

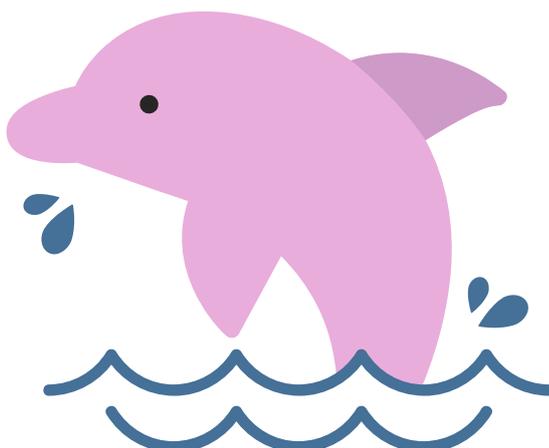
O DIA DO FOLCLORE

O **Dia do Folclore Brasileiro** é comemorado em 22 de agosto. A data foi criada com o intuito de alertar para a importância e valorização das manifestações folclóricas no país.

O dia 22 de agosto se refere à primeira vez em que a palavra folclore foi utilizada para fazer referência aos costumes de um povo. Isso aconteceu em 1846, quando o folclorista britânico William John Thoms (1803-1885) uniu as palavras folk, que significa "povo", e lore, que significa "conhecimento".

A data foi instituída no Brasil em 1965 através do Decreto nº 56.747, de 17 de agosto de 1965.

EU QUERO



KIT DE ATIVIDADES FOLCLORE

CURUPIRA



O **curupira** solta assovios agudos para assustar e confundir caçadores e lenhadores, além de criar ilusões, até que os malfeitores se percam ou enlouqueçam, no meio da mata. Seus pés virados para trás servem para despistar os caçadores, que ao irem atrás das pegadas, vão na direção contrária.

O **curupira** é um protetor das matas e dos animais silvestres. Representado por um anão de cabelos compridos e com os pés virados para trás. Persegue e mata todos que desrespeitam a natureza.

IARA



Também conhecida como a mãe das águas, Iara é uma personagem do folclore brasileiro.

De acordo com a lenda, de origem indígena, Iara é uma sereia (corpo de mulher da cintura pra cima e de peixe da cintura pra baixo) morena de cabelos negros e olhos castanhos.

SACI-PERERÊ



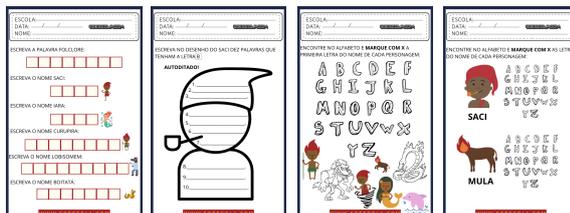
O **Saci Pererê** é um dos personagens mais conhecidos do **folclore brasileiro**. Possui até um dia em sua homenagem: 31 de outubro. Provavelmente, surgiu entre indígenas da região Sul do Brasil

O **Saci Pererê**, na cultura popular é sinônimo de bagunça e confusão.

Roubando e escondendo objetos por onde passa. Quando aparecem casas remexidas no interior os moradores acreditam que seja a visita da criatura do Folclore brasileiro.

São mais de **180 páginas** para trabalhar o **FOLCLORE** com crianças das series iniciais.

Material em PDF separadas em 2 apostilas com jogos, alfabeto ilustrado, atividades, desenhos, músicas, brincadeiras, textos, introdução aos personagens folclóricos e muito mais.



EU QUERO



ALGUNS EXEMPLOS DO KIT

ESCOLA: _____
 DATA: ____/____/____ [SOESCOLA.COM](http://www.soescola.com)
 NOME: _____

ENCONTRE NO ALFABETO E MARQUE COM X A PRIMEIRA LETRA DO NOME DE CADA PERSONAGEM:

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

[WWW.SOESCOLA.COM](http://www.soescola.com)

ESCOLA: _____
 DATA: ____/____/____ [SOESCOLA.COM](http://www.soescola.com)
 NOME: _____

ESCREVA A PALAVRA FOLCLORE:

ESCREVA O NOME SACI:

ESCREVA O NOME IARA:

ESCREVA O NOME CURUPIRA:

ESCREVA O NOME LOBISOMEM:

ESCREVA O NOME BOITATÁ:

[WWW.SOESCOLA.COM](http://www.soescola.com)

ESCOLA: _____
 DATA: ____/____/____ [SOESCOLA.COM](http://www.soescola.com)
 NOME: _____

ENCONTRE NO ALFABETO E MARQUE COM X AS LETRAS DO NOME DE CADA PERSONAGEM:

SACI

MULA

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

[WWW.SOESCOLA.COM](http://www.soescola.com)

ESCOLA: _____
 DATA: ____/____/____ [SOESCOLA.COM](http://www.soescola.com)
 NOME: _____

VAMOS COLOCAR A LETRA INICIAL DE CADA FIGURA E DESCOBRIR O QUE É COMEMORADO NO DIA 22 DE AGOSTO.

[WWW.SOESCOLA.COM](http://www.soescola.com)

ESCOLA: _____
 DATA: ____/____/____ [SOESCOLA.COM](http://www.soescola.com)
 NOME: _____

VAMOS CONTAR QUANTOS ELEMENTOS TEM EM CADA CONJUNTO? PINTO O QUADRINHO COM O NÚMERO CORRESPONDENTE:

5 7 6

3 5 4

7 8 10

2 5 3

5 8 4

[WWW.SOESCOLA.COM](http://www.soescola.com)

ESCOLA: _____
 DATA: ____/____/____ [SOESCOLA.COM](http://www.soescola.com)
 NOME: _____

QUANTAS LETRAS TEM?

[WWW.SOESCOLA.COM](http://www.soescola.com)

EU QUERO



NOME: _____

DATA: ___ / ___ / ___



FORME PALAVRAS COM AS LETRAS DO NOME DESTA
PERSONAGEM FOLCLÓRICO:



LOBISOMEM

L

O

B

I

S

O

M

E

M

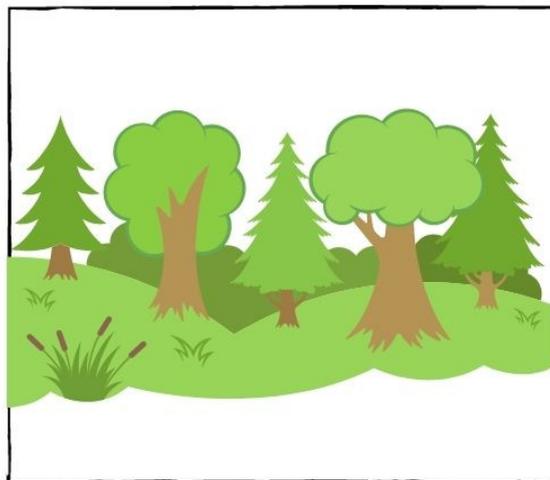
NOME: _____

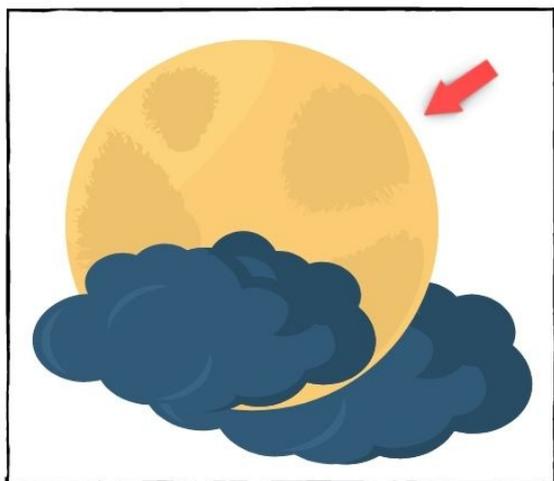
DATA: ___ / ___ / ___

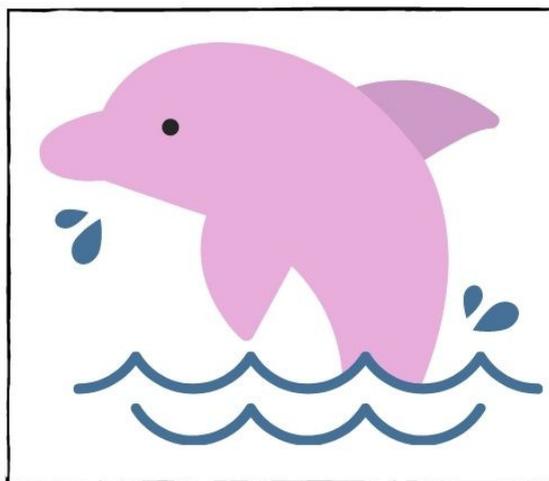


AUTODITADO DO FOLCLORE:









NOME: _____

DATA: ___ / ___ / ___



COMPLETE COM AS VOGAIS FALTOSAS:



S _ C _ - P _ R _ R _



C _ C _



B _ M B _ M _ B _



B _ _ T _ T _



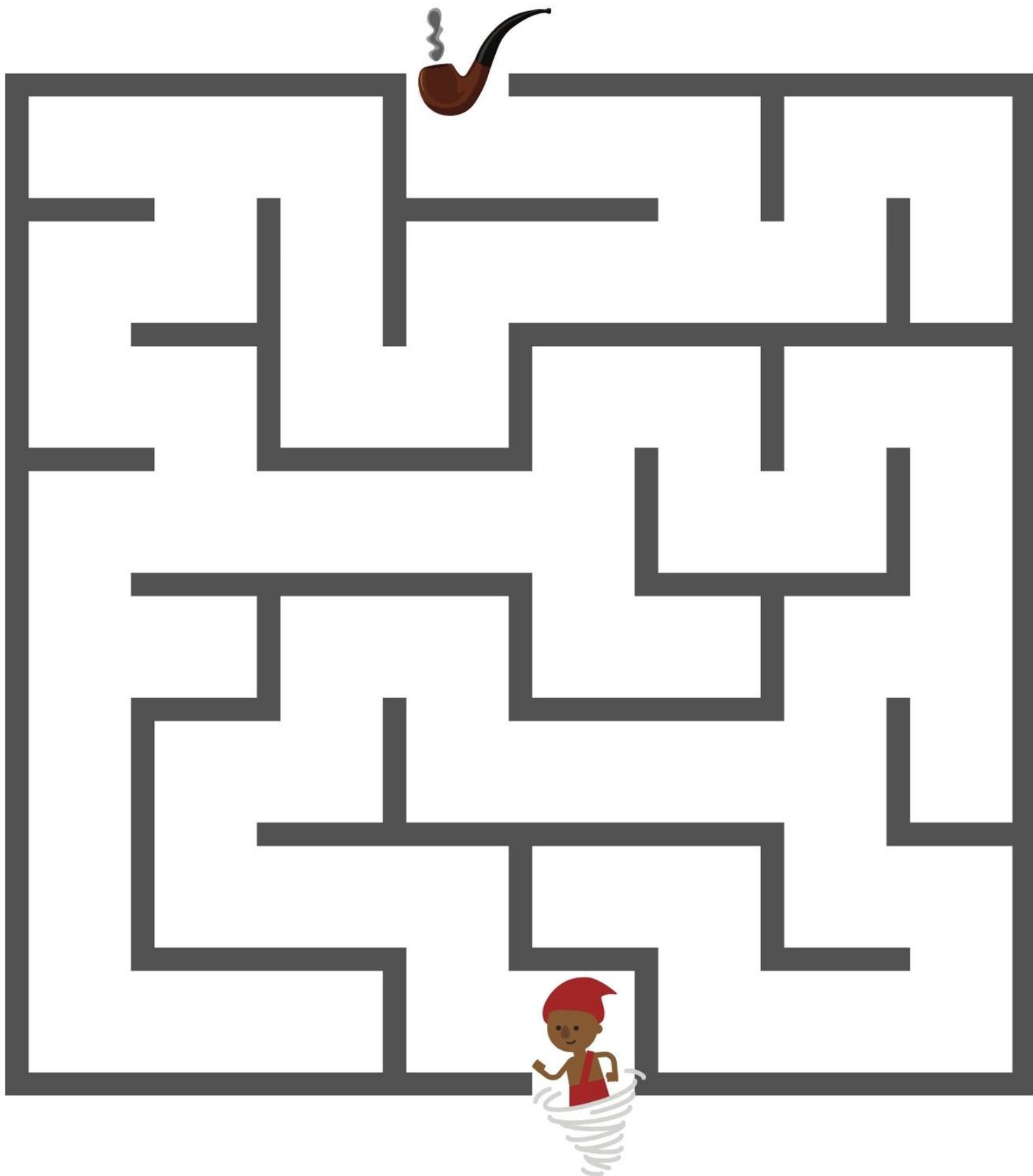
C _ R _ P _ R _

NOME: _____

DATA: ___ / ___ / ___



LEVE O SACI ATÉ O CACHIMBO.
PASSE O DEDO NA TINTA E FAÇA O CAMINHO:



NOME: _____

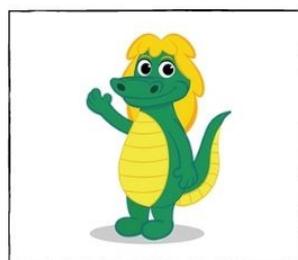
DATA: ___ / ___ / ___



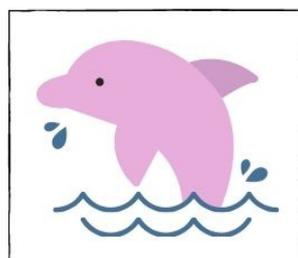
PINTE O NOME DO PERSONAGEM FOLCLÓRICO:



CACISACISAASAACISAAI



UCAACUUCAACUCAUCA



OTOBOTOOOTOBOTO



LOBISOLOBISOMEMMENO



URUPICURUPIRAAUCURPIA



IRAAIARAARAIAARAARAIA

NOME: _____

DATA: ___ / ___ / ___



TABUADA DO FOLCLORE:

$3 \times 1 =$

$3 \times 2 =$

$3 \times 3 =$

$3 \times 4 =$

$3 \times 5 =$

$3 \times 6 =$

$3 \times 7 =$

$3 \times 8 =$

$3 \times 9 =$

$3 \times 10 =$

$4 \times 1 =$

$4 \times 2 =$

$4 \times 3 =$

$4 \times 4 =$

$4 \times 5 =$

$4 \times 6 =$

$4 \times 7 =$

$4 \times 8 =$

$4 \times 9 =$

$4 \times 10 =$

QUASE LÁ...



SEQUÊNCIA DE ATIVIDADES FOLCLORE

EU QUERO



DESCONTO ESPECIAL

APROVEITE ESTA OPORTUNIDADE ÚNICA PARA
ADQUIRIR O SEQUÊNCIA DE ATIVIDADES
FOLCLORE + BÔNUS COM DESCONTO.



EU QUERO

