

2ª SEMANA - 25/7 A 28/7 - TURNO MANHÃ | TEMA: VAI E VEM

SEGUNDA-FEIRA 24/7	TERÇA-FEIRA 25/7	QUARTA-FEIRA 26/7	QUINTA-FEIRA 27/7	SEXTA-FEIRA 28/7
	BOAS-VINDAS E COMBINAÇÕES DO DIA	BOAS-VINDAS E COMBINAÇÕES DO DIA	BOAS-VINDAS E COMBINAÇÕES DO DIA	BOAS-VINDAS E COMBINAÇÕES DO DIA
	FLA-FLU HUMANO (Atividade recreativa)	ANGRY BIRDS (Atividade de precisão)	CORRIDA DO SACO (Jogos tradicionais)	LABIRINTO (Atividade de agilidade e estratégia)
	TELEFONE SEM FIO (Atividade recreativa de atenção)	OFICINA MASTERCHEF (Atividade de culinária)	JENGA (Atividade de estratégia)	CAÇA AO TESOURO + PIQUENIQUE (Atividade exploratória)
	HIGIENE + LANCHE	HIGIENE + LANCHE	HIGIENE + LANCHE	HIGIENE + LANCHE
	PIPA (Atividade recreativa)	5 MARIAS (Jogo de agilidade e lateralidade)	FALL GUYS (Atividade motora óculo-manual)	PETECA (Jogos tradicionais)
	OFICINA DE ARTES (Confecção de petecas)	CARRINHO DE ROLIMÃ (Brincadeiras de outrora)	ESPAÇO MAKER (Atividade criativa de construção)	TACO (Jogos tradicionais)
	OFICINA TECNOLÓGICA (Momento sensório-motor com intervenção tecnológica)	PAC-MAN (Atividade motora)	HORA DO BRINCAR (Momento para brincar com o brinquedo preferido)	RELOGINHO (Atividade motora)
	HIGIENE + ALMOÇO	HIGIENE + ALMOÇO	HIGIENE + ALMOÇO	HIGIENE + ALMOÇO

2ª SEMANA - 25/7 A 28/7 - TURNO TARDE | TEMA: VAI E VEM

SEGUNDA-FEIRA 24/7	TERÇA-FEIRA 25/7	QUARTA-FEIRA 26/7	QUINTA-FEIRA 27/7	SEXTA-FEIRA 28/7
	BOAS-VINDAS E COMBINAÇÕES DO DIA	BOAS-VINDAS E COMBINAÇÕES DO DIA	BOAS-VINDAS E COMBINAÇÕES DO DIA	BOAS-VINDAS E COMBINAÇÕES DO DIA
	ANGRY BIRDS (Atividade de precisão)	PIPA (Atividade recreativa)	FLA-FLU HUMANO (Atividade recreativa)	PETECA (Jogos tradicionais)
	JENGA (Atividade de estratégia)	OFICINA MASTERCHEF (Atividade de culinária)	TELEFONE SEM FIO (Atividade recreativa de atenção)	CAÇA AO TESOURO + PIQUENIQUE (Atividade exploratória)
	HIGIENE + LANCHE	HIGIENE + LANCHE	HIGIENE + LANCHE	HIGIENE + LANCHE
	5 MARIAS (Jogo de agilidade e lateralidade)	FALL GUYS (Atividade motora óculo-manual)	ESPAÇO MAKER (Atividade criativa de construção)	LABIRINTO (Atividade de agilidade e estratégia)
	OFICINA DE ARTES (Confeção de petecas)	CORRIDA DO SACO (Jogos tradicionais)	TACO (Jogos tradicionais)	PAC-MAN (Atividade motora)
	OFICINA TECNOLÓGICA (Momento sensório-motor com intervenção tecnológica)	RELOGINHO (Atividade motora)	HORA DO BRINCAR (Momento para brincar com brinquedo preferido)	CARRINHO DE ROLIMÃ (Brincadeiras de outrora)