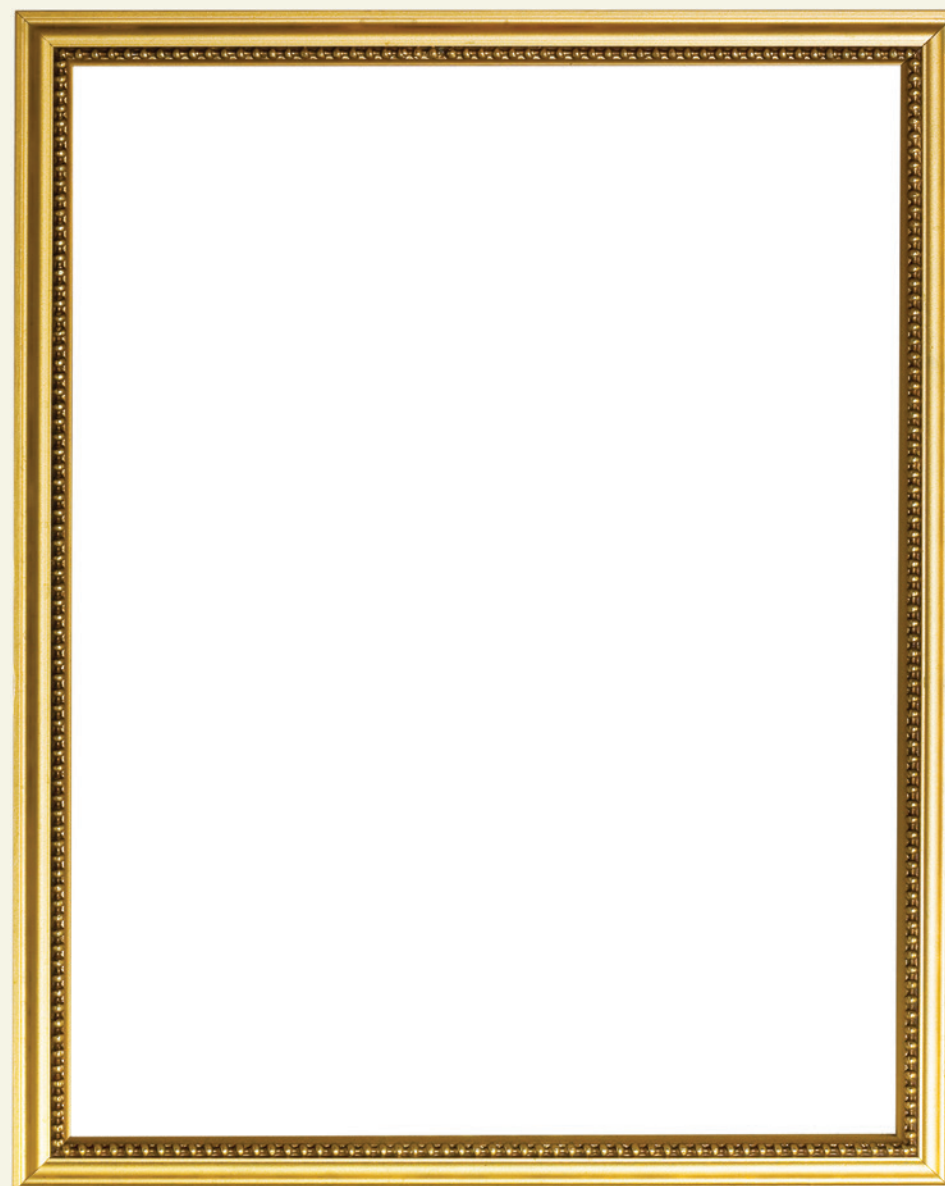


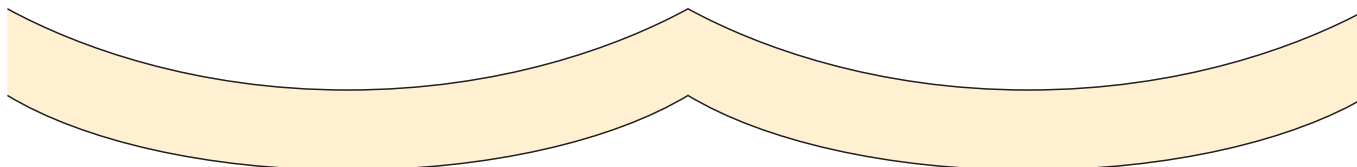
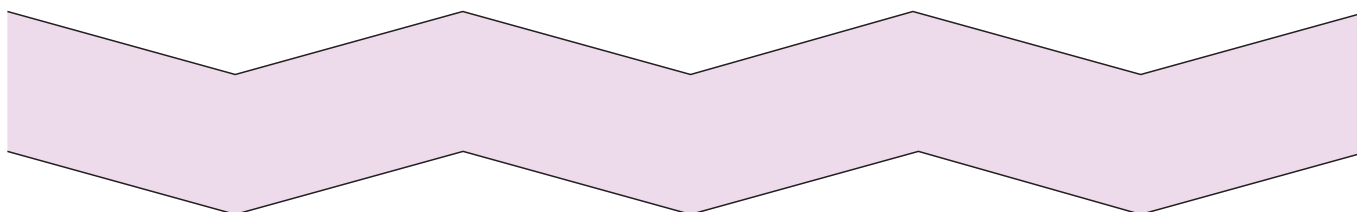
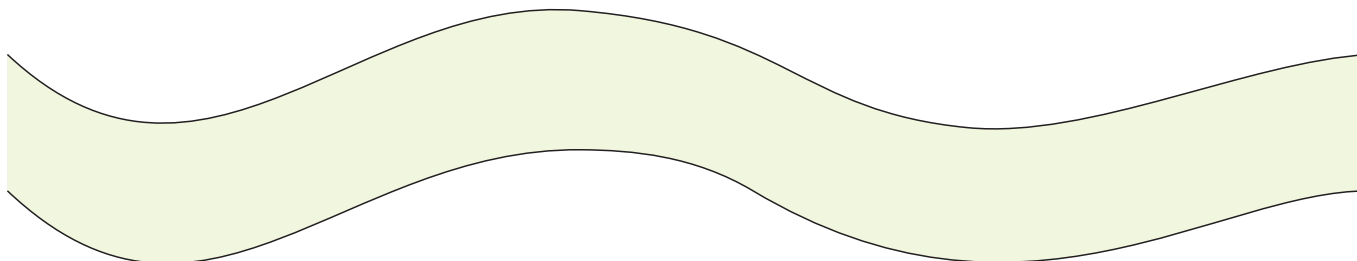
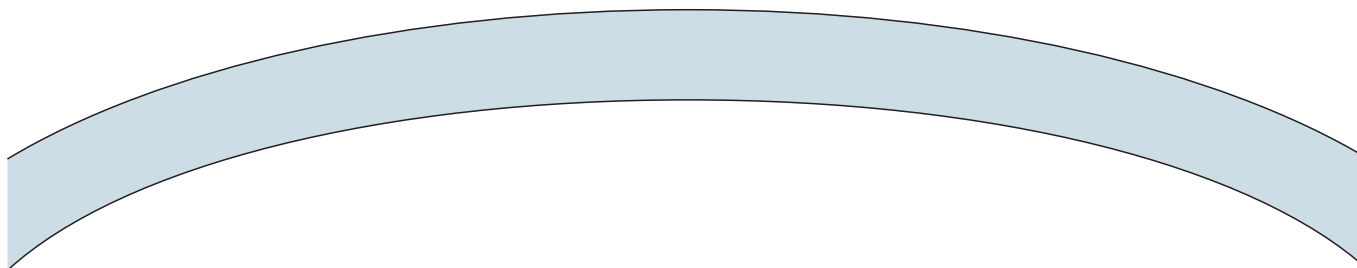
Observe neste quadro a família reunida. Desenhe no quadro ao lado a sua família.



SARAIVA, Isac. **Família**. 2005 (coleção particular)



Ajude o Nando a encontrar seus
objetos de higiene pessoal.





dobrar



dobrar



ONO, Neide. **Monumento Carro de Boi.** 1996 (próximo ao Horto Florestal, Campo Grande/MS)



MONTE SEU QUEBRA-CABEÇA Passo a Passo

4	3	2	1
8	7	6	5

1 - Recorte na linha azul

1	2	3	4
5	6	7	8

2 - Dobre na
linha pontilhada

1	2	3	4
5	6	7	8

3 - Cole as duas partes

1	2	3	4
5	6	7	8

4 - Recorte os números

Ligue os animais a sua sombra.



Observe as cores desta pintura. Marque com um X a paleta de cores usada neste quadro.

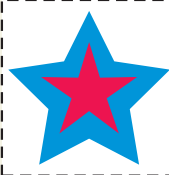


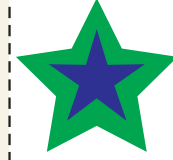
LIMA, Luiz Xavier. **Espantalho Pintor**. 2000 (coleção particular)



Vamos brincar de completar o quadro?
Recorte as figuras pontilhadas e cole-as no quadro
conforme a combinação dada.





LELO. **Como era bom o time do Nirço!** 2000
(coleção Instituto Cultural G.L. Alves)



LELO. **Como era bom o time do Nirço!** 2000
(coleção Instituto Cultural G.L. Alves)

Recorte as pinturas dos
artistas que retratam
cenas urbanas e cotidianas
sul-mato-grossenses.
Cole-as em cartolina ou
papelão. Convide seus
colegas para brincar com
o jogo de memória que
você montou.



CÁPUA, Carla de. **Inácia, Ceramista Kadiwéu.** 2001
(coleção particular)



CÁPUA, Carla de. **Inácia, Ceramista Kadiwéu.** 2001
(coleção particular)



LONGO, Darwin. **Gari.** 1990
(coleção Instituto Cultural G.L. Alves)



JORAPIMO. **Porto de Corumbá.** 1970
(acervo MARCO/MS)



JORAPIMO. **Porto de Corumbá.** 1970
(acervo MARCO/MS)



LONGO, Darwin. **Gari.** 1990
(coleção Instituto Cultural G.L. Alves)





NOGUEIRA, Marta. **Vendedores de Chipa**. 2003
(acervo do artista)



NOGUEIRA, Marta. **Vendedores de Chipa**. 2003
(acervo do artista)

Recorte as pinturas dos
artistas que retratam
cenas urbanas e cotidianas
sul-mato-grossenses.
Cole-as em cartolina ou
papelão. Convide seus
colegas para brincar com
o jogo de memória que
você montou.



DARWIN, Longo. **Parada Obrigatória**. 1996
(acervo TV Educativa/MS)



DARWIN, Longo. **Parada Obrigatória**. 1996
(acervo TV Educativa/MS)



DALTRO. **Alegria de Filho**. 2010
(coleção Instituto Cultural G.L. Alves)



LELO. **Pensão Pimentel**. 2006
(coleção Instituto Cultural G.L. Alves)



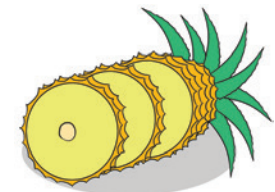
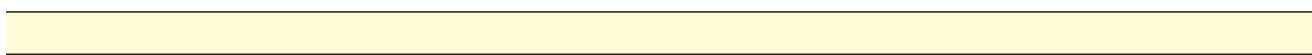
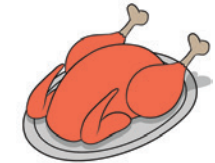
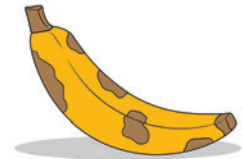
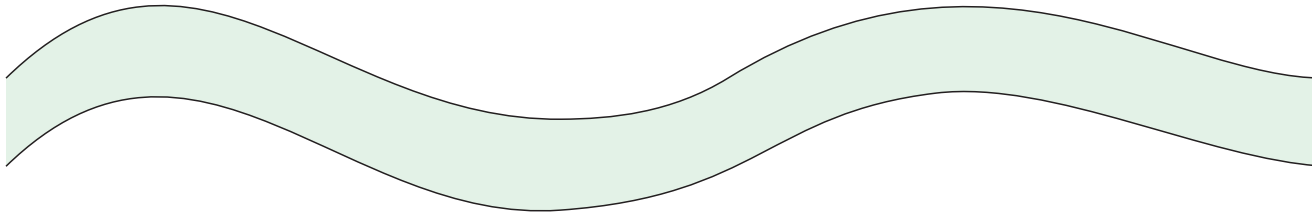
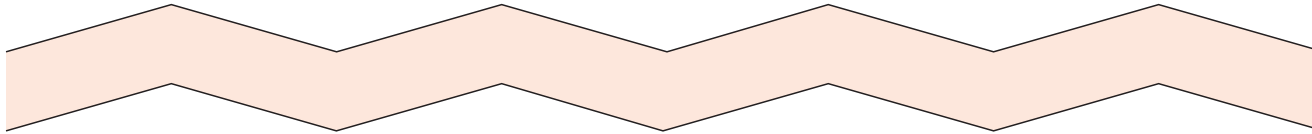
LELO. **Pensão Pimentel**. 2006
(coleção Instituto Cultural G.L. Alves)



DALTRO. **Alegria de Filho**. 2010
(coleção Instituto Cultural G.L. Alves)



Ajude a Aninha a encontrar alimentos saudáveis para sua família.

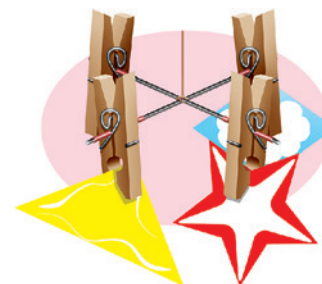
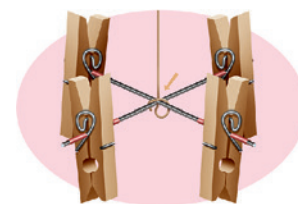
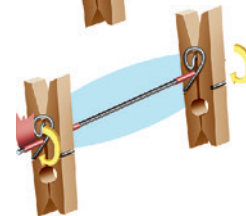
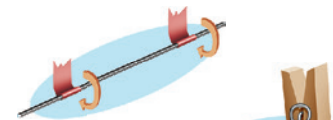
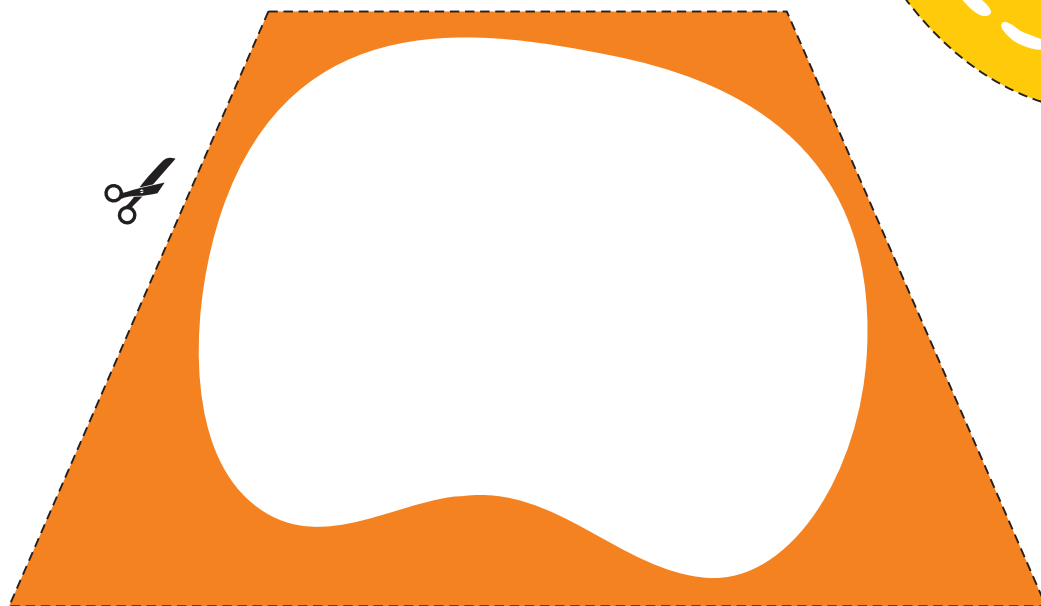
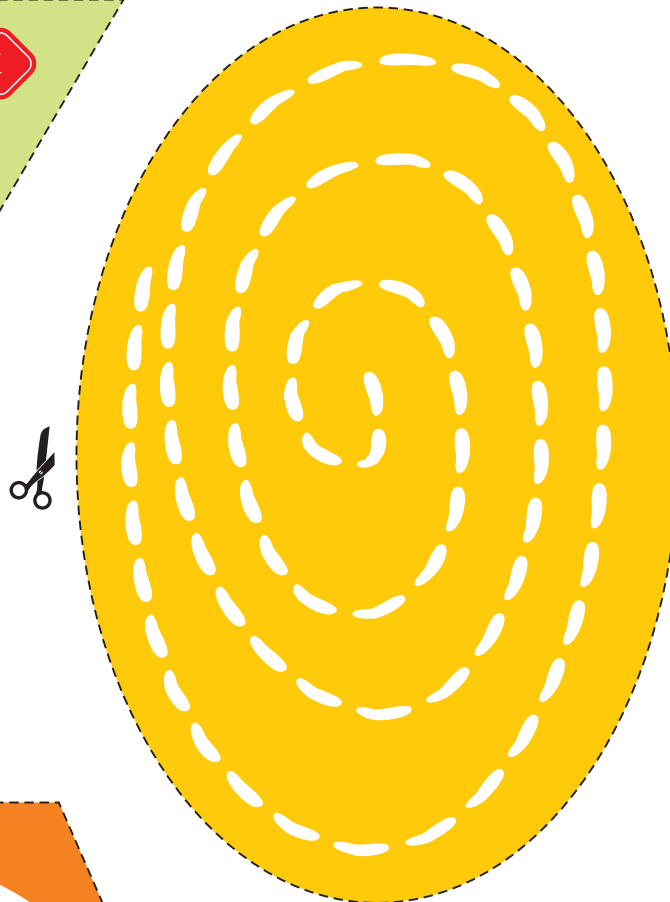
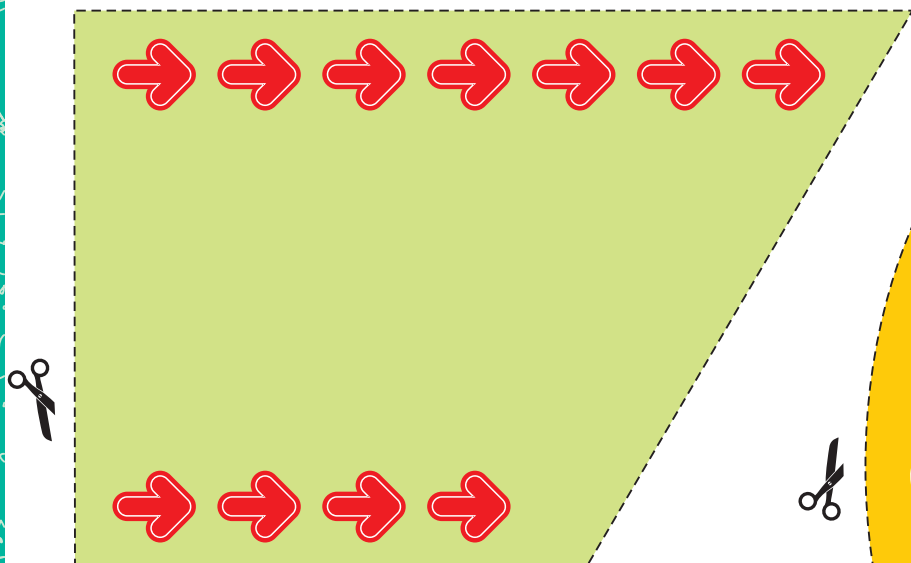


Observe as cores desta pintura. Marque com um X a paleta de cores usada neste quadro.



ESPINDOLA, Humberto. **Sem título.** 1995
(acervo da TV Educativa/MS)







VERA, Cecílio. **Lenhador**. 1999
(acervo da TV Educativa/MS)



VERA, Cecílio. **Lenhador**. 1999
(acervo da TV Educativa/MS)

Recorte as pinturas
dos artistas que
retratam paisagens
culturais sul-mato-
grossenses. Convide
seus colegas para
brincar com o jogo
de memória que
você montou.



VERA, Cecílio. **Casa da fazendeira**. 2000
(coleção particular)



VERA, Cecílio. **Casa da fazendeira**. 2000
(coleção particular)



PEREIRA, Vânia. **Festas Populares**. 1997
(acervo particular)



SARAIVA, Isac. **Procissão de Aquidauana
de Sexta-feira da Paixão**. 2003
(coleção particular)



SARAIVA, Isac. **Procissão de Aquidauana
de Sexta-feira da Paixão**. 2003
(coleção particular)



PEREIRA, Vânia. **Festas Populares**. 1997
(acervo particular)





SARAIVA, Isac. **Cidade Saraiva II.** 2005
(coleção Instituto Cultural G.L. Alves)



SARAIVA, Isac. **Cidade Saraiva II.** 2005
(coleção Instituto Cultural G.L. Alves)

Recorte as pinturas
dos artistas que
retratam paisagens
culturais sul-mato-
grossenses. Convide
seus colegas para
brincar com o jogo
de memória que
você montou.



NOFAL. **Feira.** 2002 (coleção particular)



NOFAL. **Feira.** 2002 (coleção particular)



HELNEY, Patrícia. **Porco no Rolete.** 2000
(acervo da artista)



IRACY, Mendonça. **A Cozinha.** 1989
(coleção particular)

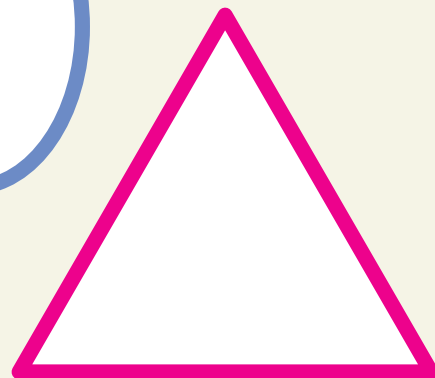
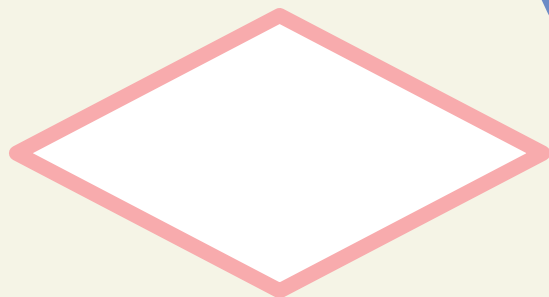
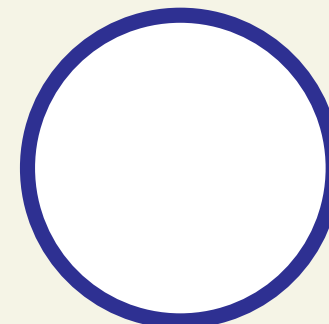
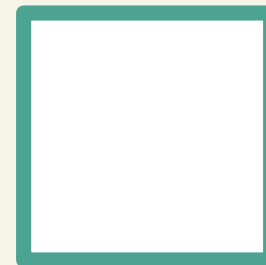
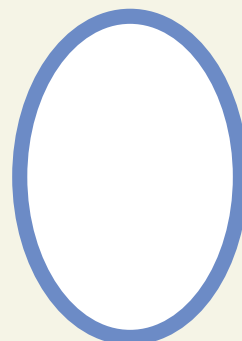
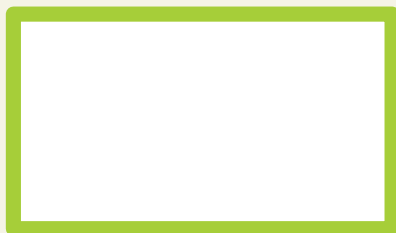
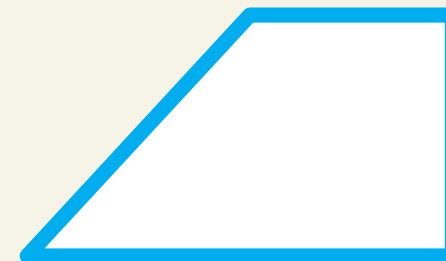
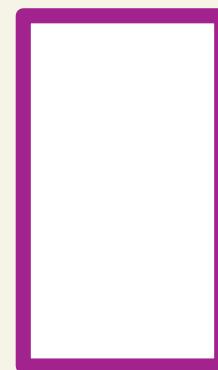
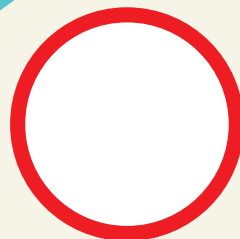
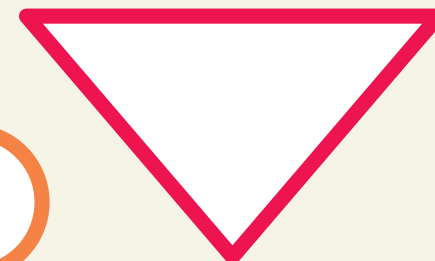
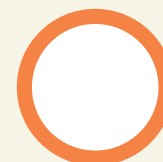
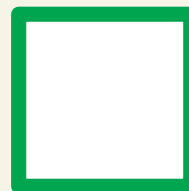
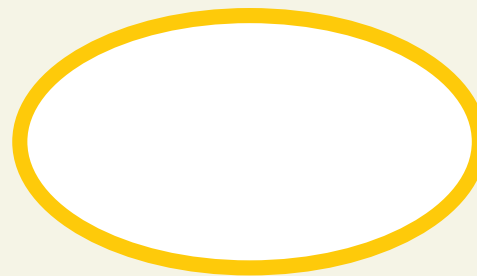
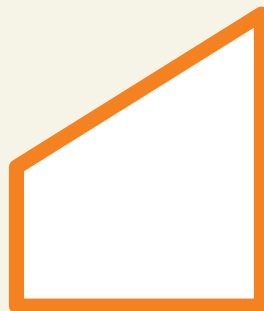


IRACY, Mendonça. **A Cozinha.** 1989
(coleção particular)



HELNEY, Patrícia. **Porco no Rolete.** 2000
(acervo da artista)

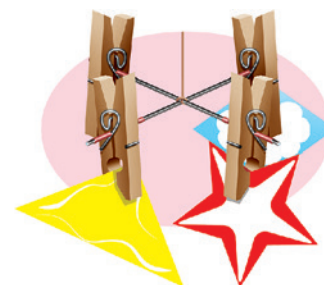
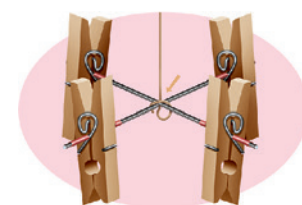
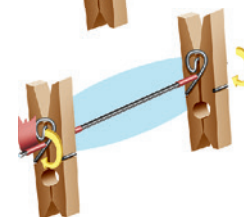
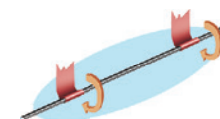
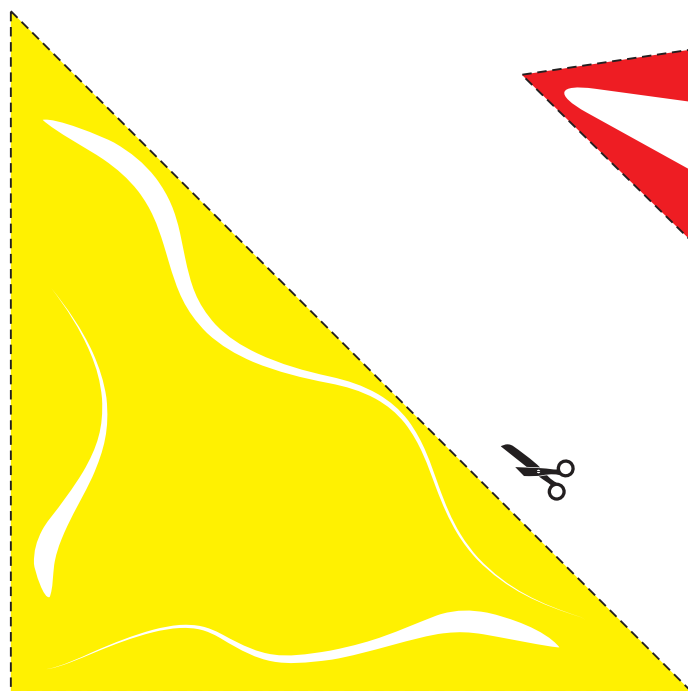
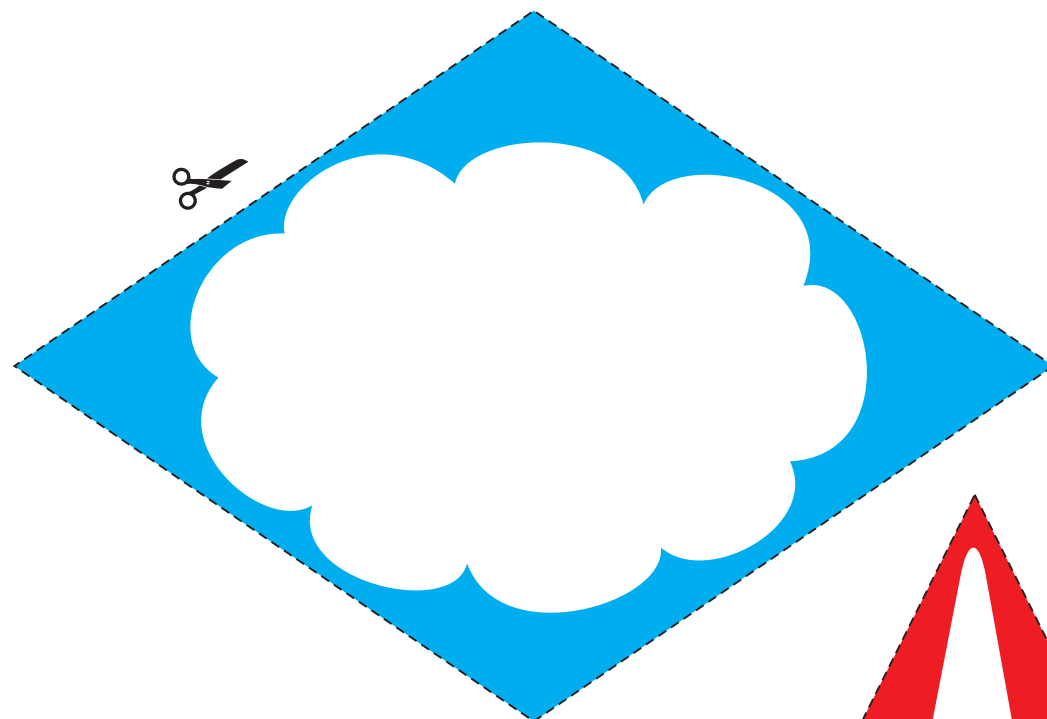
Vamos brincar com as formas geométricas?
Pinte de azul os círculos.
Pinte de vermelho os quadrados.
Pinte de amarelo os retângulos.
Pinte de verde os triângulos.
Pinte de laranja os losangos.
Pinte de preto os ovais.
Pinte de marrom os trapézios.





A. Schieffer. **Pescador Guaicuru**. 2000 (coleção Instituto Cultural G.L. Alves)

Observe esta pintura e os círculos ao lado dela. Ligue as partes em branco aos círculos que completam a obra.



Ligue os animais a sua sombra.



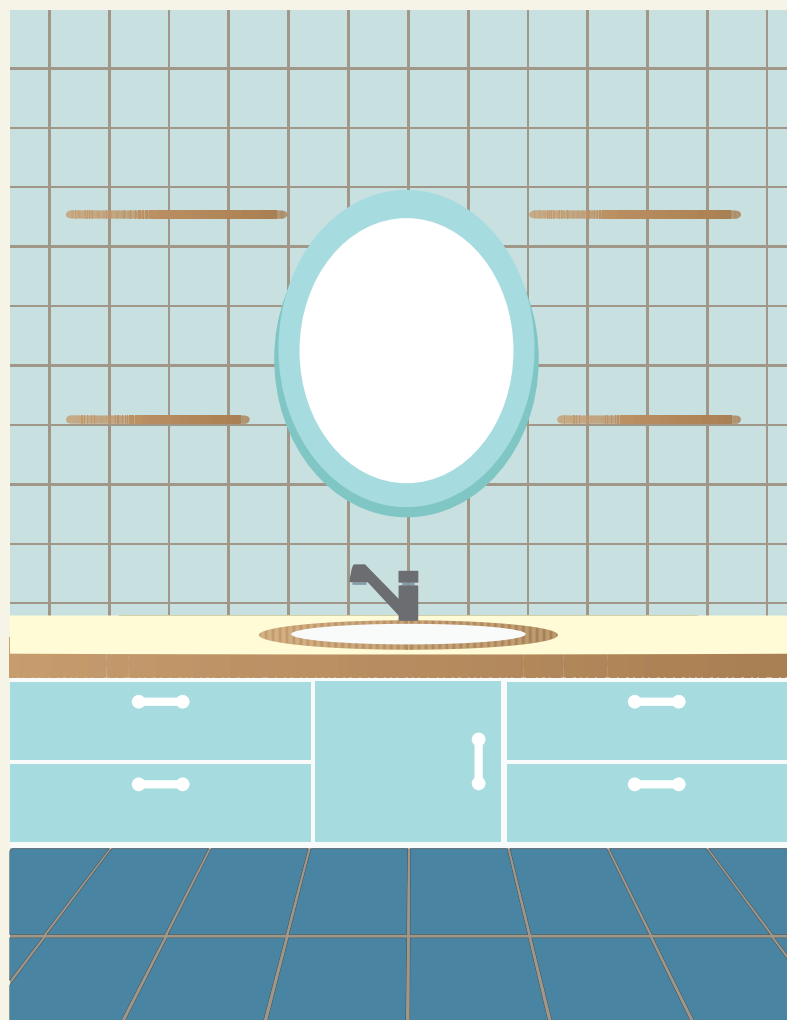
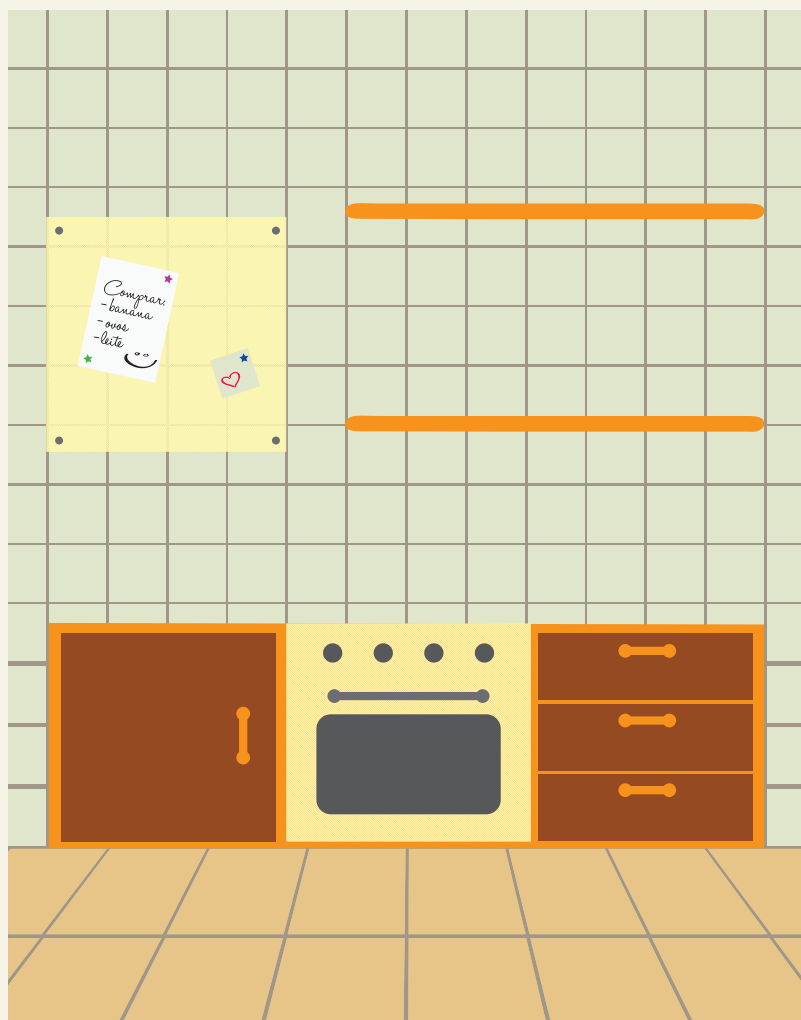
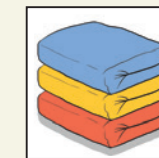
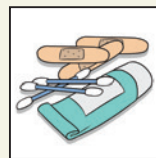
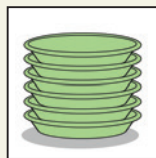
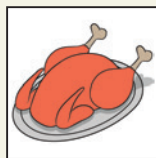
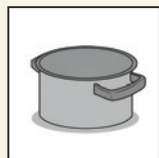
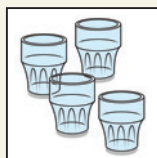


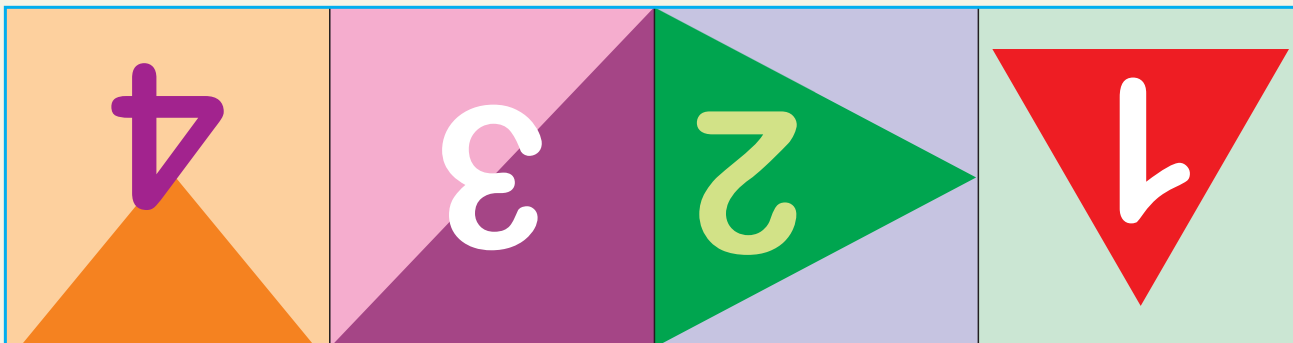
DA COSTA, Ignez Correa. **Mulher na Janela.** 1947 (acervo MARCO/MS)



Observe as cores desta pintura. Marque com um X a paleta de cores usada neste quadro.

Recorte e posicione
os objetos dentro
dos ambientes.





dobrar



MONTE SEU QUEBRA-CABEÇA Passo a Passo

4	3	2	1
8	7	6	5

1 - Recorte na linha azul

1	2	3	4
5	6	7	8

2 - Dobre na
linha pontilhada

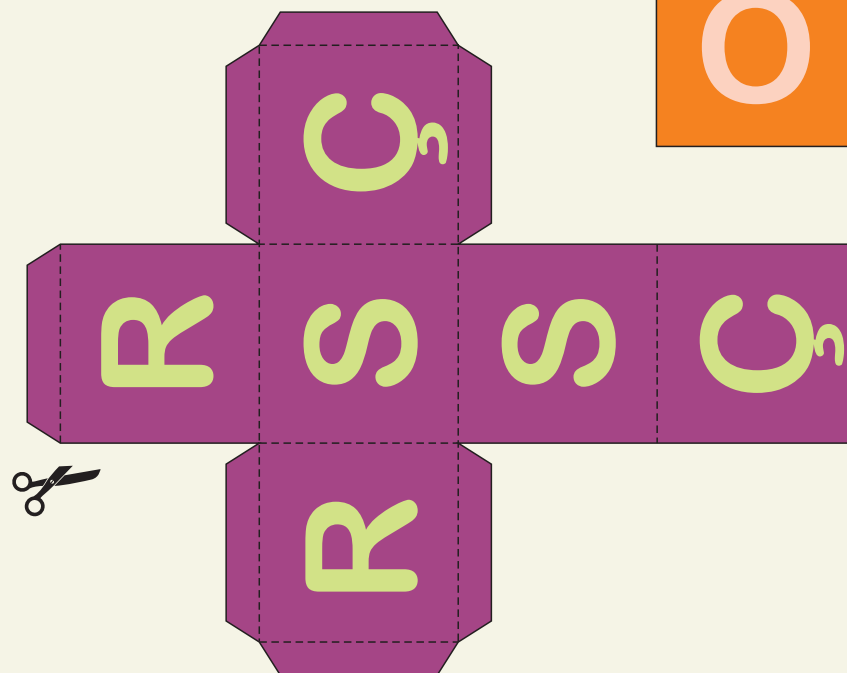
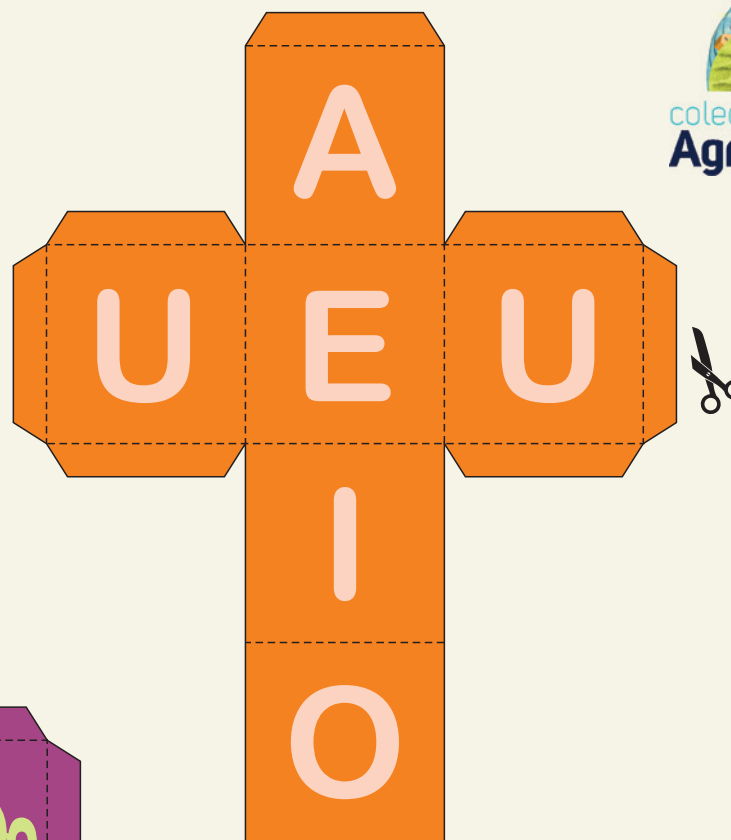
1	2	3	4
5	6	7	8

3 - Cole as duas partes

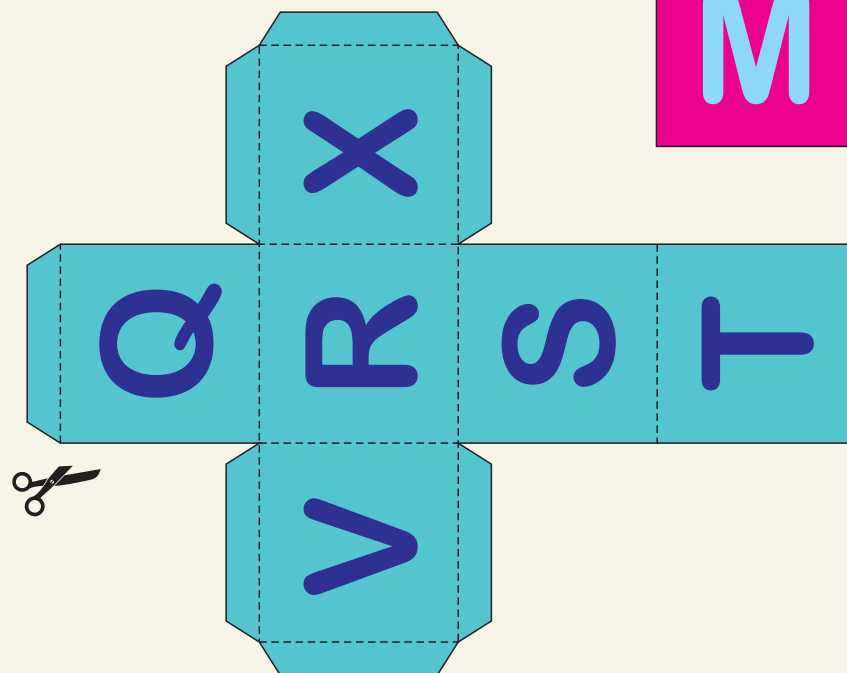
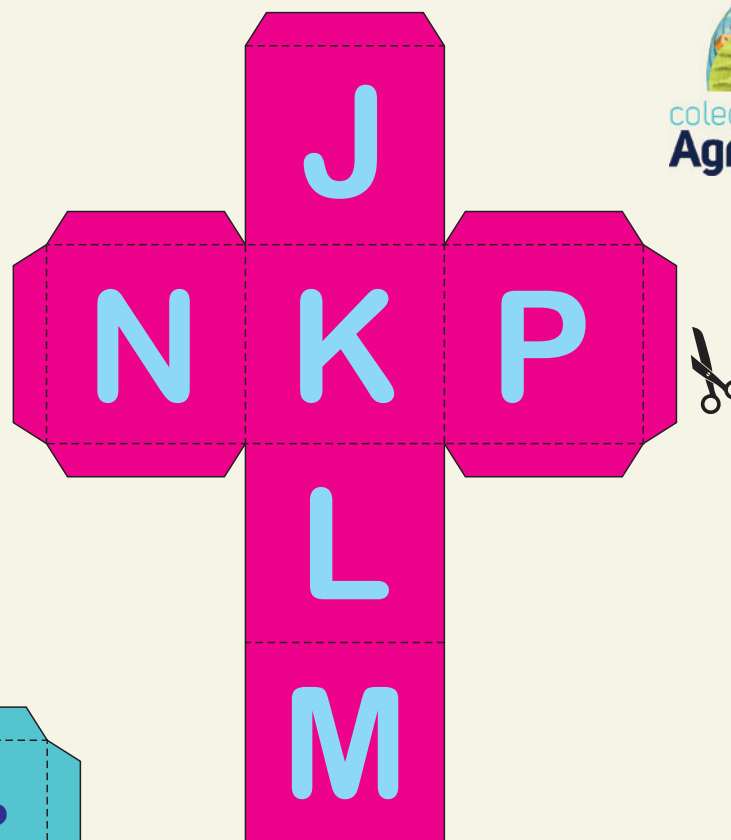
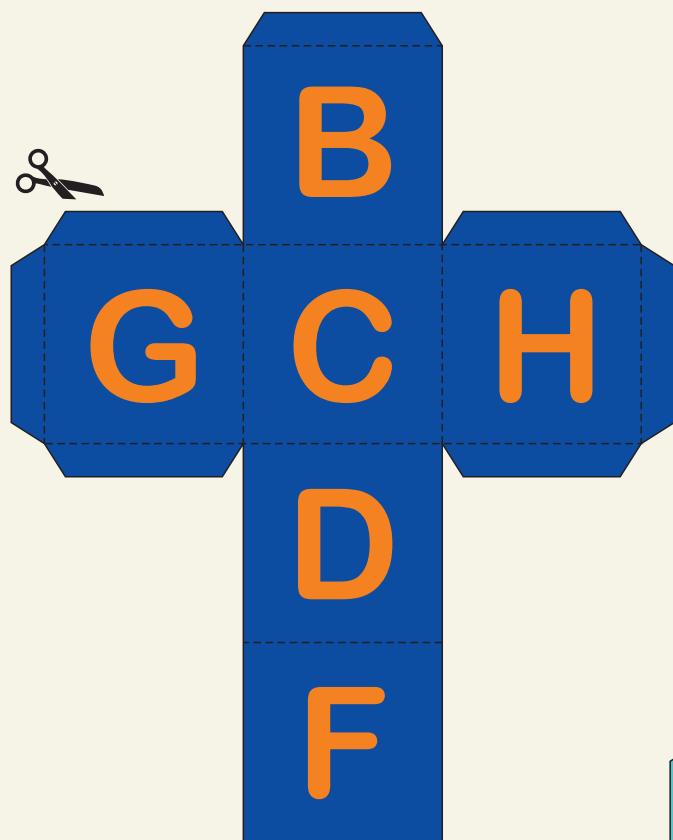
1	2	3	4
5	6	7	8

4 - Recorte os números

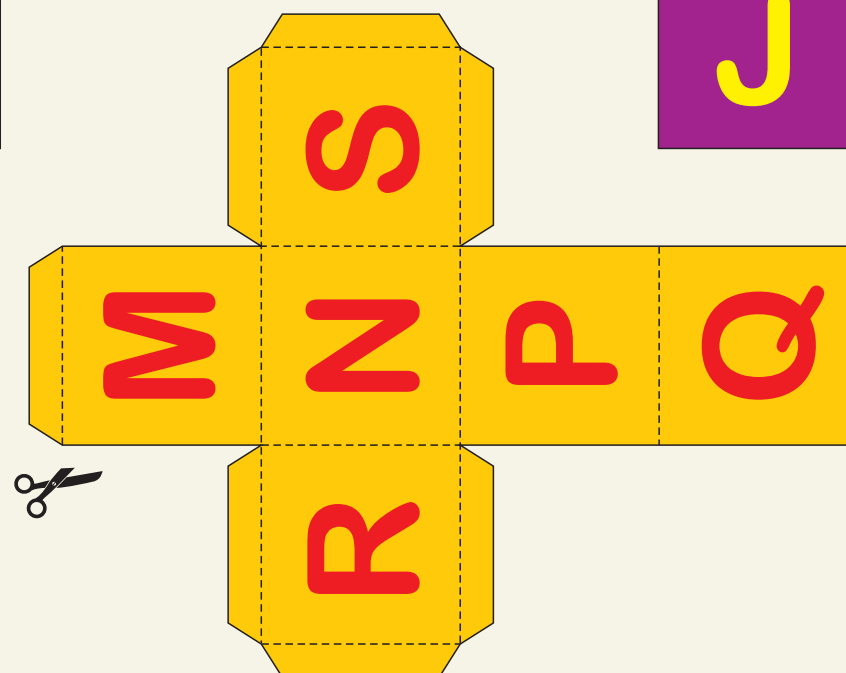
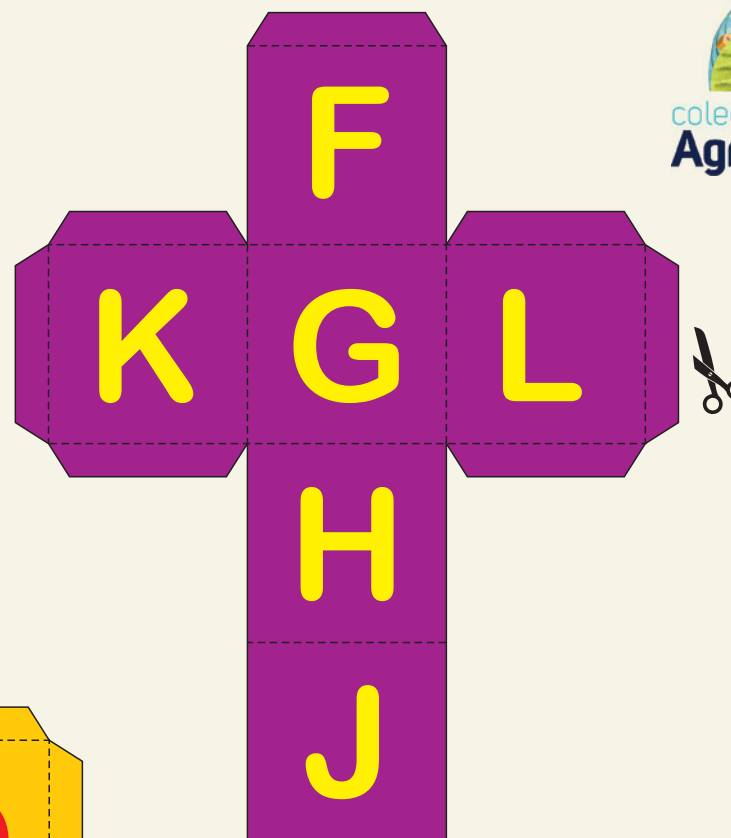
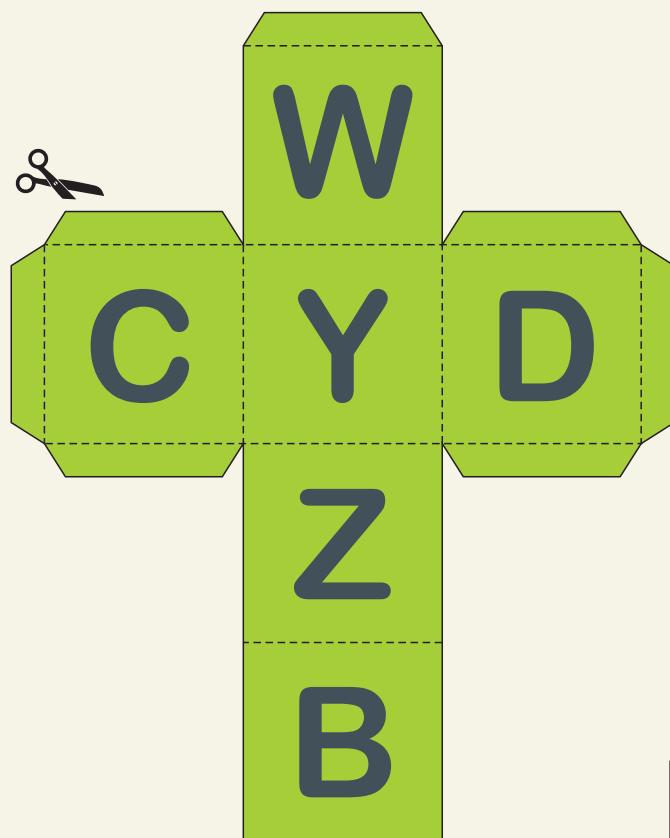




Recorte, dobre e cole
as abas dos dados.
Jogue os dados e forme
palavras.



Recorte, dobre e cole
as abas dos dados.
Jogue os dados e forme
palavras.

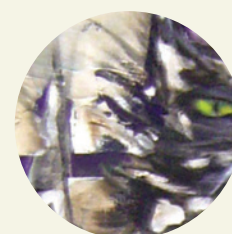
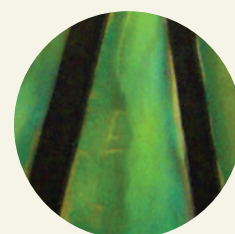


Recorte, dobre e cole
as abas dos dados.
Jogue os dados e forme
palavras.

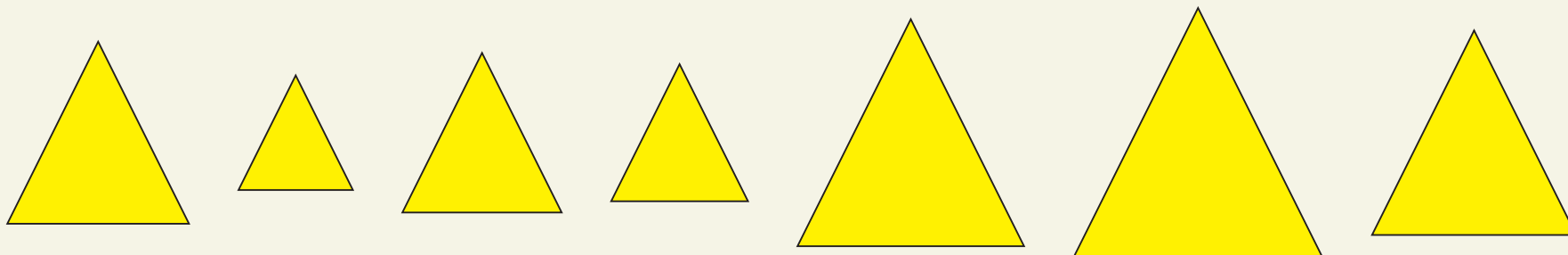
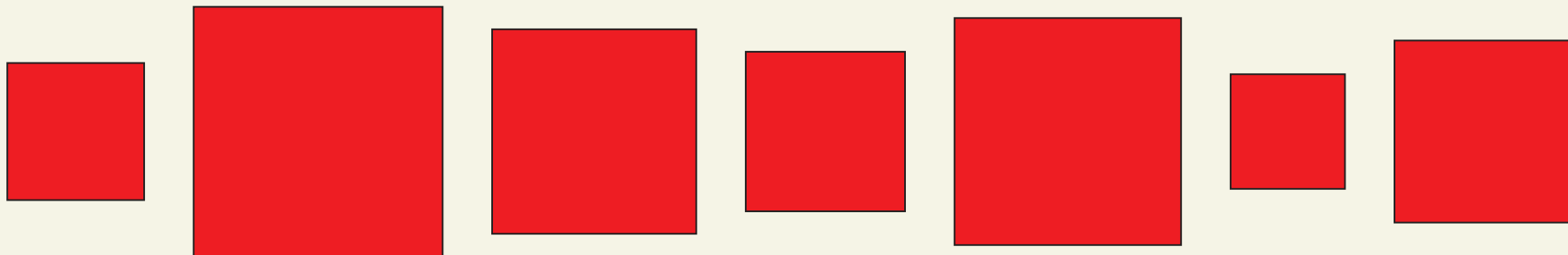
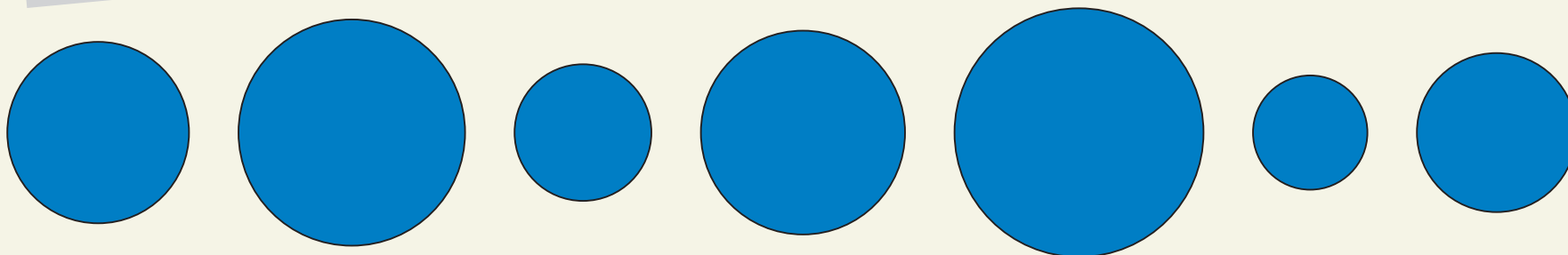
Observe esta pintura e os círculos ao lado dela. Ligue as partes em branco aos círculos que completam a obra.



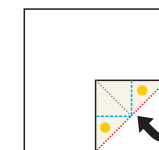
LIMA, Beto. **Pedacos do Tempo**. 1994 (acervo MARCO/MS)



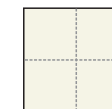
- 
1. Recorte as figuras geométricas.
 2. Ordene os círculos do maior para o menor.
 3. Ordene os quadrados do menor para o maior.
 4. Ordene os triângulos do maior para o menor.
 5. Cole em uma folha de papel as figuras que você ordenou.



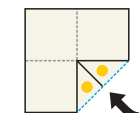
1. Coloque o lado colorido para baixo.



2. Nas linhas pontilhadas vermelhas, dobre cada um dos 4 cantos em direção ao centro.



3. Vire o papel.



4. Nas linhas tracejadas azuis, dobre novamente cada um dos 4 cantos em direção ao centro.



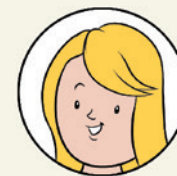
5. Agora dobre ao meio.



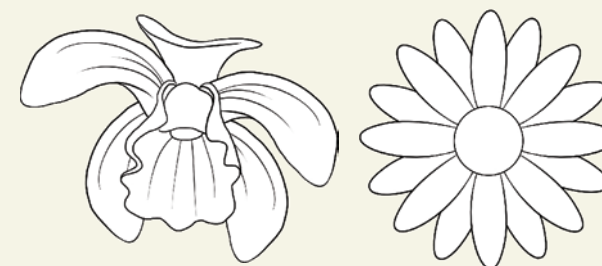
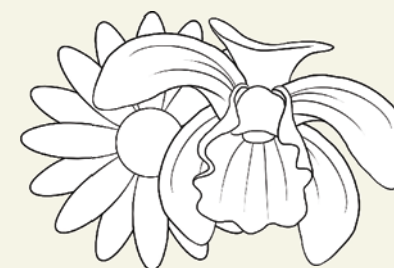
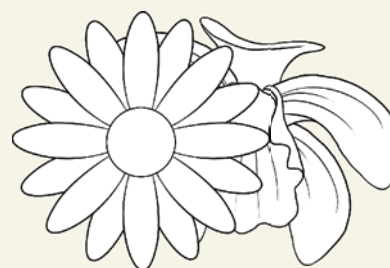
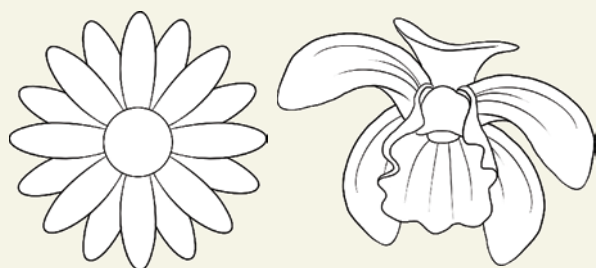
6. Introduza os dedos nos cantos dobrados para terminar o origami.



Recorte as carinhas
para o seu origami.
Escolha algumas
delas. Cole sobre os
círculos amarelos para
formar a sua família.



- Marque um X na margarida que está atrás da orquídea.
- Pinte de laranja a margarida que está atrás da orquídea.
- Contorne a margarida que está em cima da orquídea.
- Circule a margarida que está na frente da orquídea.
- Pinte de vermelho a margarida que está do lado direito da orquídea.
- Pinte de amarelo a margarida que está do lado esquerdo da orquídea.





dobrar



dobrar



BUGRES, Conceição dos. **Bugre**. 1983 (acervo MARCO/MS)



MONTE SEU QUEBRA-CABEÇA Passo a Passo

4	3	2	1
8	7	6	5

1 - Recorte na linha azul

1	2	3	4
5	6	7	8

2 - Dobre na
linha pontilhada

1	2	3	4
5	6	7	8

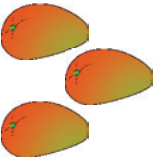
3 - Cole as duas partes

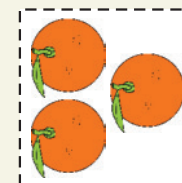
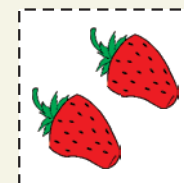
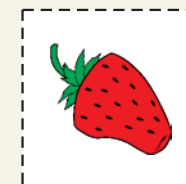
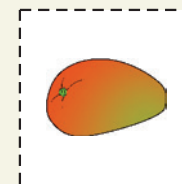
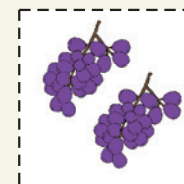
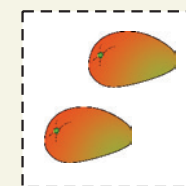
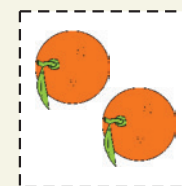
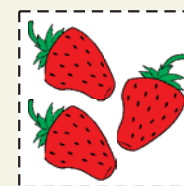
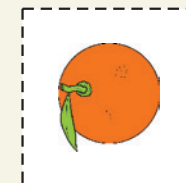
1	2	3	4
5	6	7	8

4 - Recorte os números

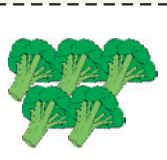
Vamos brincar de completar o quadro?
Recorte as figuras pontilhadas e cole-as no quadro
conforme a combinação dada.

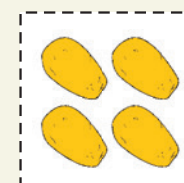
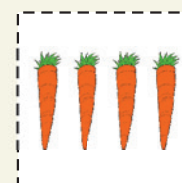
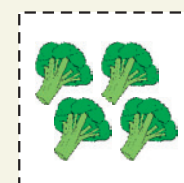
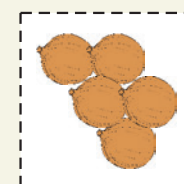
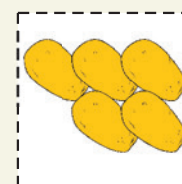
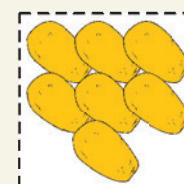
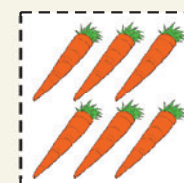
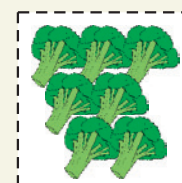
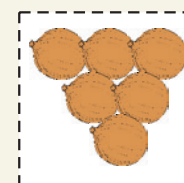
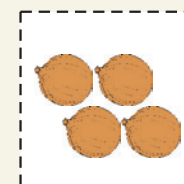
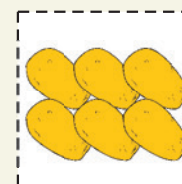
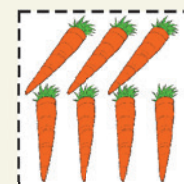
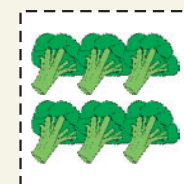
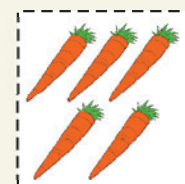


				
0				
1				
2				
3				



Vamos brincar de completar o quadro?
Recorte as figuras pontilhadas e cole-as no quadro
conforme a combinação dada.

				
4				
5				
6				
7				





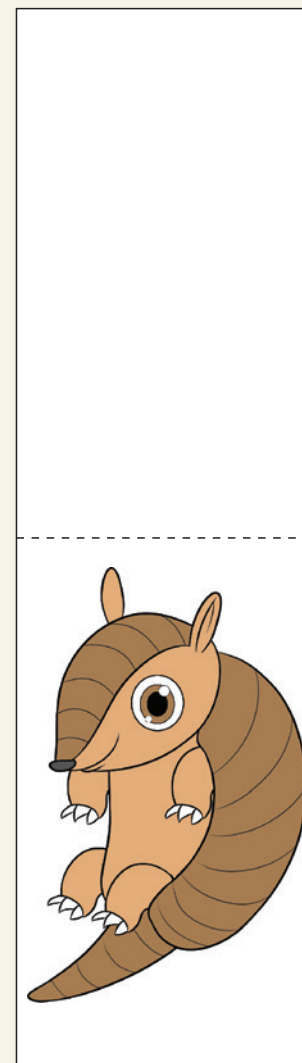
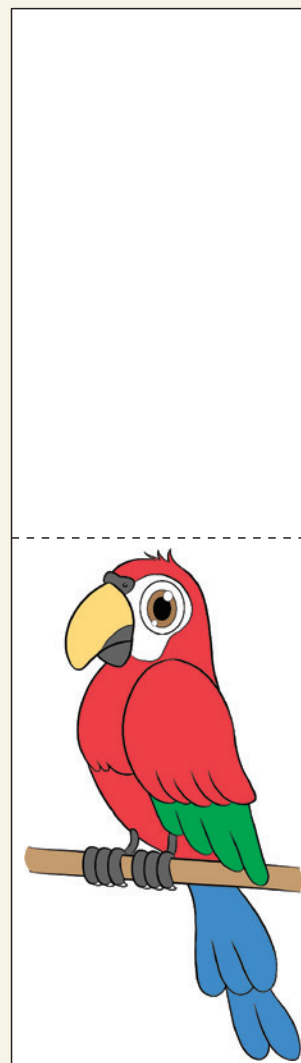
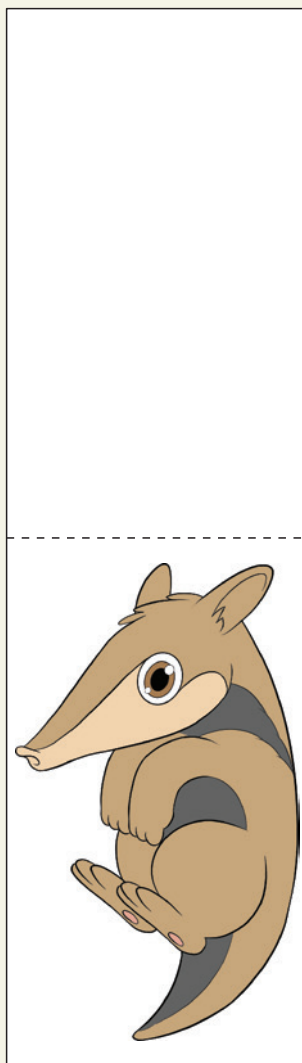
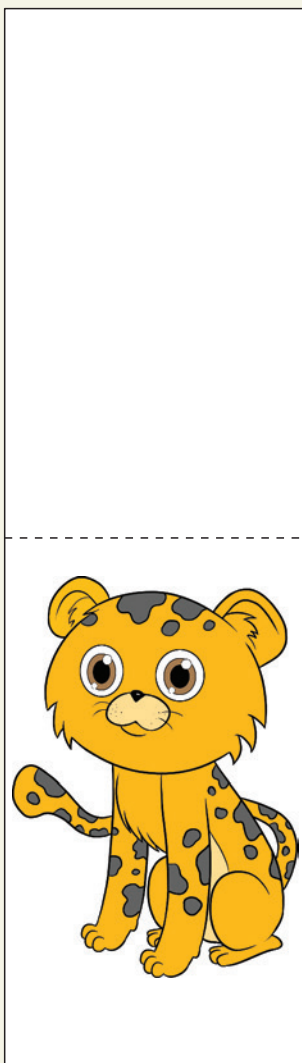
FUJITA. **Campo Grande – Ontem.** 1990 (acervo MARCO/MS)

Observe as cores desta pintura. Marque com um X a paleta de cores usada neste quadro.

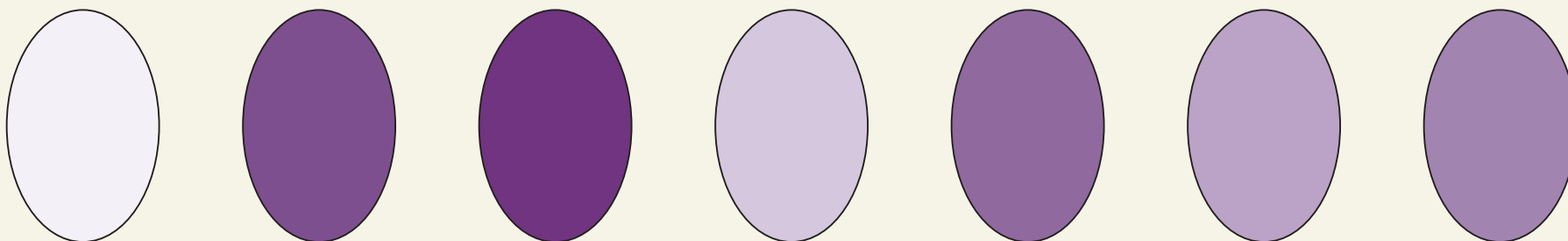
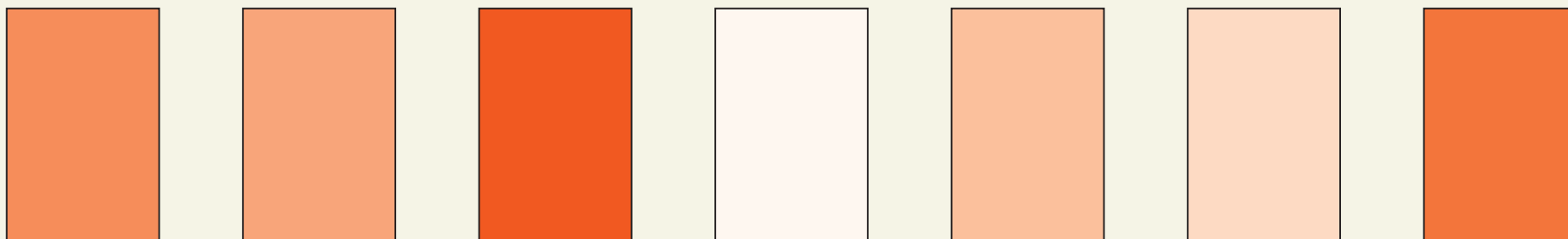
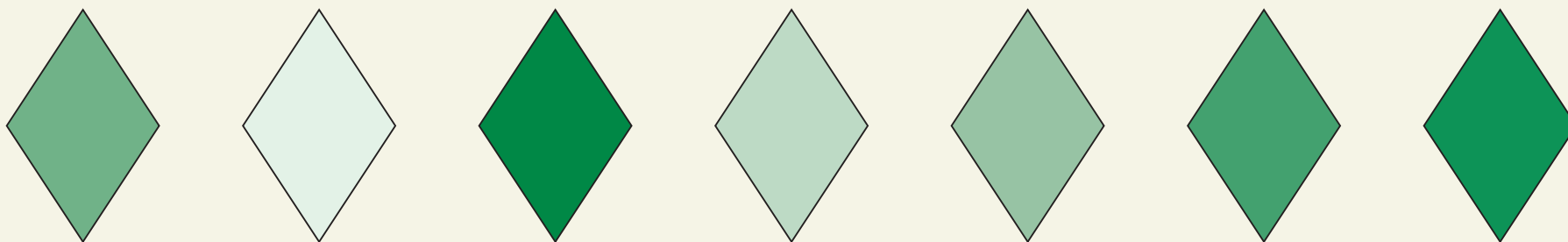


Recorte seguindo a linha. Dobre na linha pontilhada.
Cole as laterais. Brinque com os seus colegas
fazendo um teatro com os seus dedoches.

dobrar



1. Recorte as figuras geométricas.
2. Ordene as figuras iguais da cor mais escura à cor mais clara.
3. Agora cole em uma folha as séries que você ordenou.





OLIVEIRA, Isaac de. **Periquito do Pantanal.** 2007
(acervo do artista)



OLIVEIRA, Isaac de. **Periquito do Pantanal.** 2007
(acervo do artista)

Recorte as pinturas dos
artistas que retratam a
fauna e flora sul-mato-
grossenses. Cole-as em
cartolina ou papelão.
Convide seus colegas
para brincar com o
jogo de memória que
você montou.



VICTÓRIA, Braun. **Onça no Pantanal.** 2003
(acervo particular)



VICTÓRIA, Braun. **Onça no Pantanal.** 2003
(acervo particular)



OLIVEIRA, Isaac de. **Ipê Amarelo.**
(coleção particular)



LIMA, Luiz Xavier. **Sem título.** 1988
(acervo da Federação da Agricultura
e Pecuária de Mato Grosso do Sul)



LIMA, Luiz Xavier. **Sem título.** 1988
(acervo da Federação da Agricultura
e Pecuária de Mato Grosso do Sul)



OLIVEIRA, Isaac de. **Ipê Amarelo.**
(coleção particular)



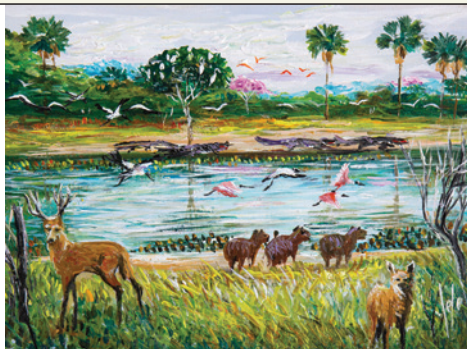


CLEIR. **Peixes**. 1993 (acervo do artista)

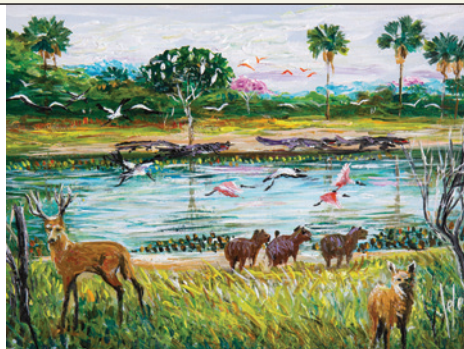


CLEIR. **Peixes**. 1993 (acervo do artista)

Recorte as pinturas dos artistas que retratam a fauna e flora sul-matogrossenses. Cole-as em cartolina ou papelão. Convide seus colegas para brincar com o jogo de memória que você montou.



LELO. **Pantanal MS**. 2013
(coleção Instituto Cultural G.L. Alves)



LELO. **Pantanal MS**. 2013
(coleção Instituto Cultural G.L. Alves)



JORAPIMO. **Vitória Régia** (acervo MARCO/MS)



PEDRO Guilherme. **Pintado**. 2005
(coleção particular)



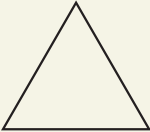
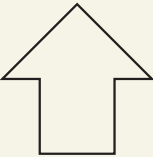
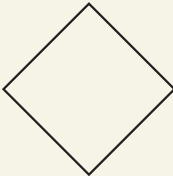
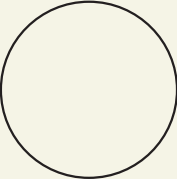
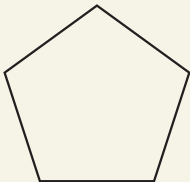
PEDRO Guilherme. **Pintado**. 2005
(coleção particular)

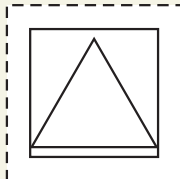
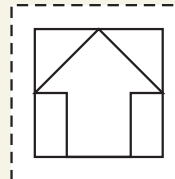
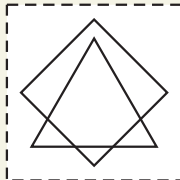
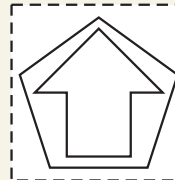
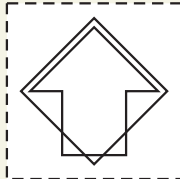
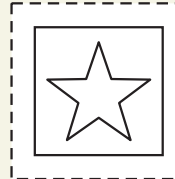
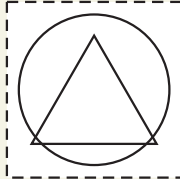
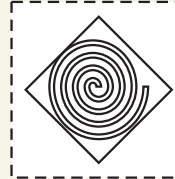
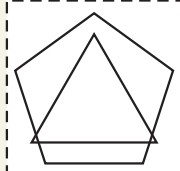
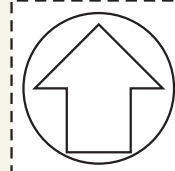


JORAPIMO. **Vitória Régia** (acervo MARCO/MS)

Vamos brincar de completar o quadro?
Recorte as figuras pontilhadas e cole-as no quadro
conforme a combinação dada.

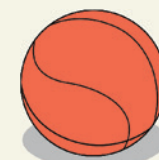
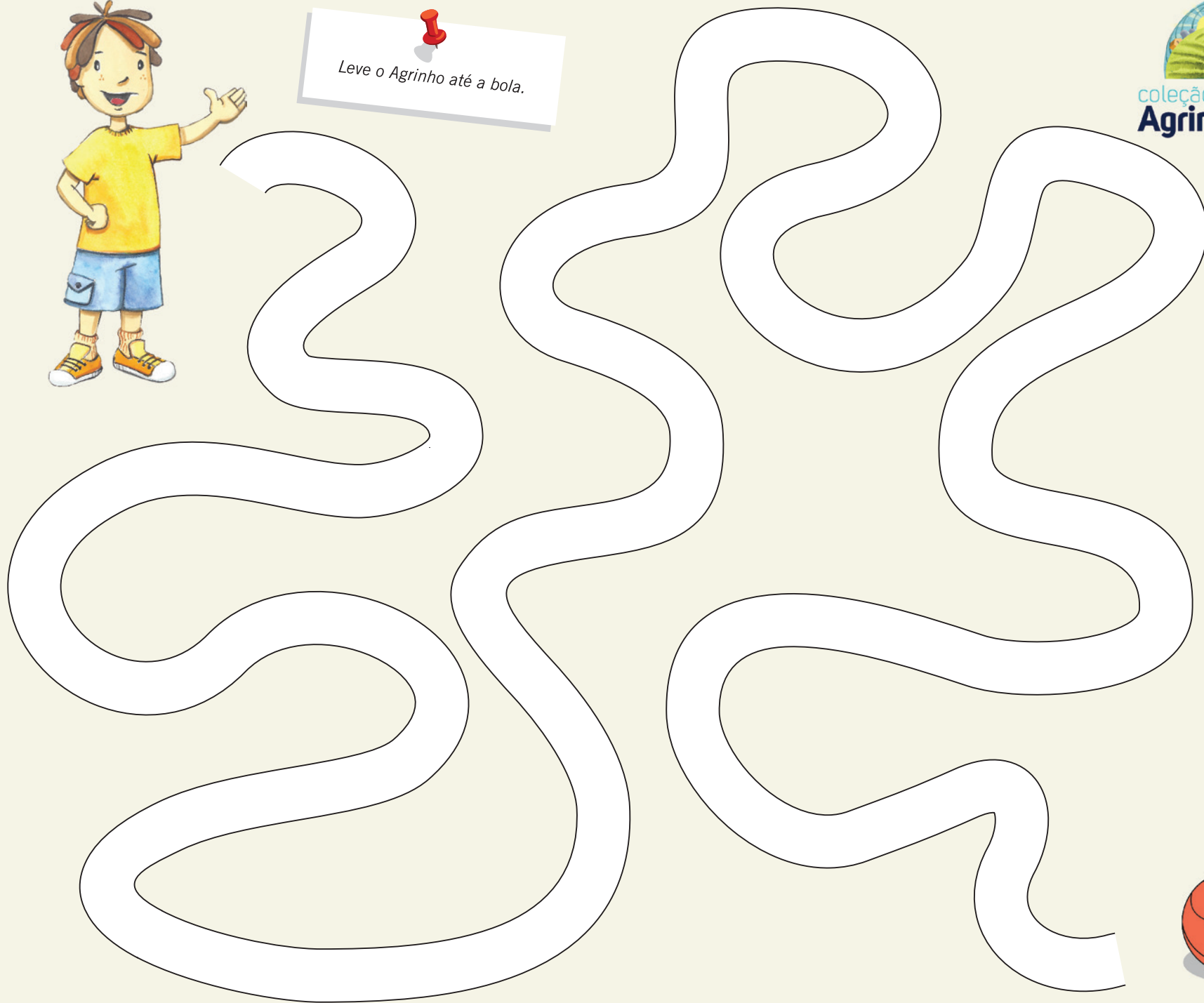


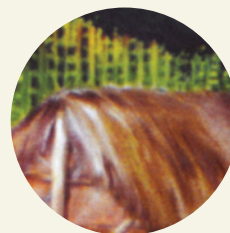
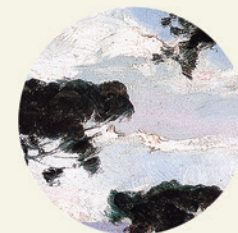
				
				
				
				
				



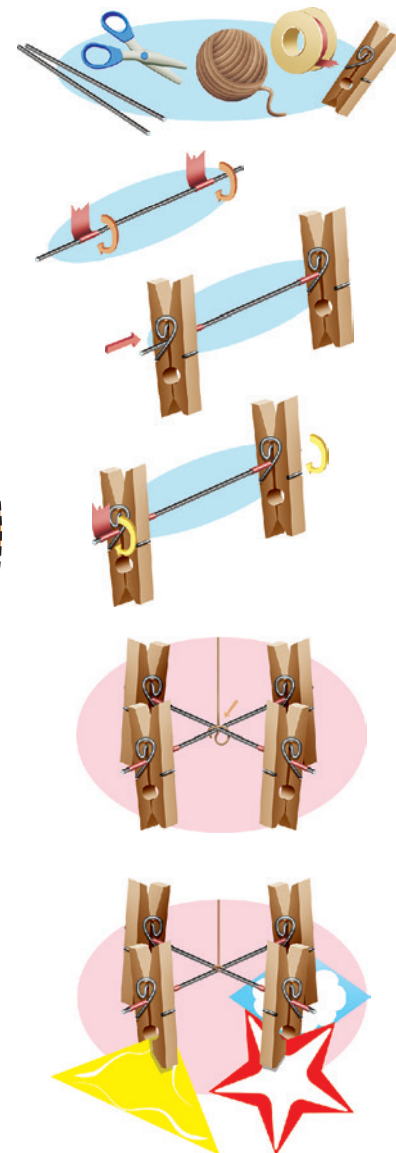
Leve o Agrinho até a bola.





NOFAL. **Produção de Rapadura.** 2002 (coleção particular)

Observe esta pintura e os círculos ao lado dela. Ligue as partes em branco aos círculos que completam a obra.

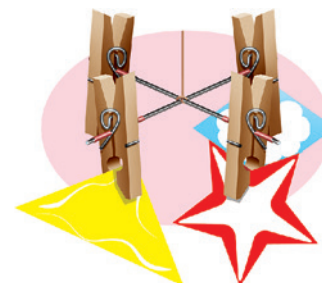
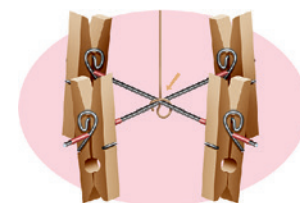
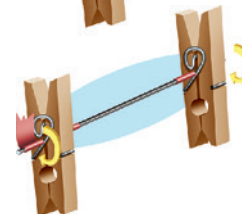
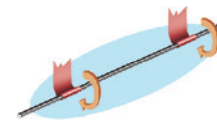
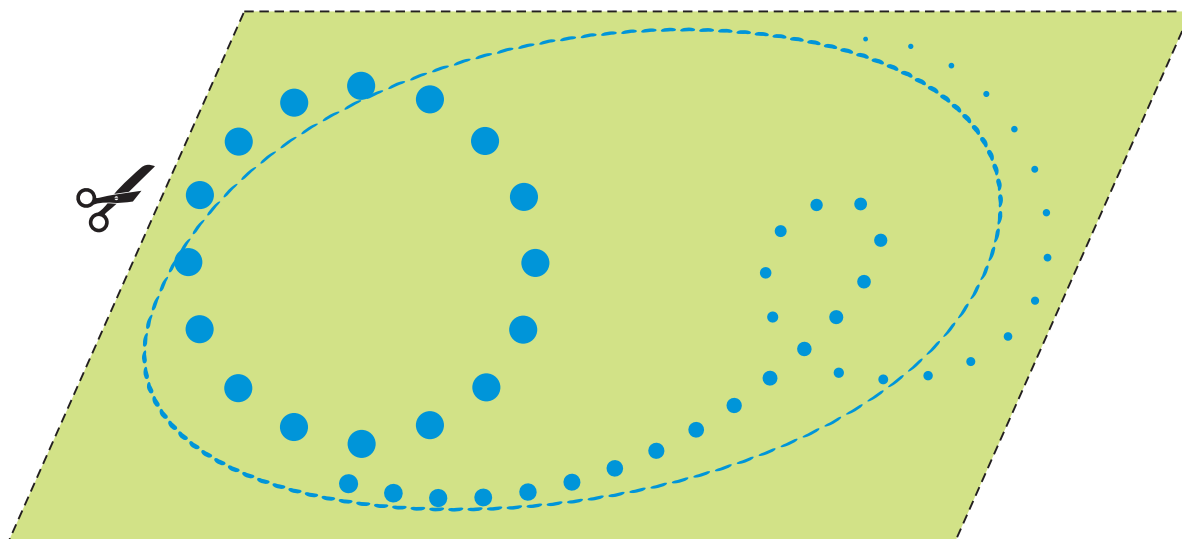
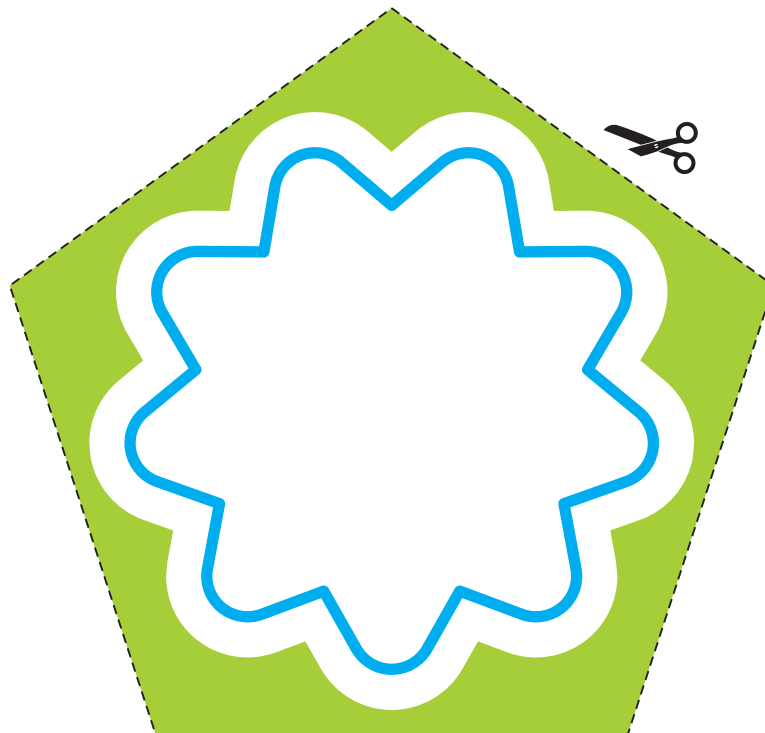
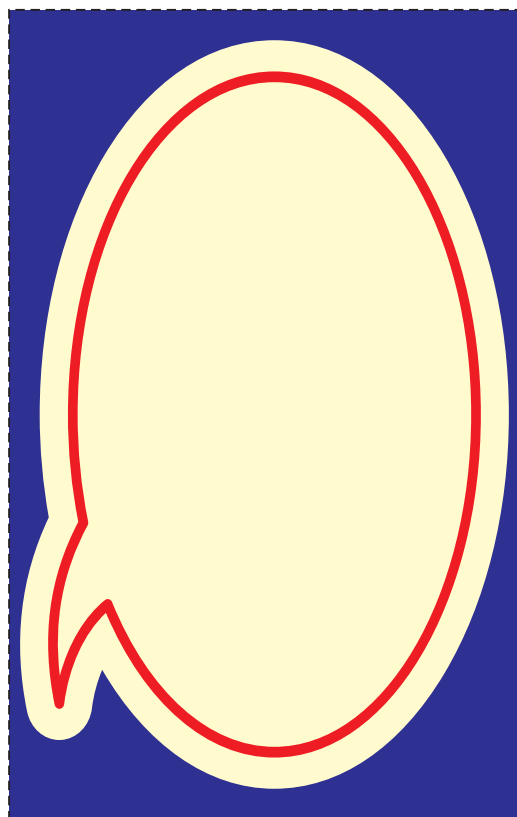




A.Schieffer. **Tropa Guaicuru**. 2015 (coleção particular)

Observe as cores desta pintura. Marque com um X a paleta de cores usada neste quadro.







BARBOSA, Ton. **Ponte sobre o Rio Aquidauana**. 2005 (coleção Instituto Cultural G.L. Alves)

Observe as cores desta pintura. Marque com um X a paleta de cores usada neste quadro.





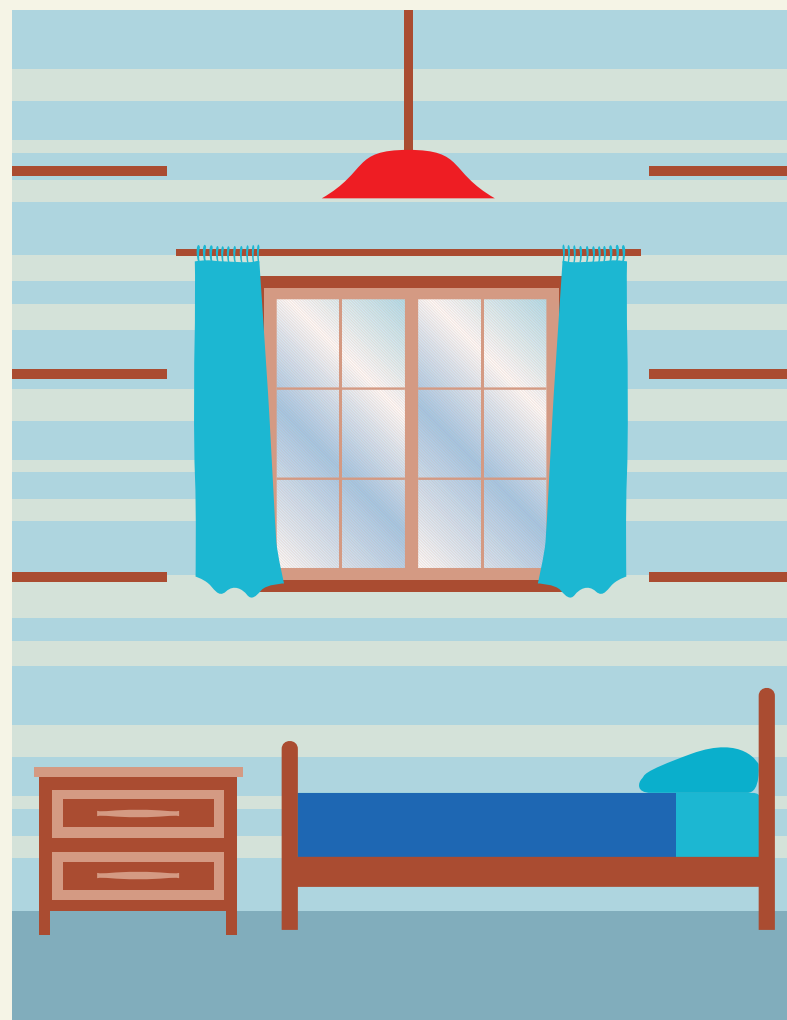
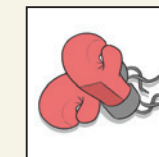
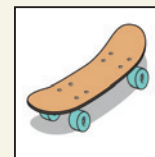
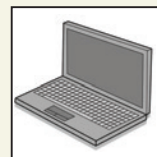
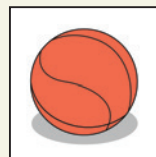
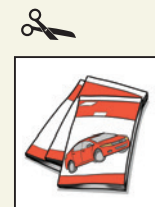
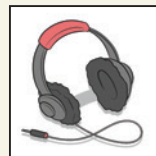
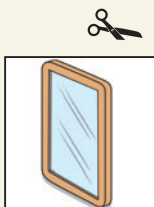
Agrinho adora cuidar de sua higiene. Marque a foto do Agrinho em que ele está cuidando de sua higiene.

Observe esta pintura e os círculos ao lado dela. Ligue as partes em branco aos círculos que completam a obra.



SANTOS, Juvenal dos. **Boiada**. 2000 (acervo particular)

Recorte e posicione
os objetos dentro
dos ambientes.





LELO, **Chuva e Vagões**. 2012
(coleção Instituto Cultural G.L. Alves)



LELO, **Chuva e Vagões**. 2012
(coleção Instituto Cultural G.L. Alves)

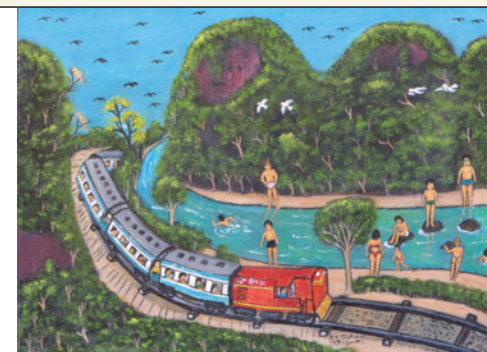
Recorte as pinturas dos artistas que retratam cenas sul-mato-grossenses. Cole-as em cartolina ou papelão. Convide seus colegas para brincar com o jogo de memória que você montou.



CAPUA, Carla, **Reflexos**. 1993
(acervo MARCO/MS)



CAPUA, Carla, **Reflexos**. 1993
(acervo MARCO/MS)



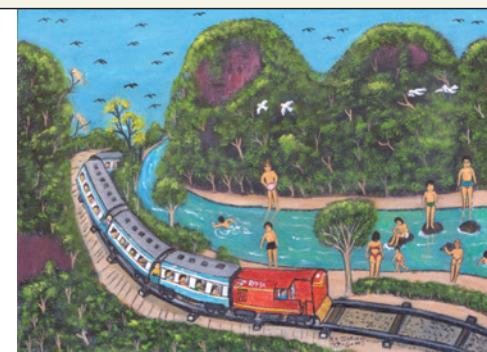
SARAIVA, Isac, **Trem Margeando o Rio Aquidauana**. 1992
(coleção Instituto Cultural G.L. Alves)



LIMA, Luiz Xavier, **Descendo o Rio Taquari**. 1922
(coleção Instituto Cultural G.L. Alves)



LIMA, Luiz Xavier, **Descendo o Rio Taquari**. 1922
(coleção Instituto Cultural G.L. Alves)



SARAIVA, Isac, **Trem Margeando o Rio Aquidauana**. 1992
(coleção Instituto Cultural G.L. Alves)



NOGUEIRA, Marta. **Redezutilidade**. 2002
(acervo MARCO/MS)

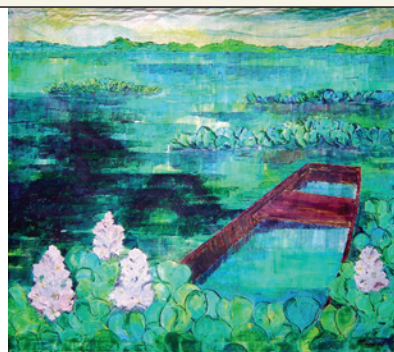


NOGUEIRA, Marta. **Redezutilidade**. 2002
(acervo MARCO/MS)

Recorte as pinturas dos
artistas que retratam
cenas sul-mato-
grossenses. Cole-as em
cartolina ou papelão.
Convide seus colegas para
brincar com o jogo de
memória que você montou.



JORAPIMO. **Barco de Camalote**. 1986
(acervo MARCO/MS)



JORAPIMO. **Barco de Camalote**. 1986
(acervo MARCO/MS)



NEDER, Therezinha. **O Caminho Kadiwéu**. 1982
(acervo MARCO/MS)



VERA, Jane. **Rotina no Porto Geral III**. 2011
(coleção Instituto Cultural G.L. Alves)



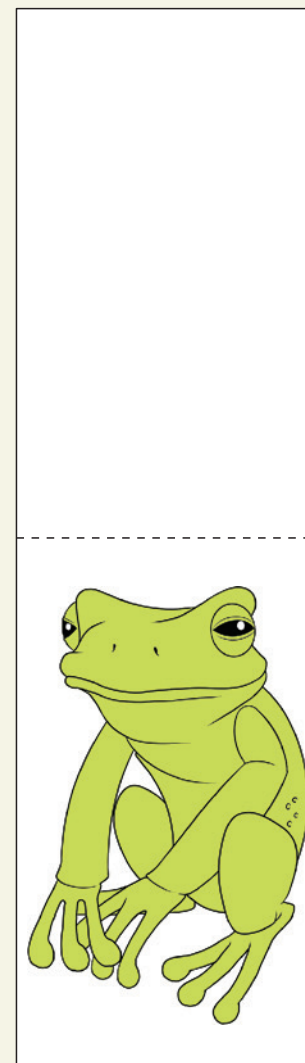
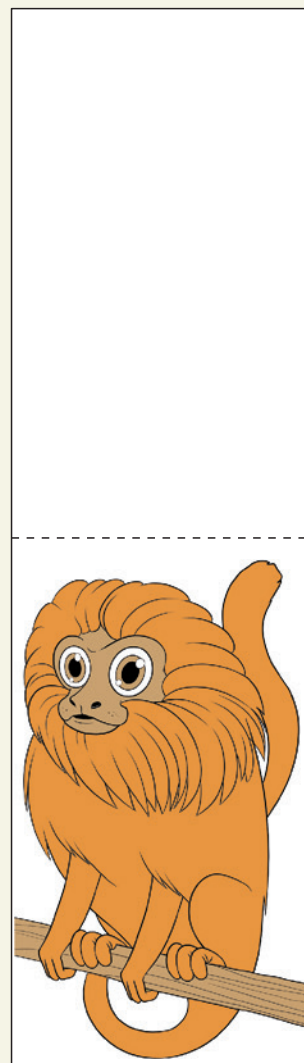
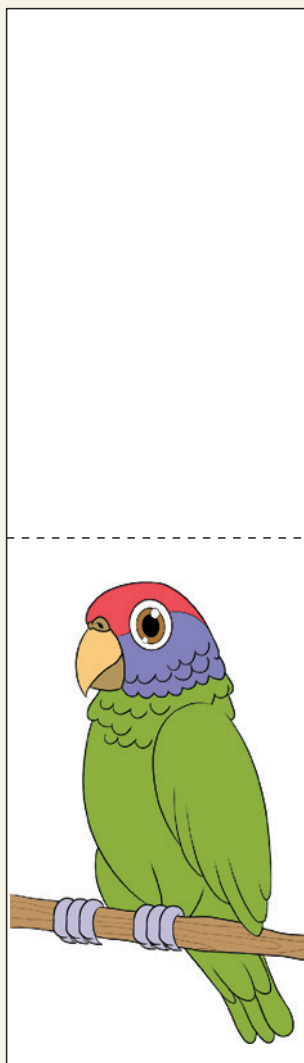
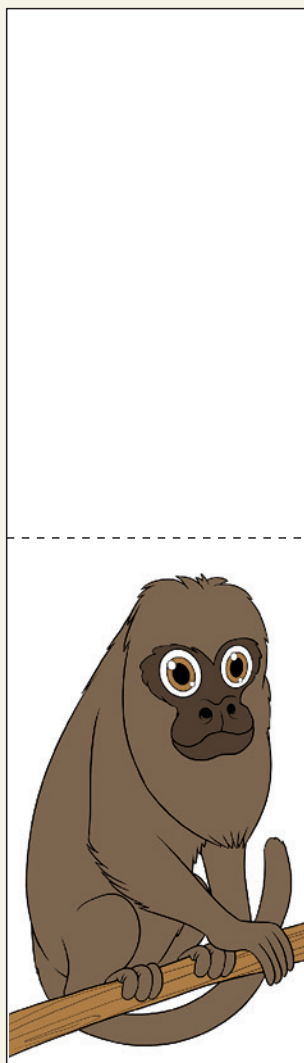
VERA, Jane. **Rotina no Porto Geral III**. 2011
(coleção Instituto Cultural G.L. Alves)



NEDER, Therezinha. **O Caminho Kadiwéu**. 1982
(acervo MARCO/MS)

Recorte seguindo a linha. Dobre na linha pontilhada.
Cole as laterais. Brinque com os seus colegas
fazendo um teatro com os seus dedoches.

dobrar

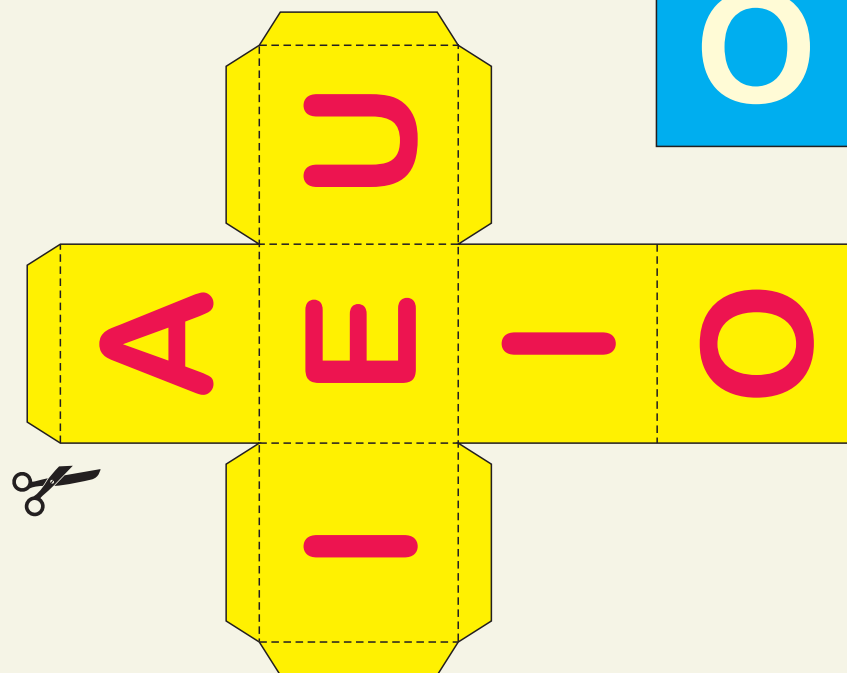




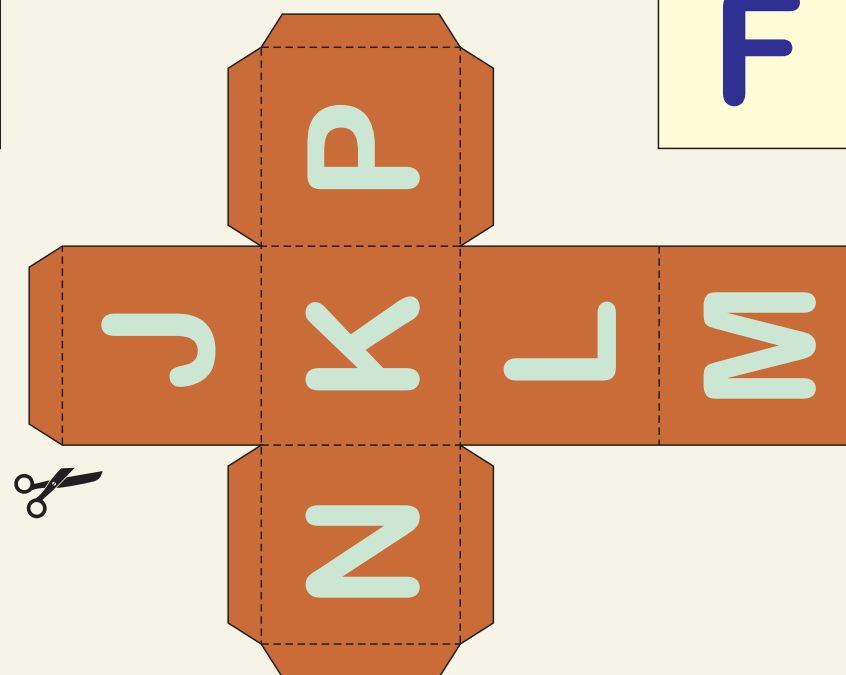
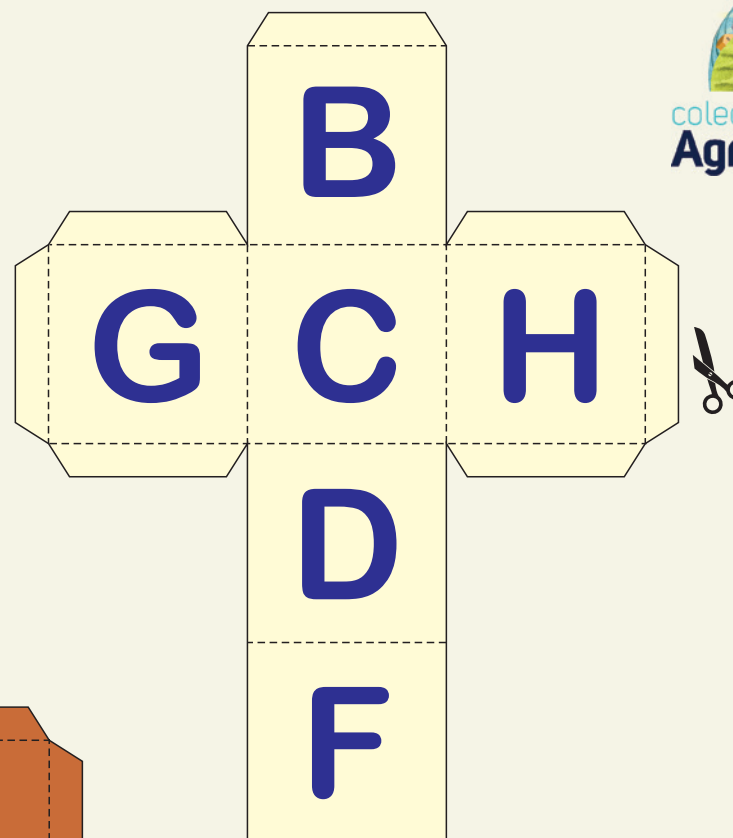
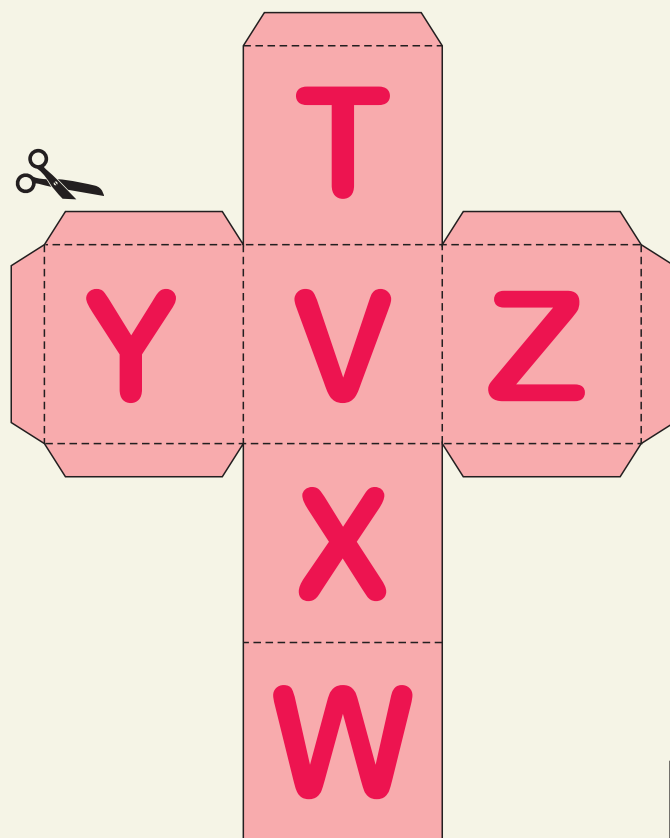
JORAPIMO. **Pássaros e Camalotes**. 1983 (acervo MARCO/MS)

Observe as cores desta
pintura. Marque com
um X a paleta de cores
usada neste quadro.

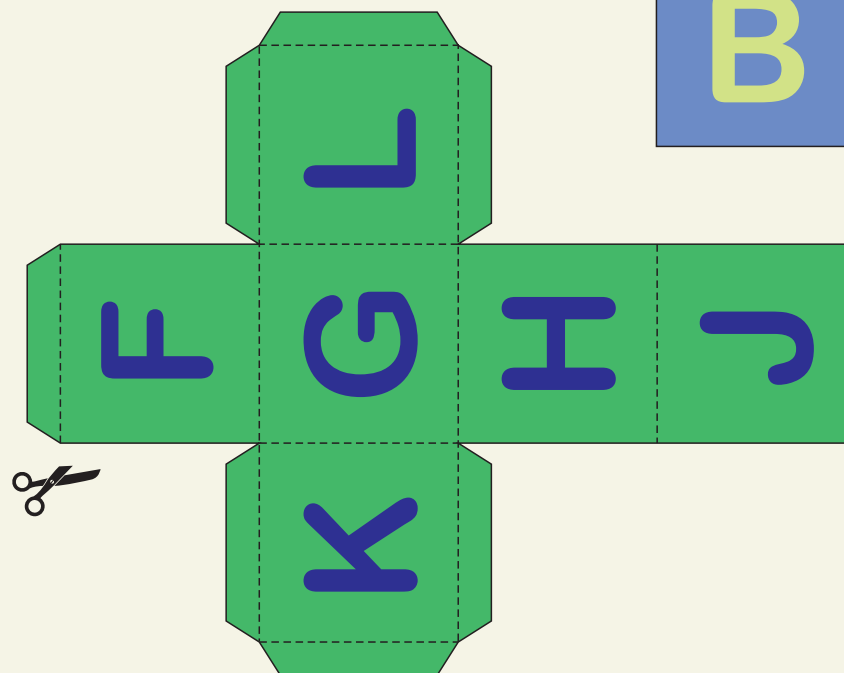
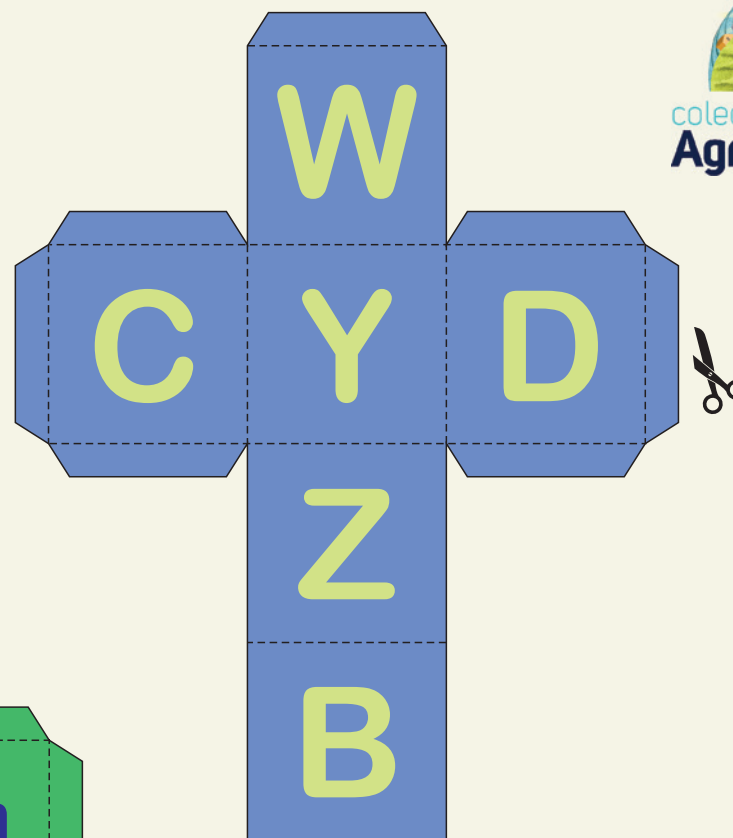
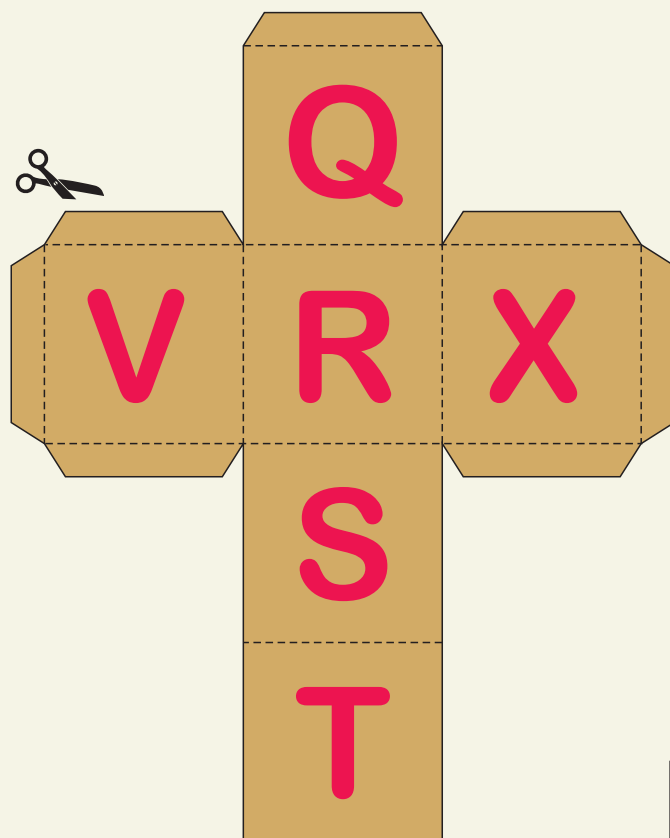




Recorte, dobre e cole
as abas dos dados.
Jogue os dados e forme
palavras.



Recorte, dobre e cole
as abas dos dados.
Jogue os dados e forme
palavras.



Recorte, dobre e cole
as abas dos dados.
Jogue os dados e forme
palavras.

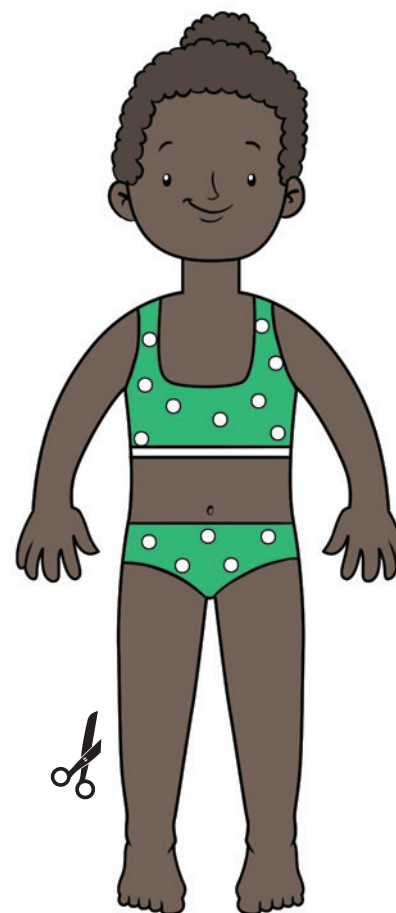
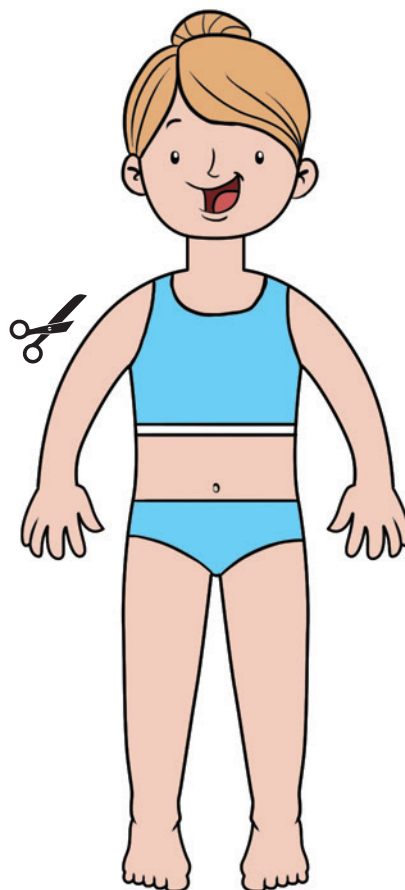
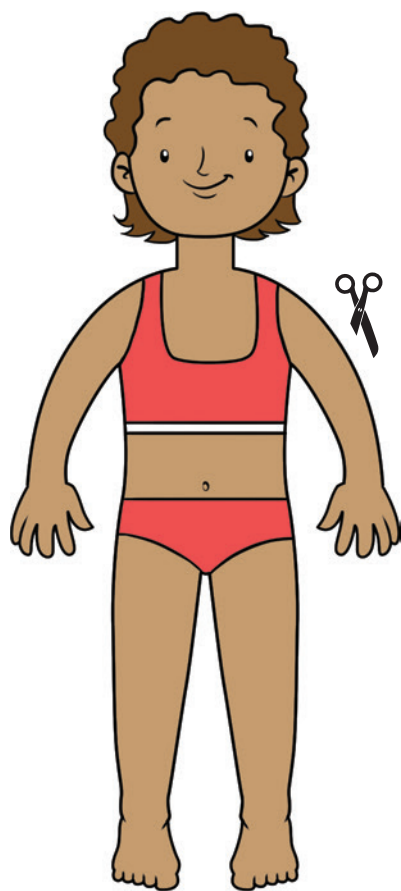


FERNANDO Marson. **Boiada Cadiueu**. 2002 (coleção particular)

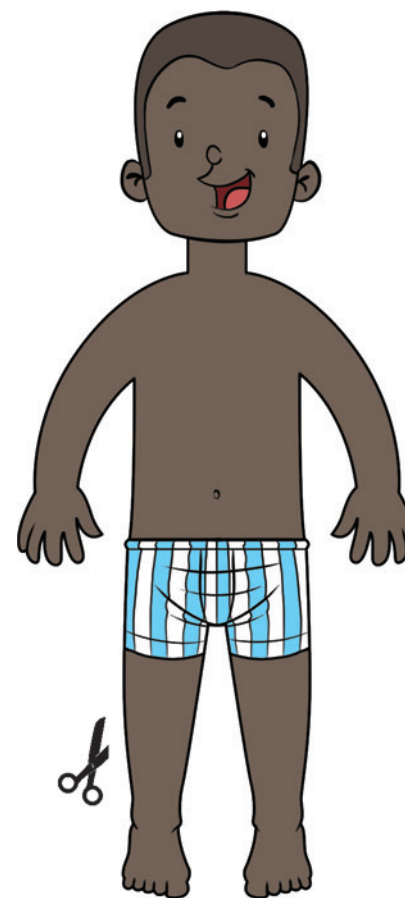
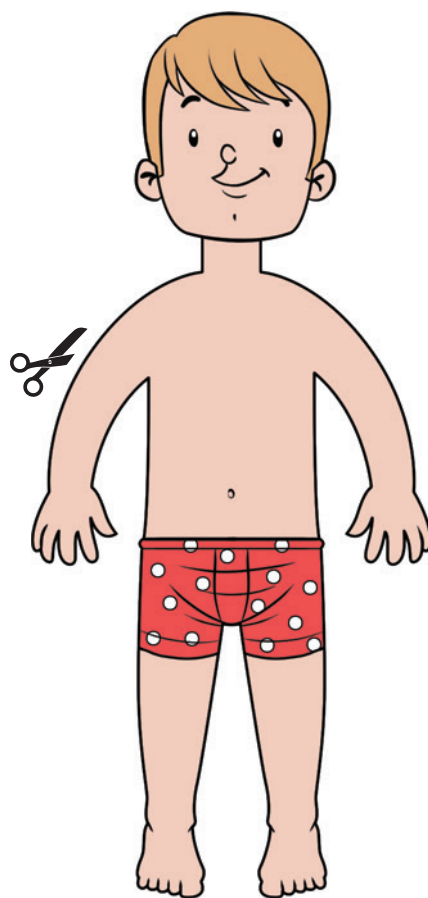
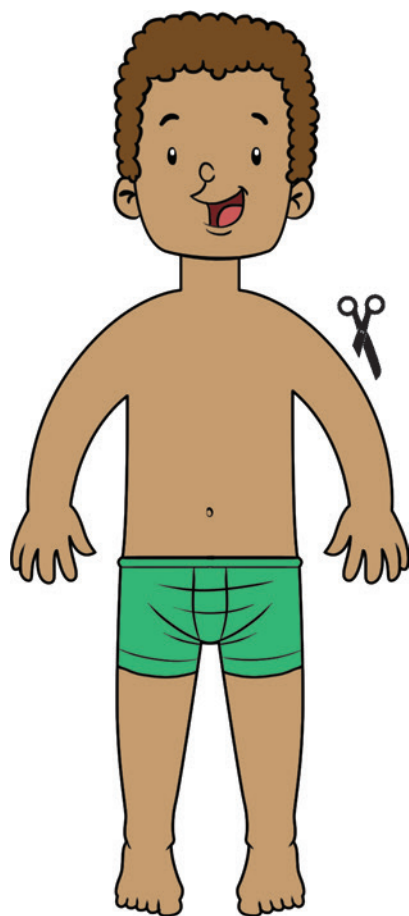
Observe as cores desta pintura. Marque com um X a paleta de cores usada neste quadro.



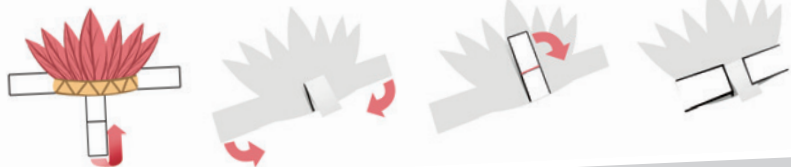
Recorte as bonecas,
cole-as em cartolina ou
papelão e vista-as com
os trajes típicos.



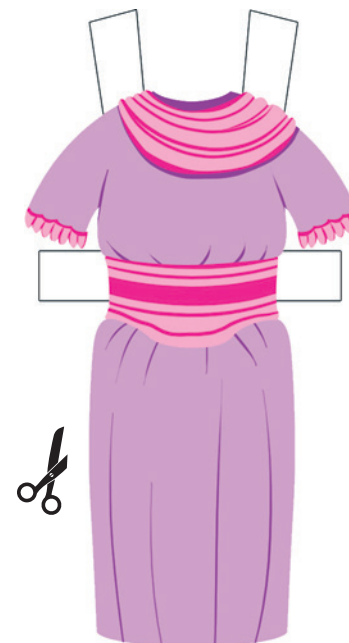
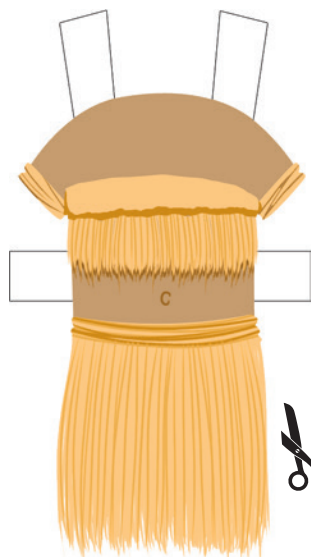
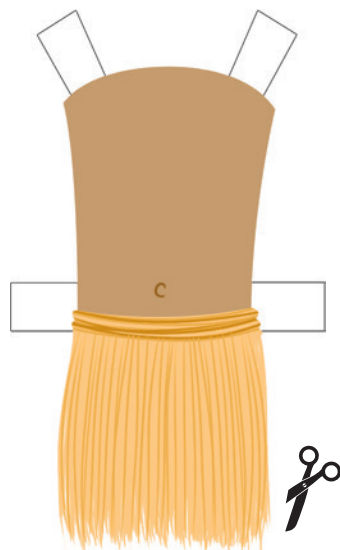
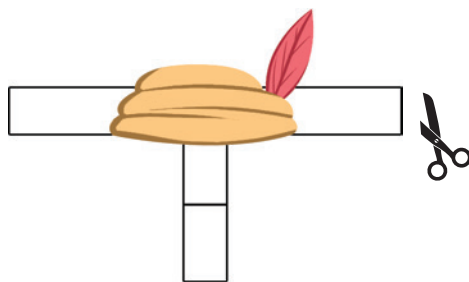
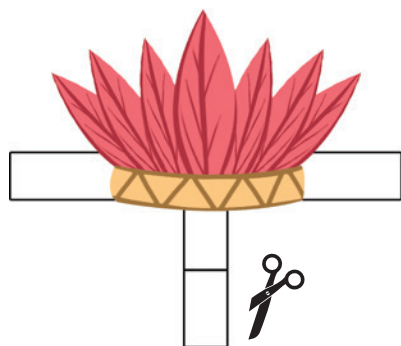
Recorte os bonecos,
cole-os em cartolina ou
papelão e vista-os com
os trajes típicos.



Modo de montar o chapéu



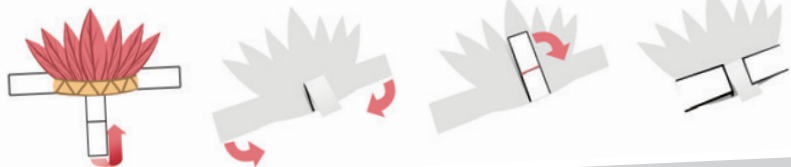
Recorte os trajes típicos. Vista os bonecos e brinque com os seus amigos.



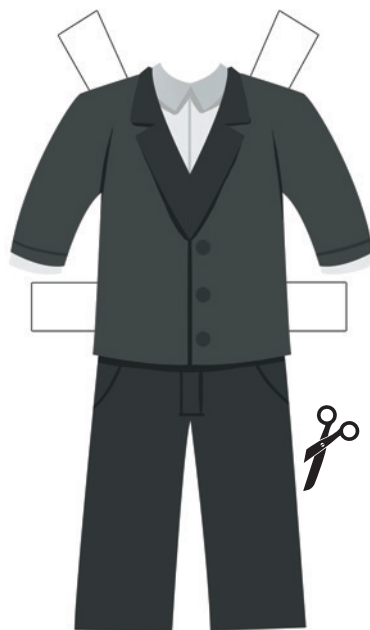
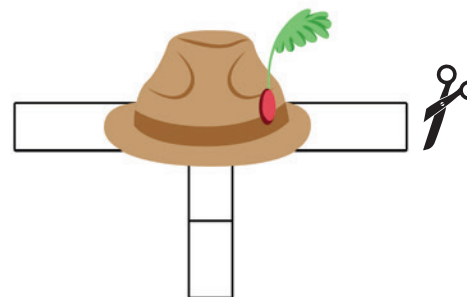
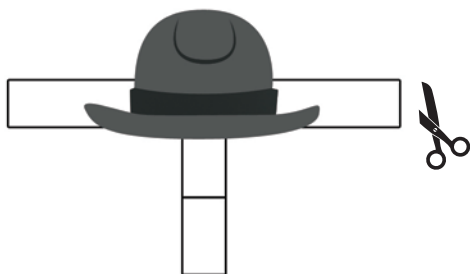
indígenas

árabes

Modo de montar o chapéu



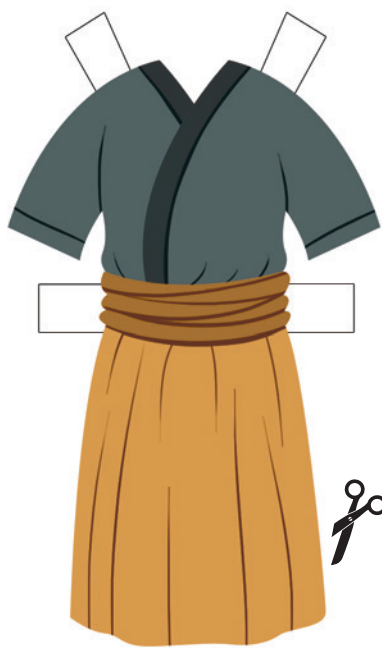
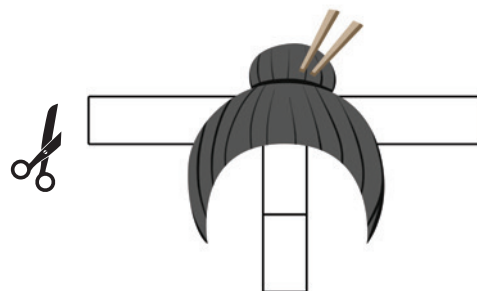
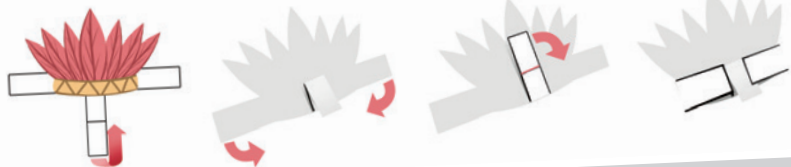
Recorte os trajes típicos. Vista os bonecos e brinque com os seus amigos.



judeus

alemães

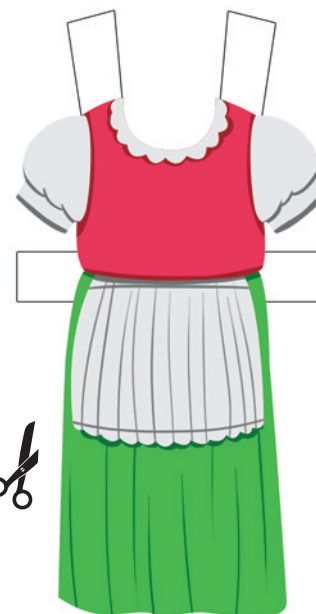
Modo de montar o chapéu



japoneses



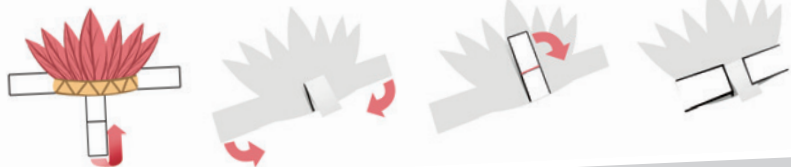
italianos



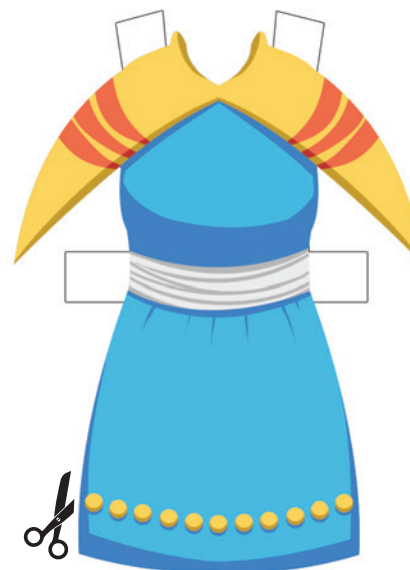
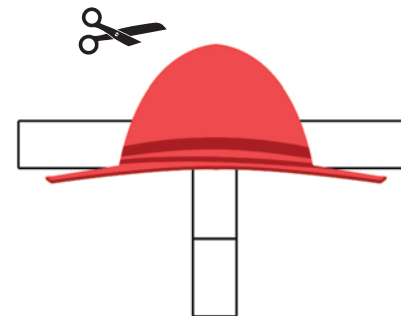
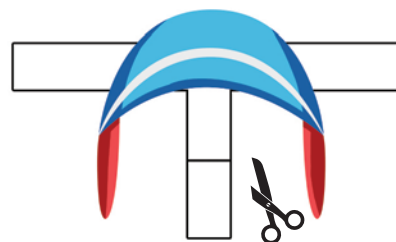
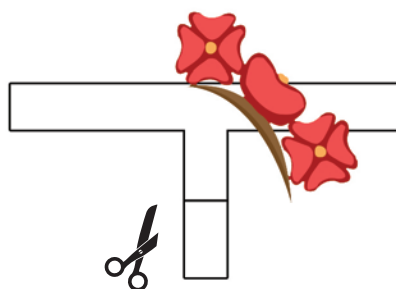
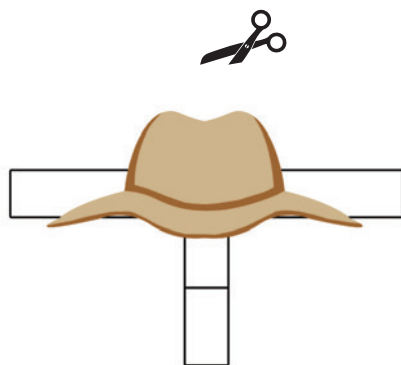
Recorte os trajes típicos. Vista os bonecos e brinque com os seus amigos.



Modo de montar o chapéu



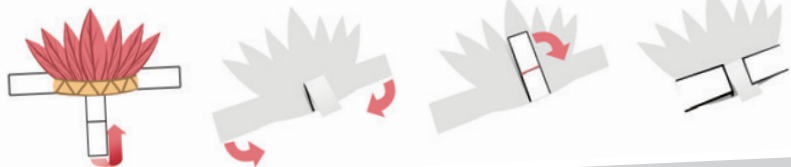
Recorte os trajes típicos. Vista os bonecos e brinque com os seus amigos.



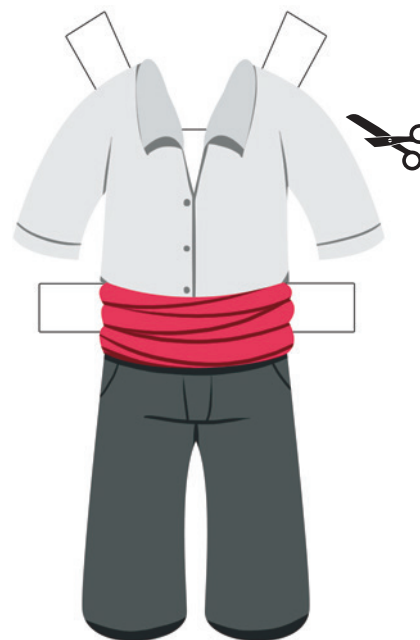
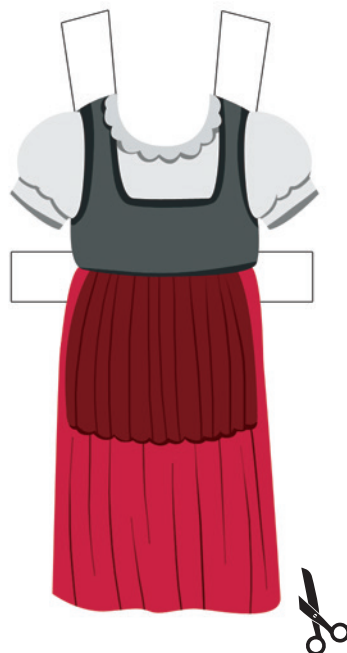
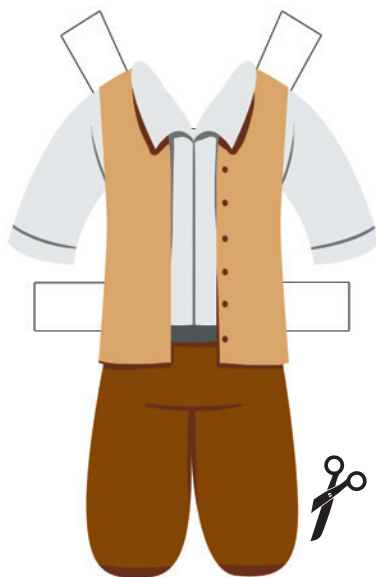
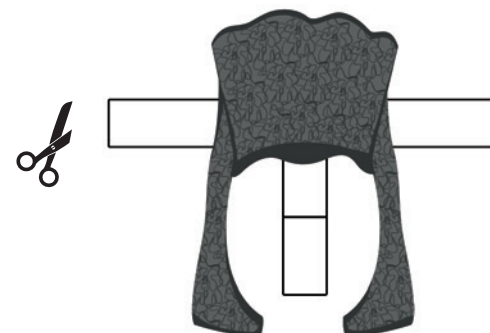
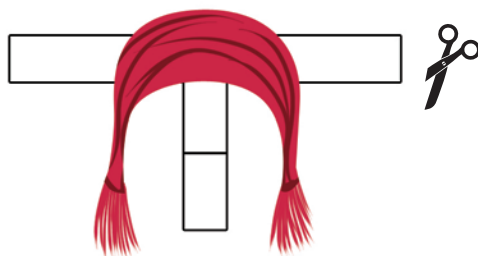
paraguaios

bolivianos

Modo de montar o chapéu



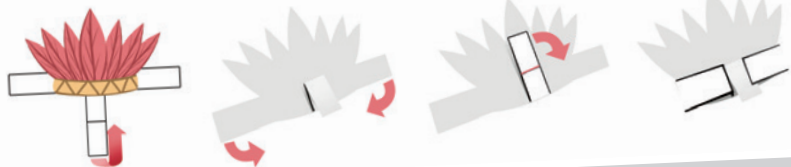
Recorte os trajes típicos. Vista os bonecos e brinque com os seus amigos.



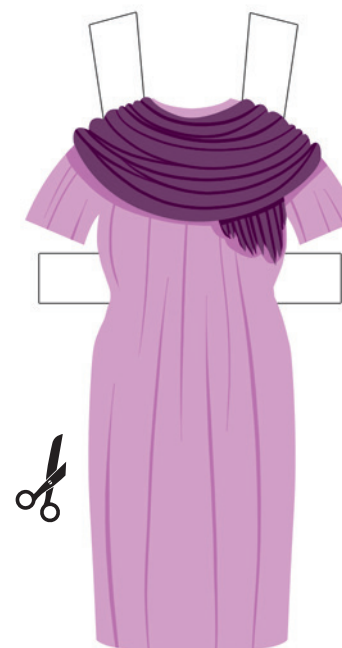
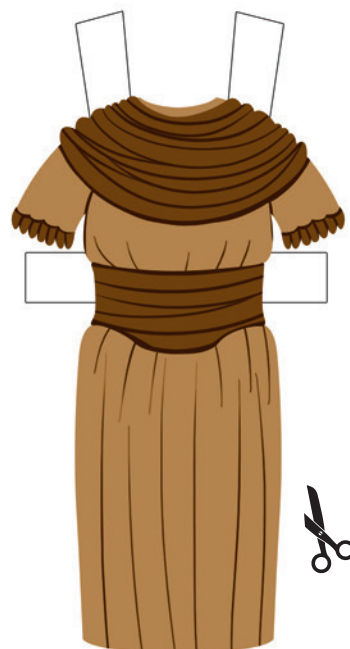
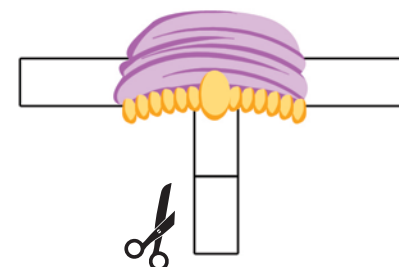
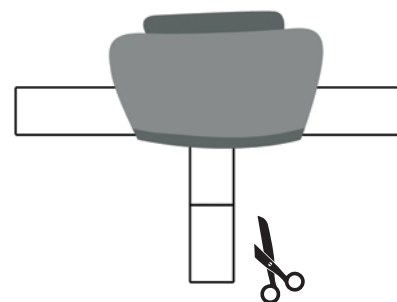
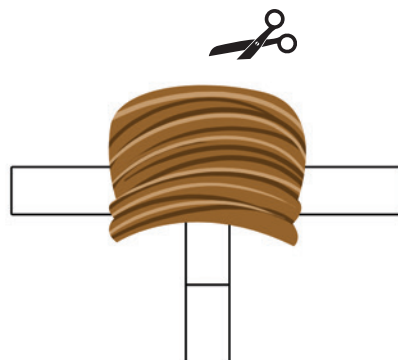
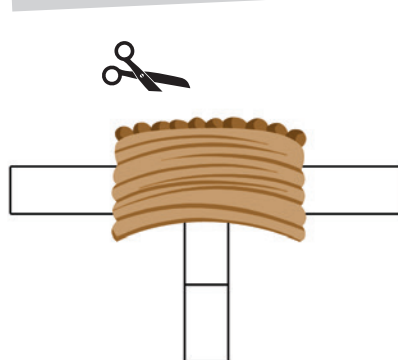
portugueses

espanhóis

Modo de montar o chapéu



Recorte os trajes típicos. Vista os bonecos e brinque com os seus amigos.



africanos

sírio-libaneses

CONSELHO ADMINISTRATIVO

Presidente: *Ágide Meneguette*
Suplente: *Guerino Guandalini*

Representantes do SENAR NACIONAL

Titular: *Rosanne Curi Zarattini*

Suplente: *Livaldo Gemin*

Representantes da Organização das Cooperativas
do Estado do Paraná – OCEPAR

Titular: *Nelson Costa*

Suplente: *Robson Mafioletti*

Representantes da Federação do Comércio
do Paraná – FECOMÉRCIO

Titular: *Darci Piana*

Suplente: *Ari Faria Bittencourt*

Representantes da Federação dos Trabalhadores
na Agricultura do Estado do Paraná – FETAEP

Titular: *Marcos Junior Brambilla*

Suplente: *José Amauri Denck*

CONSELHO FISCAL

Representantes da Federação da Agricultura
do Estado do Paraná – FAEP

Titular: *Sebastião Olímpio Santaroza*

Suplente: *Ana Thereza da Costa Ribeiro*

Representantes do SENAR NACIONAL

Titular: *Paulo José Buso Júnior*

Suplente: *Ciro Tadeu Alcântara*

Representantes da Federação dos Trabalhadores
na Agricultura do Estado do Paraná – FETAEP

Titular: *Carlos Alberto Gabiatto*

Suplente: *Aparecido Callegari*

Superintendente:

Carlos Augusto Cavalcanti Albuquerque

Superintendente adjunta:

Elucleia Aniani S. Marcondes



Esta publicação faz parte da Coleção Agrinho, v.1.

Depósito legal na CENAGRI, conforme Portaria Interministerial n.164,
datada de 22 julho 1994, junto à Biblioteca Nacional e SENAR-PR.

Nenhuma parte desta publicação poderá ser reproduzida, por qualquer
meio, sem a autorização do editor.

**Catálogo no Centro de Editoração, Documentação e Informação
Técnica do Senar-PR.**

Torres, Patricia Lupion; Schwinden, Antônia.

Brincadeiras com o Agrinho ; v. 1 / Patricia Lupion Torres
[e] Antônia Schwinden. – Curitiba : SENAR - PR., 2013. – v.
1 ; 64 p. - (Coleção Agrinho).

ISBN:978-85-7565-100-1

1. Educação infantil. 2. Literatura infantojuvenil. 3. Jogos
infantis. I. Schwinden, Antônia. II. Título. III. Série.

CDU087:37(816.2)
CDD869

IMPRESSO NO BRASIL – DISTRIBUIÇÃO GRATUITA



COLEÇÃO AGRINHO: BRINCADEIRAS COM O AGRINHO

Consultores

Antonio Carlos Pinto Jachinoski, Cleverson
Vitório Andreoli, Elisabeth Seraphim Prosser,
Etelvina Maria de Castro Trindade, Fernanda
Marder Torres, José Carlos Gabardo,
Marcia Scholz de Andrade Kersten, Patrícia
Lupion Torres, Thereza Cristina Gosdal.

Coordenadora Pedagógica

Patrícia Lupion Torres

Coordenação Editorial

Antônia Schwinden

Texto

Antônia Schwinden

Ilustração

Ana Carolina de Bassi, Tiago Möller

Fotografia (reprodução obras de arte)

Rafael Dabul

Fotografia (bonecos do Agrinho)

Liza Caprilhone

Logotipo Coleção Agrinho

Luciana Navarro Powell

Projeto Gráfico (Criação e arte-final)

Glauce Midori Nakamura