ESCOLA: _____

PROFESSOR(A): _____ TURMA: _____

ALUNO(A): _____ DATA: ____ / ____ / _____

Conte as sílabas

Diga o nome batendo palmas e pinte uma bolinha para cada palma. Escreva quantas sílabas.



GATO

○○○
○○

sílabas: ____



MACACO

○○○
○○

sílabas: ____



PATO

○○○
○○

sílabas: ____



CAPIVARA

○○○
○○

sílabas: ____



SAPO

○○○
○○

sílabas: ____



HIPOPÓTAMO

○○○
○○

sílabas: ____

EI03EF02 Inventar brincadeiras cantadas, poemas e canções, criando rimas...

EI03EF09 Levantar hipóteses em relação à linguagem escrita, realizando registros...

Como foi?

ESCOLA: _____

PROFESSOR(A): _____ TURMA: _____

ALUNO(A): _____ DATA: ____ / ____ / _____

Conte as sílabas

Diga o nome batendo palmas e pinte uma bolinha para cada palma. Escreva quantas sílabas.



FOCA

○○○
○○

sílabas: ____



GIRAFA

○○○
○○

sílabas: ____



TATU

○○○
○○

sílabas: ____



JACARÉ

○○○
○○

sílabas: ____



PERERECA

○○○
○○

sílabas: ____



CORUJA

○○○
○○

sílabas: ____

EI03EF02 Inventar brincadeiras cantadas, poemas e canções, criando rimas...

EI03EF09 Levantar hipóteses em relação à linguagem escrita, realizando registros...

Como foi?

ESCOLA: _____

PROFESSOR(A): _____ TURMA: _____

ALUNO(A): _____ DATA: ____ / ____ / _____

Palmas e traçado: GATO

Diga o nome batendo palmas, cubra o pontilhado e pinte a primeira sílaba.



1. Bata uma palma para cada sílaba.

Pinte uma bolinha para cada palma.

Quantas sílabas? _____

ouça

2. Cubra o pontilhado e depois escreva sozinho(a).

GATO

3. Pinte a bolinha da primeira sílaba.

GA BO LO

EI03EF09 Levantar hipóteses em relação à linguagem escrita, realizando registros...

EI03EF02 Inventar brincadeiras cantadas, poemas e canções, criando rimas...

Como foi?

EducaLemon

Para o adulto

Respostas

Conte as sílabas: GATO 2, MACACO 3, PATO 2, CAPIVARA 4, SAPO 2, HIPOPÓTAMO 5

Conte as sílabas: FOCA 2, GIRAFA 3, TATU 2, JACARÉ 3, PERERECA 4, CORUJA 3

Dicas

- Uma palma para cada pedacinho da palavra: GA-TO (2), MA-CA-CO (3), CA-PI-VA-RA (4), HI-PO-PÓ-TA-MO (5).
- Faça junto na primeira vez, depois deixe a criança bater sozinha.
- Vale pular, bater o pé ou dar passos no lugar das palmas.

Gostou? Estas páginas são do material

Sílabas dos Bichinhos

36 bichinhos em 3 níveis, do GATO ao HIPOPÓTAMO: 192 páginas com monte o nome, traçado, caça-sílabas, cartinhas coloridas pela vogal, QR code com o som das sílabas, memória, dominó e bingo.
Mais o bônus Jogos dos Bichinhos. Para crianças de 4 a 6 anos.

educalemon.com/silabas-dos-bichinhos






