

ATIVIDADES PROGRAMADAS

A partir de 7 anos



ESPECIAL

PENSE BEM

Disney's *Aladdin*

em

Os Mistérios do Oriente



Disney



NOVA CULTURAL

Fundador:
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

© 1987 Video Technology Electronics Ltd.
TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.

SMART START™ (Título original da obra)
é uma marca registrada da
Video Technology Ind., Inc. USA.
© 1993, Editora Nova Cultural Ltda.
Direitos cedidos pela TEC TOY —
Indústria de Brinquedos S.A.,
licenciada pela Video Technology Ind.

Edição organizada pela
Editora Nova Cultural Ltda. —
Al. Ministro Rocha Azevedo, 346 —
CEP 01410-901 —
São Paulo, SP — Brasil
(Art. 15 da Lei 5 988 de 14/12/1973.)

A Editora Nova Cultural Ltda.
é uma empresa do Grupo CLC —
Comunicações, Lazer, Cultural S/A

Texto: Regina Gomes de Sousa
Ilustrações: MW Ilustrações Ltda.
Cromos cedidos pela Redibra

Obra composta na Editora Nova Cultural Ltda.
e impressa na Gráfica Círculo.

PENSE BEM

PENSE BEM é uma série de livros de atividades destinadas a crianças de 6 a 12 anos. Com eles, vocês se divertem e, ao mesmo tempo, aprendem noções básicas de cores, formas, números, palavras etc. Os livros podem ser utilizados com o equipamento eletrônico **PENSE BEM** ou sem ele.

Com o equipamento eletrônico **PENSE BEM**

Cada livro é dividido em cinco seções de atividades, mais uma (Programa 6) de avaliação geral. Cada programa pode ser feito separadamente.

1. Para começar, leia atentamente as instruções que estão na abertura do programa escolhido. Pressione as teclas indicadas na ordem correta. Imediatamente aparecerá no visor do **PENSE BEM** o número da primeira questão a ser respondida.

2. Cada questão apresenta quatro possibilidades de resposta. Selecione aquela que lhe parece certa e pressione a tecla do equipamento que tem a mesma cor da resposta escolhida. Se você acertou, o **PENSE BEM** passará à questão seguinte; se você errou, ele repetirá a pergunta.

IMPORTANTE: responda as questões na ordem em que elas aparecem no visor.

3. Depois de terminar as atividades de uma seção, automaticamente aparecerá no visor a contagem dos pontos. Escreva, no lugar indicado no livro, quantos pontos você fez.

Sem o equipamento eletrônico

Assinale as respostas certas e conte 1 ponto para cada acerto. Escreva, no lugar indicado no livro, no final de cada seção, quantos pontos você fez. Repita duas ou três vezes cada seção, depois peça ao papai para fazer trinta perguntas, escolhendo-as ao acaso.

Dispense a última seção (Programa 6).

Para brincar com seus amiguinhos

Se você quer jogar com seus amiguinhos para ver quem sabe mais, cada um deve responder sozinho a um Programa inteiro. Marque os pontos que cada um fez no final da seção, no lugar indicado no livro. Veja quem fez mais pontos.

Programa 1

Para entrar neste programa, pressione as teclas de seu equipamento na ordem indicada abaixo.

Digite:

LIVRO

O

4

1

ENTER

Aladdin



Há muito tempo, no misterioso Oriente, a cidade de Agrabah era governada por um bondoso sultão. Ele vivia num rico palácio com sua filha, a princesa Jasmine, e nem desconfiava que seu reino estava em perigo. É que o conselheiro do sultão, o traiçoeiro e malvado Jafar, planejava se casar com a princesa e se apoderar do reino. E para conseguir isso, Jafar precisava encontrar uma certa lâmpada mágica que lhe daria todos os poderes... Mas nossa história começa bem longe do palácio, nas ruazinhas estreitas de Agrabah, perto do mercado. É lá que vive um garoto pobre, mas alegre e corajoso, chamado Aladdin. Com seu inseparável companheiro, o macaque Abu, Aladdin leva uma vida difícil. Mesmo assim, nunca perde a esperança — e muitas vezes, quando a noite cai sobre a cidade, ele sonha com o dia em que será rico e despreocupado, morando num belo palácio como este que ele vê ao longe.



Olhe bem para a figura e complete corretamente cada frase.

1 Aladdin está para o palácio do sultão.

- | | | | |
|----------------------------------|-------------------------------------|----------------------------------|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> olhando | <input type="checkbox"/> caminhando | <input type="checkbox"/> fugindo | <input type="checkbox"/> conversando |
|----------------------------------|-------------------------------------|----------------------------------|--------------------------------------|

2 O macaque Abu está ao

- | | | | |
|--------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|-------------------------------|
| <input type="checkbox"/> salto | <input type="checkbox"/> comendo | <input type="checkbox"/> corrida | <input type="checkbox"/> lado |
|--------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|-------------------------------|

3 Aladdin é do que Abu.

- | | | | |
|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|
| <input type="checkbox"/> fraco | <input type="checkbox"/> gordo | <input type="checkbox"/> maior | <input type="checkbox"/> menor |
|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|

4 Abu é do que Aladdin.

- | | | | |
|---------------------------------|--------------------------------|-------------------------------|---------------------------------|
| <input type="checkbox"/> bonito | <input type="checkbox"/> menor | <input type="checkbox"/> feio | <input type="checkbox"/> animal |
|---------------------------------|--------------------------------|-------------------------------|---------------------------------|

5 O palácio tem muitas

- | | | | |
|------------------------------------|----------------------------------|-----------------------------------|---------------------------------|
| <input type="checkbox"/> lanternas | <input type="checkbox"/> árvores | <input type="checkbox"/> estrelas | <input type="checkbox"/> torres |
|------------------------------------|----------------------------------|-----------------------------------|---------------------------------|

6 O palácio é mais do que as casas da cidade.

- | | | | |
|-------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|---------------------------------|
| <input type="checkbox"/> alto | <input type="checkbox"/> fundo | <input type="checkbox"/> baixo | <input type="checkbox"/> aberto |
|-------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|---------------------------------|

A princesa Jasmine



No jardim do palácio, a princesa Jasmine passa os dias triste e pensativa. Seu pai quer que ela se case com um príncipe, mas Jasmine não gosta de nenhum dos candidatos. Ela quer se casar por amor, e está cansada de viver fechada no palácio. Por isso, resolve fugir pulando o muro do jardim. Na cidade, Jasmine passeia pelo mercado e encontra um garoto muito esperto, com um macaque empoleirado no ombro. Você já adivinhou quem é, não é mesmo? Pois é, Jasmine encontra Aladdin e os dois acabam apaixonados...

- 7 No trecho acima, quantas vezes aparece a palavra "palácio"?

- 2
- 3
- 1
- nenhuma

- 8 Quantas sílabas tem a palavra "princesa"?

- 4
- 8
- 2
- 3

- 9 O masculino de "princesa" é:

- rei
- feiticeiro
- príncipe
- sultão

- 10 A palavra "pensativa" vem do verbo:

- dormir
- pensar
- chorar
- passear

- 11 Qual das palavras abaixo é sinônimo de "quer"?

- fala
- deseja
- faz
- compra

- 12 O contrário de "esperto" é:

- alto
- forte
- bobo
- gordo

- 13 "Ombro" é uma parte do humano.

- céu
- sonho
- dedo
- corpo

- 14 O dobro de "dois" é:

- doze
- nove
- sete
- quatro

Rajah, o tigre



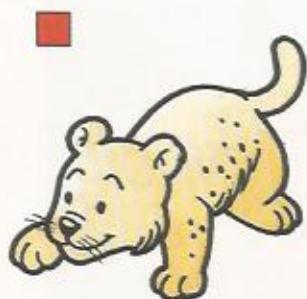
O animal de estimação da princesa Jasmine é um tigre chamado Rajah. Em geral os tigres são ferozes, mas Rajah é manso e carinhoso. Ele só fica bravo quando não gosta de alguém, como, por exemplo, o ambicioso Jafar.

Você sabia que não existe um tigre igual ao outro porque as listras são sempre diferentes? Acerte as questões abaixo e descubra mais coisas sobre os tigres.

15 O tigre é um animal carnívoro. Qual destes ele escolheria para seu almoço?



16 Qual destes é o filhote de tigre?



17 A posição das orelhas indica o humor do tigre. Quando elas estão levantadas, o animal está:



- jovem
- calmo
- gordo
- velho

18 Quando as orelhas estão abaixadas para trás; o tigre está pronto para:



- pedalar
- dormir
- dançar
- atacar

19 O tigre é um animal coberto de:

- pelos
- escamas
- penas
- ossos

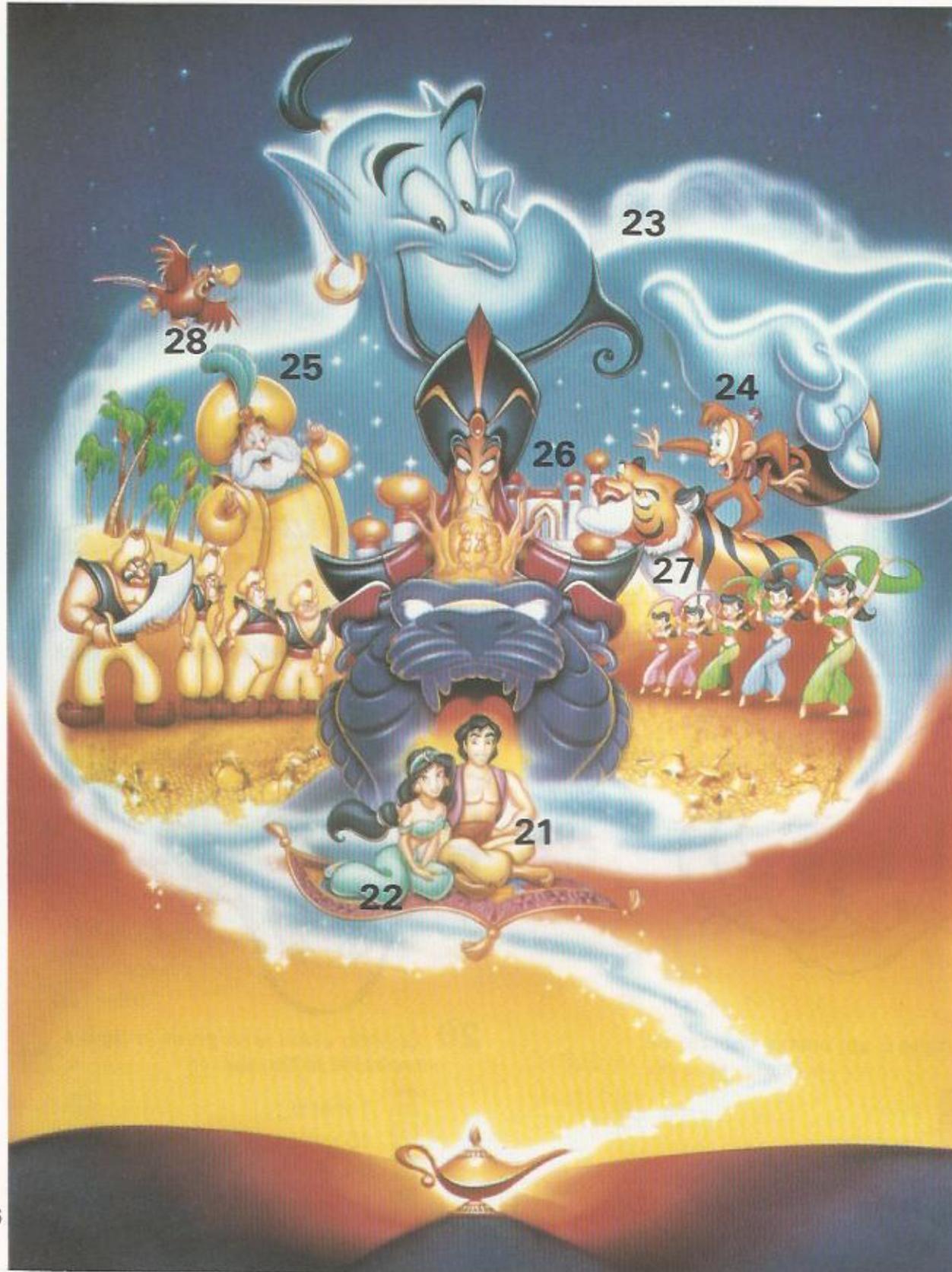
20 Quando ataca uma presa, o tigre é capaz de saltar até:

- 1 metro
- 10 metros
- 3 metros
- 5 metros

A lâmpada maravilhosa



Porque era corajoso e tinha bom coração, Aladdin era a única pessoa que podia pegar a lâmpada mágica que estava na Caverna das Maravilhas. Mas ele pensou que aquela era apenas uma lâmpada velha e suja. Quando esfregou para limpá-la, apareceu um enorme gênio que estava preso lá dentro há milhares de anos. Agora Aladdin era o senhor da lâmpada e podia fazer três pedidos ao gênio. Mas muitas aventuras aconteceram antes que Aladdin pudesse realizar seu maior desejo: casar-se com Jasmine.



Aponte o nome de cada personagem da história de Aladdin:

- 21**
- Aladdin
 - Simbad
 - Ali Babá
 - Cassim

- 22**
- Mimoso
 - Jasmine
 - Sherazade
 - Aurora

- 23**
- Jimmy
 - Lothar
 - Gigante
 - Gênio

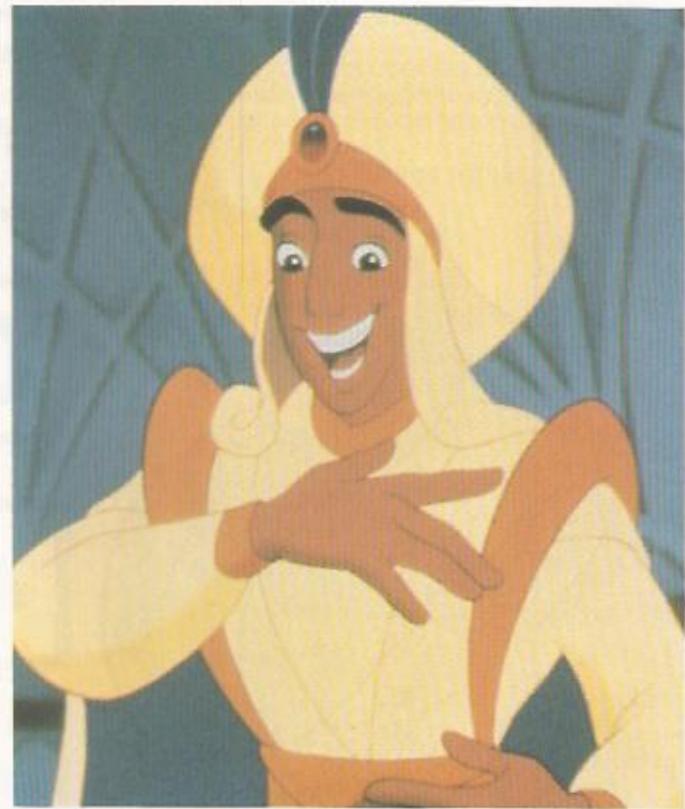
- 24**
- Abu
 - Balu
 - Simão
 - Ali

- 25**
- Rei
 - Rashid
 - Sultão
 - Harum

- 26**
- Jafar
 - Califia
 - Fajar
 - Rajah

- 27**
- Tigrão
 - Bichano
 - Rajah
 - Gatão

- 28**
- Teco
 - Juca
 - Iago
 - Currupaco



- 29** A história de Aladdin se passa na cidade de:

- Istambul
- Agrabah
- Cashmere
- Bagdá

- 30** Essa história faz parte de um livro muito antigo chamado.....

- Arábia Encantada
- O Gênio Malvado
- A Lâmpada da Caverna
- As Mil e Uma Noites

Nome	Pontos	Programa
		1

Programa 2

Para entrar neste programa, pressione as teclas de seu equipamento na ordem indicada abaixo.

Digite:

LIVRO

O

4

2

ENTER



As Mil e Uma Noites



O sultão Shariar reinava sobre um grande império. Mas um dia descobriu que sua esposa o enganava. Para se vingar mandou matá-la e decidiu casar-se cada noite com uma mulher diferente, que mandava matar no dia seguinte. Todas as moças choravam, com medo de serem escolhidas. Foi então que Sherazade insistiu em casar-se com o sultão. Na verdade, ela tinha um plano: no meio da noite, começou a contar uma história. Quando o dia nasceu, Sherazade estava no ponto mais emocionante e o sultão, curioso para saber o final, deixou que Sherazade vivesse mais um dia.

Na noite seguinte, a esperta Sherazade terminou a primeira história e logo começou a contar outra. Quando chegou a madrugada, ela estava no ponto mais interessante da segunda história. E foi assim que durante mil e uma noites Sherazade contou histórias que nunca terminavam.

O sultão acabou se apaixonando por aquela moça tão esperta, que sabia tantas histórias bonitas. Desistiu de matá-la, casou-se com ela e viveram felizes para sempre.

31 Sultão era o título dado ao no império muçulmano.

- | | |
|---|---|
| ■ rei | ■ capitão |
| ■ soldado | ■ ladrão |

32 O império muçulmano era formado principalmente por povos

- | | |
|---|---|
| ■ americanos | ■ russos |
| ■ árabes | ■ cristãos |

33 Naquela época, era a principal cidade do mundo árabe.

- | |
|---|
| ■ Bagdá |
| ■ Miami |
| ■ Londres |
| ■ Tóquio |

Um dos divertimentos prediletos dos árabes era a música.
Assinale no desenho abaixo o nome correto dos instrumentos musicais.

34

■ corneta
■ flauta
■ martelo
■ saxofone

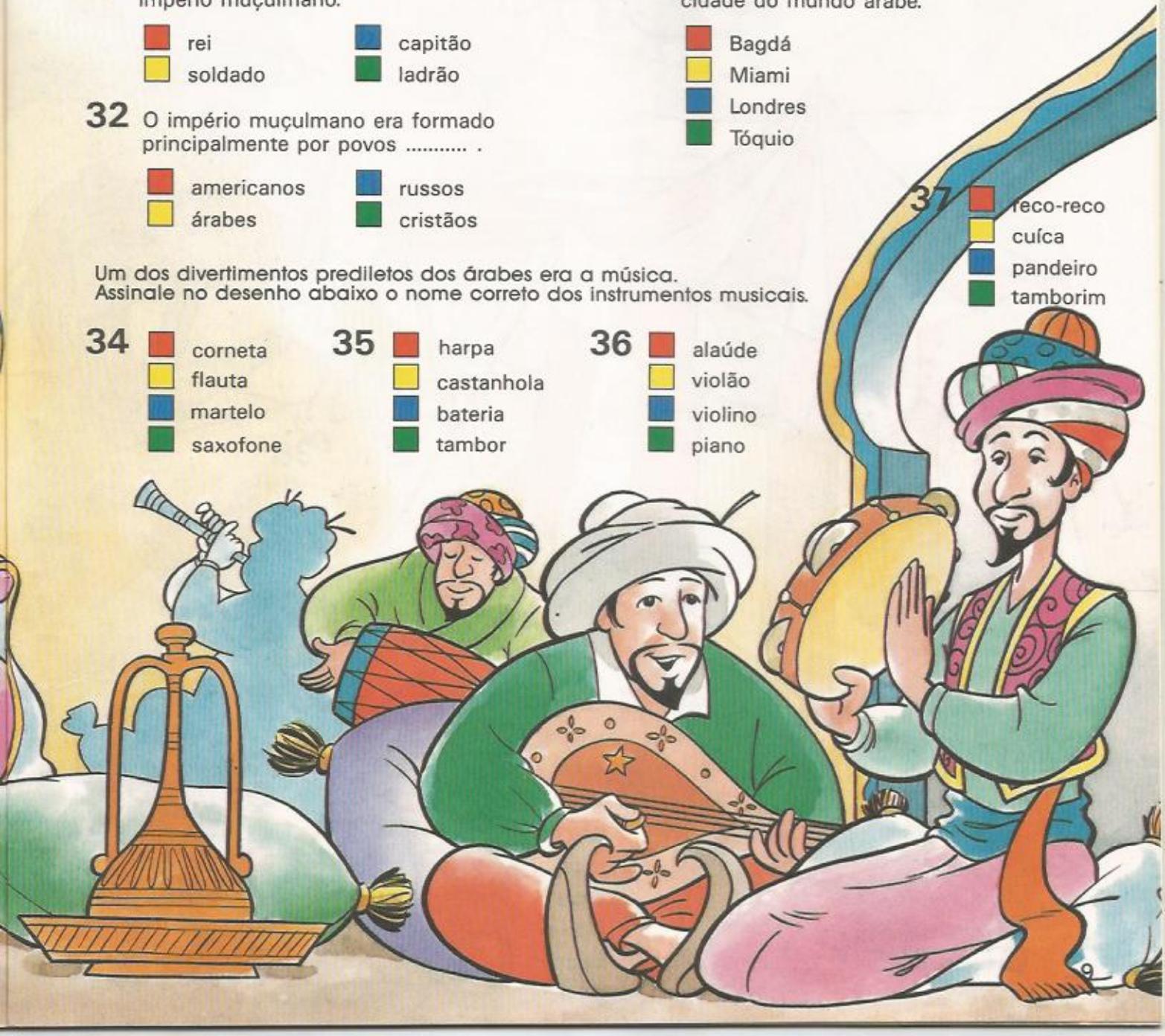
35

■ harpa
■ castanholas
■ bateria
■ tambor

36

■ alaúde
■ violão
■ violino
■ piano

- | |
|---|
| ■ reco-reco |
| ■ cuíca |
| ■ pandeiro |
| ■ tamborim |

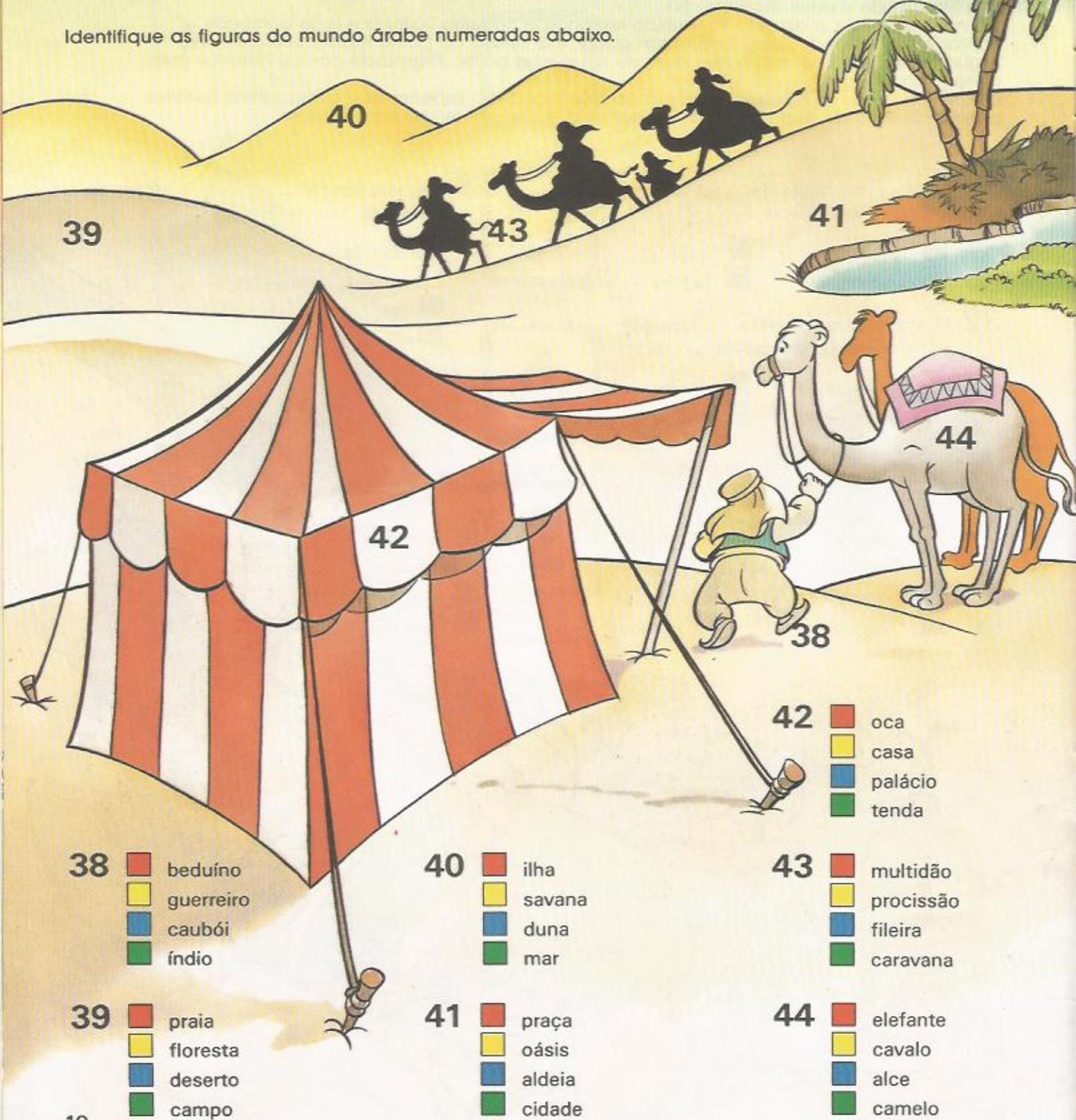


O mundo árabe



Os árabes eram tribos nômades que viviam no deserto. Também chamados beduínos, eles iam de um lugar para outro em caravanas e dormiam em tendas. No século 7, o profeta Maomé reuniu todas as tribos em torno da religião muçulmana, que acreditava num único deus chamado Alá. Os muçulmanos conquistaram muitas regiões: Síria, Palestina, Pérsia, Egito, África do Norte. Chegaram a dominar um império enorme, que ia da Índia até a Espanha.

Identifique as figuras do mundo árabe numeradas abaixo.

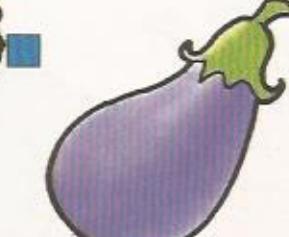
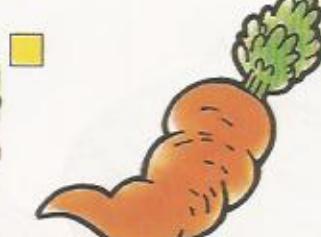


Palavras árabes

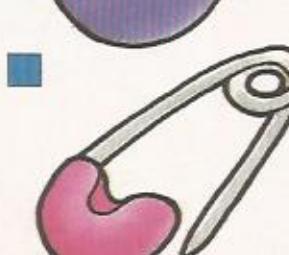
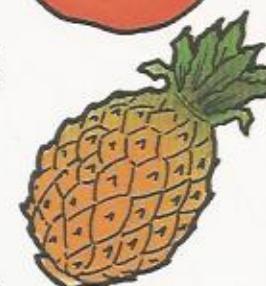


Você sabia que muitas palavras que usamos todos os dias vieram do árabe? Isso aconteceu porque Portugal foi dominado pelos muçulmanos e várias palavras árabes acabaram passando para a língua portuguesa. Para conhecer algumas, descubra em cada linha o objeto cujo nome começa com AL.

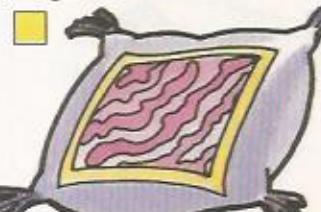
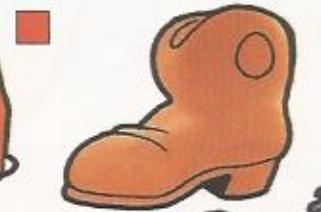
45



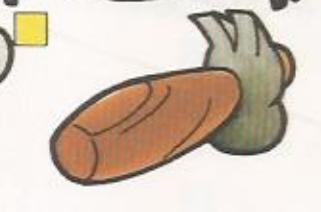
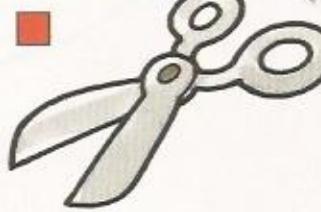
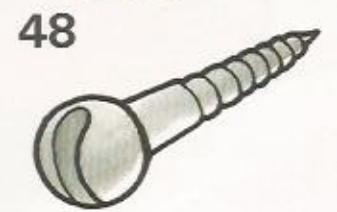
46



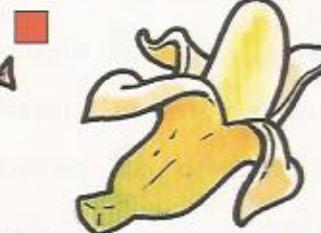
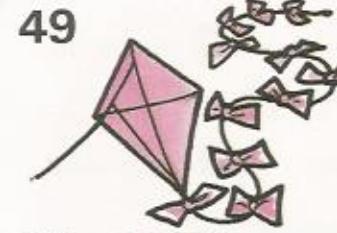
47



48



49



50



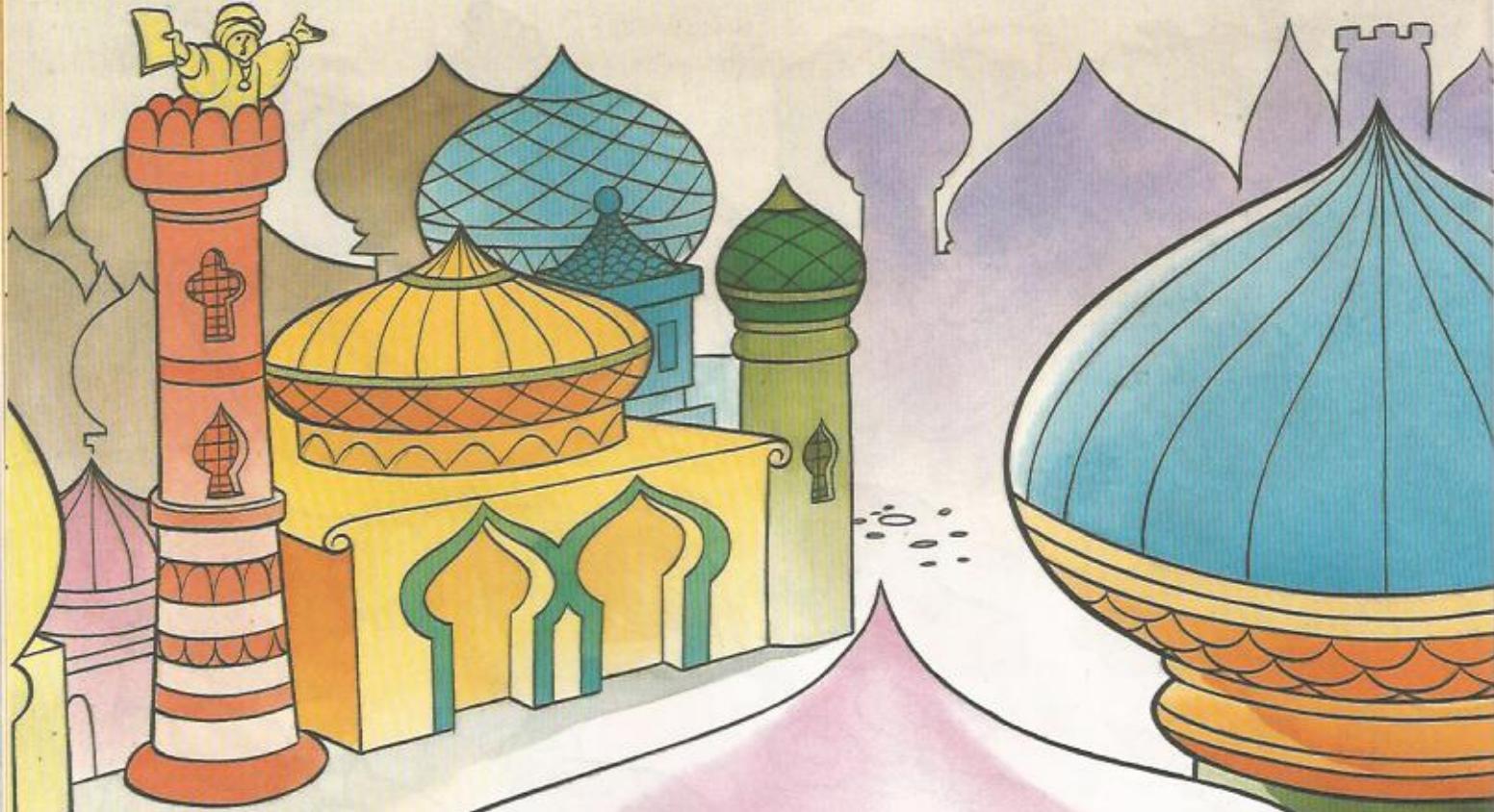
51



Bagdá, a cidade encantada



Durante muito tempo, a cidade de Bagdá foi o centro mais importante do império muçulmano. Lá viviam sultões e califas, em palácios maravilhosos rodeados de jardins e fontes. Havia centenas de mesquitas, onde os muçulmanos se reuniam para rezar. Os astrônomos estudavam as estrelas, os sábios escreviam livros, e o povo se reunia em volta dos contadores de histórias, que conheciam muitas fábulas e lendas.



52 O lugar onde os muçulmanos rezam se chama

- | | | | |
|---------------------------------|---------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> capela | <input type="checkbox"/> igreja | <input type="checkbox"/> mesquita | <input type="checkbox"/> sinagoga |
|---------------------------------|---------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|

53 O é o homem que chama o povo para rezar.

- | | | | |
|---------------------------------|-------------------------------------|-----------------------------------|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> muezin | <input type="checkbox"/> homenzinho | <input type="checkbox"/> cantador | <input type="checkbox"/> sacristão |
|---------------------------------|-------------------------------------|-----------------------------------|------------------------------------|

54 Ele canta bem no alto de um

- | | | | |
|-----------------------------------|-----------------------------------|---------------------------------|-----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> minarete | <input type="checkbox"/> elevador | <input type="checkbox"/> prédio | <input type="checkbox"/> obelisco |
|-----------------------------------|-----------------------------------|---------------------------------|-----------------------------------|

55 Os palácios de Bagdá eram ricamente decorados com

- | | | | |
|------------------------------------|------------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> chocolate | <input type="checkbox"/> arabescos | <input type="checkbox"/> cartazes | <input type="checkbox"/> anúncios |
|------------------------------------|------------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|

56 Nas feiras, o povo gostava de ouvir

- | | | | |
|--------------------------------|------------------------------------|------------------------------------|---------------------------------|
| <input type="checkbox"/> rádio | <input type="checkbox"/> televisão | <input type="checkbox"/> histórias | <input type="checkbox"/> discos |
|--------------------------------|------------------------------------|------------------------------------|---------------------------------|

57 Os sultões moravam em cercados de jardins.

- | | | | |
|-----------------------------------|----------------------------------|-----------------------------------|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> palácios | <input type="checkbox"/> favelas | <input type="checkbox"/> casebres | <input type="checkbox"/> apartamentos |
|-----------------------------------|----------------------------------|-----------------------------------|---------------------------------------|

Quadrado mágico



Foram os matemáticos árabes que inventaram os números que usamos hoje. É por isso que dizemos "algarismos árabicos". Use a cabeça e descubra os segredos deste quadrado mágico:

4	9	2
3	5	7
8	1	6

- 58** Somando os três algarismos de cada coluna vertical dá:

15

9

12

7

- 59** Somando os três algarismos de cada linha horizontal dá:

19

15

8

13

- 60** Somando três algarismos na diagonal dá:

15

6

13

14

Nome	Pontos	Programa

2

Programa 3

Para entrar neste programa, pressione as teclas de seu equipamento na ordem indicada abaixo.

Digite:

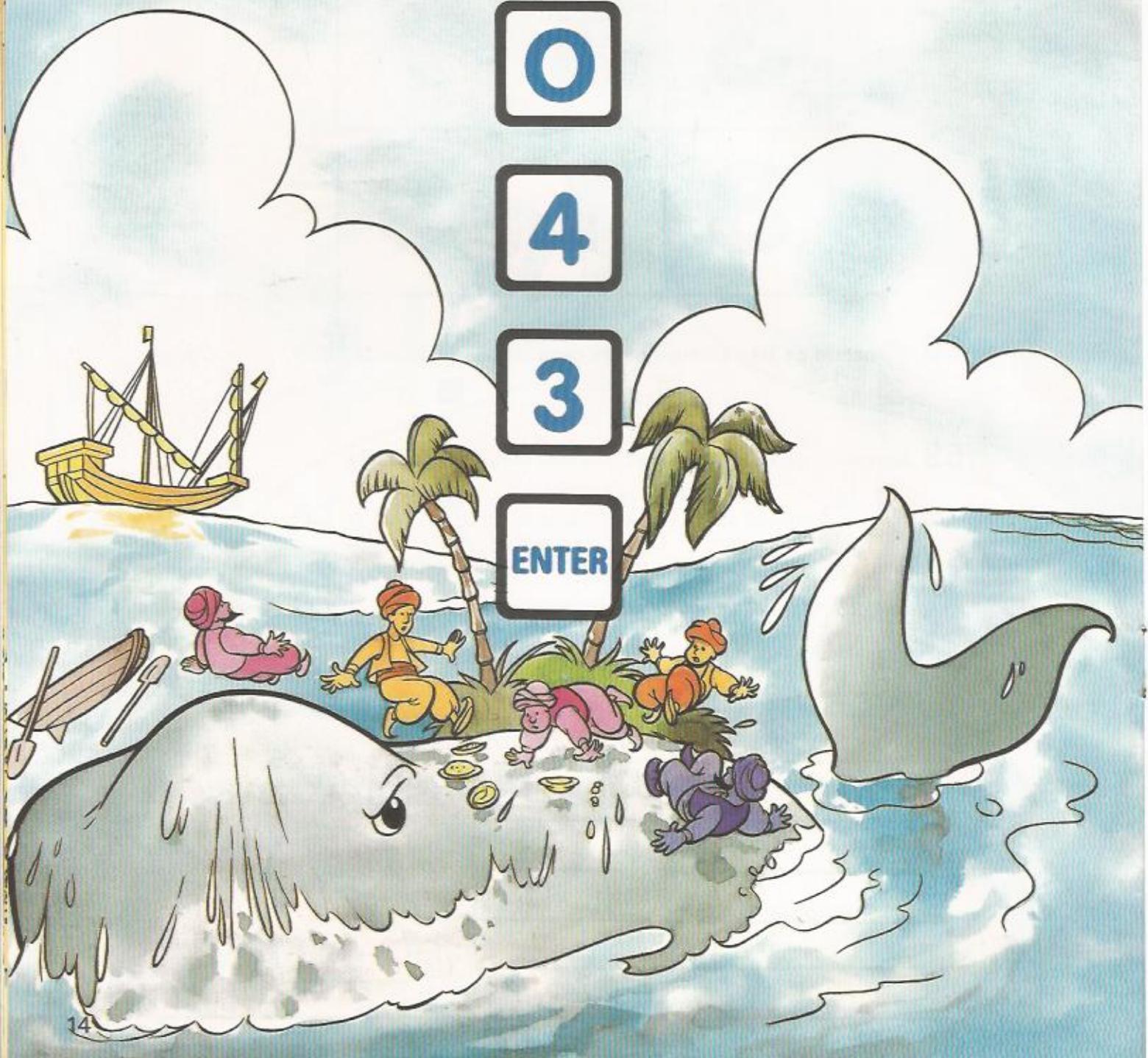
LIVRO

O

4

3

ENTER

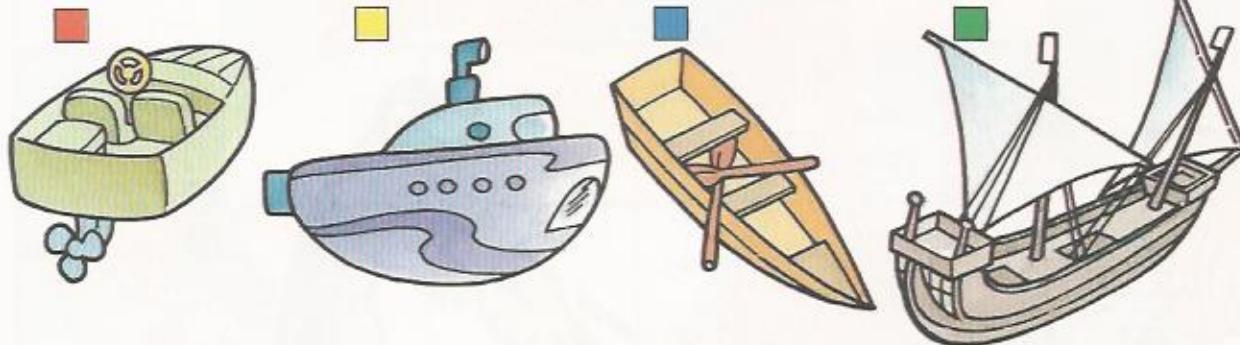


Simbad, o marujo



Um dia o marinheiro Simbad embarcou num navio que levava mercadorias para as Índias. No meio da viagem, o vento parou de soprar. Simbad e seus companheiros resolvem ir até uma ilha próxima para descansar da viagem. Estavam todos comendo e bebendo quando de repente a ilha começou a tremer fortemente, sacudindo os marinheiros. Sabe por quê? A "ilha" era na verdade o dorso de uma enorme baleia, que subitamente resolveu mergulhar no mar! Simbad conseguiu se agarrar num tronco de árvore e ficou boiando, até que uma grande onda atirou-o numa praia deserta.

61 Em que tipo de embarcação Simbad viajou para as Índias?



62 Esse navio era movido pelo..... .

motor

vento

jato

álcool

63 As baleias são..... .

peixes

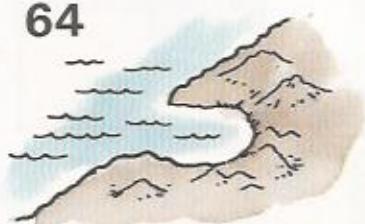
mamíferos

répteis

insetos

Qual é o nome de cada um desses acidentes geográficos?

64



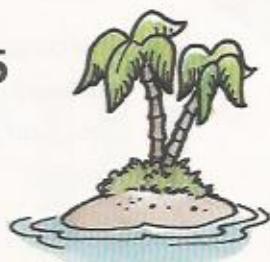
- arquipélago
- baía
- montanha
- continente

66



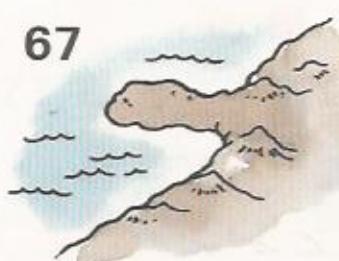
- lago
- enseada
- vale
- recife

65



- lagoa
- cabo
- ilha
- promontório

67



- cordilheira
- ilha
- cabo
- golfo

O pássaro-gigante



Sozinho na ilha deserta, Simbad caminhava pela praia quando avistou ao longe na areia o que parecia ser uma enorme bola branca. Chegou mais perto e percebeu que era um ovo imenso! De repente, o céu escureceu. O marinheiro olhou para cima e viu um pássaro tão grande que suas asas tapavam o sol!

Quando o pássaro pousou, Simbad amarrou-se em sua perna. Foi assim que o corajoso Simbad viajou pelos ares, sobre os vales, montanhas e cidades da Arábia. Quando o pássaro desceu para chocar o ovo, Simbad desamarrou-se e partiu para novas aventuras.

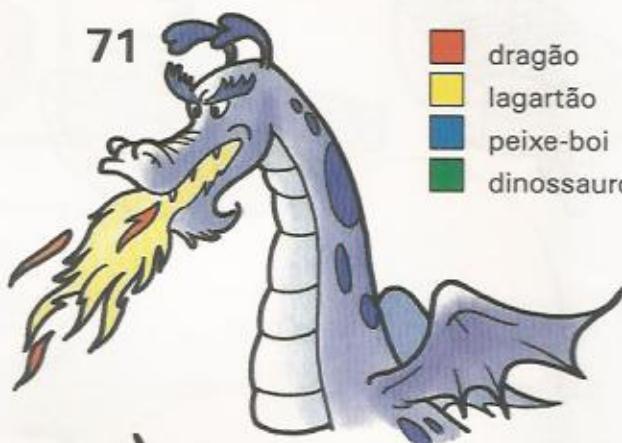
O pássaro-gigante desta história é um animal lendário. Veja se você conhece estes outros, que são personagens de contos e lendas de outros povos.

68



- náiade
- peixe-moça
- fada
- sereia

71



- dragão
- lagartão
- peixe-boi
- dinossauro

69



- jóquei
- atleta
- fauno
- centauro

72



- péegaso
- rinoceronte
- unicórnio
- cavalo-marinho

70



- Cuca
- Cobra-grande
- Boitatá
- Curupira

73

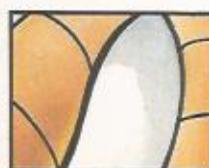
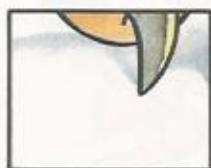
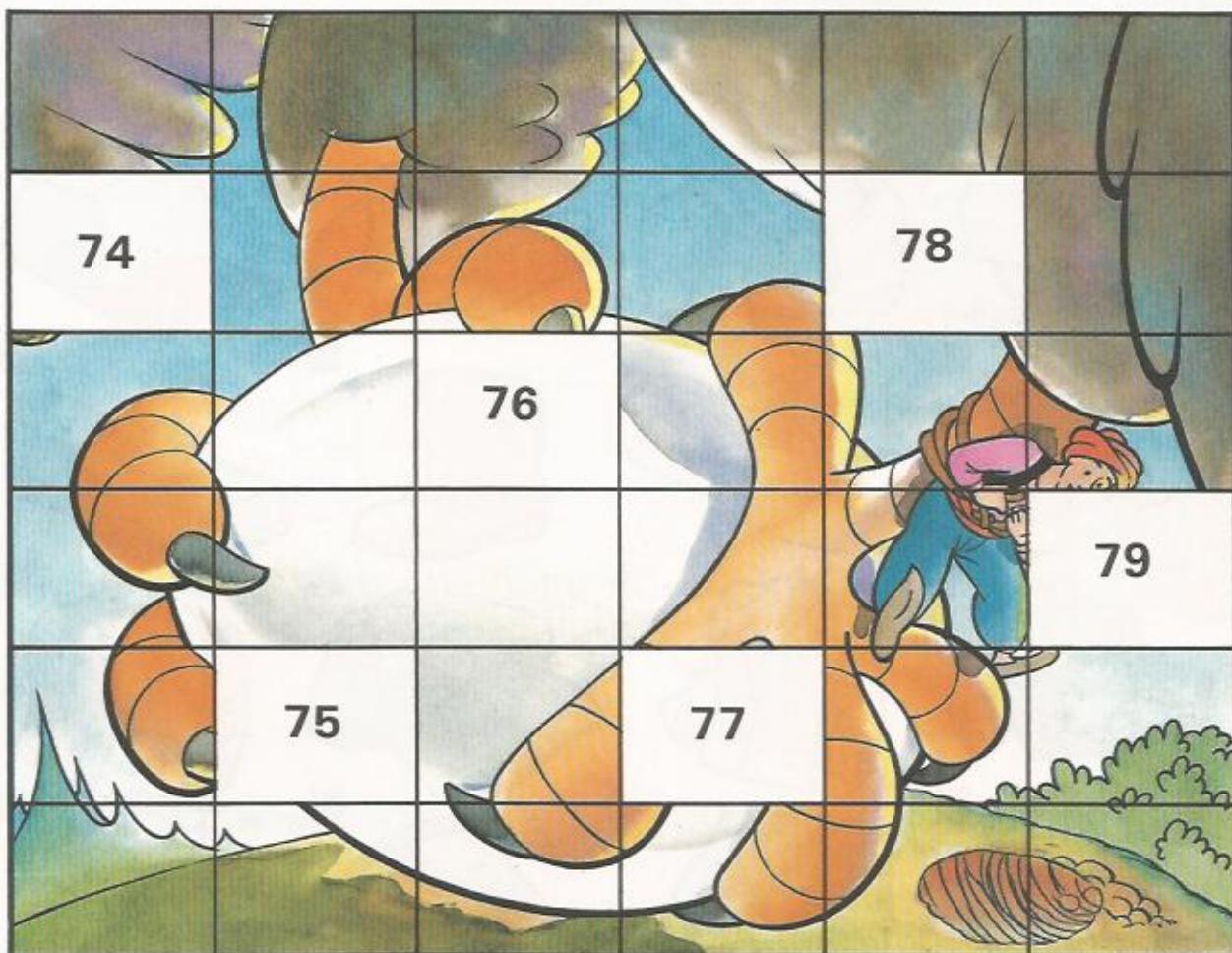


- lobisomem
- morcego
- logo-guará
- vampiro

Quebra-cabeça



Complete o quebra-cabeça com a peça correspondente a cada lugar numerado.



A

B

C

D

E

F

74

- D
- A
- C
- B

75

- A
- B
- C
- F

76

- D
- E
- C
- A

77

- B
- F
- E
- D

78

- C
- D
- A
- B

79

- F
- B
- C
- E

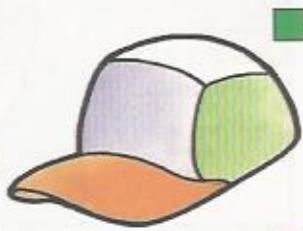
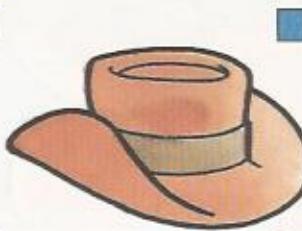
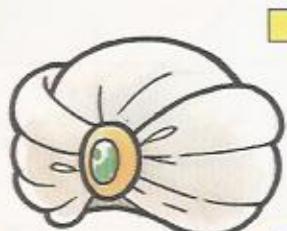
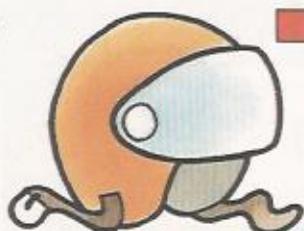
A moda em Bagdá



Do turbante aos chinelinhos pontudos, os árabes caprichavam num visual muito colorido. Sherazade, então, nem se fala! Para contar suas histórias, escolhia as mais belas jóias e as macias sedas do Oriente, sem esquecer dos deliciosos perfumes.

Em cada linha, aponte a peça que faz parte da vestimenta árabe.

80



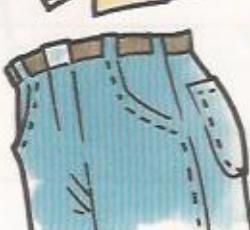
81



82



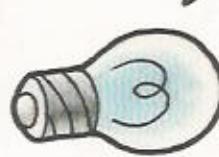
83



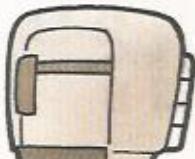
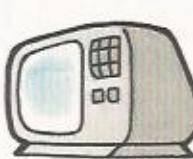
84 Qual destas é Sherazade?



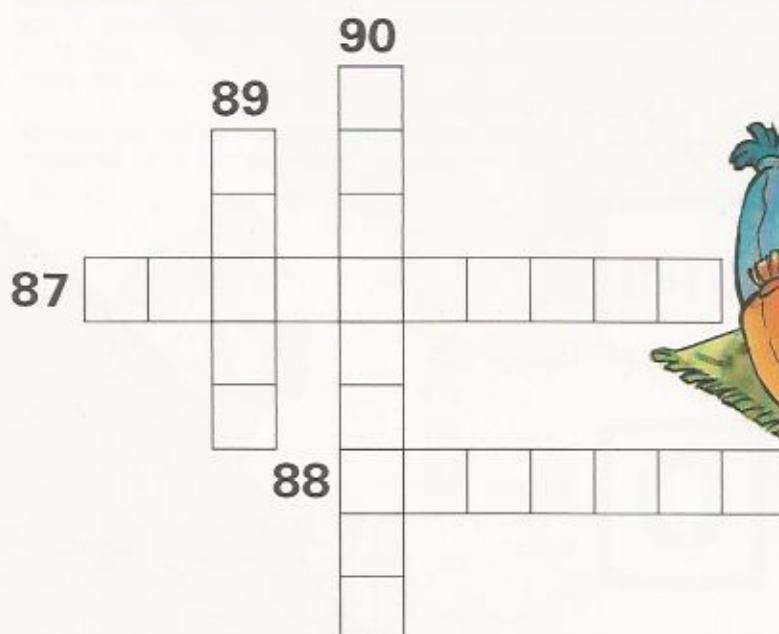
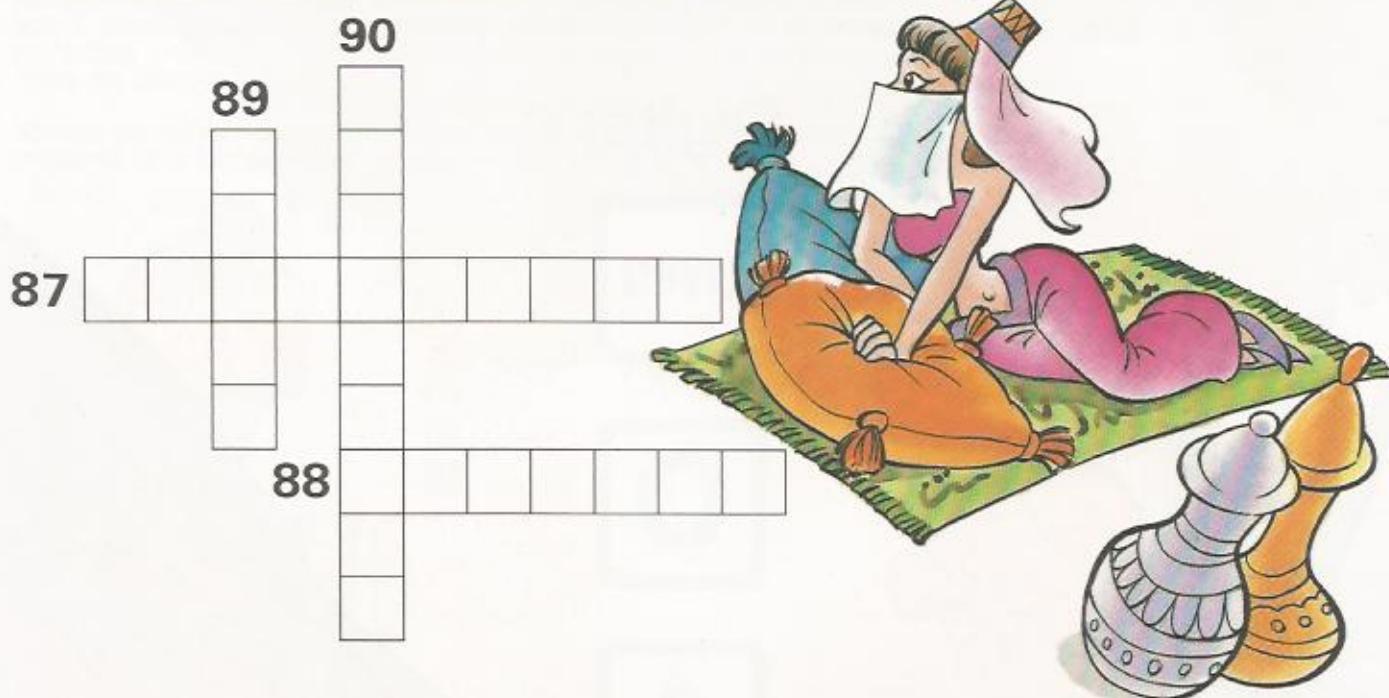
85 Qual é a lâmpada de Aladdin?



86 Qual destes objetos era usado no tempo das Mil e Uma Noites?



Cruzadinha



Horizontais

- 87** Foram inventados pelos árabes e servem para contar.
88 Ele encontrou uma lâmpada mágica.

Verticais

- 89** A principal cidade do império árabe.
90 Ela contou mais de mil histórias.

87

■	algarismos
■	letras
■	calculadoras
■	máquinas

88

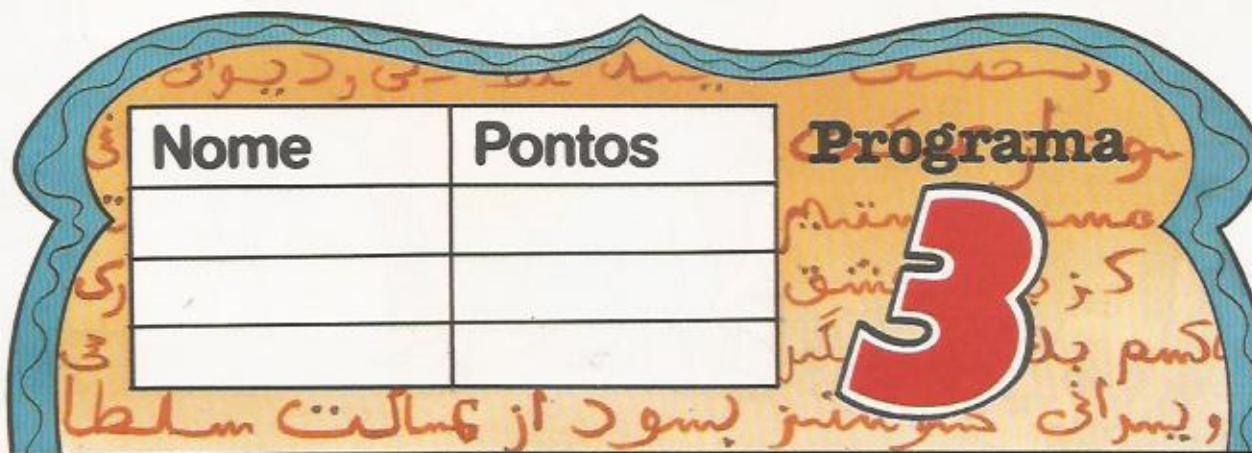
■	Sim-Sala Bim
■	Simbad
■	Ali Babá
■	Aladdin

89

■	Teerã
■	Bagdá
■	Egito
■	Marrocos

90

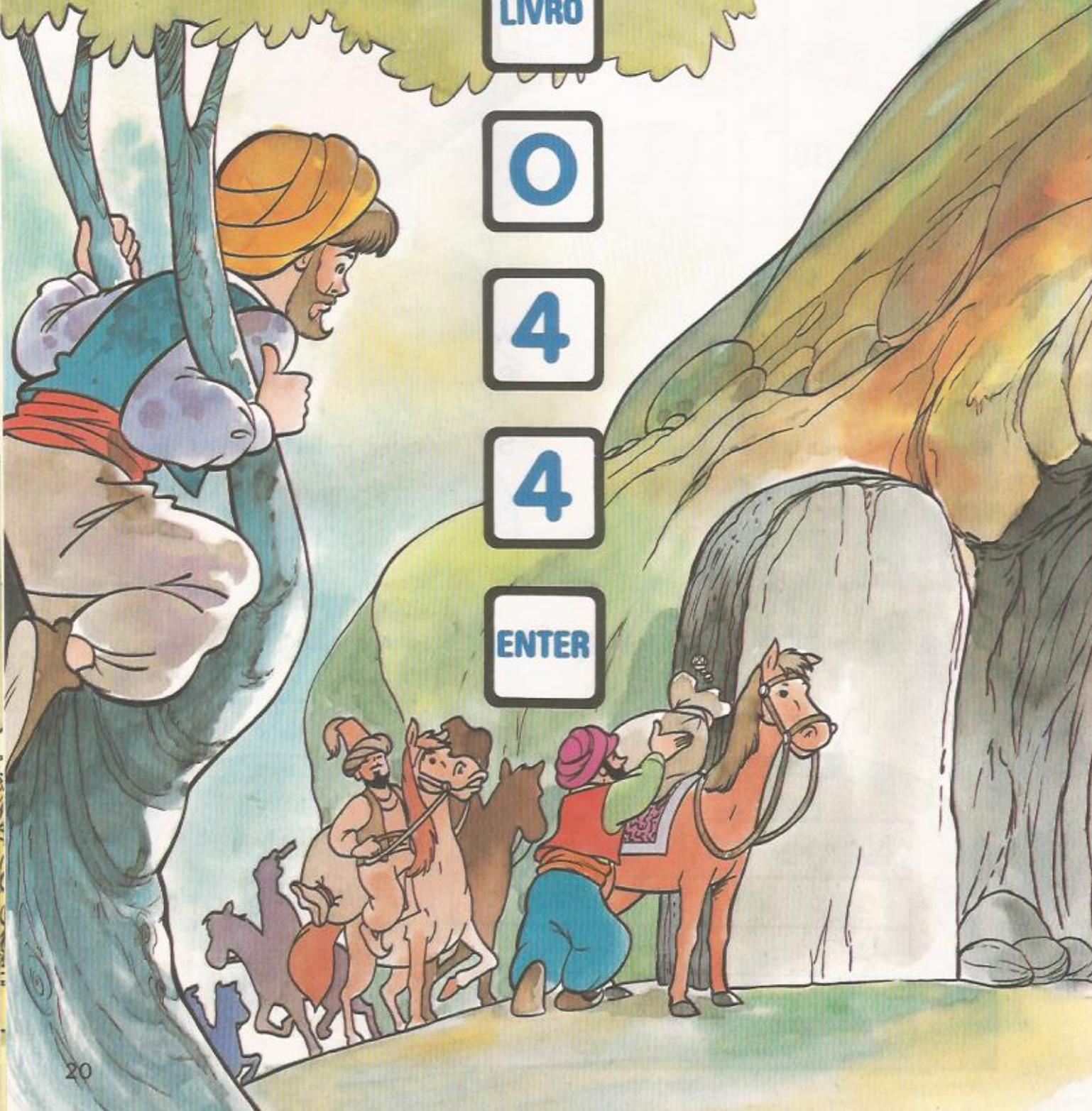
■	Sherazade
■	Cinderela
■	Dinazarde
■	Dona Benta



Programa 4

Para entrar neste programa, pressione as teclas de seu equipamento na ordem indicada abaixo.

Digite:



Ali Babá e os quarenta ladrões



Antigamente, no reino da Pérsia, viviam dois irmãos: um se chamava Cassim e o outro Ali Babá. Cassim tinha uma loja e era um dos homens mais ricos da cidade. Ali Babá, ao contrário, cortava lenha para vender no mercado e vivia com sua mulher numa casa no bosque.

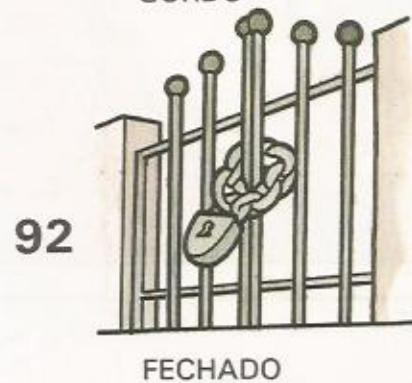
Vamos ver outros contrários. Preste atenção em cada uma das figuras abaixo e assinale a resposta que tem sentido oposto ao da figura.



91

GORDO

- quadrado
- alto
- loiro
- magro



92

FECHADO

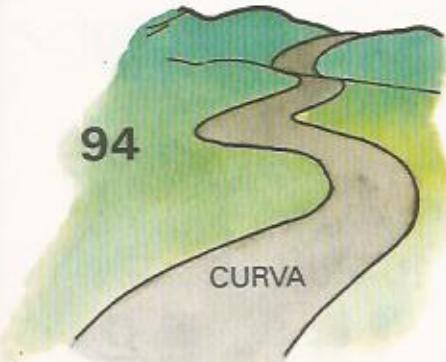
- pequeno
- aberto
- dourado
- baixo



93

NOITE

- azul
- dia
- grande
- curto



94

CURVA

- curta
- fácil
- magra
- reta



95

DOCE

- torto
- bonito
- salgado
- largo



96

SUJO

- estreito
- jovem
- limpo
- rico



97

ALEGRE

- feio
- alto
- triste
- claro



98

GRANDE

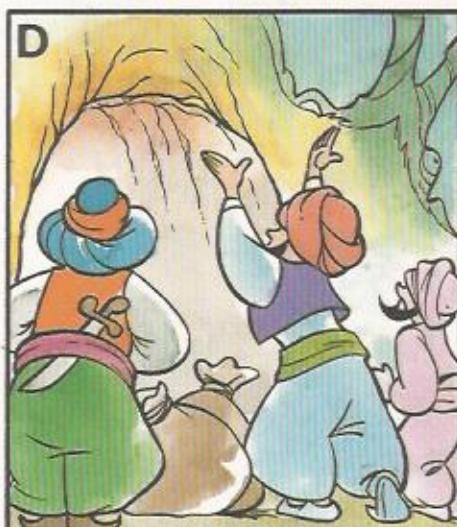
- comprido
- pequeno
- colorido
- difícil

Descobrindo o segredo



Um dia, Ali Babá estava no bosque quando ouviu um tropel de cavalos que se aproximavam. Subiu numa árvore e ficou escondido. Viu então chegarem quarenta cavaleiros, que pararam perto de uma grande pedra. Todos descarregaram pesados sacos da garupa dos cavalos. Um deles, que parecia ser o chefe, chegou perto da pedra e gritou: Abre-te, Sésamo! Ali Babá viu a pedra se abrir e aparecer uma caverna, na qual os ladrões entraram.

Coloque na ordem certa os quadrinhos que contam a história.



99 O 1º quadrinho é:

- | | |
|---|---|
| B | C |
| D | A |

100 O 2º quadrinho é:

- | | |
|---|---|
| A | B |
| C | F |

101 O 3º quadrinho é:

- | | |
|---|---|
| C | B |
| A | D |

102 O 4º quadrinho é:

- | | |
|---|---|
| C | A |
| B | D |

103 O 5º quadrinho é:

- | | |
|---|---|
| C | A |
| B | D |

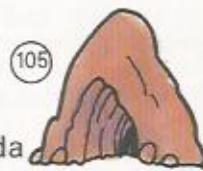
104 O 6º quadrinho é:

- | | |
|---|---|
| F | D |
| E | C |

A caverna misteriosa



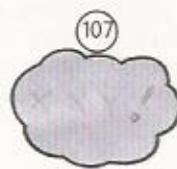
Escolha a palavra que substitui corretamente a figura numerada no texto abaixo.



Depois de algum tempo, os ladrões saíram da **105** com os



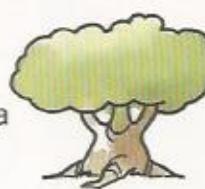
vazios. O chefe



ficou na frente da pedra e gritou **107**. Os ladrões montaram nos



e foram



embora a galope. Só então Ali Babá desceu da

109 chegou perto da pedra e



! Mais que depressa encheu de moedas de ouro o saco que tinha trazido para



a lenha e voltou correndo para sua **111**.

- 109**
- | | |
|---------------------------------------|-----------|
| ■ | bicicleta |
| ■ | escada |
| ■ | gruta |
| ■ | árvore |

- 105**
- | | |
|---------------------------------------|---------|
| ■ | chuva |
| ■ | caverna |
| ■ | praia |
| ■ | cadeia |

A ambição castigada

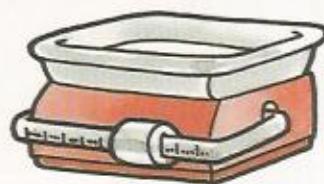


A mulher de Ali Babá mal conseguiu acreditar quando viu tanta riqueza! Resolveu pesar o ouro, e como não tinha balança, foi à casa de Cassim pedir uma emprestada. Mas a mulher de Cassim, que era muito curiosa, quis saber o que Ali Babá ia pesar. Então teve uma idéia: passou melado num dos pratos da balança. Quando a mulher de Ali Babá devolveu a balança, não reparou que uma moeda de ouro tinha ficado grudada no melado. Cassim e a mulher ficaram com inveja. Onde Ali Babá tinha encontrado ouro? Tanto insistiram, que Ali Babá contou o segredo.

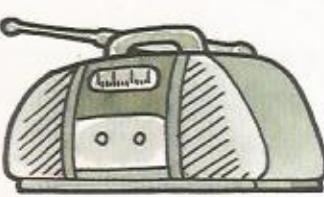
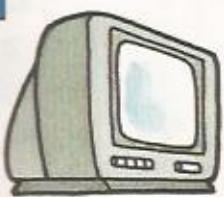
No dia seguinte, Cassim foi ao bosque. Encontrou a caverna e disse as palavras mágicas. Quando a pedra se abriu, Cassim ficou louco com tanto ouro. E passou horas lá dentro, enchendo sacos e mais sacos. De repente, viu que já era noite e precisava ir embora logo, antes que os ladrões voltassem. Só que não se lembrava mais das palavras que devia dizer para sair da caverna! Quando os ladrões chegaram, encontraram Cassim dentro da gruta. Ficaram furiosos e deram uma grande surra no irmão de Ali Babá, que voltou para casa sem nada!

Em cada linha, aponte o objeto que serve para...

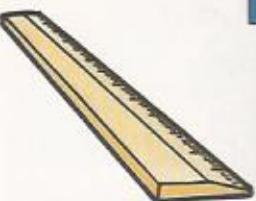
112 Pesar alimentos:



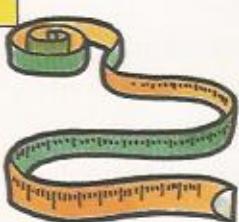
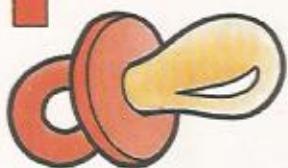
113 Pesar pessoas:



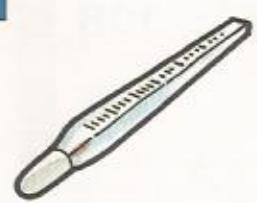
114 Medir o comprimento:



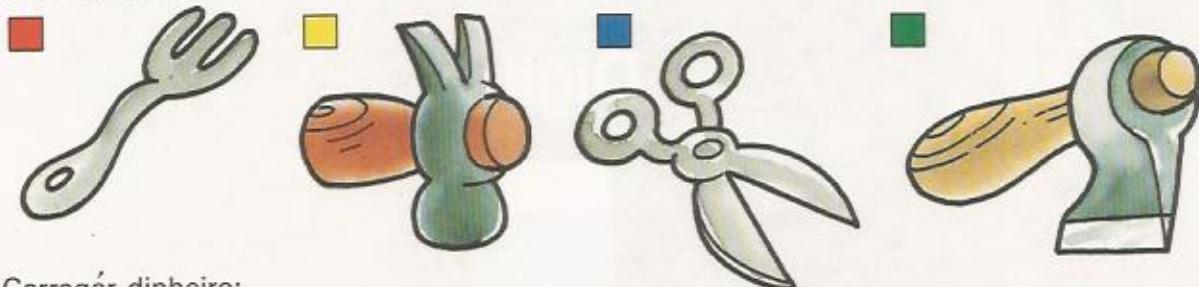
115 Medir líquidos:



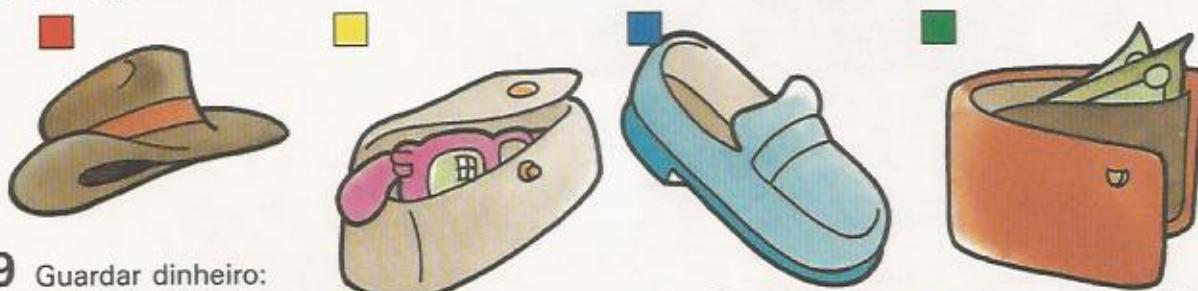
116 Medir temperatura:



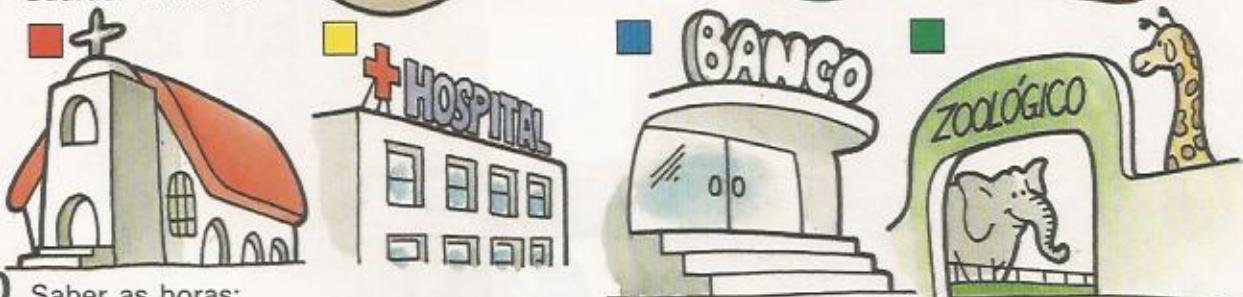
117 Cortar lenha:



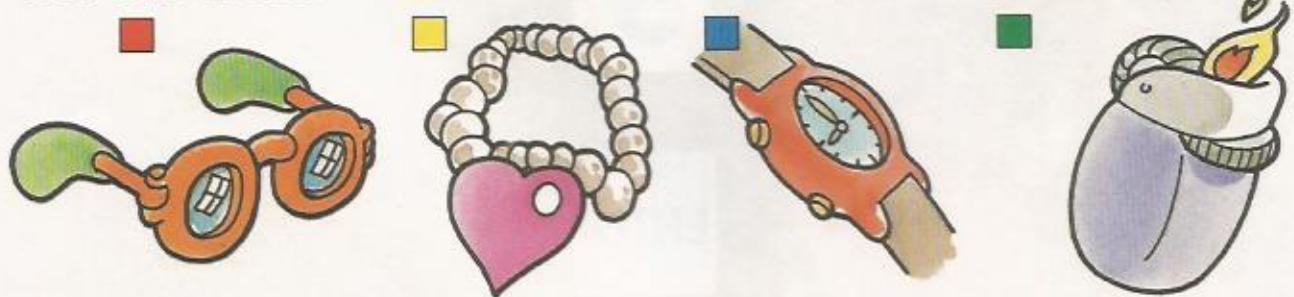
118 Carregar dinheiro:



119 Guardar dinheiro:



120 Saber as horas:



Nome

Pontos

Programa



Programa 5

Para entrar este programa, pressione as teclas de seu equipamento na ordem indicada abaixo.

Digite:

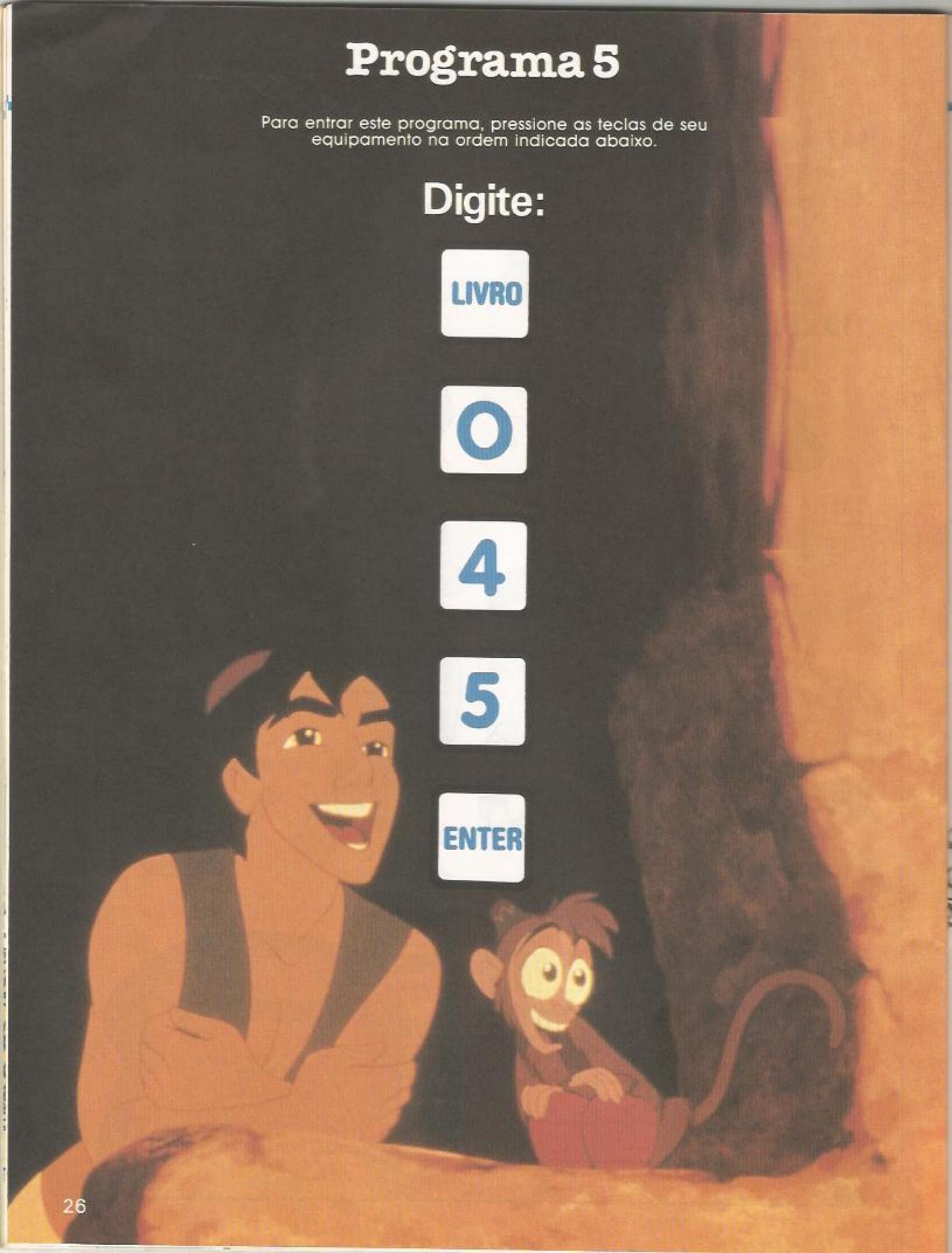
LIVRO

O

4

5

ENTER

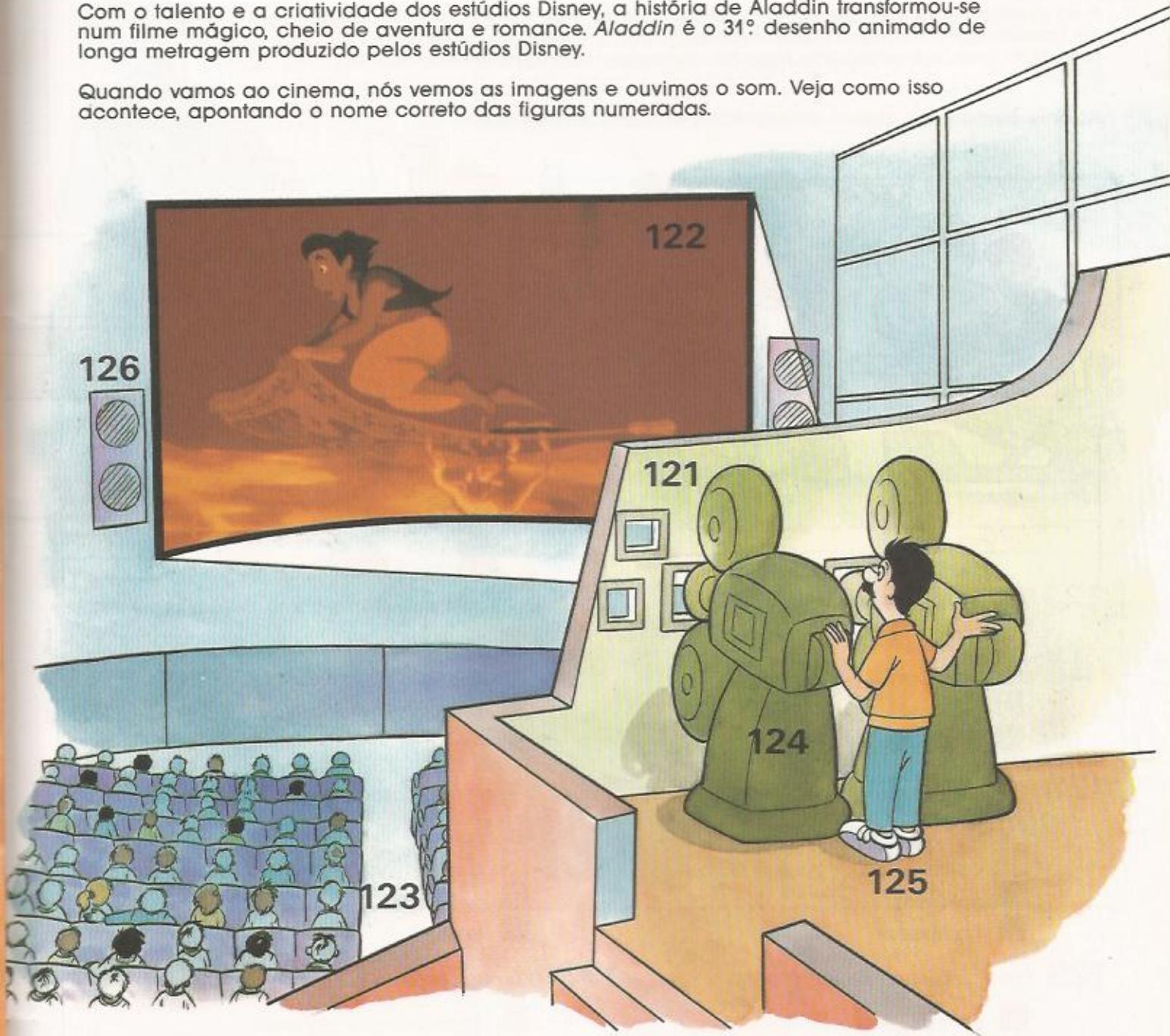


O filme



Com o talento e a criatividade dos estúdios Disney, a história de Aladdin transformou-se num filme mágico, cheio de aventura e romance. *Aladdin* é o 31º desenho animado de longa metragem produzido pelos estúdios Disney.

Quando vamos ao cinema, nós vemos as imagens e ouvimos o som. Veja como isso acontece, apontando o nome correto das figuras numeradas.



- 121**
- fita
 - roda
 - tira
 - filme

- 122**
- quadro
 - lençol
 - parede
 - tela

- 123**
- espectadores
 - passageiros
 - amigos
 - animais

- 124**
- projetor
 - câmera
 - elevador
 - microfone

- 125**
- bilheteiro
 - lanterninha
 - projecionista
 - público

- 126**
- televisão
 - luminária
 - cinzeiro
 - caixa de som

Como se faz um filme



Para produzir um filme, centenas de técnicos trabalham durante vários meses. Cada um faz uma coisa diferente, e no fim tudo se junta num grande espetáculo de imagens e sons, que divide e emociona milhares de espectadores no mundo inteiro.

Aponte o nome de alguns desses técnicos que fazem cinema:



127 O escreve a história do filme.

- médico
- roteirista
- jornalista
- fotógrafo

128 Os montam os cenários.

- advogados
- carpinteiros
- soldados
- bombeiros

129 Os cuidam da iluminação.

- encanadores
- lixeiros
- pedreiros
- eletricistas

130 Os figurinistas e costureiros fazem as

- almoço
- cócegas
- malas
- roupas

131 O diz aos atores como devem representar.

- professor
- diretor
- técnico
- juiz

132 O diretor de fotografia filma tudo com a

- mão
- câmera
- batedeira
- tesoura

133 Quanto custou a produção de *Aladdin*?

- 10 milhões de dólares
- 1 bilhão de dólares
- 20 mil dólares
- 35 milhões de dólares

134 Quanto tempo demorou a produção do filme?

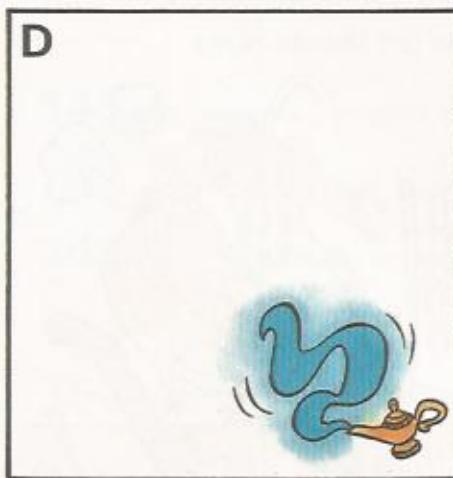
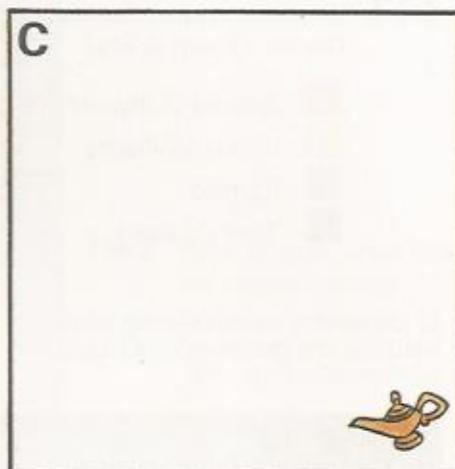
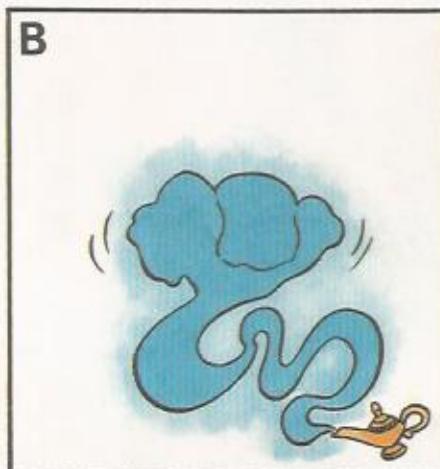
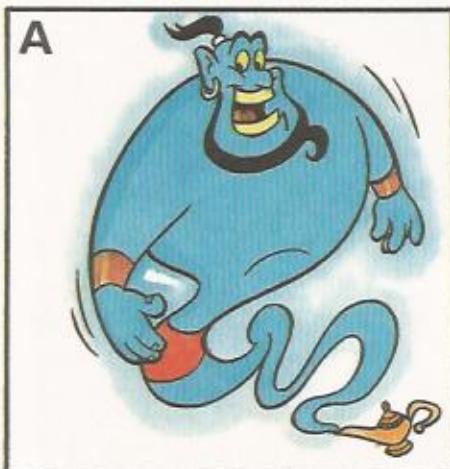
- 3 anos
- 2 dias
- 1 mês
- 3 horas

O desenho animado



Alguns filmes, como *Aladdin*, são feitos fotografando-se desenhos em vez de atores. Vários artistas trabalham, fazendo milhares de desenhos. Cada desenho é um pouquinho diferente do anterior. Depois, uma câmera especial filma os desenhos um após o outro. Quando o filme é projetado na tela, as imagens parecem estar em movimento.

Para aprender como se faz um desenho animado, coloque os desenhos abaixo na ordem certa.



135 O 1º desenho é:

- | | | | |
|--|---|--|---|
| | B | | A |
| | C | | D |

138 O 4º desenho é:

- | | | | |
|--|---|--|---|
| | A | | B |
| | F | | C |

136 O 2º desenho é:

- | | | | |
|--|---|--|---|
| | F | | A |
| | D | | E |

139 O 5º desenho é:

- | | | | |
|--|---|--|---|
| | D | | B |
| | F | | A |

137 O 3º desenho é:

- | | | | |
|--|---|--|---|
| | A | | C |
| | B | | D |

140 O 6º desenho é:

- | | | | |
|--|---|--|---|
| | E | | A |
| | C | | F |

O som e a música



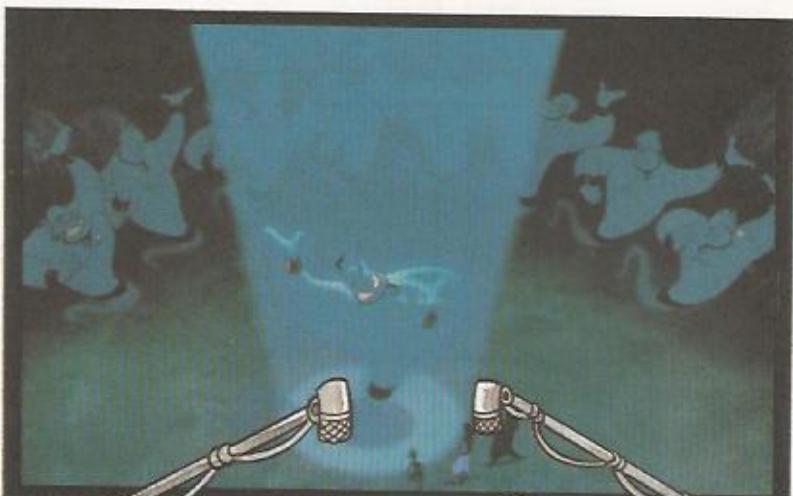
Cada ator grava a fala de um personagem. Depois, o editor monta o filme para juntar o som com a imagem, tomando cuidado para que a voz que foi gravada saia junto com o movimento da boca do personagem.

A trilha sonora e a canção de *Aladdin*, premiadas com o Oscar e com o Globo de Ouro, foram compostas especialmente para o filme. Para que a música acompanhe bem as imagens, os músicos vêem o filme enquanto tocam.

- 141** Um ator muito famoso fez a voz do Gênio. Quem é ele?

- Arnold Schwarzenegger
- Robin Williams
- Rambo
- Tom Cruise

O desenho mostra uma orquestra tocando no estúdio de gravação. O que indicam os números?



144



145



- 142** Allan Menken compôs a de *Aladdin*.

- história
- cor
- roupa
- trilha sonora

143 Qual é o nome da canção premiada do filme?

- O Gênio e a Fumaça
- A Caverna dos Horrores
- A Bruxa Malvada
- Todo um Mundo Novo



- 144**
- flores
 - livros
 - bonecos
 - músicos

- 145**
- médicos
 - pintores
 - cantora
 - soldados

- 146**
- bailarino
 - fotógrafo
 - diretor
 - maestro

Os filmes de sucesso são também lançados em vídeo.
Assim, a gente pode assistir de novo, quantas vezes quiser, sem sair de casa!



147 Para alugar uma fita de vídeo vamos à

- igreja
- padaria
- locadora
- feira

148 As imagens gravadas na fita de vídeo aparecem na tela da

- janela
- televisão
- microondas
- parede

149 O filme *Aladdin*, que teve 5 indicações para o Oscar, foi produzido nos estúdios

- Metro
- Disney
- Universal
- Togo

150 *Aladdin* tem minutos de duração.

- 380
- 84
- 20
- 15

Nome	Pontos	Programa
		5

Programa 6

Este programa é uma revisão. Serão seis questões de cada um dos programas anteriores escolhidas ao acaso.
Para entrar neste programa, pressione as teclas de seu equipamento na ordem indicada abaixo.

Digite:

LIVRO

O

4

6

ENTER

Nome	Pontos	Programa
		6

QUE DIVERSÃO LEGAL!

Conheça logo estes outros livros do PENSE BEM! São assuntos atuais, divertidos, com muitos testes, quebra-cabeças e brincadeiras.

E agora, para alegria geral, começam a entrar em cena os incríveis heróis do mundo **DISNEY**: o Pato Donald, Mickey, os Duck Tales e toda a turma. Aventuras, Corpo Humano e outros temas sensacionais! Não perca!

Você encontra os livros da série PENSE BEM nas lojas de brinquedos e nos grandes magazines.

Se você deseja obter qualquer informação sobre os produtos TEC TOY, escreva para:
TEC TOY Indústria e Comércio Ltda.
Av. Ermanno Marchetti, 576
CEP 05038-000 — São Paulo, Capital.
Centro de Atendimento: tel. (011) 831-2266

© Disney

0



7 891196 202353

202350