



TURMA

A UNIÃO FAZ A VIDA

História em
quadrinhos:
nosso sonho
da casa da
árvore

Clube dos
Projetos

Mais jogos e
brincadeiras
para você
aprender e se
divertir entre
amigos



Encarte
especial:
JOGO
O Caminho da
Cooperação



Programa

A União
Faz a Vida

ÍNDICE

01

A Aventura do Clube dos Projetos

Encarte especial:
Jogo O Caminho da Cooperação

09

13

Atividades e brincadeiras

*Projetos dos amigos
do PUFV em destaque*

17

18

Atividades e brincadeiras

Cartas e peças do jogo

21

© Fundação Sicredi

Turma A União Faz a Vida

Ano 3 - n. 3, 2013.

Edição atualizada 2017.

Sugerida para Ensino Fundamental I
(6-9 anos).

Programa A União Faz a Vida

Realização: Sicredi

Coordenação Técnica

Fundação de Desenvolvimento
Educativo e Cultural do Sistema de
Crédito Cooperativo - Fundação Sicredi

**Metodologia, Design Instrucional e
Produção de Conteúdo**

Instituto Criar Ltda.
Prof. Ms. Max G. Haetinger
Profa. Esp. Daniela Haetinger

Projeto Gráfico e Diagramação

Definir Comunicação
Marcos Filomena

Ilustração HQ e Personagens

Anna Carol Barbosa
Carla Pilla

Copyright by Fundação Sicredi.

É permitida a reprodução parcial desta
revista, exceto para fins comerciais,
desde que citada a fonte.

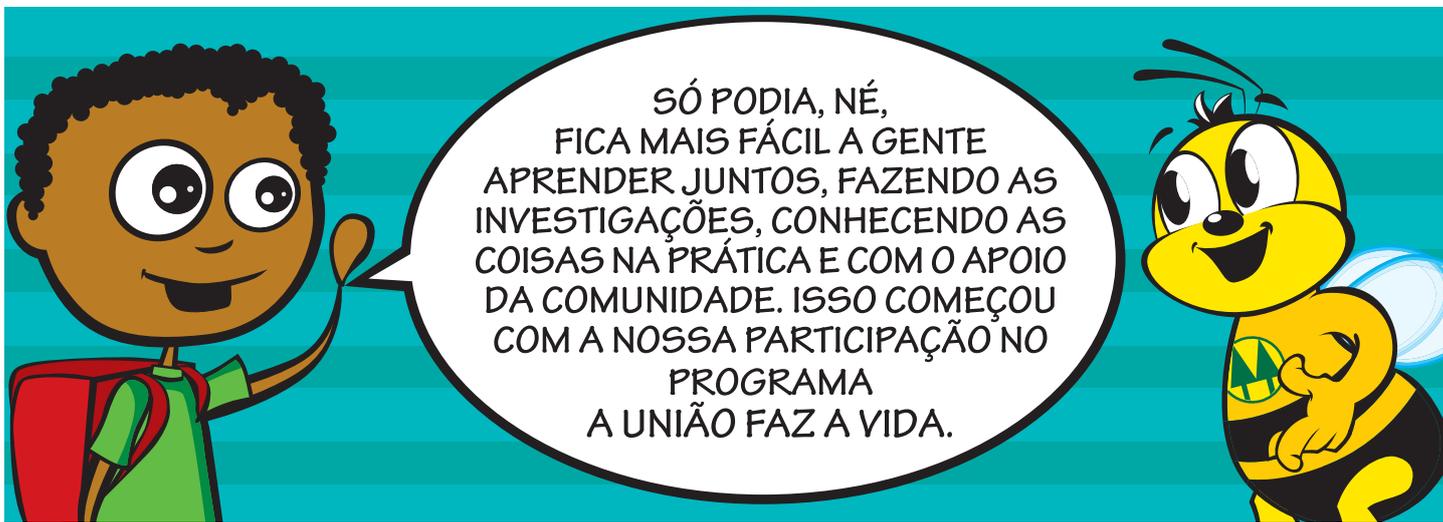
www.auniaofazavida.com.br

www.facebook.com/auniaofazavida

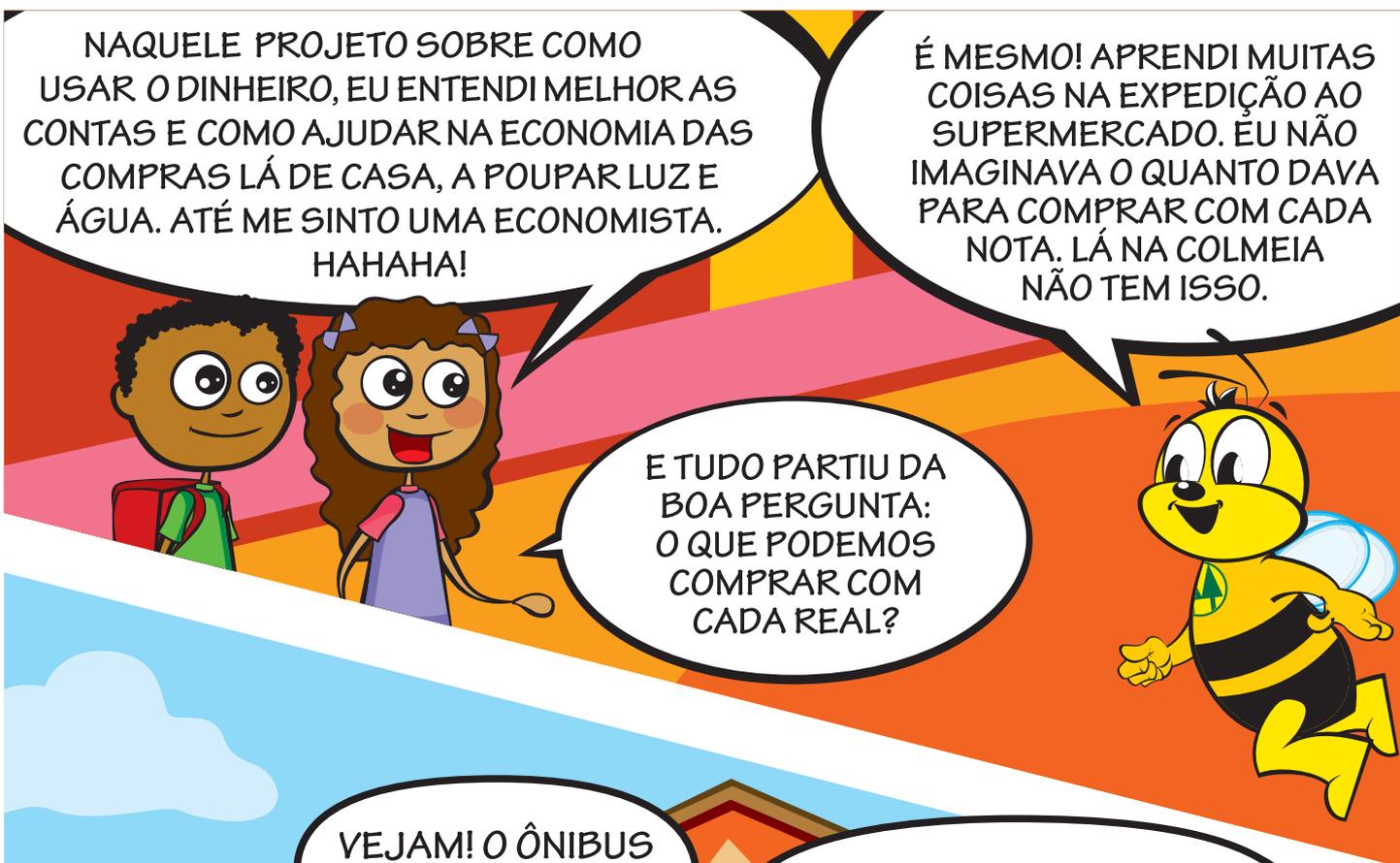


MAIS UM DIA DE AULA TERMINAVA. A GAROTADA SAÍA DA ESCOLA ANIMADA ENQUANTO A ABELHA MASCOTE SE DIVERTIA EM UM VOO RASANTE.





SÓ PODIA, NÉ,
FICA MAIS FÁCIL A GENTE
APRENDER JUNTOS, FAZENDO AS
INVESTIGAÇÕES, CONHECENDO AS
COISAS NA PRÁTICA E COM O APOIO
DA COMUNIDADE. ISSO COMEÇOU
COM A NOSSA PARTICIPAÇÃO NO
PROGRAMA
A UNIÃO FAZ A VIDA.



NAQUELE PROJETO SOBRE COMO
USAR O DINHEIRO, EU ENTENDI MELHOR AS
CONTAS E COMO AJUDAR NA ECONOMIA DAS
COMPRAS LÁ DE CASA, A POUPAR LUZ E
ÁGUA. ATÉ ME SINTO UMA ECONOMISTA.
HAHAHA!

É MESMO! APRENDI MUITAS
COISAS NA EXPEDIÇÃO AO
SUPERMERCADO. EU NÃO
IMAGINAVA O QUANTO DAVA
PARA COMPRAR COM CADA
NOTA. LÁ NA COLMEIA
NÃO TEM ISSO.

E TUDO PARTIU DA
BOA PERGUNTA:
O QUE PODEMOS
COMPRAR COM
CADA REAL?



VEJAM! O ÔNIBUS
DA UNIÃO SAINDO
PARA MAIS UMA
EXPEDIÇÃO.

LEMBRAM QUANDO
AJUDAMOS A MONTAR O GRANDE
MAPA DA CIDADE E O TRAJETO
DE ÔNIBUS?



SIM! DEPOIS DE
CONHECER E ESTUDAR
OS LUGARES MAIS IMPORTANTES
E A HISTÓRIA DA NOSSA CIDADE...
E O PREFEITO NOS RECEBEU
PARA A ENTREVISTA

PUXA,
FOI DEMAIS A NOSSA
PARTICIPAÇÃO!



EU CONTRIBUI
TIRANDO FOTOS DE CIMA,
EM MEUS VOOS RADICAIS,
NA NOSSA EXPEDIÇÃO
INVESTIGATIVA!



AS AÇÕES
CRESCERAM E ENVOLVERAM
MAIS PESSOAS, FORMANDO
UMA COMUNIDADE ONDE
TODOS PARTICIPARAM DOS
NOSSOS PROJETOS.



TODOS OS NOSSOS
PROJETOS PARTIRAM DE IDEIAS,
DAS NOSSAS DÚVIDAS E DO
QUE QUERÍAMOS DESCOBRIR E
CONSTRUIR JUNTOS.

FOI PRECISO CONHECER,
PESQUISAR, PLANEJAR,
COORDENAR TAREFAS,
BUSCAR PARCERIAS...

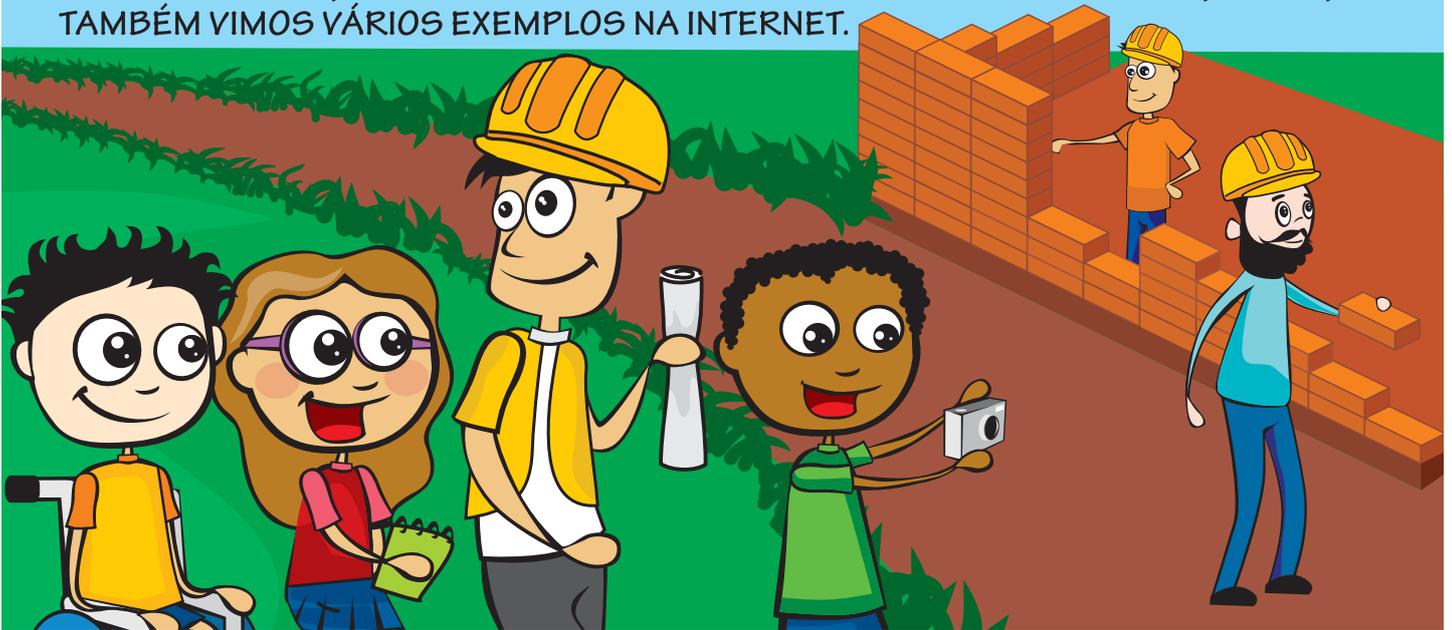
NÓS CONQUISTAMOS MUITAS COISAS
EM COOPERAÇÃO. COM OS COLEGAS DE
ESCOLA, A PROFESSORA, AS FAMÍLIAS,
O GOVERNO E OS MORADORES DE
COOPERÓPOLIS.

E ATÉ A CASA DA
ÁRVORE DEIXOU DE SER
UM SONHO, NÉ GALERA?

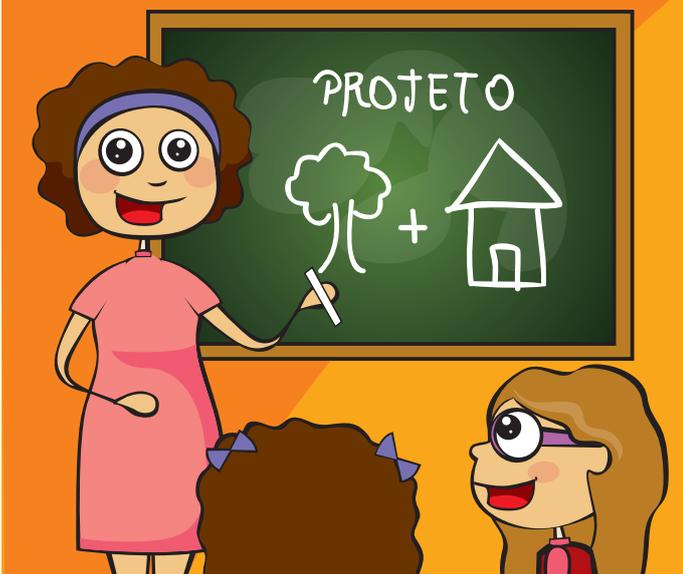
PARTIMOS DA BOA PERGUNTA DA PROFESSORA: COMO SE CONSTRÓI UMA CASA?



NA INVESTIGAÇÃO, DEMOS ASAS AO NOSSO SONHO. VISITAMOS ALGUMAS CASAS, FOTOGRAFAMOS, CONVERSAMOS COM O ENGENHEIRO DE UMA OBRA. E, CLARO, TAMBÉM VIMOS VÁRIOS EXEMPLOS NA INTERNET.



VOLTAMOS À SALA DE AULA E ESTUDAMOS O TEMA RELACIONADO COM AS DICCIPLINAS E O CONHECIMENTO.



NA AULA DE MATEMÁTICA, FIZEMOS OS CÁLCULOS DE QUANTO GASTARÍAMOS, COMO ECONOMIZAR NA METRAGEM DA MADEIRA, COMO PREVER E CONTROLAR OS GASTOS



NA AULA DE PORTUGUÊS, ESCRREVEMOS VÁRIOS TEXTOS SOBRE COOPERAÇÃO, SUSTENTABILIDADE, ECONOMIA FAMILIAR... NA DE GEOGRAFIA, ESTUDAMOS OS ESPAÇOS URBANOS E RURAIS, SEM FALAR DOS DESENHOS E MAQUETES NAS AULAS DE ARTES E DA FORMAÇÃO DA EQUIPE NA EDUCAÇÃO FÍSICA.





ELA ESTÁ SAINDO DO CHÃO! NÓS CONSEGUIMOS, E COMO ECONOMIZAMOS!



FALTA POUCO AGORA!



TEMOS A NOSSA CASA NA ÁRVORE, SABEMOS CONSTRUIR PROJETOS E TRABALHAMOS MUITO BEM EM EQUIPE.

E CONTAMOS COM A AJUDA DE MUITOS PARCEIROS!



JOGO O Caminho da Cooperação

Temos um jogo muito divertido para você e seus amigos viverem uma superaventura de cooperação. O objetivo é levar nossa amiga e mascote abelha até a sua colmeia. Para isso, vocês seguirão o caminho e vão superar os desafios que surgem, mostrando como ser um cidadão legal e participativo, que sabe trabalhar em cooperação e cuidar do bem-estar coletivo, das pessoas, da comunidade e do meio ambiente.



Preparo

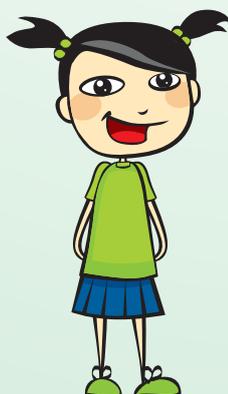
- Na próxima página está o tabuleiro do jogo. Destaque a folha inteira cuidando para não rasgá-la, peça ajuda a um adulto se necessário. Cole essa folha em papelão ou papel cartaz, para deixar o tabuleiro mais firme.
- Na última página da revista (capa final externa), estão os personagens da nossa história, as cartas do jogo e um dado, para serem recortados e montados antes de você jogar com seus amigos e sua família.

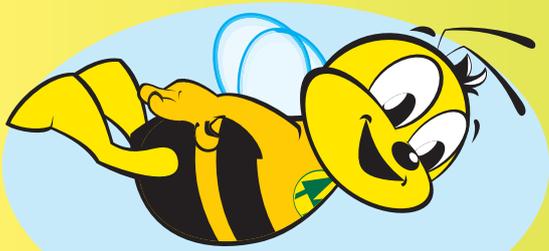
Como jogar

- Até cinco jogadores podem participar. Cada um escolhe o seu personagem entre os bonecos recortados da última página da revista. A escolha deve ser feita antes de começar o jogo, pois os personagens são as peças para andar nas casas do tabuleiro. Cada personagem representa um jogador.



- O primeiro jogador lança o dado e avança o número de casa correspondente. Exemplo: se der o número cinco no dado, o seu personagem andará cinco casas.
- Leia e siga as instruções da casa que você cair.
- Os demais jogadores farão o mesmo, cada um na sua vez de jogar.
- Quando o jogador cair na casa DESAFIO DAS CARTAS, ele deve responder à pergunta de uma carta, que será feita pelo jogador da sua direita. Se acertar a resposta, deve avançar uma casa. Caso erre, voltará uma casa.
- Quando o jogador cair na casa COOPERAÇÃO, ele e os demais jogadores avançarão uma casa, afinal, cooperar é bom para todos!





INÍCIO

1

Sua escola, professores e alunos estão de parabéns pela participação no PUFV. Avance duas casas.



2

3

4

COOPERAÇÃO é fundamental. Todos jogadores devem avançar uma casa.

COOPERAÇÃO é fundamental. Todos jogadores devem avançar uma casa.

16

5

6

Você sabe o valor da cooperação: chegamos mais longe trabalhando unidos. Avance duas casas.

Cidadania é participar da vida coletiva e do bem-estar das pessoas e da sua comunidade. Avance duas casas.

15

14

DESAFIO DAS CARTAS

13

12

11

10

Sua turma não fez o planejamento do projeto, isto dificultará os trabalhos. Volte duas casas.

9

8

7

17



Você contou sobre o projeto da sua turma, e envolveu sua família nessa atividade. Avance uma casa.

51

52

DESAFIO DAS CARTAS

53

54

21

Vocês e seus colegas envolveram diversos parceiros da comunidade no seu projeto. Avance uma casa.

20

DESAFIO DAS CARTAS

19

18

3

33

Quer cada... não t... de re... Volte



2

23

24

37

Cooperação é trabalhar em ajuda mútua, para realizar um objetivo de todo grupo. Avance duas casas.

38

39

40

41
COOPERAÇÃO é fundamental. Todos jogadores devem avançar uma casa.

42



36

25

26

27

Acredito na força da união entre as pessoas. Avance uma casa.

4

35



28

29

DESAFIO DAS CARTAS

43
DESAFIO DAS CARTAS

44

32
Quem quer fazer sempre melhor sem medo de começar. Avance três casas.

31

30



45
Seu amigo jogou o lixo na rua, e você não disse nada. Volte duas casas.

44



47

46

48
COOPERAÇÃO é fundamental. Todos jogadores devem avançar uma casa.

50

49



59

58

60

Você não está participando do projeto de sua turma. Fique uma rodada sem jogar.

56

57



FIM

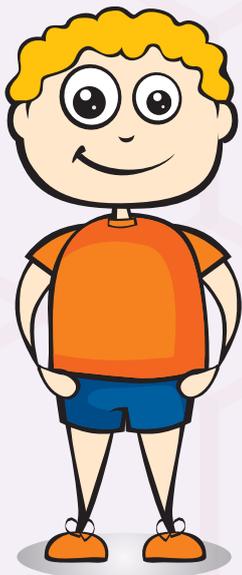
Nossa abelha mascote para você colorir



Nossa aventura de hoje foi muito legal! Você viu que realizamos o **sonho** da casa na árvore em um dos **projetos** da Turma A **União** Faz a Vida, e temos o nosso clube para fazer outros sonhos acontecerem. Mas lembre-se: isso só foi possível com **planejamento**, **parcerias** e muita **cooperação**. Agora venha curtir e **realizar** todos os jogos da nossa revista nº 3. Você é um **amigo** superespecial da turma da **abelha** e do PUFV, contamos sempre com as suas **ideias** e **participação**!



Encontre aqui as palavras que estão em destaque na fala da nossa amiga abelha.



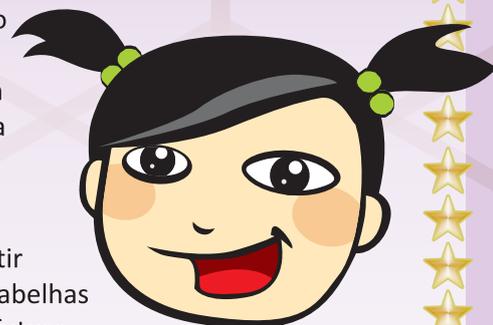
o	n	j	i	n	s	t	i	r	o	h	r	h	o	i	b	m	p
p	a	m	i	g	o	i	b	p	r	o	j	e	t	o	s	e	a
e	t	u	t	i	r	o	o	s	a	e	a	i	r	h	o	g	r
t	i	r	o	h	r	d	a	r	p	a	m	i	a	r	n	a	c
l	p	l	a	n	e	j	a	m	e	n	t	o	s	i	h	j	e
a	r	e	b	o	s	e	a	a	i	n	s	e	i	a	o	h	r
d	i	t	e	r	a	m	e	n	t	o	i	g	o	ç	h	o	i
i	d	l	c	c	o	o	p	e	r	a	ç	ã	o	r	u	a	
o	e	a	h	e	j	e	t	o	s	t	u	t	i	r	i	n	s
ç	i	d	a	r	p	a	m	i	e	b	o	s	a	e	a	i	i
h	a	i	n	s	e	p	a	r	t	i	c	i	p	a	ç	ã	o
a	s	a	i	i	m	e	n	a	ç	ã	o	r	u	a	s	o	m

Conhecendo nossas estrelas

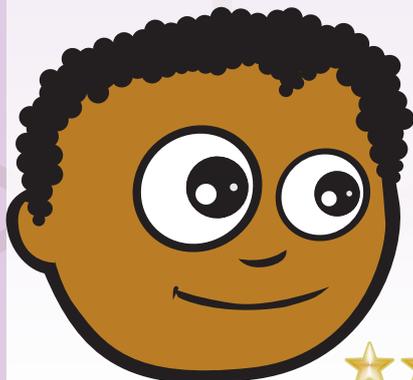


As histórias da Turma A União Faz a Vida sempre trazem muitos amigos. Hoje vamos conhecer melhor alguns deles.

A **professora Carla** trabalha há 10 anos como educadora de crianças. Ela gosta muito de atividades físicas, de cantar e de brincar com seus alunos. Também adora acompanhar sua turma em excursões pela comunidade.



Julinha, menina estudiosa, gosta de se divertir com os amigos e suas bonecas. Ela adora as abelhas e os animais, e pensa em ser veterinária no futuro. Depois da escola, o seu lugar preferido é o Clube dos Projetos.



O **João** é um garoto curioso, apaixonado por pesquisas e experiências. Ciências é a sua matéria preferida na escola. Quando crescer, ele quer ser cientista ou piloto de automóvel.

JOGO DOS SETE ERROS

Vamos descobrir o que há de diferente entre estas duas figuras da Turma A União Faz a Vida.



Trabalhando com coordenadas

As coordenadas são pontos de referência que nos orientam em muitas coisas. Por exemplo: as coordenadas geográficas orientam o caminho de navios e aviões, indicam lugares e cidades em um mapa, a localização de uma pessoa e de sua casa, ou mesmo o lugar onde está um automóvel durante a viagem.



E fizemos aqui uma tabela de números e letras coordenadas. Basta seguir as coordenadas e você descobrirá uma palavra que foi muito importante na construção do clube da nossa história.

	1	2	3	4
A	N	E	O	A
B	A	T	P	M
C	J	E	N	L

3B	4C	1B	3C	2A	1C	4A	4B	2C	1A	2B	3A

QUANTO EU DOU DE TROCO?

Preciso da sua ajuda para calcular o troco. Circule as moedas que serão o troco certo em cada uma das compras.

Valor da compra: R\$ 28,25
Valor entregue: R\$ 29,00



Valor da compra: R\$ 15,50
Valor entregue: R\$ 16,00



Valor da compra: R\$ 8,50
Valor entregue: R\$ 10,00



Para colorir



Economia da Casa



Na nossa história, conseguimos construir uma linda casa na árvore porque nos unimos, planejamos tudo na ponta do lápis, e fizemos todos os cálculos necessários para economizar materiais. Você também pode ajudar a planejar os gastos na sua casa. Convide a sua família e juntos usem a tabela abaixo para controlar os gastos de luz e de água. Sabendo direitinho o que gastam em cada mês, vocês poderão planejar melhor e tentar economizar.

	Gastos mês 1		Gastos mês 2		Gastos mês 3	
	Valor	Consumo	Valor	Consumo	Valor	Consumo
Água						
Luz						

Dica: Veja nas contas de luz e água que, além do valor, elas mostram a quantidade do consumo em cada mês. A energia elétrica é medida em quilowatts-hora (kWh). A medida da água é em metros cúbicos (m³).

Palavra cruzada visual

É..... do nosso programa			Primeira Letra do Alfabeto	Boneco de...	Fêmea do Leão	_ E _ A	
A abelha faz _ _ _ _	Forma da RODA	BA _ _ _				Consoantes de CACO	
	BO _ _						
	_ _ _ O						
		ANIM _ _ P _ _ S			_ I _ RO	O nosso país	
B _ _ CULOS			Letra ERRE	Formato da	_ OCA		
		Sigla do nosso PROGRAMA				Tamanho da pilha palito	
			_ ICOLÉ	Duas consoantes de NARIZ	Vogais de	_ A _ ARÉ	_ _ MOR
			LA _ IS	PLA _ _ _			OU _ _
	Terceira Letra do Alfabeto						

O quadro misterioso

Siga as marcações do quadro 1 no quadro 2, e você formará a palavra que mostra como nos organizamos para descobrir nossas curiosidades, aprender e construir junto com os colegas, os professores e a comunidade.

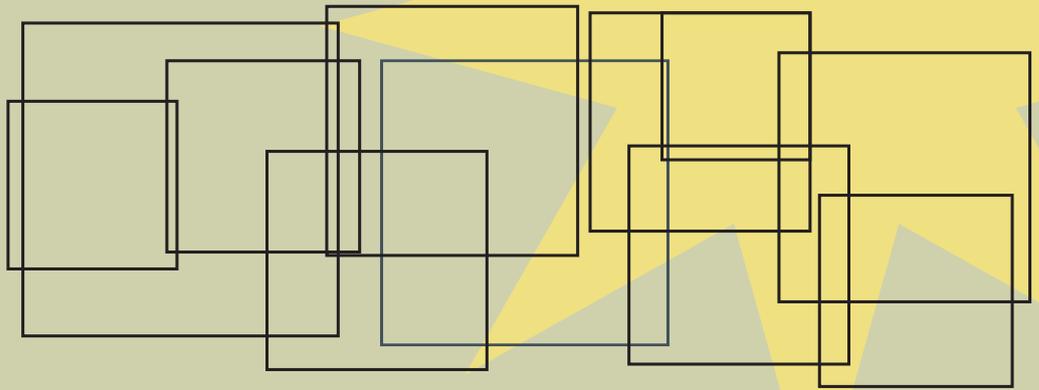
A palavra é _____



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

Visão de Raio X

Mostre sua visão de Raio X, que percebe todos os detalhes, e verá quantos quadrados temos nesta imagem!



Jogo das sombras

Descubra qual a sombra é diferente de mim.



criptogramas

Vamos juntos resolver essas palavras, aproveitando os criptogramas (símbolos) que facilitam as respostas. Nos quadros em destaque, formaremos uma palavra mágica que significa: união de pessoas que se ajudam para conquistar um sonho ou realizar um objetivo comum, como nos projetos da Turma A União Faz a Vida.

Companheiro do gaúcho e do vaqueiro.	●	★	◆	★	◆	◆
Segunda estação do ano.	◆	▽	◐	◆	×	◆
Um de nossos personagens usa para enxergar melhor.	◆	●	▽	◆	◆	■
São partes das flores.	P	E	T	A	L	A
Local onde as crianças e a professora se encontram.	▲	■	●	◆	◆	★
Pequeno rio.	▶	♥	★	●	☾	◆
Nossa mascote.	★	✱	▲	◆	☾	★
A turma da história ajudou a montar um mapa da ...	●	♥	◌	★	◌	▲
Masculino de amiga, no plural.	★	◐	♥	☾	◆	■
Veículo da expedição em nossa aventura.	◆	×	♥	✱	▽	■

PROJETOS DOS AMIGOS DO PUFV EM DESTAQUE

Oi, Colegas,

Estamos super felizes de ter vocês conosco no Programa A União Faz a Vida. Formamos uma enorme rede de cooperação, junto com milhares crianças e jovens do nosso país. Fazemos projetos a partir das nossas curiosidades, das coisas que nos interessam. E contamos com a ajuda dos professores, das escolas, dos nossos pais e familiares, das Cooperativas Sicredi e de muitos outros parceiros da comunidade.



Apresentação de portfólio dos projetos realizados.

Projeto **O desastre de Mariana/MG**
Marcelândia/MT



Garotada convivendo com a diversidade no Lar dos Idosos São Vicente de Paula.

Projeto **Cidadania: respeito ao próximo**
Santa Cruz de Monte Castelo/PR

Turma em ação para conscientizar a comunidade sobre os riscos do mosquito da dengue.

Projeto **Um mosquitinho que incomoda muita gente**
Rio Verde/GO



Práticas dedicadas ao consumo de alimentos naturais produzidos no município.

Projeto **Comer, comer, para poder crescer e aprender**
Saldanha Marinho/RS



Alunos durante a sua expedição investigativa na Granja Primavera.

Projeto **Conhecendo um pouco mais sobre a galinha e o peru**
Tapera/RS



Venham, vamos conhecer outros projetos maravilhosos no site do Programa A União Faz a Vida.



www.auniaofazavida.com.br

E também podemos acessar a nossa rede PUFV no Facebook, comentar as novidades das ações de colegas de diversas cidades, e fazer novos amigos!



www.facebook.com/auniaofazavida



FAZEMOS A DIFERENÇA NO BEM-ESTAR DE TODOS

Vamos organizar a imagem e descobrir a palavra que resume os nossos direitos e responsabilidades de participação na vida coletiva.



D I C A N I A D A

Equipando o clube dos projetos

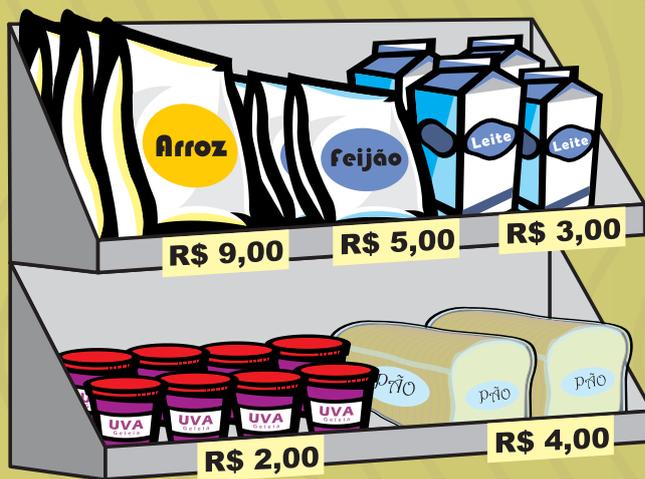


Organizando esses pedaços de palavras formaremos a lista de coisas que precisamos em nosso Clube dos Projetos.

- | | | | |
|---------|-------|----|-------|
| Quadro- | mário | 1 | _____ |
| Tele | sas | 2 | _____ |
| Ca | zade | 3 | _____ |
| Cor | nião | 4 | _____ |
| Cadei | negro | 5 | _____ |
| Mega | das | 6 | _____ |
| Ar | netas | 7 | _____ |
| Me | ras | 8 | _____ |
| Ami | visão | 9 | _____ |
| U | fone | 10 | _____ |

Fazendo compras

Observe o desenho e responda as perguntas.



Qual o produto de menor preço?

Qual o produto de maior preço?

O quanto somam todos juntos?

Que produtos posso comprar com 14 reais?

Sua criatividade em ação

Use este quadro para desenhar
você em frente a sua casa,
junto com nossa
amiga abelha!



Quanto vale cada nota?



Amigo, ajude-me a escrever
quanto vale cada nota de
dinheiro. Preencha os
espaços em branco.



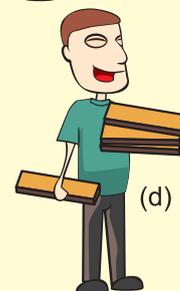
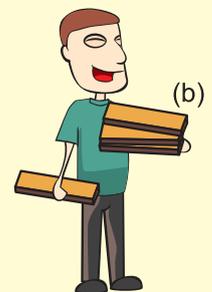
Labirinto

Descubra o caminho até
o Clube dos Projetos.



OLHE NA IMAGEM

Qual imagem é diferente?



A PALAVRA É...

Junte cada palavra à sua figura, e complete a brincadeira desenhando as figuras que faltam.



Árvore

Casa

Abelha

Telefone

Menino

Menina

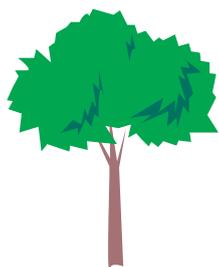
Professora

Escola

Computador

Ônibus

Flor



Desembaralhando as letras

Que palavra elas formam?

Dica: lugar onde vivem as abelhas.

L A C
I O E M



Pense Rápido

Convide seus amigos a desvendar esse desafio: descubram a ideia usada para fazer as sequências, e completem a última que falta.

11	22
33	44

12	24
36	48

35	70
105	140

21	

PASSEIO NO ÔNIBUS DA ABELHA

Vamos passear em Cooperópolis, no nosso ônibus abelhudo! Marque o caminho passando pelos principais pontos, até chegar na escola.



- PARQUE
- PREFEITURA
- CACHOEIRA
- ÁREA DE PICNIC
- IGREJA
- FAZENDA



Qual o nome do Programa que nos ajuda a trabalhar por projetos e aprender a cooperar?

R.: A União Faz a Vida.

Peças do jogo O Caminho da Cooperação

Aqui e na próxima página, temos as peças para o nosso jogo. Recorte-as conforme as indicações. Cole os personagens recortados em um papel cartaz, para que eles fiquem mais firmes. Depois monte as figuras encaixando a base para cada personagem ficar em pé. Monte o dado recortado, colando as suas abas, e deixe secar.

O que a abelha da nossa história aprendeu na expedição ao supermercado?

R.: O que se pode comprar com cada nota de dinheiro.

Que animal representa a união e a cooperação?

R.: Abelha.

Qual o nome da cidade da nossa história?

R.: Cooperópolis.

Você pagou compras de R\$ 6,00 com uma nota de R\$ 10,00. Quanto é o troco?

R.: Quatro reais.

Na expedição investigativa, com quem a turma da nossa história conversou sobre a construção de uma casa?

R.: Engenheiro.

Pense rápido: Que animal ilustra a nota de 20 reais?

R.: Macaco.

Quem pode colaborar com projetos dos alunos no PUFV?

R.: Educadores, familiares e outras pessoas da comunidade.

Qual o lema do Clube dos Projetos da nossa história?

R.: Aprender e cooperar.

Sua família pagou com uma nota de R\$ 14,00, uma conta de R\$ 20,00. Quanto foi o troco?

R.: Seis reais.

o	n	j	i	n	s	t	i	r	o	h	r	h	o	i	b	m	p
p	a	m	i	g	o	i	b	p	r	o	j	e	t	o	s	e	a
e	t	u	t	i	r	o	o	s	a	e	a	i	r	h	o	g	r
t	i	r	o	h	r	d	a	r	p	a	m	i	a	r	n	a	c
l	p	l	a	n	e	j	a	m	e	n	t	o	s	i	h	j	e
a	r	e	b	o	s	e	a	a	i	n	s	e	i	a	o	h	r
d	i	t	e	r	a	m	e	n	t	o	i	g	o	ç	h	o	i
i	d	i	c	c	o	o	p	e	r	a	ç	ã	o	r	u	a	
o	e	a	h	e	j	e	t	o	s	t	u	t	i	r	i	n	s
ç	i	d	a	r	p	a	m	i	e	b	o	s	a	e	a	i	i
h	a	i	n	s	e	p	a	r	t	i	c	i	p	a	ç	ã	o
a	s	a	i	i	m	e	n	a	ç	ã	o	r	u	a	s	o	m

Trabalhando com coordenadas PLANEJAMENTO

QUANTO EU DOU DE TROCO?
R\$ 0,75 / R\$ 0,50 / R\$ 1,50

O quadro misterioso
PROJETO

Visão de Raio X
13 QUADRADOS

Jogo das sombras Letra (d)

FAZEMOS A DIFERENÇA NO BEM-ESTAR DE TODOS
CIDADANIA

Fazendo compras

- 1) Geleia
 - 2) Arroz
 - 3) R\$ 23,00
 - 4) Arroz/Feijão
- Arroz/Leite/Geleia
Feijão/Leite/Geleia/Pão

Criptogramas

CAVALO
OUTONO
OCULOS
PETALA
ESCOLA
RIACHO
ABELHA
CIDADE
AMIGOS
ONIBUS

Equipando o clube dos projetos

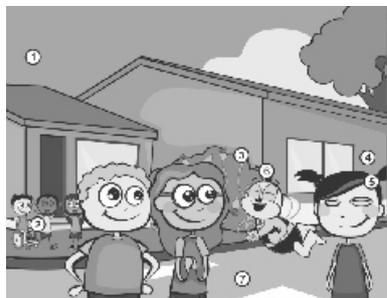
Quadro-Negro Megafone
Televisão Armário
Canetas Mesas
Cordas Amizade
Cadeiras União

OLHE NA IMAGEM

Letra (c)

R
E
S
P
O
S
T
A
S

JOGO DOS SETE ERROS



Palavra cruzada visual



Desembaralhando as letras
COLMEIA

Pense Rápido $\frac{21}{63} \frac{42}{84}$

