

### PIMPONA, A GALINHA TONTA

1. Pinta os círculos correspondentes ao número de sílabas

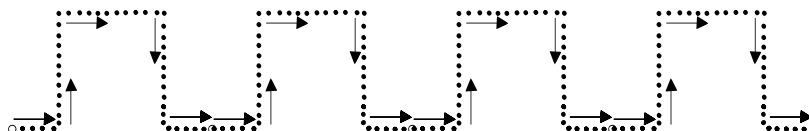


2. Rodeia as letras do nome da galinha da história:

PIMPONA

N U P N M T  
A I R A O  
S F M

3. Os pintainhos estão perdidos. Ajuda-o, passando o tracejado.



Nome: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_