

Gerador de caça ao tesouro

Cartela 1

1. ☐ suco

2. ☐ mesa

3. ☐ cadeira

4. ☐ chapéu

5. ☐ jogo

6. ☐ foto

7. ☐ desejo

8. ☐ confete

Escolha oito objetos ou pistas encontrados no local. Confira o percurso. Os jogadores marcam os objetos sem recolhê-los. Defina limites, acompanhe crianças e ofereça uma versão sentada com imagens.

Gerador de caça ao tesouro

Cartela 2

1. ☐ suco

2. ☐ mesa

3. ☐ cadeira

4. ☐ chapéu

5. ☐ jogo

6. ☐ foto

7. ☐ desejo

8. ☐ confete

Escolha oito objetos ou pistas encontrados no local. Confira o percurso. Os jogadores marcam os objetos sem recolhê-los. Defina limites, acompanhe crianças e ofereça uma versão sentada com imagens.

Gerador de caça ao tesouro

Cartela 3

1. ☐ suco

2. ☐ mesa

3. ☐ cadeira

4. ☐ chapéu

5. ☐ jogo

6. ☐ foto

7. ☐ desejo

8. ☐ confete

Escolha oito objetos ou pistas encontrados no local. Confira o percurso. Os jogadores marcam os objetos sem recolhê-los. Defina limites, acompanhe crianças e ofereça uma versão sentada com imagens.

Gerador de caça ao tesouro

Cartela 4

1. ☐ suco

2. ☐ mesa

3. ☐ cadeira

4. ☐ chapéu

5. ☐ jogo

6. ☐ foto

7. ☐ desejo

8. ☐ confete

Escolha oito objetos ou pistas encontrados no local. Confira o percurso. Os jogadores marcam os objetos sem recolhê-los. Defina limites, acompanhe crianças e ofereça uma versão sentada com imagens.

Gerador de caça ao tesouro

Cartela 5

1. ☐ suco

2. ☐ mesa

3. ☐ cadeira

4. ☐ chapéu

5. ☐ jogo

6. ☐ foto

7. ☐ desejo

8. ☐ confete

Escolha oito objetos ou pistas encontrados no local. Confira o percurso. Os jogadores marcam os objetos sem recolhê-los. Defina limites, acompanhe crianças e ofereça uma versão sentada com imagens.

Gerador de caça ao tesouro

Cartela 6

1. ☐ suco

2. ☐ mesa

3. ☐ cadeira

4. ☐ chapéu

5. ☐ jogo

6. ☐ foto

7. ☐ desejo

8. ☐ confete

Escolha oito objetos ou pistas encontrados no local. Confira o percurso. Os jogadores marcam os objetos sem recolhê-los. Defina limites, acompanhe crianças e ofereça uma versão sentada com imagens.

Gerador de caça ao tesouro

Cartela 7

1. ☐ suco

2. ☐ mesa

3. ☐ cadeira

4. ☐ chapéu

5. ☐ jogo

6. ☐ foto

7. ☐ desejo

8. ☐ confete

Escolha oito objetos ou pistas encontrados no local. Confira o percurso. Os jogadores marcam os objetos sem recolhê-los. Defina limites, acompanhe crianças e ofereça uma versão sentada com imagens.

Gerador de caça ao tesouro

Cartela 8

1. ☐ suco

2. ☐ mesa

3. ☐ cadeira

4. ☐ chapéu

5. ☐ jogo

6. ☐ foto

7. ☐ desejo

8. ☐ confete

Escolha oito objetos ou pistas encontrados no local. Confira o percurso. Os jogadores marcam os objetos sem recolhê-los. Defina limites, acompanhe crianças e ofereça uma versão sentada com imagens.

Gerador de caça ao tesouro

Cartela 9

1. ☐ suco

2. ☐ mesa

3. ☐ cadeira

4. ☐ chapéu

5. ☐ jogo

6. ☐ foto

7. ☐ desejo

8. ☐ confete

Escolha oito objetos ou pistas encontrados no local. Confira o percurso. Os jogadores marcam os objetos sem recolhê-los. Defina limites, acompanhe crianças e ofereça uma versão sentada com imagens.

Gerador de caça ao tesouro

Cartela 10

1. ☐ suco

2. ☐ mesa

3. ☐ cadeira

4. ☐ chapéu

5. ☐ jogo

6. ☐ foto

7. ☐ desejo

8. ☐ confete

Escolha oito objetos ou pistas encontrados no local. Confira o percurso. Os jogadores marcam os objetos sem recolhê-los. Defina limites, acompanhe crianças e ofereça uma versão sentada com imagens.

Gerador de caça ao tesouro

Cartela 11

1. ☐ suco

2. ☐ mesa

3. ☐ cadeira

4. ☐ chapéu

5. ☐ jogo

6. ☐ foto

7. ☐ desejo

8. ☐ confete

Escolha oito objetos ou pistas encontrados no local. Confira o percurso. Os jogadores marcam os objetos sem recolhê-los. Defina limites, acompanhe crianças e ofereça uma versão sentada com imagens.

Gerador de caça ao tesouro

Cartela 12

1. ☐ suco

2. ☐ mesa

3. ☐ cadeira

4. ☐ chapéu

5. ☐ jogo

6. ☐ foto

7. ☐ desejo

8. ☐ confete

Escolha oito objetos ou pistas encontrados no local. Confira o percurso. Os jogadores marcam os objetos sem recolhê-los. Defina limites, acompanhe crianças e ofereça uma versão sentada com imagens.

Gerador de caça ao tesouro

Folha do organizador

Escolha oito objetos ou pistas encontrados no local. Confira o percurso. Os jogadores marcam os objetos sem recolhê-los. Defina limites, acompanhe crianças e ofereça uma versão sentada com imagens.