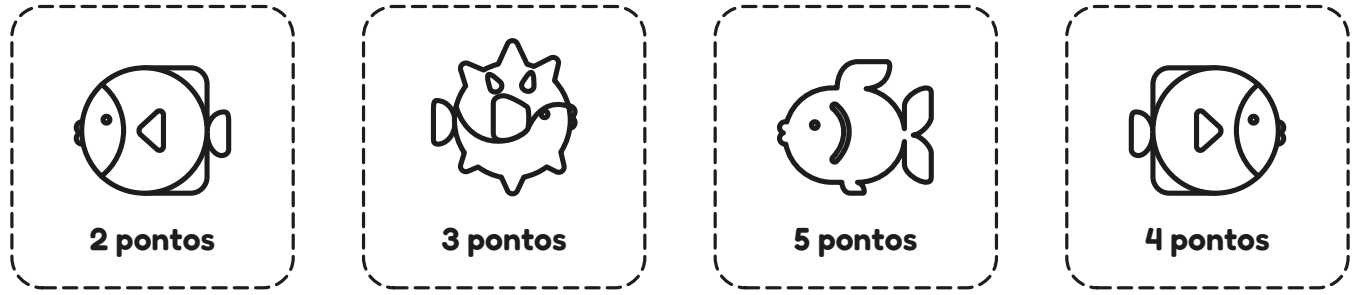
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Pescaria de papel

Recorta os peixes e põe um clipe em cada um. Pesca-os com um íman preso a um fio. Conta os teus pontos!



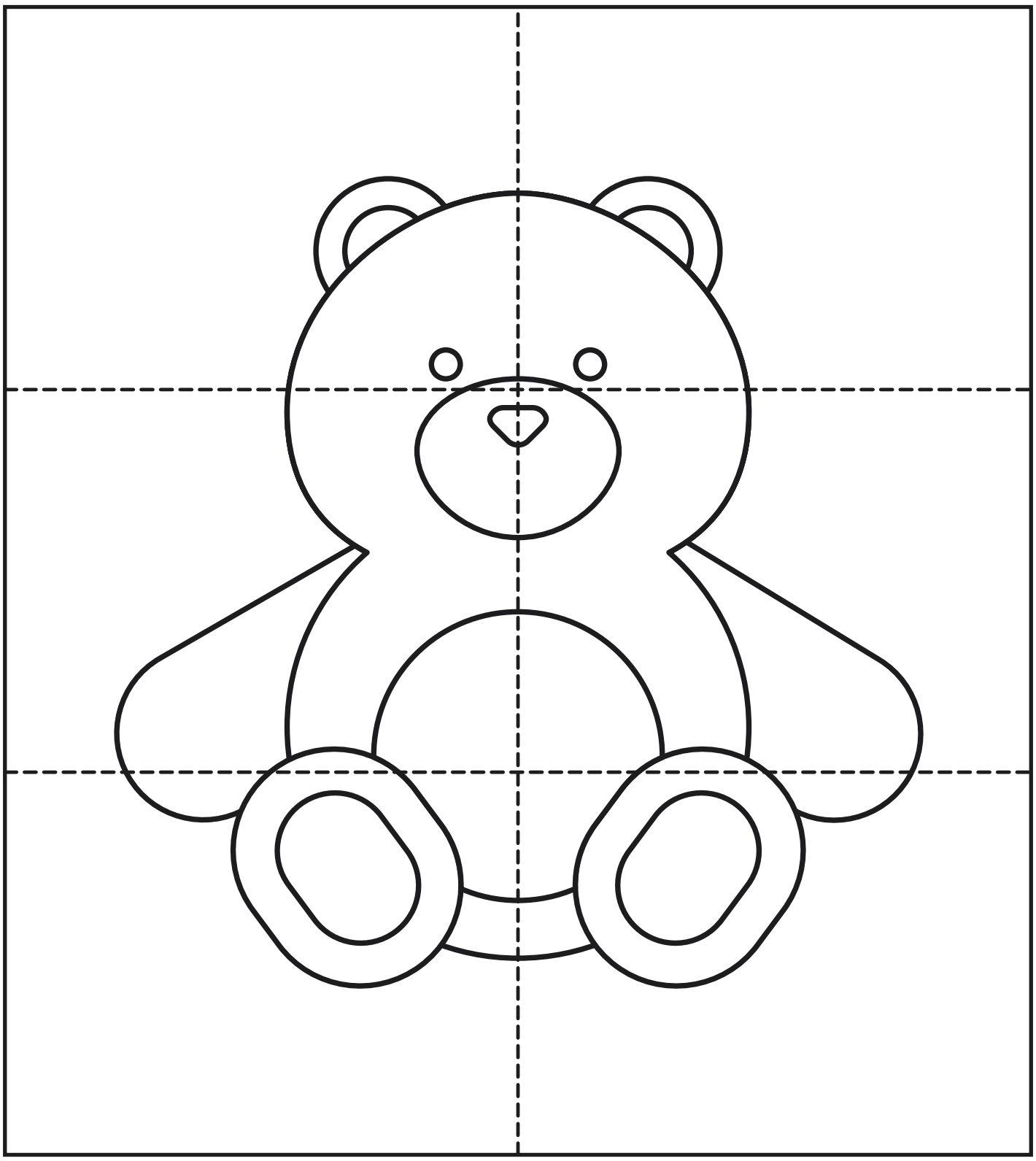


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Puzzle de 6 peças

Pinta o urso, recorta pelas linhas e monta o puzzle outra vez.

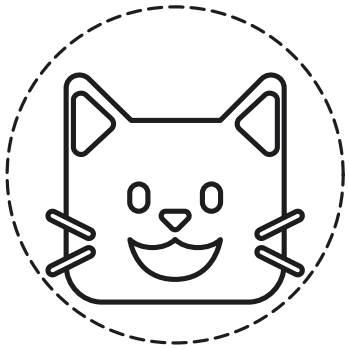


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Fantoches de dedo

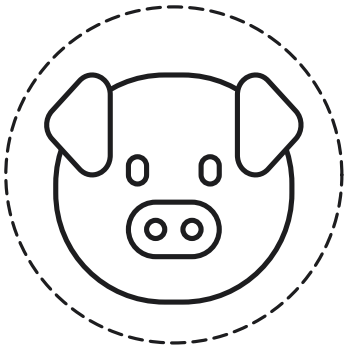
Pinta e recorta os animais e as tiras. Cola a tira em anel e prende o animal. Inventa uma história!



cola



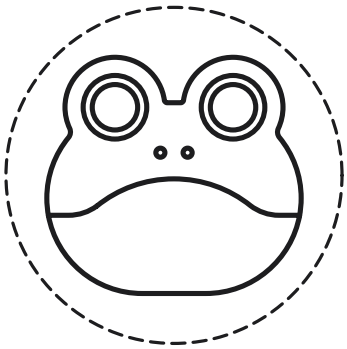
cola



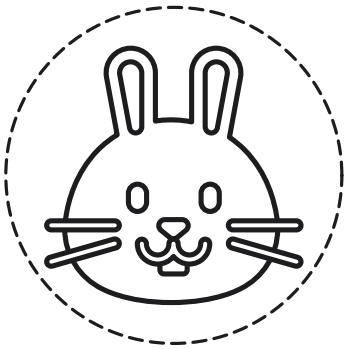
cola



cola



cola



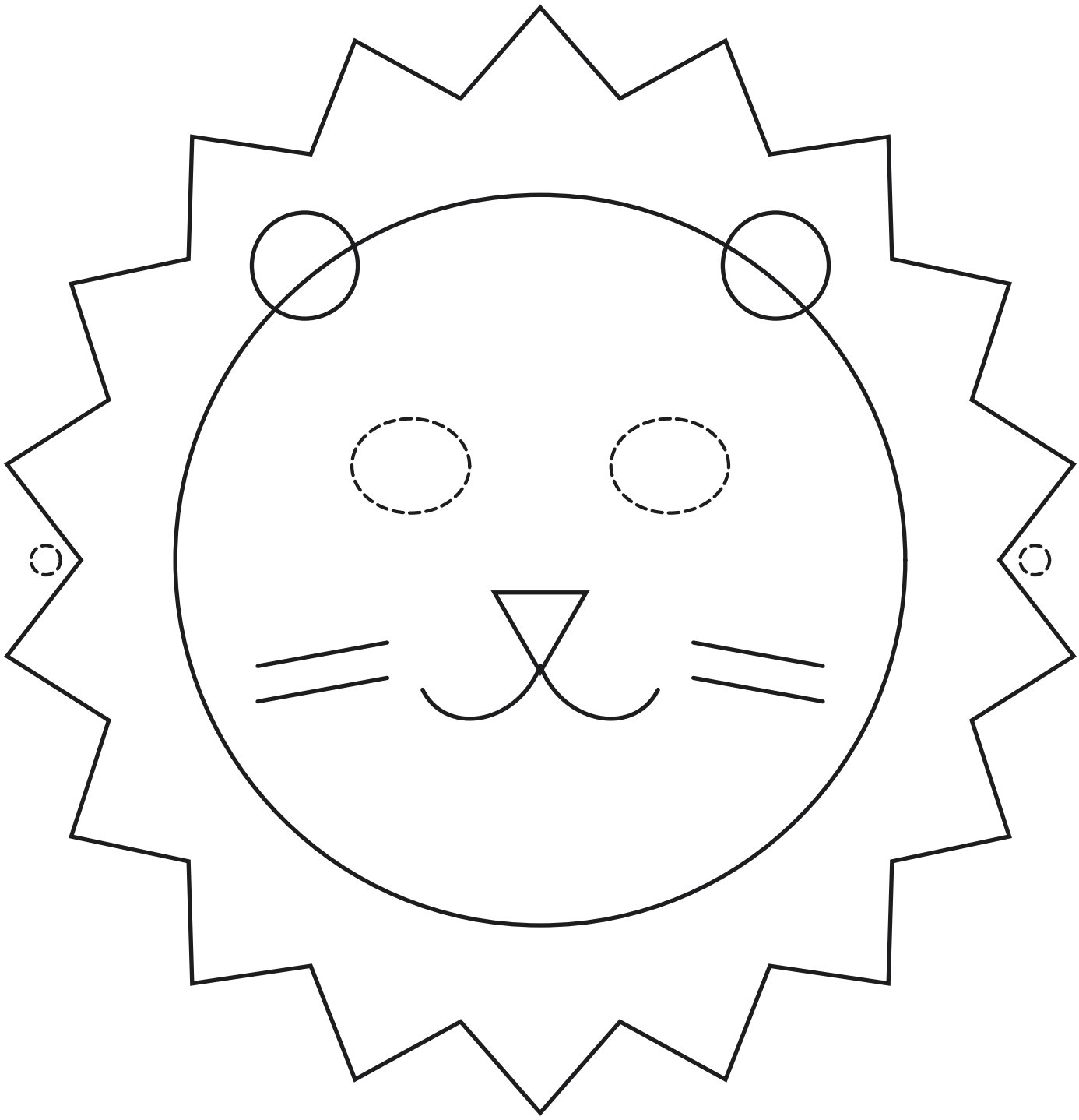
cola

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

Nome: _____ Data: _____

Máscara de leão

Pinta a cara do leão. Um adulto recorta os olhos e os furinhos dos lados para pôr o elástico.

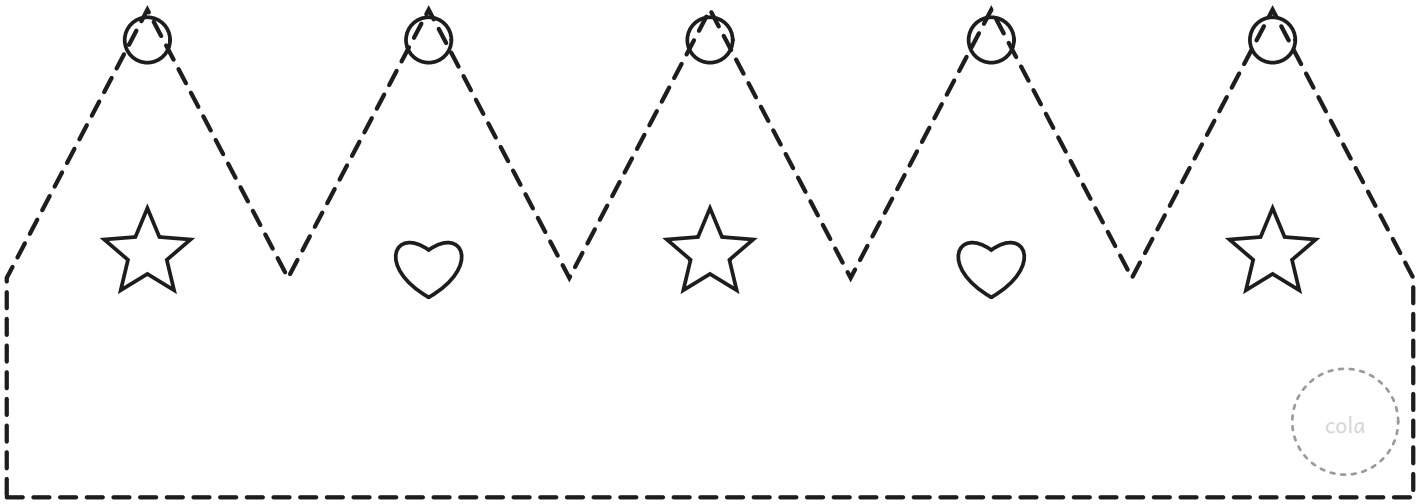


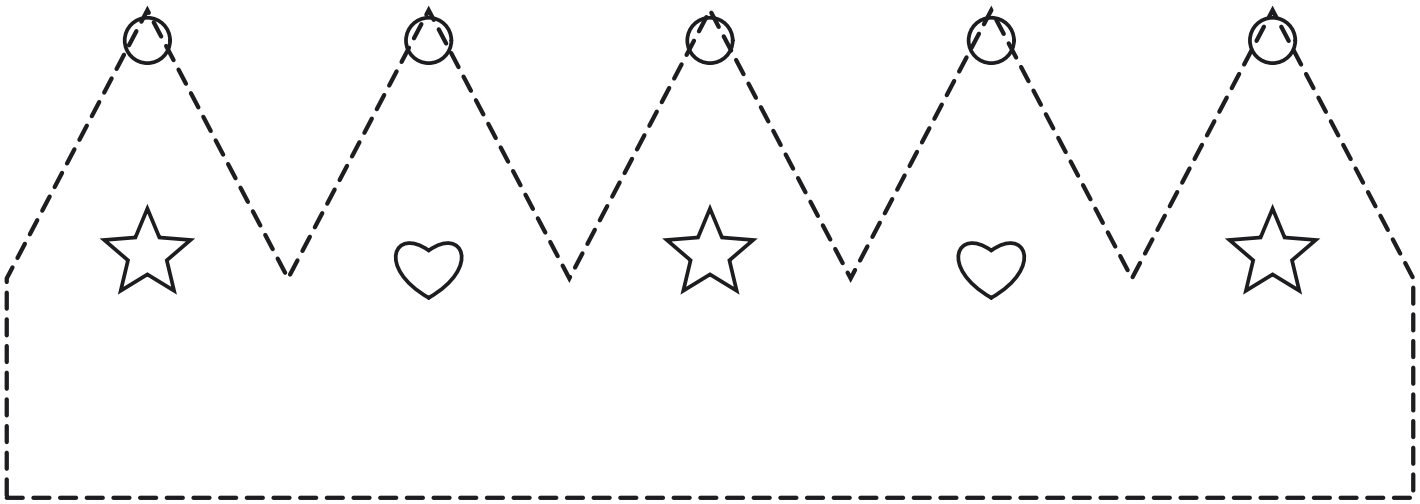
© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

A coroa de rei

Pinta e enfeita as duas partes da coroa. Recorta-as e cola-as uma na outra para caber na tua cabeça.



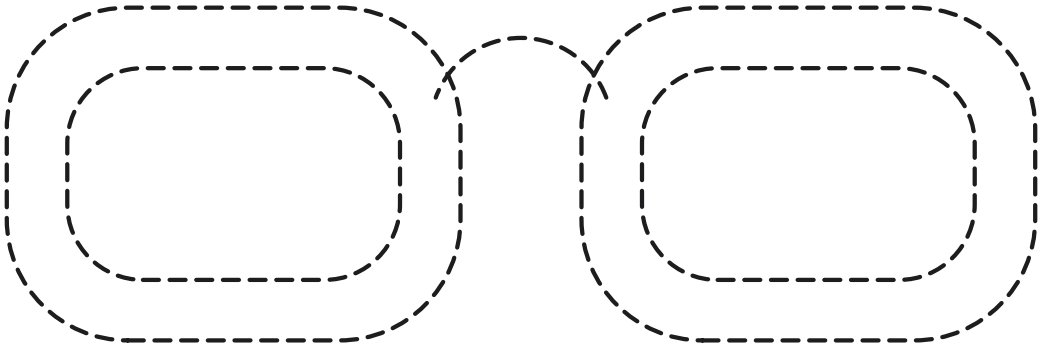


© Brincar Sem Ecrãs · uso familiar e em sala de aula

Nome: _____ Data: _____

Óculos de papel

Pinta os óculos, um adulto recorta-os pelo tracejado e dobra as hastes. Agora és um detetive!







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