

Cante e brinque conosco!

(Diabo)

Maltratar a educação
É coisa que não se faz
Mesmo sendo o Diabo
Disso nem eu sou capaz
Má educação pras crianças
Não, não
Isso só pode ser coisa
Do tal do Bicho-Papão

(Bicho-Papão)

Peraí, vai devagar
Cuido bem dos meus Papõezinhos
escola maltratada
É coisa da Bruxa Malvada

(Bruxa)

Que calúnia
minhas Bruxinhas ensino bem
É assim, nunca se esqueça
falta de escola é coisa
Da Mula Sem Cabeça

(Mula)

Que mentira deslavada
as cabeças das Mulinhas
Sempre foram bem tratadas
Ai de quem se intrometa
Quem não ensina as criancinhas
É o Boi da Cara Preta

(Boi)

Não admito que falem
Que eu maltrato os meus Boizinhos
Eu sempre dei a eles
Educação e carinho

(Todos)

Não seja um monstro!
De novo, vamos cantar
O amor é a melhor herança
Educação para as crianças



O amor é a melhor herança.
Educação para as crianças.



Veja o vídeo dos
Monstrinhos pelo
seu celular com
o código abaixo.



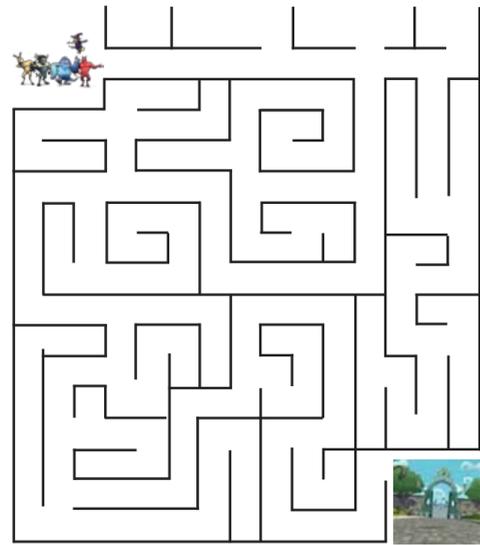
Divirta-se e aprenda junto com a turma
dos Monstrinhos neste encarte especial!

Educação para as crianças!

Os Monstrinhos voltaram neste ano para uma nova missão: lembrar que cada um de nós tem a sua responsabilidade e deve agir para melhorar a educação básica em nosso país. E que alunos, famílias, professores, escolas e poder público precisam se unir para que existam escolas para todas as crianças e que elas aprendam bastante nas aulas. Para termos o Brasil que a gente sonha, cada um deve fazer a sua parte. Você também. Aproveite as brincadeiras deste encarte, mas não deixe de conversar com seus pais, amigos e professores sobre maneiras de contribuir. Ah, e não se esqueça que a sua parte também é estudar!

Labirinto da Escola

Toda criança de 4 a 17 anos deve ir à escola, para crescer, se desenvolver e garantir um bom futuro. Ajude a turma dos Monstrinhos a chegar à escola.
Idade sugerida: a partir dos 5 anos



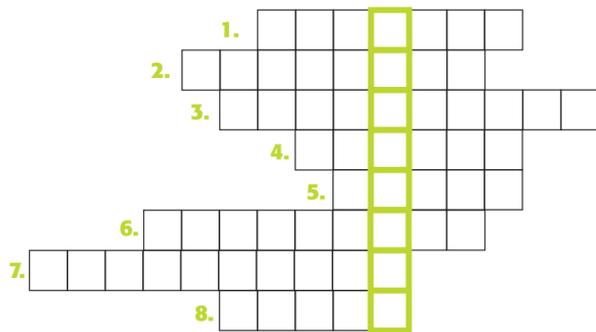
Caça-palavras Esperto

Vamos ver se você está ligado! Escondemos 10 palavras muito usadas na escola. Será que você consegue descobrir?
Idade sugerida: a partir dos 8 anos



Palavras Cruzadas da Educação

Preencha a cruzadinha utilizando as pistas e descubra qual é a melhor forma de garantir um futuro brilhante para as crianças.
Idade sugerida: a partir dos 7 anos



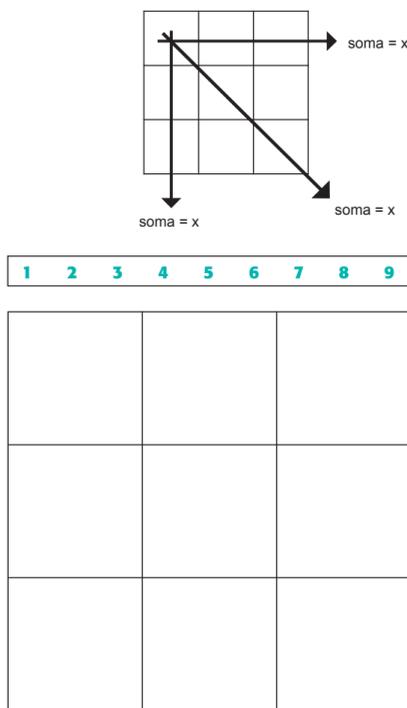
- Pistas:**
- É um dos principais "companheiros" do estudante. É nele que o aluno faz suas anotações, desenha e resolve exercícios.
 - É um instrumento utilizado pelo professor sempre que ele precisa de mais espaço para escrever no quadro.
 - É um equipamento cada vez mais usado na educação, mas as pessoas também o utilizam para se divertir e se comunicar.
 - É o local onde as aulas acontecem.
 - É um instrumento utilizado por alunos para escrever. Uma de suas vantagens é permitir que o que foi escrito seja apagado.
 - É uma das maneiras dos professores definirem notas ou conceitos dos alunos.
 - É a pessoa que ensina (feminino).
 - Contém textos, imagens e exercícios. Com ele praticamos a leitura. Em geral é de papel, mas já existe o digital.

Quadrado Mágico

Distribua os números ao lado do quadrado. Não é permitido repetir nenhum deles. O seu desafio é distribuí-los de maneira que a soma de qualquer linha, qualquer coluna e das diagonais resulte no mesmo número. Descubra o número mágico!

Idade sugerida: a partir dos 12 anos

O número mágico é ____ !



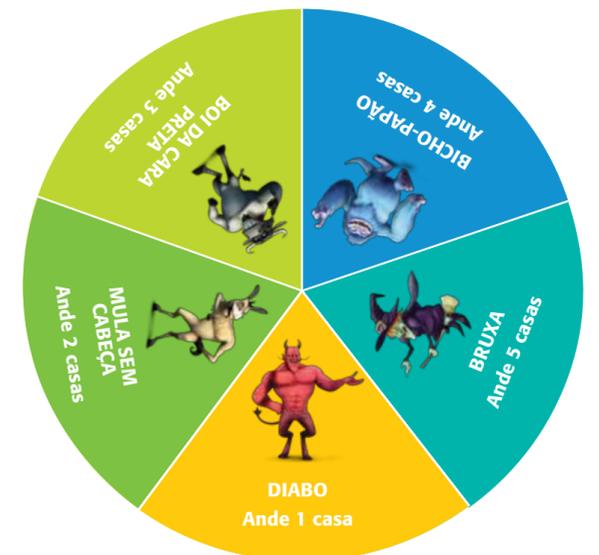
Jogo de Tabuleiro Caminho da Educação

Todos os jogadores devem partir da casa "Início". Use qualquer objeto para marcar sua posição no tabuleiro, como tampinha de caneta, borracha ou moeda. Cada um, na sua vez, deverá utilizar a roleta para saber quantas casas andará. Cada casa possui um item que você deve coletar para ir bem na escola e uma pontuação correspondente. Por isso, ao chegar na casa sorteada pela roleta, veja quantos pontos você ganhou naquela jogada. Utilize um pedaço de papel para anotar os pontos que você vai coletando no caminho até a escola. Ganha o jogo quem chegar ao final com o maior número de pontos. Jogue com quantos amigos você quiser e divirta-se!
Idade sugerida: a partir de 6 anos.

Tabuleiro



Roleta



Peça ajuda aos Monstrinhos para andar de uma casa para outra. Para utilizar a roleta, posicione um clips e a ponta de um lápis no centro da roleta, conforme a ilustração. Gire o clips para saber qual Monstrinho vai ajudar você em cada rodada do jogo.

Exemplo:

