

FOLCLORE

FOLCLORE É O CONJUNTO DE TRADIÇÕES E MANIFESTAÇÕES POPULARES CONSTITUÍDO POR LENDAS, MITOS, PROVÉRBIOS, DANÇAS E COSTUMES QUE SÃO PASSADOS DE GERAÇÃO EM GERAÇÃO. A PALAVRA TEM ORIGEM NO INGLÊS, EM QUE "FOLKLORE" SIGNIFICA SABEDORIA POPULAR. A PALAVRA É FORMADA PELA JUNÇÃO DE FOLK (POVO) E LORE (SABEDORIA OU CONHECIMENTO).

O FOLCLORE SIMBOLIZA A CULTURA POPULAR E APRESENTA GRANDE IMPORTÂNCIA NA IDENTIDADE DE UM POVO, DE UMA NAÇÃO. PARA NÃO SE PERDER A TRADIÇÃO FOLCLÓRICA, É IMPORTANTE QUE AS MANIFESTAÇÕES CULTURAIS SEJAM TRANSMITIDAS ATRAVÉS DAS GERAÇÕES. O FOLCLORE É O PRODUTO DA CULTURA DE UM PAÍS E POR ISSO CADA PAÍS TEM ELEMENTOS ÚNICOS DE FOLCLORE.

FOLCLORE BRASILEIRO

O FOLCLORE BRASILEIRO É MUITO RICO E HÁ UMA GRANDE VARIEDADE DE MANIFESTAÇÕES CULTURAIS EM TODO O BRASIL. APENAS ALGUNS EXEMPLOS: FESTAS POPULARES: CARNAVAL, FESTAS JUNINAS, CAVALHADAS, FESTA DO DIVINO; LENDAS E MITOS: SACI-PERERÊ, NEGRINHO DO PASTOREIO, MULA SEM CABEÇA, LOBISOMEM, CURUPIRA, BICHO-PAPÃO, BOITATÁ; MÚSICA E DANÇA: FREVO, SAMBA, FANDANGO, XAXADO, XOTE, MARACATU, PAU-DE-FITA, QUADRILHA, PARLENDAS, CANTIGAS DE RODA: ATIREI O PAU NO GATO, ESCRAVOS DE JÓ, CIRANDA-CIRANDINHA, O CRAVO E A ROSA, SAPO CURURU.

NO BRASIL, O DIA DO FOLCLORE É CELEBRADO NO DIA 22 DE AGOSTO

FONTE: SITE SIGNIFICADOS

LEIA AS PALAVRAS ABAIXO E AS ORGANIZE NA COLUNA ADEQUADA

BOITATÁ - CARNAVAL - SACI - FREVO - XOTE - ESCRAVOS DE JÓ - SAPO CURURU -
 QUADRILHA - O CRAVO BRIGOU COM A ROSA - SAMBA -CAVALHADAS -
 LOBISOMEM - CIRANDINHA - CURUPIRA

MÚSICAS E DANÇAS	FESTAS	LENDAS E MITOS



VAMOS CAÇAR AS PALAVRAS



SACI



CURUPIRA



BOITATÁ



IARA



LOBISOMEM

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

ADIVINHAÇÕES

COBRA DE FOGO QUE PROTEGE AS MATAS, FLORESTAS E OS ANIMAIS.

HOMEM QUE SE TRANSFORMA EM LOBO NAS NOITES DE LUA CHEIA.

ANÃO DE CABELOS VERMELHOS E PERNAS VIRADAS PARA TRÁS.

MENINO NEGRO COM UMA PERNA SÓ, QUE USA GORRO VERMELHO.

CORPO METADE DE MULHER E METADE DE PEIXE, SEU CANTO ENCANTA OS HOMENS.



ESCREVA A SÍLABA INICIAL DE CADA PERSONAGEM DO FOLCLORE.











FORME PALAVRAS RELACIONADAS COM NOSSO FOLCLORE DE ACORDO COM O NÚMERO DAS SÍLABAS

1 BOI	2 SA	3 I	4 RA	5 BO	6 DI
7 TA	8 A	9 CU	10 CI	11 PI	12 TO
13 DAS	14 CO	15 MI	16 CAS	17 TÍ	18 DAN
19 ÇAS	20 NHAS	21 VI	22 TÁ	23 RU	24 VI

1 + 7 + 22 = _____

8 + 6 + 21 + 20 = _____

2 + 10 = _____

5 + 12 = _____

3 + 8 + 4 = _____

9 + 23 + 11 + 4 = _____

18 + 19 = _____

14 + 15 + 13 + 17 + 11 + 16 = _____



ESCREVA O NOME DO PERSONAGEM FOLCLÓRICO E
PINTE O NÚMERO DE SÍLABAS



OOOOO

□ □ □ □ □



OOOOO

□ □ □ □ □



OOOOO

□ □ □ □ □ □ □ □



OOOOO

□ □ □ □ □ □ □ □

CRUZADINHA FOLCLÓRICA



1

6

7

HORIZONTAL

1- Boi feito com balaio.

2- Tem um perna só e fuma cachimbo.

3- Lobo que ataca em luas cheias.

4- É representado por uma cobra que solta fogo

5- Anão com os pés virados pra traz.

3

2

M

8

5

C

VERTICAL

6- Ele galopa e solta fogo pelas narinas.

7- Metade mulher, metade peixe.

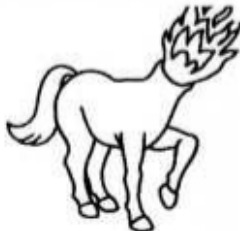
8- Nome da sereia.

9- Jovem bonito que conquista as mulheres na beira do rio.

4

A

Ç



LENDA DA IARA

OS ÍNDIOS DA REGIÃO AMAZÔNICA CONTAM QUE A IARA ERA UMA ÍNDIA GUERREIRA, DE UMA BELEZA EXUBERANTE. TODOS OS SEUS IRMÃOS TINHAM INVEJA DELA, JÁ QUE O PAI, O CACIQUE DA TRIBO, A ELOGIAVA MUITO. UM DIA, OS IRMÃOS RESOLVERAM MATAR IARA, MAS ELA OUVIU O PLANO E REVIDOU, MATANDO TODOS OS IRMÃOS EM SUA PRÓPRIA DEFESA.

DEPOIS DISSO, IARA FUGIU PARA AS MATAS. O PAI, ENFURECIDO, A PERSEGUIU E CONSEGUIU CAPTURA-LA, APLICANDO-LHE UMA PUNIÇÃO: IARA FOI JOGADA NO RIO SOLIMÕES PARA MORRER AFOGADA. NO ENTANTO, OS PEIXES A SALVARAM E, ATRAVÉS DOS EFEITOS DA LUA CHEIA ELA FOI TRANSFORMADA NUMA SEREIA.



A LENDA DO SACI PERERÊ

O SACI PERERÊ É UM MENINO SAPECA QUE VIVE NAS MATAS DO BRASIL. ELE TEM A PELE MAIS NEGRA DO QUE O CARVÃO EM NOITE ESCURA E USA UMA GORRO VERMELHO NA CABEÇA.

O NEGRINHO DE UMA PERNA SÓ TEM SEMPRE UM CACHIMBO NA BOCA E, QUANDO ENCONTRA UMA PESSOA, A PRIMEIRA COISA QUE ELE FAZ É PEDIR FUMO PARA COLOCAR NO CACHIMBO. FAZ SEMPRE TRAVESSURAS PARA ASSUSTAR AS PESSOAS COMO AZEDAR O LEITE FERVIDO, ESPANTAR AS GALINHAS, TRANÇAR A CRINA DOS CAVALOS, DENTRE OUTRAS TRAVESSURAS.

DIZ A LENDA QUE O SACI ESTÁ NOS REDEMOINHOS DE VENTOS E SÓ PODE SER CAPTURADO SE JOGAR UMA PENEIRA NELE. ASSIM QUE CAPTURADO DEVE-SE TIRAR O GORRO DELE, POIS É NO GORRO QUE SE CONCENTRA SEUS PODERES, E EM SEGUIDA COLOCA-LO EM UMA GARRAFA.



A LENDA DO LOBISOMEM

DIZ A LENDA QUE SE UMA FAMILIA TIVER SETE FILHAS E O OITAVO FOR MENINO, ELE PODERÁ SER UM LOBISOMEM. O LOBISOMEM É UM HOMEM COMUM, MAS NA NOITE DE SEXTA-FEIRA, QUANDO A LUA ESTÁ CHEIA E BRILHANTE À MEIA-NOITE ELE SE TRANSFORMA EM LOBISOMEM, UMA CRIATURA TERRIVÉL, MUITO PELUDA, QUE PARECE UM LOBO. DURANTE A NOITE INVADE GALINHEIROS E CORRE ATRÁS DE TODOS BICHOS. AOS PRIMEIROS RAIOS DO SOL O MONSTRO DESAPARECE DANDO LUGAR A UM HOMEM NORMAL.



AGORA ESCOLHA COM OS COLEGAS UMA LENDA E FAÇA UMA REESCRITA TENDO A PROFESSORA COMO ESCRIBA
