



Estado do Espírito Santo

## CÂMARA MUNICIPAL DE AFONSO CLÁUDIO

LEI N° 602 -

### FAZ DOAÇÃO DE TERRENO

A Câmara Municipal de Afonso Cláudio, Estado do Espírito Santo, usando das atribuições que lhes são conferidas por lei, tendo aprovado a presente Lei nº 602, resolve encaminhá-la a S.Exª., o Prefeito Municipal, para que se cumpra.

A CÂMARA MUNICIPAL DE AFONSO CLÁUDIO  
DECRETA

Art.1º)- Fica o Poder Executivo autorizado a fazer doação de um terreno, com a área de 1.920 m<sup>2</sup> ( um mil e novecentos e vinte metros quadrados), pertencentes ao Patrimônio Municipal, com frente para a Rua Principal, lado com José Rocha , fundos com terreno Municipal e lado com terreno Municipal,no distrito de Laranja da Terra, neste Município, para a Igreja Evangélica de Confissão Lutherana no Brasil, Região I.

§ Único- A área doada, destina-se ~~de~~ <sup>construção</sup> de um templo próprio à Igreja mencionada no artigo 1º.

Art.2º)- O Terreno de que trata o artigo anterior, será desmembrado da propriedade pertencente ao Governo Municipal, registrado no Cartório Geral de Imóveis desta Comarca,Livro 3-A,fls.121,de 03-08-1.917, sob nº 577-a.

Art.3º)- Esta Lei entrará em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições em contrário.

Câmara Municipal de Afonso Cláudio, 13 de dezembro de 1.971

Edmundo Fafá  
Presidente

Faço saber que a Câmara Municipal Decretou e eu sancionei a seguinte Lei nº 602 de 13 de dezembro de 1971.

Registre-se, Publique-se e Cumpra-se  
Em, 20 de dezembro de 1971

LES DOIGTS DU TÉMOIN

- obiecte de joacă care să atragă atenția și obiecte care să susțin cunoștințele și abilitățile copilului. Acest lucru poate fi realizat prin intermediul jocurilor de rol sau a jocurilor de rol.

A CÂRORA MAMIOȚALUL DE ALBASTRU CILINDRIC

- jocuri care să dezvoltă abilitățile de observație și de memorare. De exemplu, se poate crea un joc în care copiii trebuie să identifice diferențele între două imagini similare, sau să rezolve puzzle-uri care să le ceră să identifice diferențele. Se poate crea și un joc de memorare în care copiii trebuie să rezolve probleme de tip "Ce este?" sau "Ce este următorul?

De asemenea, se poate crea un joc de observație în care copiii trebuie să identifice diferențele între două imagini similară.

- jocuri care să dezvoltă abilitățile de observație și de memorare. De exemplu, se poate crea un joc în care copiii trebuie să rezolve probleme de tip "Ce este?" sau "Ce este următorul?", unde diferențele între două imagini sunt destul de mari.

- jocuri care să dezvoltă abilitățile de observație și de memorare. De exemplu, se poate crea un joc în care copiii trebuie să rezolve probleme de tip "Ce este?" sau "Ce este următorul?", unde diferențele între două imagini sunt destul de mari.

În sfârșit, se poate crea un joc de observație și de memorare care să dezvoltă abilitățile de observație și de memorare.

Atât obiectele

cum și jocurile