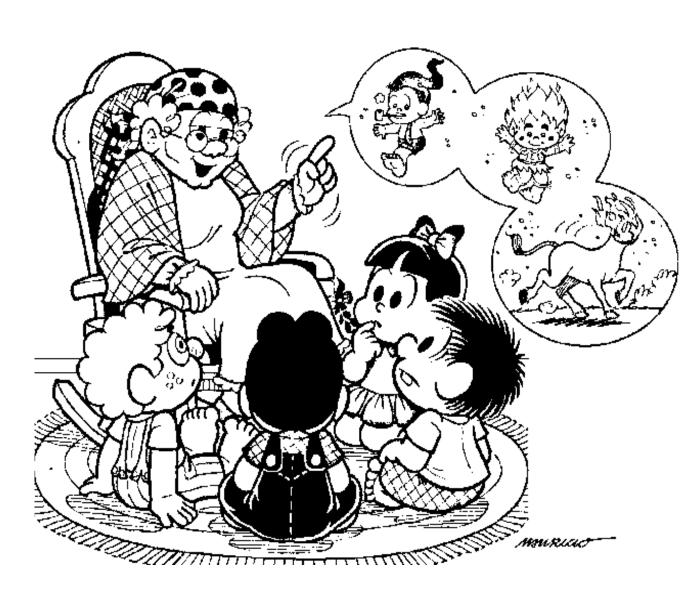
FOLGLORE

Sequência didática



Nome:		
Professor (a):	Turma:	
Escola:		

FOLCLORE

Fonte: site Significados

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

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

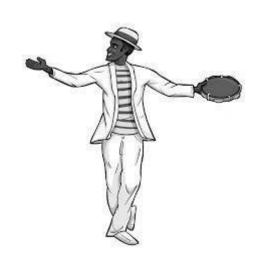
22 de Agosto.

Nome:		

Leia as palavras abaixo e as organize na coluna adequada:

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





MÚSICAS E DANÇAS	FESTAS	LENDAS E MITOS

CANTIGAS DE RODA



As cantigas de roda são brincadeiras que consistem na formação de uma roda, com a participação de crianças, que cantam músicas de caráter folclórico. São muito executadas em escolas, parques e outros espaços frequentados por crianças. As músicas e coreografias são criadas por anônimos, que adaptam músicas e melodias. Transmitidas oralmente, as letras das músicas são simples e trazem temas do universo infantil.

Fonte: site Sua pesquisa

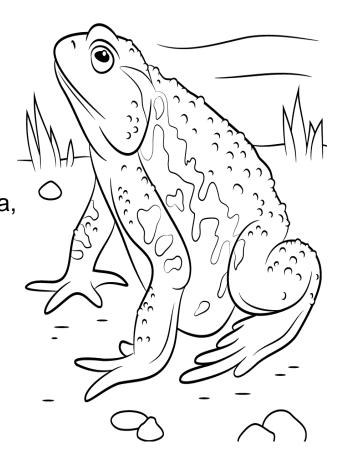
Nome:	

Cante a cantiga com toda a turma:

SAPO CURURU

Cantiga Popular

Sapo Cururu na beira do rio
Quando o sapo grita, ó Maninha,
diz que está com frio
A mulher do sapo,
é quem está lá dentro
Fazendo rendinha, ó Maninha,
pro seu casamento



Agora preencha o quadro abaixo com base em algumas palavras da canção:

PALAVRA	Nº DE CONSOANTES	Nº DE VOGAIS	Nº DE SÍLABAS	TOTAL DE LETRAS
Sapo				
Cururu				
Maninha				
Casamento				
Rio				

Nome:	

Cante a música com toda a turma:

CIRANDA-CIRANDINHA

Cantiga popular

Ciranda, cirandinha Vamos todos cirandar! Vamos dar a meia volta Volta e meia vamos dar

O anel que tu me destes
Era vidro e se quebrou
O amor que tu me tinhas
Era pouco e se acabou

Por isso, dona Rosa
Entre dentro desta roda
Diga um verso bem bonito
Diga adeus e vá se embora



Nome:				
Vamos trabalha	ar co	m a	cantiga	"Ciranda-
Cirandinha"				
Escreva palavras que rim	iem cor	n essas	retiradas (da cantiga:
ESSA	RIMA COM		ESSA	
Anel				
Cirandinha				
Amor				
Rosa				
Assinale somente a	s opç	ões co	rretas:	
() O anel era de p	lástico);		
() Dona Rosa foi	convid	ada a e	entrar na	roda;
() A cantiga mand	da dar	uma vo	olta inteira	1;
() Antes de ir emb	oora do	ona Ro	sa deve d	lizer
TCHAU;				
	BL		1484L	J.

Nome:	

Cante com a turma toda:

O CRAVO E A ROSA

Cantigas populares

O cravo brigou com a rosa

Debaixo de uma sacada

O cravo saiu ferido

E a rosa despedaçada

O cravo ficou doente

E a rosa foi visitar

O cravo teve um desmaio

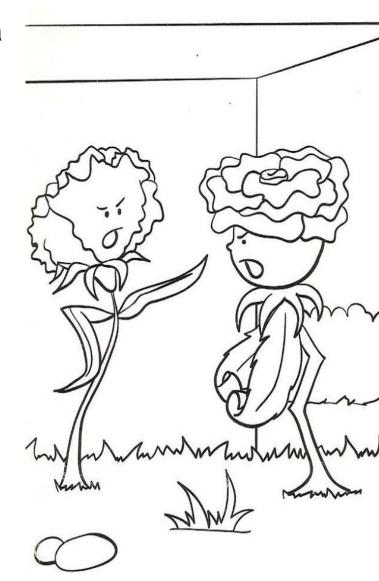
E a rosa pôs-se a chorar

A rosa fez serenata

O cravo foi espiar

E as flores fizeram festa

Porque eles vão se casar



Nome:

Vamos trabalhar com a cantiga "O Cravo e a Rosa"

Procure no dicionário o significado das palavras abaixo:

PALAVRA	SIGNIFICADO
CRAVO	
SACADA	
DESMAIO	
SERENATA	

Ligue cada palavra ao numeral que representa o número de letras que ela possui:

DESPEDAÇADA	6
CRAVO	7
SACADA	3
DEBAIXO	5
FEZ	11

Encontre na letra	da cantiga palav	ras para preenc	her	
a tabela abaixo:				
monossílabas	dissílabas	trissílabas	polissílabas	
			_	
Escreva palavras	s que comecem (com a mesma síl	aba inicial das	
palavras abaixo:	:			
<u>RO</u> SA	<u>SA</u> CADA	<u>FE</u> RIDO	<u>ES</u> PIAR	
Escreva palavra	s que terminem	com a mesma sí	laba das	
palavras abaixo:				
SERENA <u>TA</u>	BRI <u>GOU</u>	CA <u>SAR</u>	DOEN <u>TE</u>	
<u> </u>				

Nome: _____

Vamos trabalhar com a cantiga "O Cravo e a Rosa"

Nome:	

Cante com a turma toda:

Atirei o pau no gato

Cantigas populares

Atirei o pau no gato tô tô Mas o gato tô tô

Não morreu reu reu

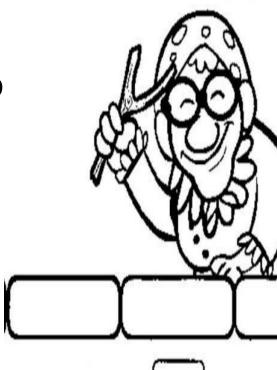
Dona Chica cá

Admirou-se se

Do berro, do berro que o gato deu:

Miau!





Vamos trabalhar com a cantiga "Atirei o pau no gato"

Marque na frente de cada palavra quantas vezes ela aparece na letra da cantiga:

GATO	PAU	BERRO	BOLO	MIAU
------	-----	-------	------	------



Encontre no caça-palavras as palavras abaixo:



CHICA









XICA	PIO	GALHO	GATU	CHOCA
PAULA	GAT	RAU	PAL	PEU
GALO	POU	CHIA	GUITO	CATO
CHINA	PAUL	GATO	PAULO	CHICO
PAO	PUA	CIÇA	BAU	XIKA
GIATO	PLAU	CHIKA	CHICA	GUATO
GUTO	GOTA	CIICA	PAU	PIU

Nome:	

Cante com a turma toda:

Se esta rua fosse minha

Cantigas populares

Se esta rua,

Se esta rua fosse minha,

Eu mandava,

Eu mandava ladrilhar,

Com pedrinhas,

Com pedrinhas de diamantes,

Só pra ver, só pra ver

Meu bem passar

Nesta rua, nesta rua tem um bosque

Que se chama, que se chama solidão

Dentro dele, dentro dele mora um anjo

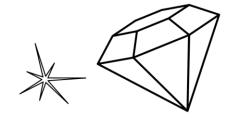
Que roubou, que roubou meu coração

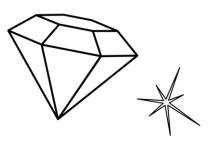
Se eu roubei, se eu roubei teu coração,

Tu roubaste, tu roubaste o meu também

Se eu roubei, se eu roubei teu coração,

É porque, é porque te quero bem

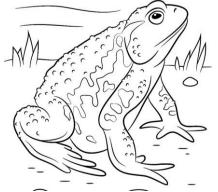




Nome:	

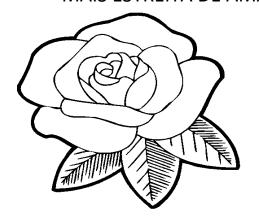
■ PINTE O SAPO MENOR DE AMARELO, O MÉDIO DE AZUL E O MAIOR







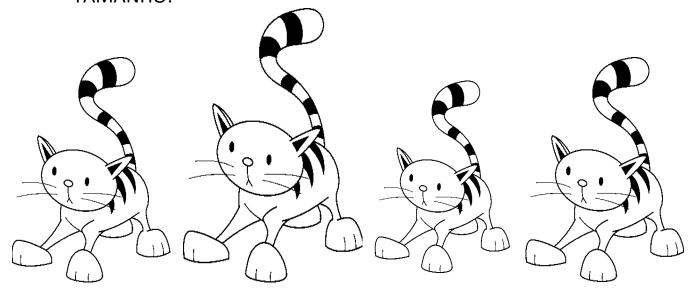
PINTE A ROSA MAIS LARGA DE AZUL, A MÉDIA DE VERMELHA E A MAIS ESTREITA DE AMARELA:







■ PINTE OS GATINHOS BEM BONITOS E CIRCULE APENAS OS DE MESMO TAMANHO:



PARLENDAS E DITADOS



PARLENDAS: As parlendas fazem parte do folclore brasileiro, e muitas vezes são rimas criadas para divertir as crianças.

Nome:				
Leia a parlenda e depois faça	uma ilustração			
para cada verso:				
A CASINHA DA VOVÓ				
CERCADINHA DE CIPÓ				
O CAFÉ ESTÁ DEMORANDO				
COM CERTEZA NÃO TEM PÓ				
A CASINHA DA VOVÓ	CERCADINHA DE CIPÓ			
O CAFÉ ESTÁ DEMORANDO	COM CERTEZA NÃO TEM PÓ			
Leia a parlenda e complete-a	escrevendo um nome para			
cada letra proposta:				
SUCO CEL ADO				
SUCO GELADO				
CABELO ARREPIADO ()				
QUAL É A LETRA DO SEU NAMORADO?				
A E	I			
O U				

Nome:				
Leia a parlenda e depois	troque as p	oalavras:		
Era uma bruxa		Era uma		
À meia-noite		À		
Em um castelo mal-ass	ombrado	Em um	mal-assombrado	
com uma faca na mão		com uma	na mão	
Passando manteiga no	pão.	Passando	no	
Leia a parlenda e depois	substitua a	s palavras por n	umerais:	
Um, dois, feijão com arı	OZ,	,, fe	eijão com arroz,	
Três, quatro, feijão no p	orato,	, feijão no prato,		
Cinco, seis, falar inglês,		, fa	alar inglês,	
Sete, oito, comer biscoi	to,	, C	omer biscoito,	
Nove, dez, comer pastéis.		, C	omer pastéis.	
Leia a parlenda e respor	nda os ques	stionamentos:		
Papagaio louro	A) Que	em irá levar a carti	nha?	
Do bico dourado				
Leva essa cartinha B) Para c		quem é a cartinha	1?	
Pro meu namorado	D) Quen	n está enviando a	cartinha?	
Se tiver dormindo		D) Quem está enviando a cartinha?		
Bate na porta	D) Se o namorado estiver dormindo o que o		dormindo o que o	
Se tiver acordado	papagai	o deve fazer?		
Deixe o recado.				

Leia a parlenda e preencha a tabela:

Pisei na pedrinha,

A pedrinha rolou

Pisquei pro mocinho,

O mocinho gostou

Contei pra mamãe

Mamãe nem ligou

Contei pro papai,

O chinelo cantou.



RETIRE DA PARLENDA UMA PALAVRA				
Monossílaba Dissílaba Trissílaba Polissílaba				

Leia a parlenda e preencha a tabela:

Lá em cima do piano tem um copo de veneno.

quem bebeu, morreu,

o azar foi seu.

RETIRE DA PARLENDA UMA PALAVRA				
Iniciada com vogal	Com consoante no final	Com acento	Com duas vogais no final	

Corre cutia

De noite e de dia

Debaixo da cama

Da dona maria

Tinha um cachorrinho Que se chamava totó Ele pula, ele dança

Numa perna só.



(PARLENDA POPULAR)

Circule as rimas da parlenda acima

Quantas estrofes tem a parlenda?

Quantos versos?

Dê um título para a parlenda

NOME:						
PESQUISANDO						
	Ao Ionac	n dos a	anos as	hrincadeiras	e bringuedos	foram
Ao longo dos anos as brincadeiras e brinquedos foram modificando-se a cada geração, muitas dessas mudanças tem ligação direta						
	os avanços tecn	_	,			
	•	· ·	as com ma	ais de 50 anos	e pergunte o bri	nquedo
e brir	ncadeira preferid	o delas q	uando era	m crianças:		
No	Nome	Idade	Brii	nquedo	Brincade	ira
1						
2						
3						
4						
5						
Alguma das brincadeiras ou brinquedos acima citados na pesquisa você não conhecia? Se sim, quais?						
	☐ Há diferença entre os brinquedos de antigamente e os de agora? Se sim, quais diferenças?				e sim,	

Qual a sua brincadeira preferida?

Qual o seu brinquedo preferido?

BRINQUEDOS, BRINCADEIRAS E JOGOS

Soltar pipa: as pipas, também conhecidas como papagaios, são feitas de varetas de madeira e papel. Coloridas, são empinadas (soltadas) em dias de vento. Com uma linha é possível direcionar e fazer malabarismos no céu.

 Estilingue: também conhecidos como bodoques, são feitos de galhos de madeira e borracha. As crianças usam pedras para acertar alvos (latas, garrafas e outros objetos).

- Bola de gude: coloridas e feitas de vidro, são jogadas no chão de terra pelas crianças.

O objetivo é bater na bolinha do adversário para ganhar pontos ou a própria bola do colega.

 Boneca de pano: feitas geralmente pelas mães e avós, são usadas em brincadeiras pelas crianças para simular bebês integrantes de uma família imaginária

Pião: a brincadeira de pião ainda faz muito sucesso, principalmente, nas regiões do interior do Brasil. Feitos de madeira, os piões são rodados no chão através de um barbante que é enrolado e puxado com força. Muitas crianças pintam seus piões. Para deixar mais emocionante a brincadeira, muitos jogadores fazem malabarismo com os piões enquanto eles rodam. O mais conhecido é pegar o pião com a palma da mão enquanto ele está rodando.

BRINQUEDOS, BRINCADEIRAS E JOGOS

Peteca: No começo do jogo, os jogadores ficam em um círculo – ou de frente um para o outro, se forem apenas dois. Um jogador inicia impulsionando a peteca para o alto, numa manobra semelhante ao saque usado no vôlei. Todos os jogadores precisam manter a peteca no ar dando-lhe tapas, para impedi-la de cair no chão. Quem apanhar a peteca ou deixá-la cair, sai do jogo.

 Pega-pega: esta brincadeira envolve muita atividade física. Uma criança deve correr e tocar outra. A criança tocada passa ter que fazer o mesmo.

Esconde-esconde: o objetivo é se esconder e não ser encontrado pela criança que está procurando. A criança que deverá procurar deve ficar de olhos tapados e contar até certo número enquanto as outras se escondem. Para ganhar, a criança que está procurando deve encontrar todos os escondidos e correr para a base.

Pular corda: é umas das brincadeiras mais populares e divertidas da infância. Pular corda é um enorme exercício físico, ideal para a saúde e os momentos de diversão das crianças. Além disso, é uma brincadeira muito fácil e que exige só mesmo uma corda e energia para pular. A criança tanto pode pular sozinha a corda, como em grupo, e tanto em casa, como no colégio ou na rua. Para isso, ela deverá ter habilidades motoras de saltar com um e dois pés, agachar, girar e equilibrar-se.



BRINQUEDOS, BRINCADEIRAS E JOGOS

Corrida de sacos: Para brincar de corrida de sacos, quanto mais crianças, melhor. As crianças devem vestir os sacos e esperar o apito, numa linha. Durante todo o percurso da corrida as crianças devem manter ambas pernas no saco até alcançar a linha de chegada. Perde quem se caia pelo caminho. Ganha quem chega primeiro à linha de meta.

□ Brincadeiras coletivas com músicas, desafios, rimas e interação: exemplos: "Pirulito que bate, bate", "Escravos de Jó", "Boca de forno", "Passa anel", "Chapéu de três pontas" e "Batata quente".

Agora que já conhecemos diversas brincadeiras folclóricas, escolha uma juntamente com a professora e os colegas, brinquem e depois registre por meio do desenho como foi a atividade:

Brincadeira:	

ANALISANDO

A professora Priscila realizou diversas brincadeiras folclóricas com seus alunos. Após as brincadeiras fez uma pesquisa para saber qual brincadeira cada criança preferiu. O resultado está expresso no gráfico abaixo.

10			Cota expresso i	<u> </u>
09				
80				
07				
06				
05				
04				
03				
02				
01				
	Pula corda	Pega-pega	Corrida de sacos	Esconde- esconde

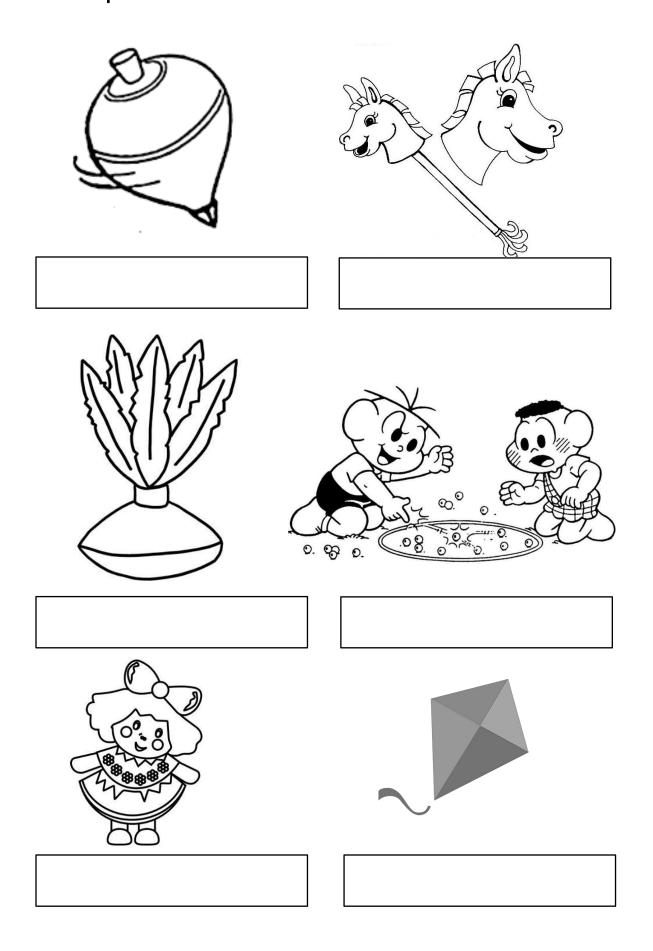
Analise o gráfico e leia as sentenças, coloque (V) para verdadeiro e (F) para falso:

() Corrida de sacos foi a brincadeira que menos recebeu votos;
() 21 alunos participaram da pesquisa;
() Não há brincadeiras que receberam a mesma quantidade de votos;
() Esconde-esconde recebeu mais votos que Pega-pega;
() Pega-pega foi a brincadeira que menos recebeu votos;
() Se juntarmos os votos da corrida de sacos e pula corda teremos o

total de 13 votos.

NOME:
Preencha as lacunas do texto com base nas informações do
gráfico trabalhado na atividade anterior:
foi a brincadeira que
mais recebeu votos na sala da professora Priscila. Ao fina
da votação a turma conferiu que nenhuma brincadeira
recebeu menos votos que a
Também constataram que por 3 votos a mais a brincadeira
defoi mais bem votada que a
Após a análise dos votos a classificação das brincadeiras foi a seguinte: 1º Lugar:
2º Lugar:
3º Lugar:
4º Lugar:

Coloque o nome das brincadeiras folclóricas:

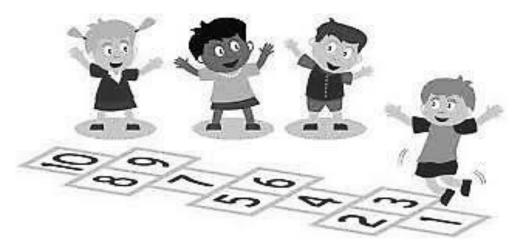


OBSERVE A CENA E OBEDEÇA OS COMANDOS:



- ✓ FAÇA UM X NO CALÇADO DA CRIANÇA QUE ESTÁ NO MEIO DA RODA;
- ✓ PINTE DE AMARELO O VESTIDO DA MENINA QUE ESTÁ DADA AS MÃOS PARA 2 MENINOS QUE NÃO ESTÃO DE BONÉ;
- ✓ SE SOMARMOS AS PERNAS DE TODAS AS CRIANÇAS QUANTAS PERNAS TEREMOS?
- ✓ QUANTAS CRIANÇAS ESTÃO PARTICIPANDO DA BRINCADEIRA?

Escreva DETALHADAMENTE como se brinca de:



AMARELINHA

Escreva DETALHADAMENTE como se brinca de:



DANÇA DA CADEIRA

_ · · · · 3 · · - · · · · · · · · · · · ·	



As **Lendas Folclóricas** representam o conjunto de estórias e contos narrados pelo povo que são transmitidas de geração em geração por meio da oralidade.

Fonte: site Toda matéria

Curupira

É uma lenda de origem indígena. Também chamado de Caiçara, Pai-do-mato.

Dizem que ele é um menino de cabelos vermelhos e com os pés virados para trás, para despistar quem quisersegui-lo. Algumas pessoas descrevem o Curupira como um indiozinho montado em um porco selvagem, outros dizem que tem o corpo coberto por pelos.

Ele cuida das animais da florestas, protegendo contra a devastação das florestas e a caça de animais. Quando entramos na mata e ouvimos barulhos estranhos pode ser ele. Ele é tão rápido que muitas vezes ao passar pela mata, parece um vento forte. Ao entrar numa mata deve-se levar uma oferenda para o Curupira, assim ao agradá-lo não se perderá na mata.

O Curupira tem o poder de ressuscitar qualquer animal morto sem sua permissão.

Os índios guaranis dizem que ele é o "Demônio da

Floresta".

Fonte: site Mensagens com amor

Mula-sem-cabeça

novamente.

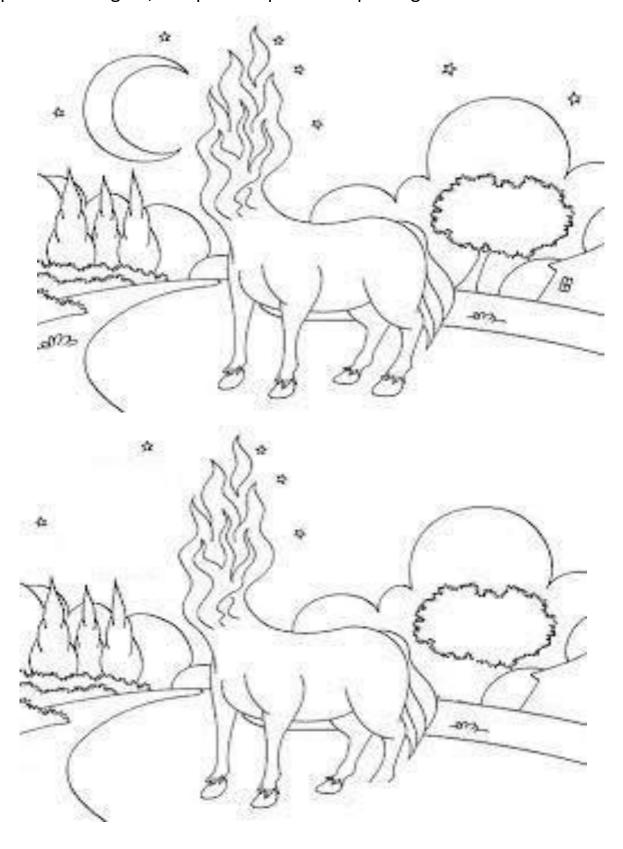
Dizem que é uma mulher que namorou um padre e foi amaldiçoada. Daí por diante, toda madrugada de quinta para sextafeira transforma Mula-sem-cabeça. ela se em Ela percorre sete povoados e quem ela encontrar pelo caminho ela olhos. unhas dedos. ataca, come seus е Quem já a viu costuma dizer que apesar do nome ela tem cabeça sim, mas como lança fogo pelo nariz e pela boca, sua cabeça fica toda coberta por fumaça. Nas noites em que ela aparece é possível se escutar relinchos e seu galope, parece um cavalo enfurecido. Ao encontrar a mula deve-se deitar no chão, esconder unhas e não dentes para ser atacado. Se alguém corajoso conseguir arrancar os freios da sua boca a maldição é quebrada para sempre e ela vira mulher



Fonte: site Mensagens com amor

Nome:

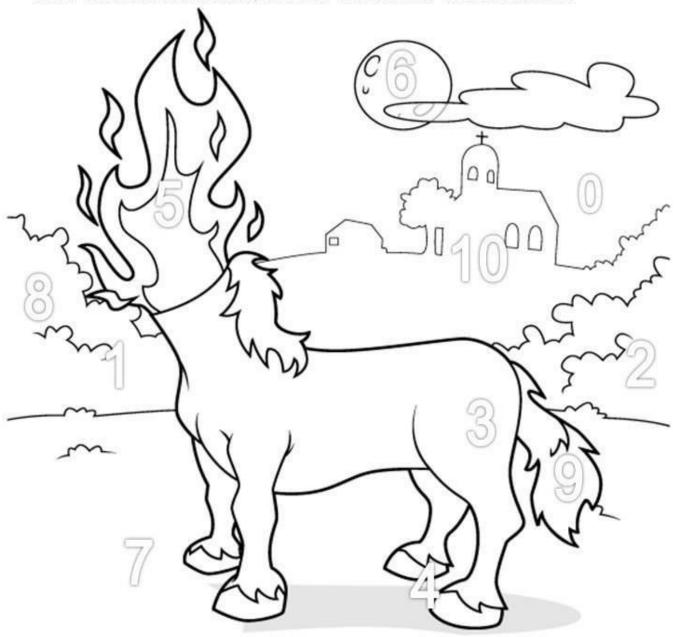
Observe a segunda imagem e verifique as 7 diferenças comparada a primeira imagem, complete o que falta e pinte igualmente:



NOME: _____



PINTE O DESENHO BEM LINDO, CIRCULE OS NUMERAIS QUE ENCONTRAR:



MULA SEM CABEÇA

RISQUE AQUI OS NUMERAIS QUE ENCONTROU:

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
					9	U		U	-	10

lara

Lenda de origem indígena, muito comum na região Amazônica.

lara é uma sereia, metade mulher (da cintura pra cima) e metade peixe (da cintura pra baixo).

Possui longos e lindos cabelos, é uma índia com longos cabelos

negros.

Ela hipnotiza os homens com o seu canto e com o seu olhar. Ao ouvirem seu canto lançam-se nas águas para irem ao seu encontro e na maioria das vezes acabam morrendo afogados. Ela sai da sua casa no fundo do mar, ou do lago ou do rio, geralmente no final da tarde e surge linda e sedutora a procura de um companheiro.

E difícil um homem resistir ao seu canto hipnotizador ou à sua beleza. Por isso meninos ao se depararem numa situação dessas tapem os ouvidos e procurem não olhar para ela.

Fonte: site Mensagens com amor

Nome:

lara está cantando e seu canto enfeitiçou o jovem índio. Para fugir ele deve encontrar o caminho que o faça retornar para a sua oca. Você pode ajudá-lo marcando de lápis colorido o caminho que ele deve percorrer?



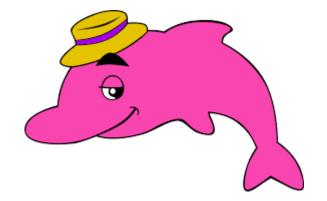
Boto

O Boto é uma animal mamífero, parecido com um golfinho, que vive nas águas dos rios.

O Boto-cor-de-rosa que deu origem à lenda do Boto vive nas águas da Bacia Amazônica Brasileira. Diz a lenda que ao anoitecer o Boto se transforma em um belo rapaz, alto e forte que sai das águas a procura de diversão, festas e uma namorada. Antes do amanhecer ele tem que voltar para o rio, transforma-se senão boto pois em novamente. Algumas pessoas relatam que o boto se transforma em um rapaz elegante, bem vestido e que sempre usa chapéu(para orifício cabeça). esconder que um possui na Nas festas ele geralmente seduz alguma mulher bonita, casada ou não, a convida para dançar e depois saem da festa para namorar.

Antes do amanhecer ele retorna ao rio, deixando a namorada que geralmente não torna a vê-lo. Pouco tempo depois a moça descobre que ficou grávida do tal moço. Na região Amazônica sempre que uma moça solteira engravida suspeita-se logo que se trata de um filho do boto.

Fonte: site Mensagens com amor



Nome:	

Segundo a lenda o Boto vive nas

águas da Bacia Amazônica Brasileira.

Pinte no mapa de rosa a região do

Brasil em que o boto vive e preencha os dados de

localização do mesmo:

LOCALIZAÇÃO DO BOTO:

PLANETA:

HEMISFÉRIO:

CONTINENTE:

PAÍS:

REGIÃO:

ESTADO:



Vitória - Régia

Numa bonita noite uma jovem índia se encantou com o brilho da lua que refletia no lago. De tão fascinada que ficou com aquela luz mágica, atirou-se nas águas e desapareceu para sempre.

A lua se comoveu com a admiração da índia e a transformou numa linda flor, a Vitória-régia, que flutua nas superfícies das águas de alguns rios da Amazônia. Essa é uma flor noturna, abre ao entardecer e se fecha com o raiar do sol.

Fonte: site Mensagens com amor



Nome:		

Utilize tinta guache e desenhe uma linda VITÓRIA – RÉGIA:

Boitatá

O Boitatá pode ser uma explicação mágica para o fogo. A versão que predominou foi a do Rio Grande do Sul. Nessa Região, reza a Lenda que houve um período de noite sem fim nas Matas. Além da escuridão, houve uma enorme enchente causada por chuvas torrenciais. Assustados, os animais correram para um ponto mais elevado a fim de se protegerem. A Boiguaçu, uma Cobra que vivia numa gruta escura, acorda com a inundação e, faminta, decide sair em busca de alimento, com a vantagem de ser o único bicho acostumado a enxergar na escuridão. Decide comer a parte que mais lhe apetecia, os olhos dos animais e de tanto comê-los vai ficando toda luminosa, cheia de luz de todos esses olhos. O seu corpo transforma-se em ajuntadas pupilas rutilantes, bola de chamas, clarão vivo, Boitatá, Cobra de fogo. Quem encontra esse ser fantástico nas campinas pode ficar cego, morrer e até enlouquecer. Assim, para evitar o desastre os Homens acreditam que têm que ficar parados, sem respirar e de olhos bem fechados. A tentativa de escapar da Cobra apresenta riscos porque o ente pode imaginar que a fuga é de alguém que ateou fogo nas Matas. No Rio Grande do Sul, acredita-se que o "Boitatá" é o protetor das Matas e das campinas.

Fonte: site Wikipédia

Saci Pererê

O Saci Pererê é uma lenda do folclore brasileiro e indígenas originou-se tribos entre as do sul do Conhecidíssimo por suas travessuras, muito brincalhão ele se diverte com os animais e com as pessoas. Molegue! Acaba causando transtornos como: trançar crista de cavalos, fazer feijão queimar, esconder objetos, jogar os dedais das costureiras em buracos muitas outras travessuras...

Segundo a lenda, o Saci esta nos redemoinhos de vento e pode ser capturado jogando uma peneira sobre os redemoinhos. Após a captura, deve-se retirar o gorro da criatura para garantir sua obediência e prendê-lo em uma garrafa.

Os **Sacis** nascem dentro de brotos de bambus, neste eles vivem sete anos e libertados vivem setenta e sete anos fazendo as incríveis travessuras. Depois que morrem, viram orelha de pau, ou cogumelos venenoso.

Uma curiosidade sobre esta criatura é que inicialmente, o Saci era retratado como um curumim endiabrado, com duas pernas e cor morena. ganhou seu gorrinho na mitologia europeia.

A lenda do Boitatá é uma das explicações folclóricas para o surgimento do fogo. Fora ela há outras diversas histórias e explicações para o surgimento do fogo, pesquise uma explicação científica para o surgimento do fogo e diferentes maneiras de produzi-lo::



Negrinho do Pastoreio

O Negrinho do Pastoreio é uma lenda do folclore brasileiro surgida no Rio Grande do Sul. De origem africana, esta lenda surgiu no século XIX, período em que ainda havia escravidão no Brasil. Esta lenda retrata muito bem a violência e injustiça impostas aos escravos.

De acordo com a lenda, havia um menino negro escravo, de quatorze anos, que possuía a tarefa de cuidar do pasto e dos cavalos de um rico fazendeiro. Porém, num determinado dia, o menino voltou do trabalho e foi acusado pelo patrão de ter perdido um dos cavalos. O fazendeiro mandou açoitar o menino, que teve que voltar ao pasto para recuperar o cavalo. Após horas procurando, não conseguiu encontrar o tal cavalo. Ao retornar à fazenda foi novamente castigado pelo fazendeiro. Desta vez, o patrão, para aumentar o castigo. colocou o menino pelado dentro de um formigueiro. No dia seguinte, o patrão foi ver a situação do menino escravo e ficou surpreso. O garoto estava livre, sem nenhum ferimento e montado no cavalo baio que havia sumido. Conta a lenda que foi um milagre que salvou o menino, que foi transformado numanjo.

O Negrinho do Pastoreio é considerado, por aqueles que acreditam na lenda, como o protetor das pessoas que perdem algo. De acordo com a crença, ao perder alguma coisa, basta pedir para o menino do pastoreio que ele ajuda a encontrar. Em retribuição, a pessoa deve acender uma vela ao menino ou comprar uma planta ou flor.



Lobisomem

A lenda do lobisomem é muito conhecida no folclore brasileiro, sendo que algumas pessoas, especialmente aquelas mais velhas e que moram nas regiões rurais, de fato creem em sua existência.

A figura do lobisomem é de um ser que mistura formas humanas e de lobo. Segunda a lenda, quando uma mulher tem 7 filhas e o oitavo filho é homem, esse último filho será um Lobisomem.

Quando nasce, a criança é pálida, magra e possui as orelhas um pouco compridas. As formas de lobisomem aparecem a partir dos 13 anos de idade. Na primeira noite de terça ou sexta-feira após seu 13º aniversário, o garoto sai à noite e no silêncio da noite, se transforma pela primeira vez em lobisomem e uiva para a lua, semelhante a um lobo.

Após a primeira transformação, em todas as noites de terça ou sexta-feira, o homem se transforma em lobisomem e passa a visitar 7 partes da região, 7 pátios de igreja, 7 vilas e 7 encruzilhadas. Por onde ele passa, açoita os cachorros e desliga todas as luzes que vê, além de uivar de forma aterrorizante.

Quando está quase amanhecendo, o lobisomem volta a ser homem. Segundo o folclore, para findar a situação de lobisomem, é necessário que alguém bata bem forte em sua cabeça. Algumas versões da história dizem que lobisomens têm preferência por bebês não batizados, fazendo com que as famílias batizem suas criança mais rápido possível.



Guaraná

Conta a lenda que um casal de índios Maués, viviam juntos a muitos anos e ainda não tinham filhos. Um dia, pediram a Tupã para dar-lhes uma criança. Tupã atendeu o desejo do casal e deu-lhes um lindo menino, que cresceu cheio de graça e beleza e se tornou querido de toda a tribo. No entanto, Jurupari, o Deus da escuridão e do mal, sentia muita inveja do menino e decidiu matá-lo. Certo dia, quando o menino foi coletar frutos na floresta, Jurupari aproveitou para se transformar numa serpente venenosa e matar o menino. Neste momento, fortes trovões ecoaram por toda a aldeia, e relâmpagos luziam no céu em protesto. A mãe, chorando em desespero ao achar seu filho morto, entendeu que os trovões eram uma mensagem de Tupã.

Em sua crença, Tupã dizia-lhe que deveria plantar os olhos da criança e que deles nasceria uma nova planta, dando saborosos frutos, que fortaleceria os jovens e revigoraria os velhos. E os índios, plantaram os olhos da criança e regavam todos os dias. Logo mais, nesse lugarzinho onde foi enterrado os olhos do indiozinho, nasceu o Guaraná, cujos frutos, negros como azeviche, envoltos por uma orla branca em sementes rubras, são muito semelhantes aos olhos dos seres humanos.

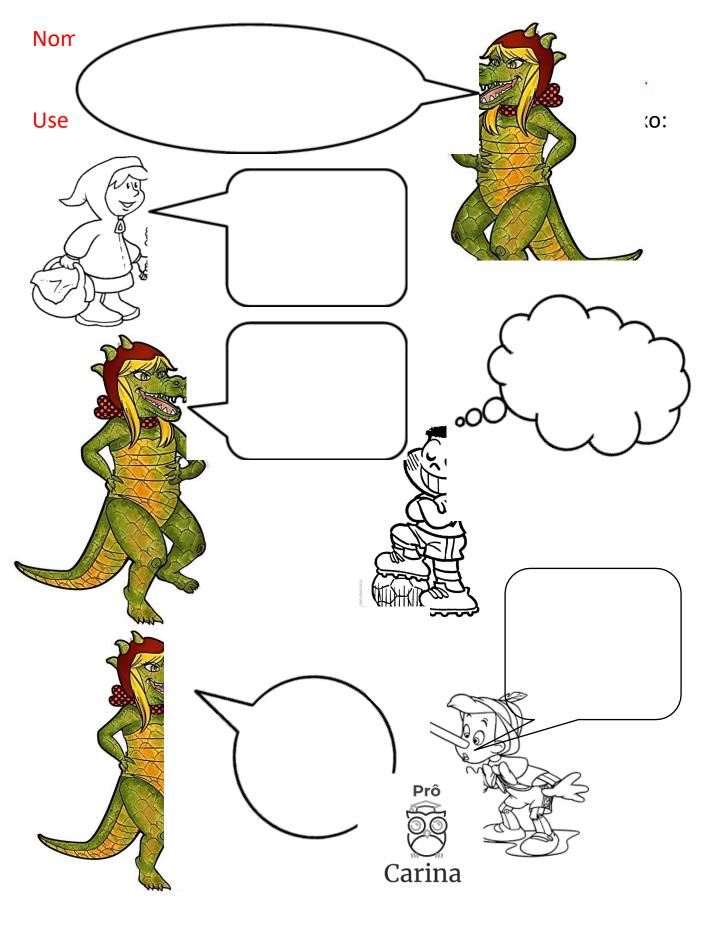


Cuca

A **Cuca** é uma personagem do folclore brasileiro. Trata-se de uma **bruxa** velha com aparência assustadora que possui cabeça de jacaré e unhas imensas. Dona de uma voz assustadora, a Cuca rapta as crianças desobedientes.

Reza a lenda que a bruxa Cuca dorme uma vez a cada sete anos. Por isso, os pais tentam convencer as crianças a dormirem nas horas corretas pois, do contrário, serão levadas pela Cuca.





Nome:			

LIGUE CADA LENDA AO SEU NOME:



SACI



IARA

CURUPIRA

BOITÁTA

LOBISOMEM





A professora Ana irá contar algumas lendas para os seus alunos durante este mês. Leia as dicas e descubra o dia em que ela irá ler cada história:

A história do Lobisomem será no último dia útil do mês;



O dia reservado para a lenda do Saci corresponde ao resultado de 7 x 3;

Negrinho do Pastoreio será no trigésimo dia do mês;

A leitura da lenda do Curupira será no último domingo do mês;

DOMINGO	SEGUNDA- FEIRA	TERÇA- FEIRA	QUARTA- FEIRA	QUINTA- FEIRA	SEXTA- FEIRA	SÁBADO
			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	

Nome:
Crie uma história utilizando os personagens folclóricos abaixo:
Título:
<u> </u>
·
•

Nome:	
-------	--

PINTE AS FIGURAS E CIRCULE SOMENTE AS DIFERENTES:



NOME:	
	_



Encontre o nome de algumas lendas no caçapalavras abaixo:

С	U	R	U	Р	I	R	Α	В	D	F	U	I
0	F	Н	I	Е	J	U	S	K	L	Ç	М	Α
R	G	Ш	R	X	K	M	Α	Q	0		G	R
M	כ	اــا	Α	S	Ш	M	O	Α	В	Е	Ç	Α
Т	A	Ι	Р	っ	—	Z	—	В		V	X	Z
В	R	C	U	C	A	Η	Ρ	Е	S	J	С	A
Т	A	Ι	R	—	Ι	Q	ш	В	0	Т	0	S
D	Z	Υ	U	0	ا	Ç	R	Α	М	D	S	I
F	Á	J	0	Ρ	Z	G	ш	J	Е	K	L	ш
В	0		Т	Α	Η	Á	R	Р	М	L	W	0
F	0	Ι	U	J	K	R	Ê	Н		Q	U	K

BANCO DE PALAVRAS:

CURUPIRA – IARA – UIRAPURU – SACI PERERÊ – LOBISOMEM – BOTO – GUARANÁ – BOITATÁ – MULA SEM

CABEÇA - CUCA



NOME:	
Organize as lendas em ordem alfabética:	Carina

VITÓRIA RÉGIA - CURUPIRA - IARA - UIRAPURU - SACI PERERÊ - LOBISOMEM - BOTO - BOITATÁ - MULA SEM CABEÇA - CUCA - MANDIOCA - JOÃO DE BARRO - BOI BUMBÁ

1	
2	
3	
4	
5	
6	16
7	
8	
9	
10	
11	
40	

NOME:	50
	Carina
QUAL É A LENDA?	Callla

Drô

A) Uma velha bruxa com forma de jacaré, mora em uma caverna escura e pega criancinhas que não querem dormir, existindo assim até uma canção de ninar com seu nome, qual é a lenda?

B) Planta aquática símbolo da Amazônia que segundo a lenda é uma índia que se afogou após se inclinar no rio para tentar beijar o reflexo da lua, por quem a índia estava apaixonada. Qual é a lenda?



C) É muito brincalhão, faz travessuras, diverte-se com os animais e pessoas, possui uma perna, usa gorro vermelho e sempre esta com cachimbo na boca. Qual é a lenda?



D) De acordo com a lenda uma índia tupi deu a luz a uma indiazinha chamada Mani de pele branca e delicada, em uma manhã a mãe a encontrou morta, desesperada resolveu enterrá-la e todas as manhãs a regava com lágrimas, naquele local nasceu uma bela planta, diferente das demais e desconhecida pelos índios, ao cavar a terra encontrou raízes grossas, brancas como o leite que veio a se tornar um alimento importante para tribo. Qual é a lenda?

E) Protetor das florestas, mora na mata possui pés virados para trás no qual distrai os caçadores que olhando suas pegadas seguirá na direção contrária. Qual é a lenda?



Nome: ______







Faça uma lista de cantigas folclóricas:

1.		
3.		
	*	



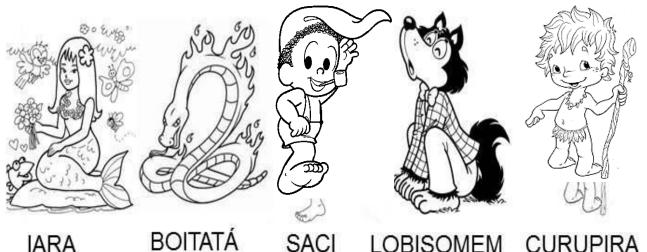
Faça uma lista de lendas folclóricas:

1.	
2.	
3.	
4.	
5	

NOME:



Encontre o nome dos personagens no caça-palavras:



IARA

SACI

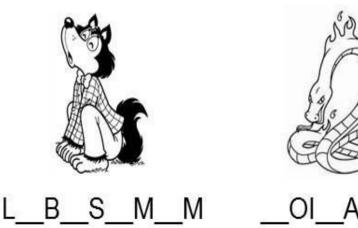
LOBISOMEM

CURUPIRA

В	0	I	T	Α	Т	Á	D	S	Α	С	Ī
S	Е	D	С	U	R	U	Р	I	R	Α	F
T	L	0	В	I	S	0	М	Е	М	Е	R
Υ	U	0	Р	L	В	L	В	С	T	R	S
Е	R	Т	U	I	Α	R	Α	Х	Z	Α	S

Complete o nome dos personagens:

OBSERVEA ATIVIDADE ACIMA E COLOQUE AS LETRAS QUE FALTAM:







N	O	NΛ	F	•
ıv		1 V I	_	

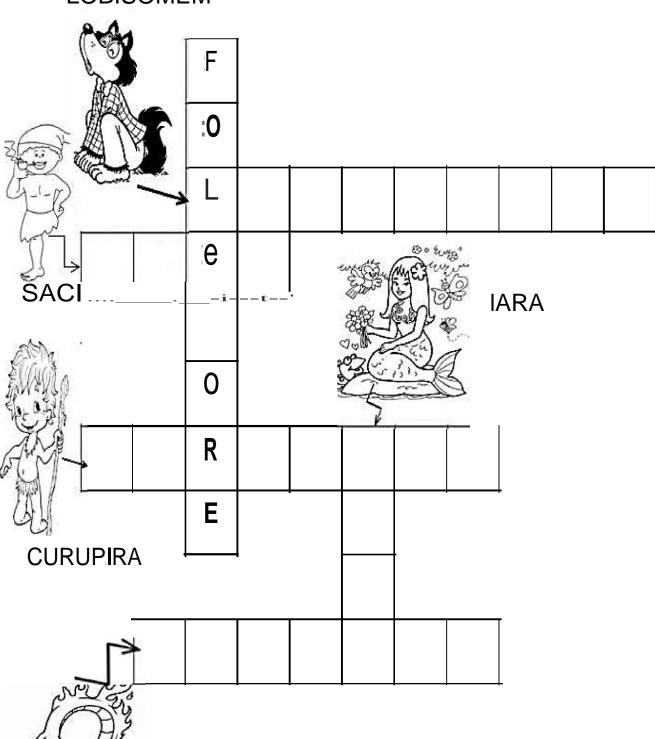


Carina

Faça a cruzadinha com muita atenção:

LOBISOMEM

BOITATÁ



TRAVA-LÍNGUAS e





Trava-língua é uma espécie de jogo verbal que consiste em dizer, com clareza e rapidez, versos ou frases com grande concentração de sílabas difíceis de pronunciar, ou de sílabas formadas com os mesmos sons, mas em ordem diferente.

Fonte: site Só português

Nome:		Prô
	TRAVA-LÍNGUA	Carina

Leia o trava-língua o mais rápido que puder e complete as palavras que foram retiradas do trava-língua:

Sapo no saco

- Olha o sapo dentro do saco
- O saco com o sapo dentro
- O sapo batendo papo
- E o papo soltando vento

			N		
P	P			N	

Leia o trava-língua o mais rápido que puder e depois organize as palavras sublinhadas em ordem alfabética:

CAJU	1ª
O <u>caju</u> do <u>Juca</u>	2ª
E a <u>jaca</u> do <u>cajá</u> .	3ª
O jacá da <u>Juju</u>	4ª
E o caju do <u>Cacá</u> .	5ª
	6ª

Nome:		Prô
	TRAVA-LÍNGUA	Carina

	Carina
	Leia o trava-língua o mais rápido que puder e depois
faç	a o que for pedido:
O R	ATO ROEU
O R	ATO ROEU A ROUPA DO REI DE ROMA,
O R	ATO ROEU A ROUPA DO REI DA RÚSSIA,
O R	ATO ROEU A ROUPA DO RODOVALHO
O R	ATO A ROER ROÍA.
ΕA	ROSA RITA RAMALHO
DO	RATO A ROER SE RIA.
A R	ATA ROEU A ROLHA
DA	GARRAFA DA RAINHA.
A)	Qual o nome da cidade citada na parlenda?
B)	Qual o nome do país citado na parlenda?
C)	Quais animais foram citados na parlenda?
D)	Quem ria enquanto o rato roía?
E)	Qual a palavra da parlenda iniciada com R possuí a maior
·	quantidade de letras?
E)	Qual a palavra da parlenda iniciada com R possuí a menor
' /	Quai a palavia da parichaa iniciada com it possui a inicioi

quantidade de letras?

Nome:	Prô					
	TRAVA-LÍNGUA Carina					
Le	ia o trava-língua o mais rápido que puder e depois					
substitua	as palavras ausentes por sinônimos:					
Não sei se	é fato ou se é fita.					
Não sei se	e é fita ou fato.					
O fato é qu	ie você me fita					
e fita mesn	no de fato.					
	Não sei se éou se é					
	Não sei se éou					
	Oé que você me					
	emesmo de					
O trava-líno	gua está desestruturado e sem pontuação, estruture-o e					
reescreva-o nas linhas abaixo:						
O doce perguntou pro doce qual é o doce mais doce que o doce de						
batata-doce O doce respondeu pro doce que o doce mais doce que						
o doce de batata-doce é o doce de doce de batata-doce						

	Prô				
NOME:	-À_				
	Carina				
O QUE É, O QUE É'º					
1) PINTE SOMENTE O CIRCULO CORRESPONDENTE A RI	ESPOSTA CORRETA:				
• O QUE É, QUE É SURDO E MUDO, MAS CONT	A TUDO?				
ÜALHO O LIVRO ÜRELÔGIO	$oldsymbol{\ddot{\mathbf{U}}}$ peixe				
• O QUE É, QUE CAÍ EM PÉ E CORRE DEIT	TADA?				
üflor Ocobra Ogente	Ochuva				
• O QUE É, QUE TEM MAIS DE DEZ CABEÇAS, MAS NÃO SABE PENSAR?					
Ocaixa de fósforo Qcebola ü	MACARRÃO				
2) ESCREVAUM O QUE É, O QUE É" QUE VOCÊ	CONHEÇA:				

COMIDAS TÍPICAS

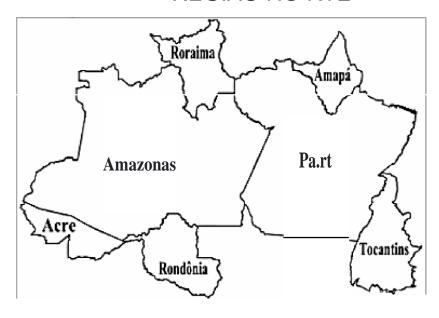


FOLCLORE - COMIDAS TÍPICAS ca a

No Folclore Brasileiro além dos mitos, lendas, costumes, brinca de ras crenças, artesanatos e artes, temas as comidas típicas que fazem parte da nossa cultura e dos nassos hábitos.

Nosso país é grande e com uma diversidade de sabares, cada regiãa tem seu prata típice que campõe nossa folclore brasileira.

REGIÃO NO RTE



Comidas típicas: pato ao cutup ii, sopa com tutu, farofa de turú, peilxe assado, moqueca de pi rarucu, tartaruga com mandiaca, sopa de tartaruga, bejú etc...





Comidas típicas: caruru, sarapatel, va apá, acarajé, moqueca de surubim, farinha com caldo de rapadua, bobó de camarão, paçoca, baião de dois e carne de sol.



Comidas típicas: galínhada, arroz com pequí, canjiquinh a, peixe pintado na brasa, arofa de jacaré, peíxe assado, passarinhad, atereré, etc.



Comidas típicas: de eijão ca jica, eijoada - jão opelro, paçoca de ame doim. arroz carret - ro pamo ha, - ão g do ploca frango eio, e ra e etc.

REG-O SU



Comidas típi cas: pi hão assado, e urrasco; imarrão, p co o rolete; bolo de pi ão; orta de *maçã* arque co í h ame, barreado, jo - o de porco etc.

TRABALHANDO REGEITA

Carina

) Abaixo tem os uma re oeit a foilc lórica típica da região sude ste , observea re,ce-ita pHra m sponder as. que stões. abaixo :

CANJICA

INGREDIENTES:

2 xícaras (chá) de caniica de milh o 2 litros de água

1 xícara (eh á) de aç úc ar

1 litro de le -ite

100 g de orJioo ra ladrJi

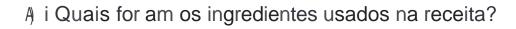
Um IJOUco de cravo-da-índia e canela da ehina em casca

1 lata de le-ite, om1dens.ado

1 lata de creme de leHe-

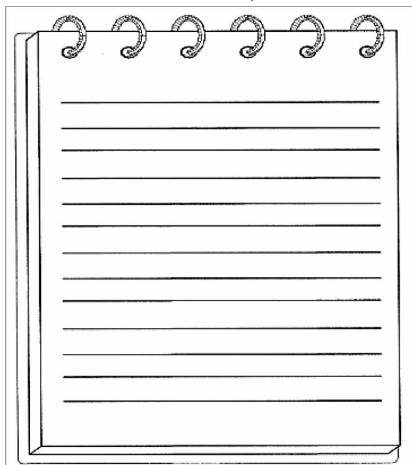


- 1 Otik e, a canjica de rnollo na água por 24 horas
- 2 Transfira a m ceita de caniica cremos.a para uma panela de pmssão com água
- 3 Adicione o cravo e a canela e, oozinhe sua caniica de milho por 45 minutos
- 4 Acm scente o açúcar o leite o leite condensado e o coco com a p,ane la destampada cozinhe até engrossar a canjica de milho.
- 5 De sligue, o fogo e, acm s.cente- o creme de- le ite. Misture, e sirva sua canjica doce.
- fi Pronto! Agora é sô sabo re ar!!





- B i Quais for am as unidades de medidas citadas na receita?
- Q De acordo com a receita qual o ingrediente principal da receita?
- D) Faça uma li sta de receitas que você conhece que poderia acrescentar nas comidas típicas e folclóricas de sua região.





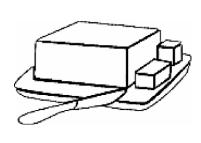
IE) O gênero textual no qual trabalhamos a canjica é:

Carina

- () texto informativo
- () poesia
- () texto instrucionai
- () tirinha

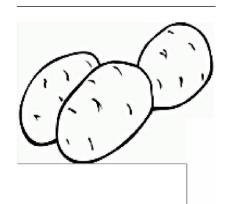
IF) Vamos colorir apenas os ingredentes que aparecem na receita.

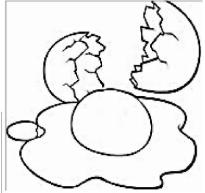


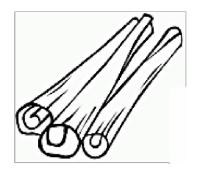
















esquise e escreva abaixo a r	da região de sua preferência, receita. U Carir
INGREDIENTE S:	
MODO DE PREPARO:	

IH } Vamos fazer duas receitas . p ara isso vamos dobrar os ingredientes, Coloque o dobro e compiete a tabela d escubra quanto vamos usar para fazer duas receitas ..

INGREDIENTES	DOBRO (DUAS RECEITAS)
2 XÍCARAS DE CAN J ICA	4 XICARAS DECANJICA
2 LII ROS DE ÁGUA	
1 XİCARA IDE AÇU CAR	
1 LII RO DE LE II E	
100 GRAMAS DE COCO	
1 LATA DE LE II E COND ENSAD O	
1 LATA DE CRE M E DE LE 11 E	





DANÇAS FOLCLÓRICAS



DANÇAS FOLCLÓRICAS Carina

As danças folcl óricas são um conjunto tr ad ições e culturas peculiares de determin ada região. Os movimentes o ritmo os trajes etc.....

As danças folclóricas são ap r esentadas em diversas comemorações coma: datas religiosas agradec im entos hamenagens rincade iras etc.

PRINCIPAIS DANÇAS REGIONAIS

NORTE



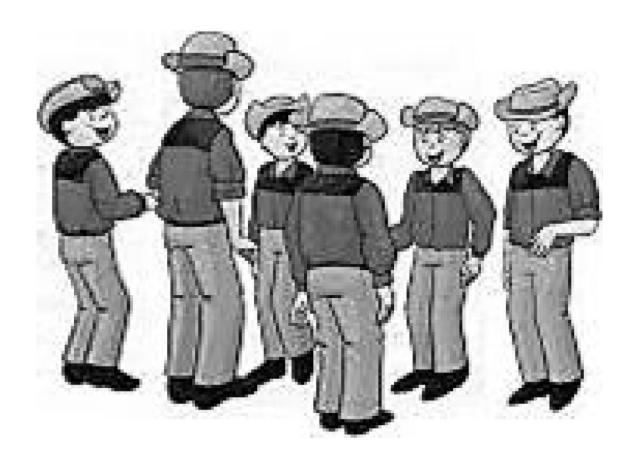
BUMBA MEU I 1: É uma dança na qual a representação teatral é um fator marcante. Conta a história da vida e da morte do boi os personagens realizam suas danças enquanto sua lenda é declamada.

Prô



FREVO: é um ritmo musical e uma dança brasileira com origem no estado de Pernambuco. Sua música baseia-se na fusão de gêneras como marcha, maxixe, dobrado e polca, A orquestra do firevo recebe o nome de *Fanfarra*. IJma das características mais marcantes é a utilização de **sombrinhas coloridas**, objeto que assume um papel importante na dança, elas auxiliam na coreografia ajudando os dançarinos a obter equil íbrio ao executar passos acrobáticos.

Carina



CAIIRA: Essa dança folcló rica é marcada pela batida dos pés e das mãos movimentadas pelo ritmo da música, que por sua vez, é entoada pela viola caipi ra. Por esse mativo, a moda de viola é o ritmo mais empregado. Na dança, duas file ras são formadas pelos integrantes que se mavimentam de firente um paira o outro. Dessa maneira, as batidas dos pés e das mãos são intercaladas por pulos.

Ela é formada geralmente por dois violeiros e um grupo de no máximo dez integrantes.

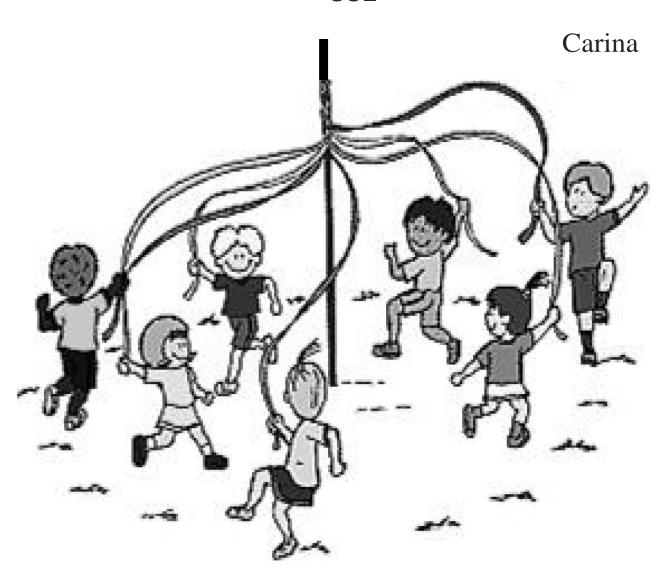
SUDES TE





QUADRILHA: A quadrilha é uma dança tradicional das festas junin as que ocorrem no mês de junho no Brasil.. Ela é uma da nça coletiva, que conta com a participação de vários ca sais vestidos com roupas caipiras. A dança é embalada ao som de música s instrum entai s t ípicas do interior do Brasil. A quad rilha é dirigida pela narração de uma pessoa (marcador) que faz brinca deiras e conduz os casais em cada memento.

SUL



PAU DE FITA: Durante a dança é feito um trançado com fitas em um mastro, os participa nt es se movimentam em zigue-zague no de instrum entos musicais como sanfona, violão e pandeiro, for ando diverso,s trançado,s com diferent es tipo-s de desenhos. AD termina trançado é feito o con trál estrançando as fitas.

A v estimenta e caráter junino, xadrez, chapéu, vesti do caip i a, sandáli a e bo,ta..

NOME:					Prô
1) \/ocô conh	oco alguma da	nca folalóric	a 2 Ecorova	haivo:	Carina
i) voce conn	ece alguma da	nça folcioric	a? Escreva a	ibaixo.	
Faça u	ıma ilustraçã	o sobre a	dança desc	rita acima:	

NOME:	
O Brasil é um país com muita diversidade cada reguma cultura um costume e toda essa diversidade cultura nosso país. Desenhe abaixo alguma atividade cultural região.	al form a



