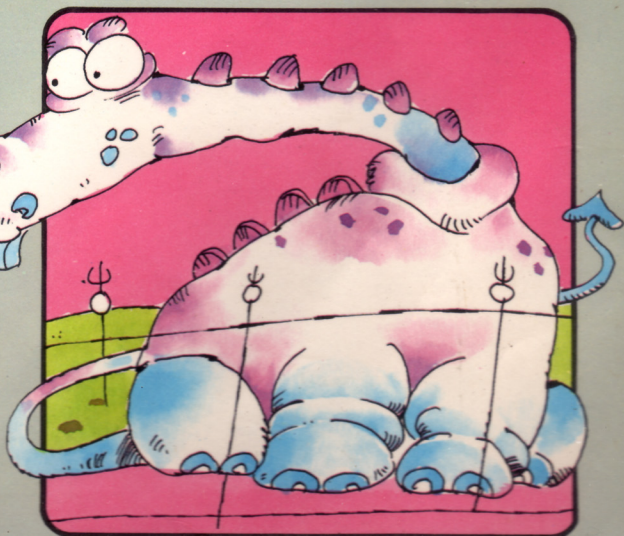
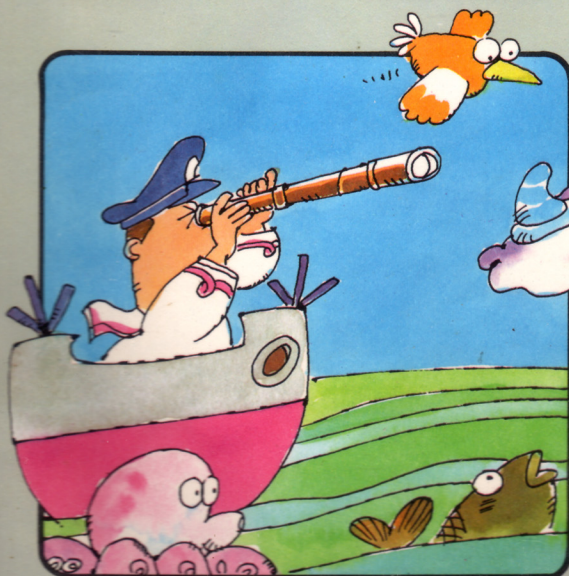
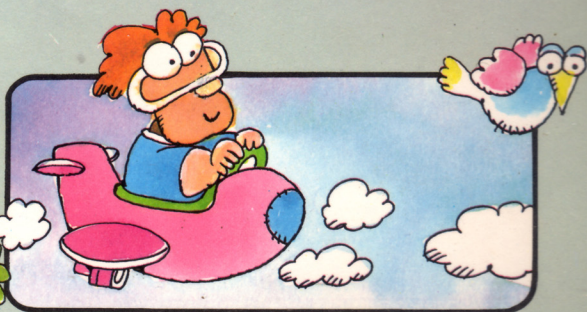


PENSE BEM





NOVA CULTURAL

EDITOR
RICHARD CIVITA

Presidente
Flavio Barros Pinto

Diretoria
Anselmo Pecci, Iara Rodrigues,
Pierluigi Bracco, Plácido Nicoletto,
Walter Thomé

Redação
Diretor: Carmo Chagas
Editores Executivos: Stefania Crema,
Berta Sztark Amar
Editora Chefe: Maria Elizabeth Gobbi
Editor Assistente: Paulo Felipe Mendrone
Chefe de Arte: Sérgio Cáfare Furlani
Assistentes de Arte: Roberto Ricardo,
Vitório de Paulo Gazolli

Colaboração
Assessoria Pedagógica: Helena de Brito

Comercial
Diretor: Plácido Nicoletto
Gerente Comercial: Joaquim
Celestino da Silva
Gerente de Circulação: Denise Maria Mozol
Gerente de Propaganda e Promoções:
José Carlos Mádio
Gerente de Pesquisa e Análise de Mercado:
Wagner M.P. Nabuco de Araújo

CLC

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

Presidente: Richard Civita
Diretoria: Flavio Barros Pinto, João Gomez,
Menahem M. Politi, René C.X. Santos,
Stélio Alves Campos

©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.

© Editora Nova Cultural Ltda.
Direitos cedidos pela TEC TOY
Indústria de Brinquedos Ltda.,
licenciada pela Video Technology Ind.

Edição organizada pela Editora Nova Cultural Ltda.,
Avenida Brigadeiro Faria Lima, 2 000 — 3º andar —
CEP 01452 — São Paulo, Brasil.
(Artigo 15 da Lei 5 988 de 14/12/1973.)

Esta obra foi composta na AM Produções Gráficas Ltda.
e impressa na Divisão Gráfica da Editora Abril S.A.

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

Digite:

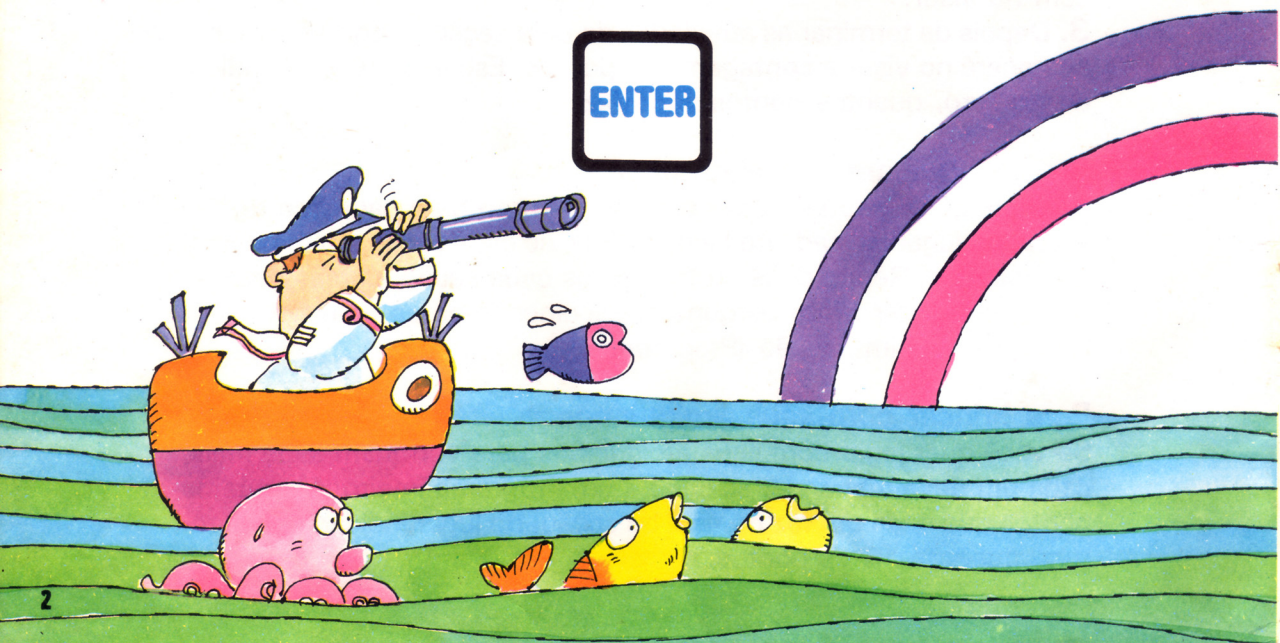
LIVRO

O

3

1

ENTER



1



Leite



Lata



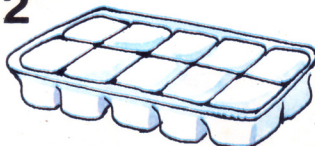
Café



Mel



2



Gelo



Fruta



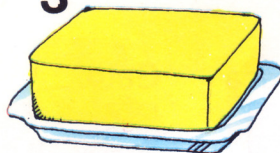
Pato



Bolo



3



Copo



Mesa



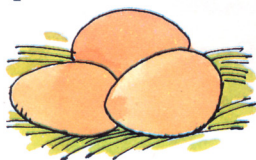
Chá



Manteiga



4



Faca



Teto



Ovos



Bule



5



Carro



Queijo



Beijo



Casa



6



Pão



Geléia



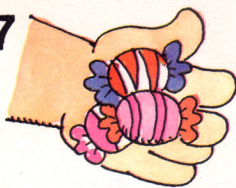
Sopa



Sorvete



7



Balas



Selo



Uvas



Bocas



8



Jarra



Torre



Terra



Carro



9



Dedo



Lua



Vaca



Gato



10



Sol



Sapo



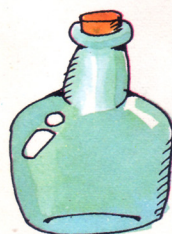
Suco



Lápis



11



Cama



Garrafa



Caneta



Girafa



12



Litro



Lata



Queijo

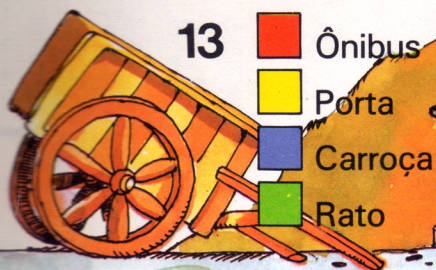


Pão



No quintal

Como se chamam essas figuras?

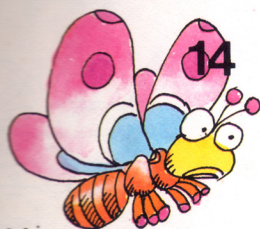


13

- Ônibus
- Porta
- Carroça
- Rato

17

- Navio
- Cana
- Avião
- Casa



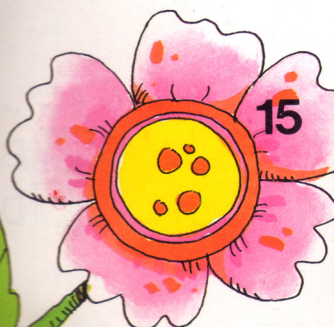
14

- Leão
- Vaca
- Cavalo
- Borboleta



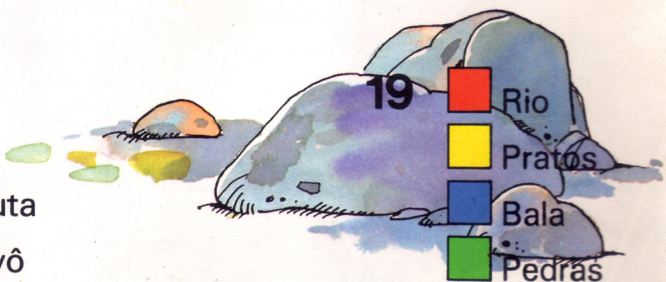
18

- Pato
- Cachorro
- Camelo
- Coelho



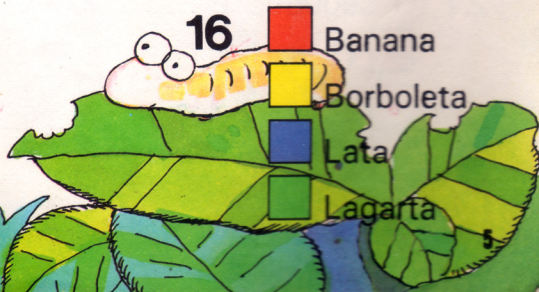
15

- Flauta
- Vovô
- Ovo
- Flor



19

- Rio
- Pratos
- Bala
- Pedras

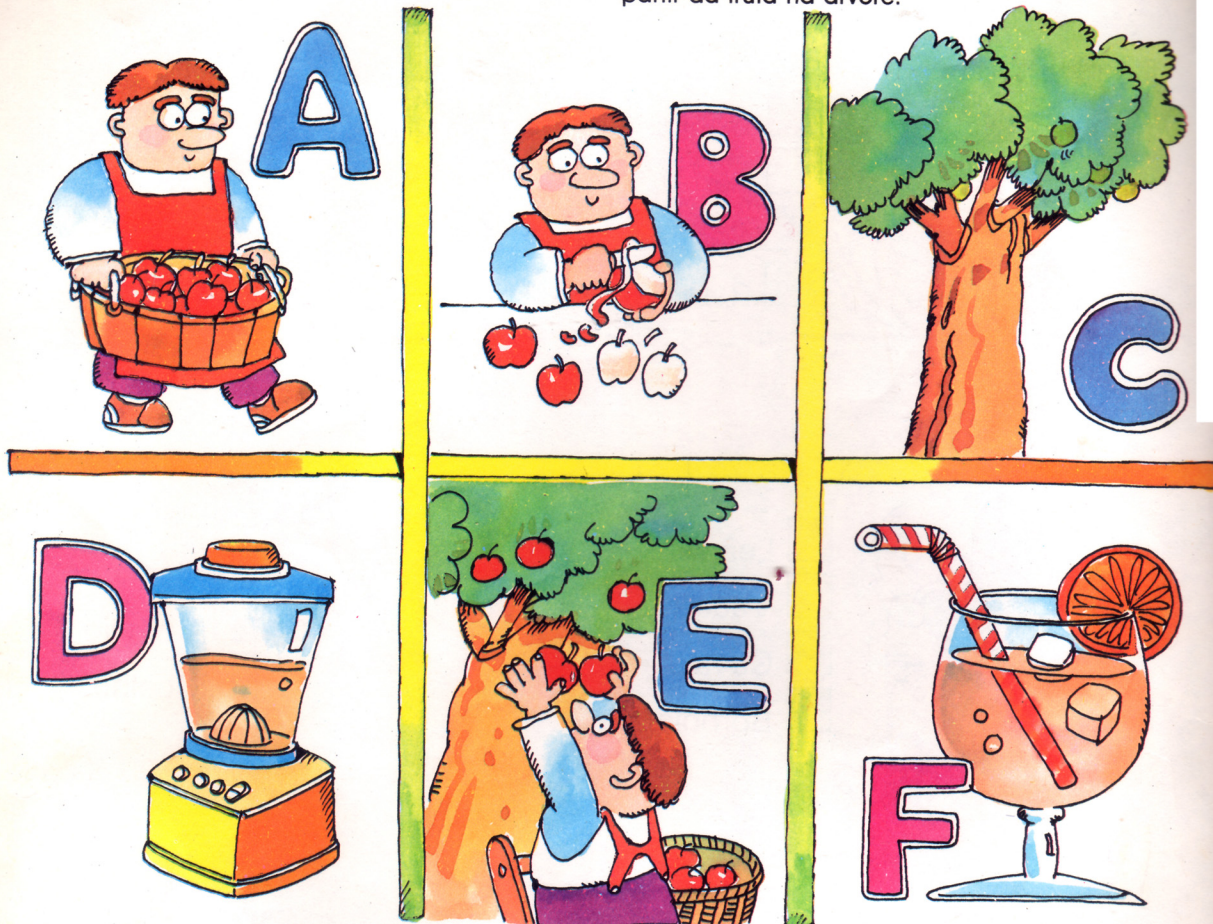


16

- Banana
- Borboleta
- Lata
- Lagarta

A ordem certa

Nas figuras abaixo, descubra a ordem correta dos quadrinhos para fazer um refresco de maçã a partir da fruta na árvore.



20 O primeiro é



22 O terceiro é



24 O quinto é



21 O segundo é



23 O quarto é

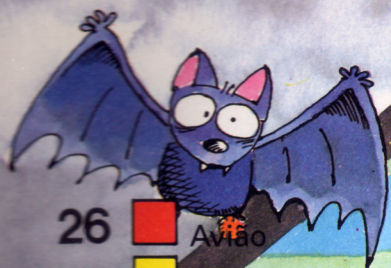


25 O sexto é



Coisas que assustam

Qual o nome das figuras?



26



Avião



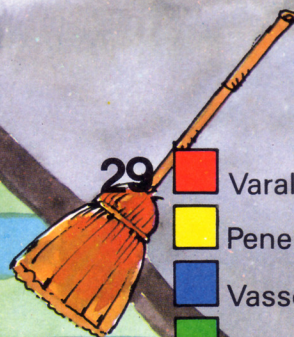
Pata



Morcego



Pipa



29



Varal



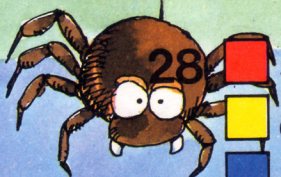
Peneira



Vassoura



Panela



28



Sapo



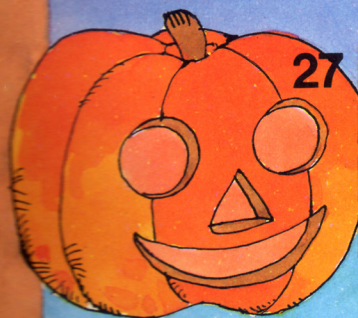
Grilo



Aranha



Cobra



27



Careta



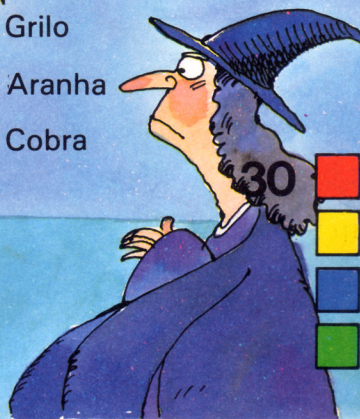
Laranja



Pudim



Vela



30



Xarope



Bruxa



Xale



Ameixa

Programa 1

Nome	Pontos



Programa 2

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

Digite:

LIVRO

O

3

2

ENTER



Na praia

Como se chamam essas figuras?

- 31
- Casa
 - Cebola
 - Sol
 - Céu

- 35
- Teto
 - Sol
 - Água
 - Caneta

- 32
- Praia
 - Braço
 - Flor
 - Jarra

- 36
- Pônei
 - Tucano
 - Navio
 - Mar

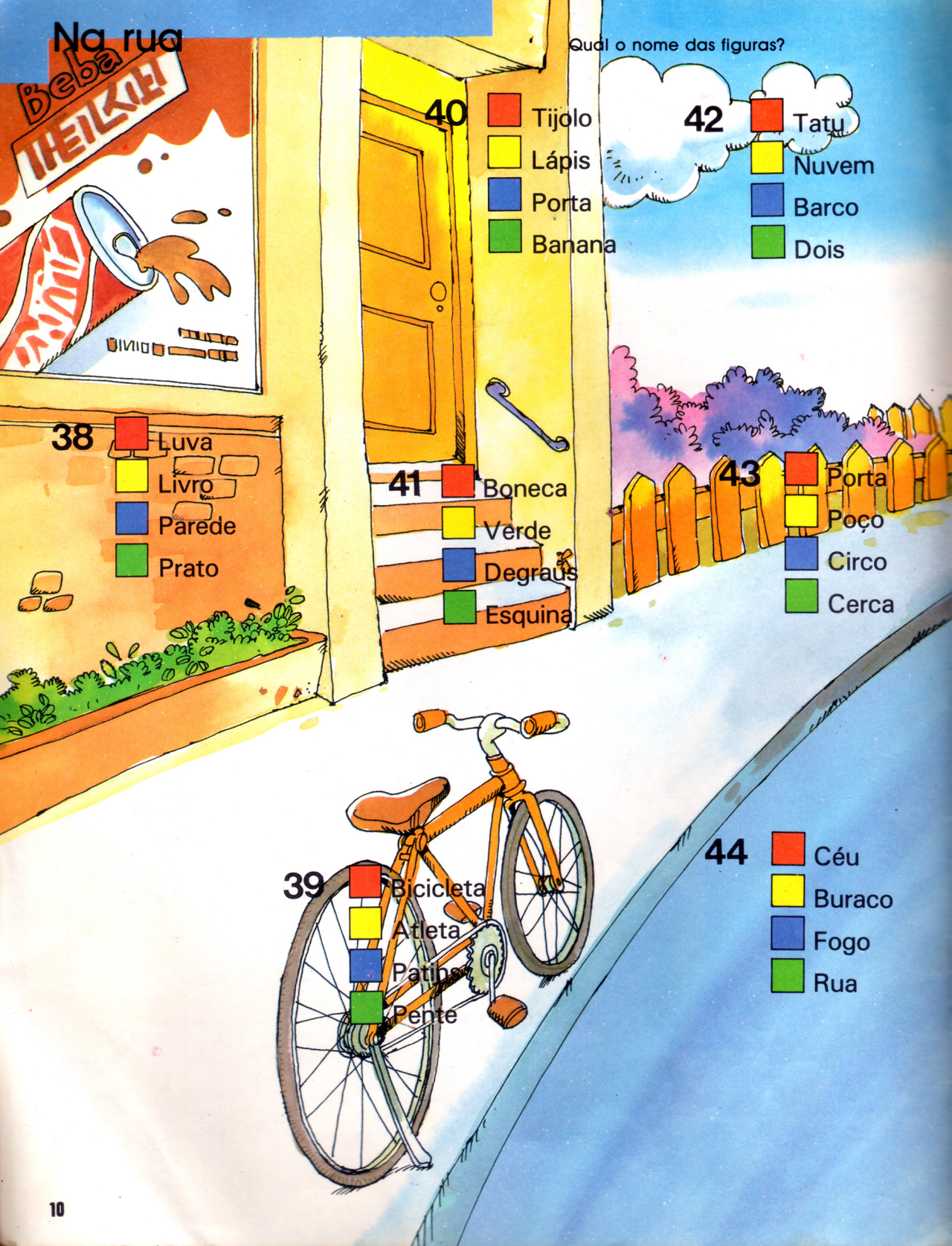
- 33
- Sapos
 - Patos
 - Ratos
 - Casa

- 34
- Bola
 - Rei
 - Menino
 - Bebê

- 37
- Tartaruga
 - Porco
 - Boi
 - Cavalo

Na rua

Qual o nome das figuras?



38

- Luva
- Livro
- Parede
- Prato

39

- Bicicleta
- Atleta
- Patins
- Pente

40

- Tijolo
- Lápis
- Porta
- Banana

41

- Boneca
- Verde
- Degraus
- Esquina

42

- Tatu
- Nuvem
- Barco
- Dois

43

- Porta
- Poço
- Circo
- Cerca

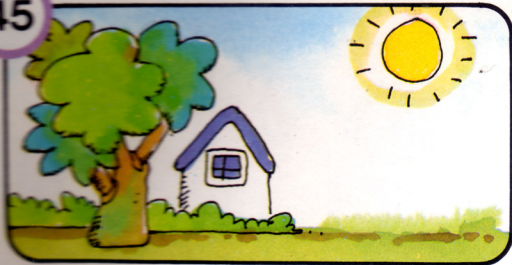
44

- Céu
- Buraco
- Fogo
- Rua

Estações do ano

Qual a resposta correta para essas questões?

45



Quando está claro, é

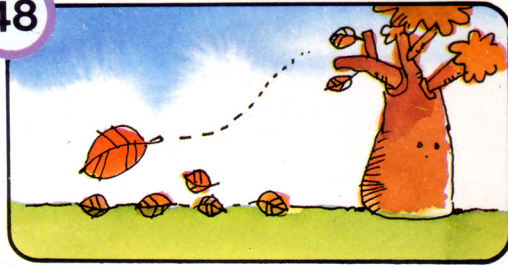
☐ mico

☐ casa

☐ lago

☐ dia

48



Estação em que as folhas caem.

☐ Camelo

☐ Outono

☐ Primavera

☐ Chuva

46



Quando está escuro, é.....

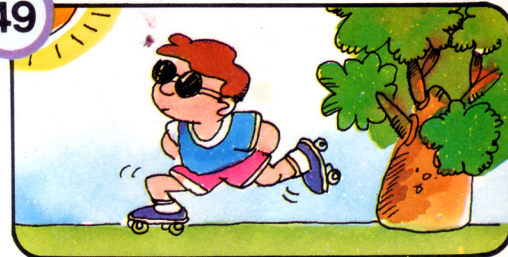
☐ ovo

☐ noite

☐ leite

☐ beijo

49



Estação muito quente.

☐ Porão

☐ Neve

☐ Inverno

☐ Verão

47



Estação em que cai neve.

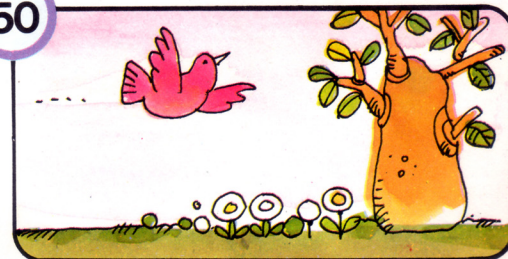
☐ Cedo

☐ Primavera

☐ Verão

☐ Inverno

50



Estação das flores.

☐ Brinco

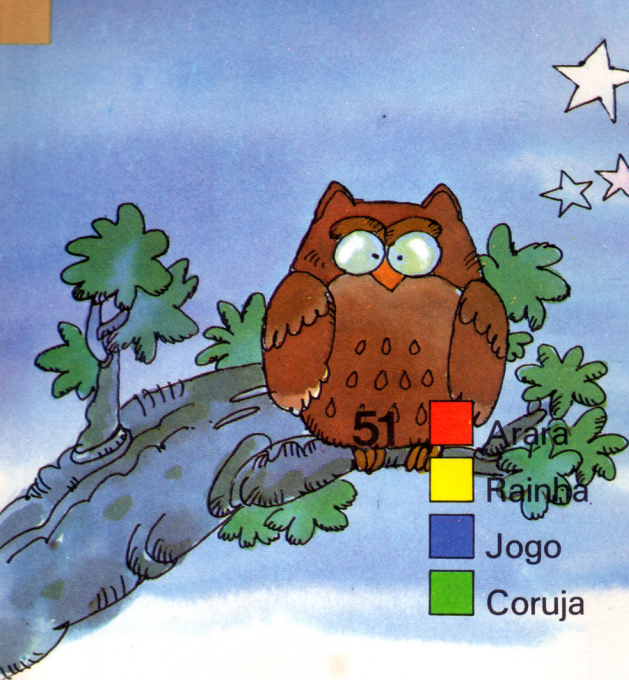
☐ Árvore

☐ Outono

☐ Primavera

Noite estrelada

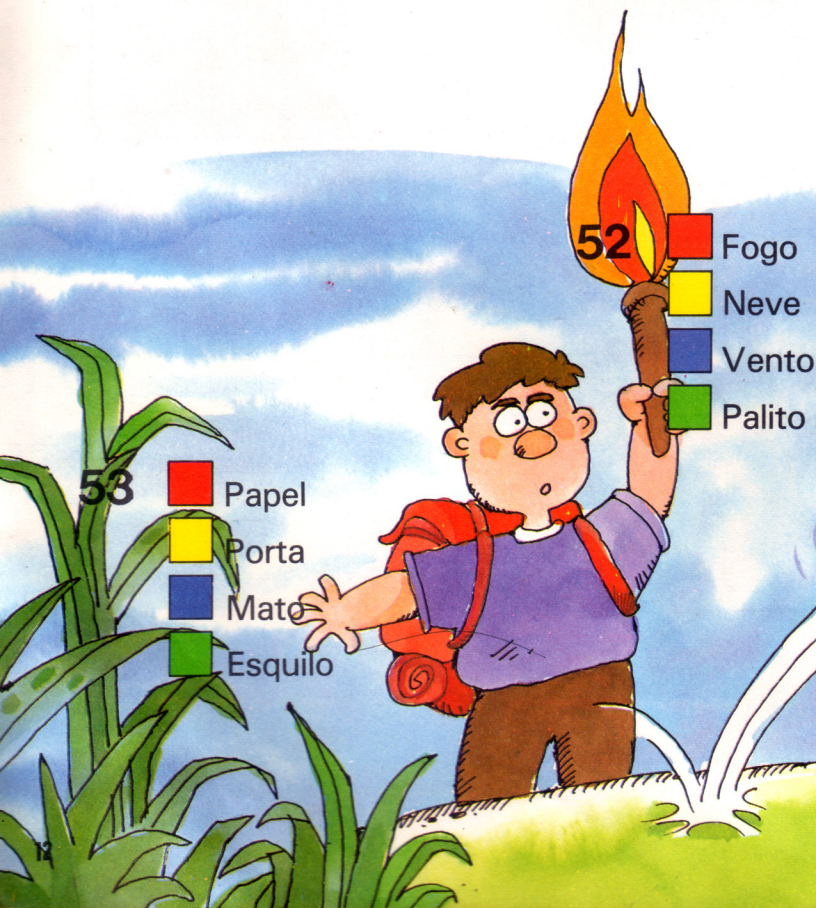
Como se chamam essas figuras?



- 51
- Arara
 - Rainha
 - Jogo
 - Coruja

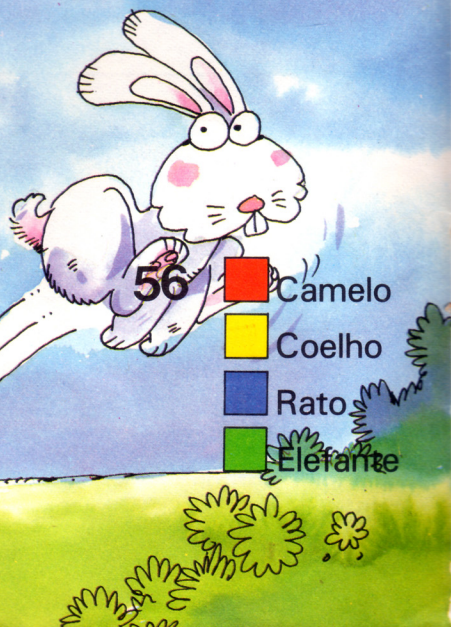
- 54
- Estrelas
 - Chapéu
 - Chute
 - Patos

- 55
- Lua
 - Verão
 - Flor
 - Janela



- 52
- Fogo
 - Neve
 - Vento
 - Palito

- 53
- Papel
 - Porta
 - Mato
 - Esquilo



- 56
- Camelo
 - Coelho
 - Rato
 - Elefante

57



Pena



Estrela



Telhado



Rua

59



Quarto



Morro



Perna



Caderno

58



Porta



Foto



Manga



Azul

60



Copo



Janela



Noite



Dia

Programa 2

Nome	Pontos



Programa 3

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

Digite:

LIVRO

O

3

3

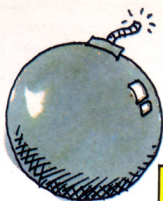
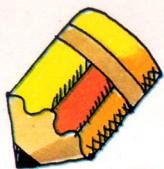
ENTER



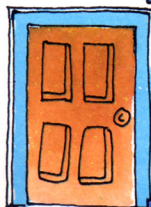
A primeira letra

Encontre a figura cujo nome começa com a mesma letra da figura à esquerda.

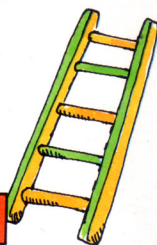
61



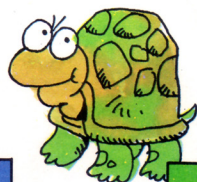
62



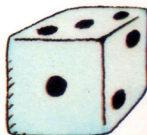
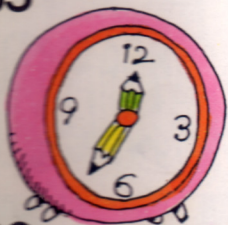
63



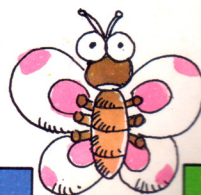
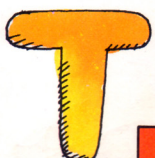
64



65



66



67



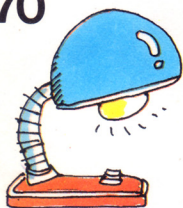
68



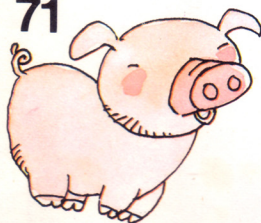
69



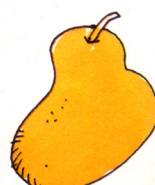
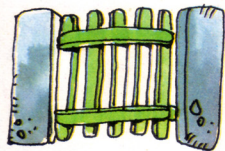
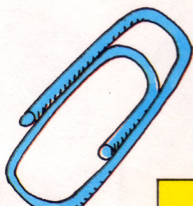
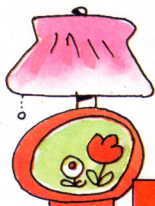
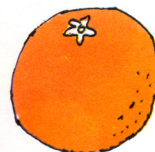
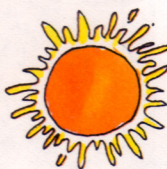
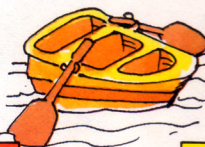
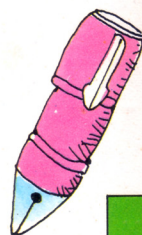
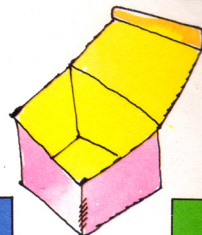
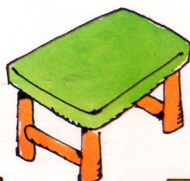
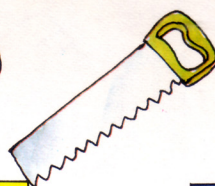
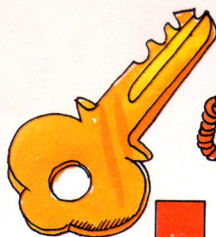
70



71



72



Números

Como se chamam esses números?

73

11

- Onça
- Ontem
- Onze
- Vagão

78

16

- Leite
- Dezesseis
- Dedo
- Bruxa

74

12

- Doze
- Maçã
- Rato
- Trinta

79

17

- Dezessete
- Pássaro
- Barco
- Vidro

75

13

- Treze
- Zebra
- Tábua
- Pente

80

18

- Queijo
- Creme
- Carro
- Dezoito

76

14

- Catorze
- Queijo
- Chave
- Sapo

81

19

- Geléia
- Dezenove
- Pátio
- Perna

77

15

- Lobo
- Trem
- Dado
- Quinze

82

20

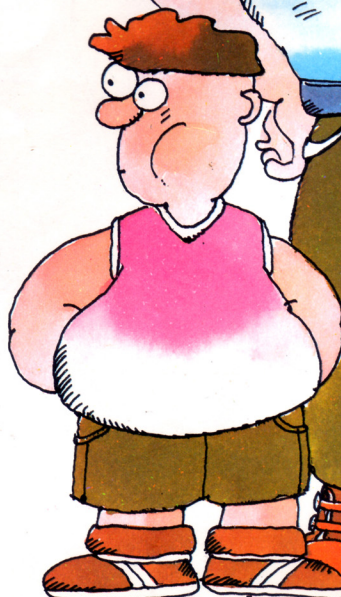
- Trem
- Vinte
- Polegar
- Telha

Vamos comparar

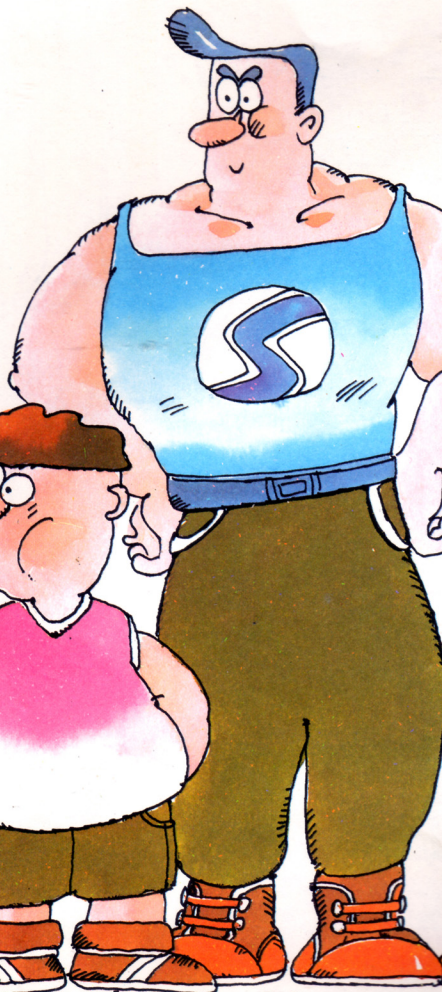
Quem é o mais...?



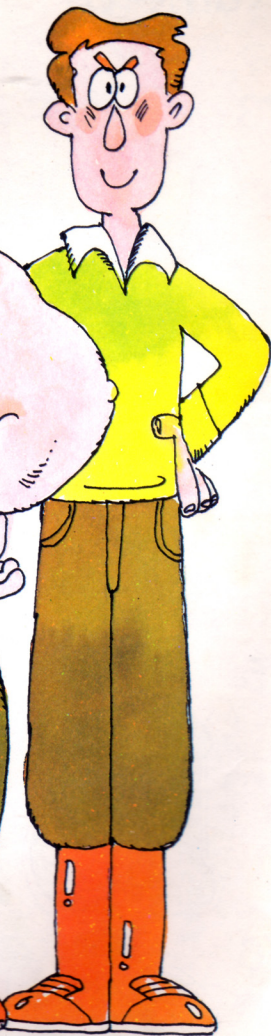
Edu



Luís



César



Davi

83 Quem é o mais alto?



Edu



César



Luís



Davi

85 Quem é o mais gordo?



Davi



Luís



Edu



César

84 Quem é o mais forte?



Davi



Edu



Luís



César

86 Quem é o mais magro?



Luís



Edu



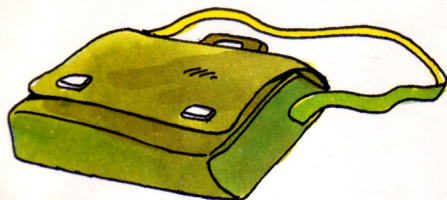
Davi



César

Como se chama?

87

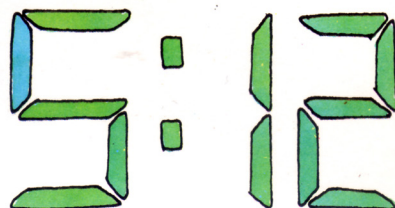


Objeto usado para carregar material escolar.

- | | |
|--------------------------------|--------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Bolo | <input type="checkbox"/> Mesa |
| <input type="checkbox"/> Bolsa | <input type="checkbox"/> Corda |

Responda corretamente.

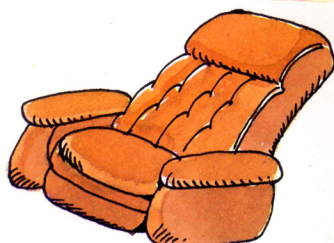
89



Maquinismo que nos dá a hora.

- | | |
|--------------------------------|----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Rei | <input type="checkbox"/> Classe |
| <input type="checkbox"/> Gordo | <input type="checkbox"/> Relógio |

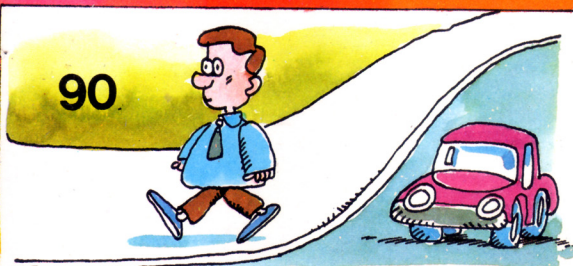
88



É macio e feito para sentar.

- | | |
|-----------------------------------|---------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Poltrona | <input type="checkbox"/> Cor |
| <input type="checkbox"/> Roupas | <input type="checkbox"/> Cabelo |

90



Lugar ao lado da rua, onde as pessoas andam.

- | | |
|----------------------------------|---------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Parque | <input type="checkbox"/> Banco |
| <input type="checkbox"/> Calçada | <input type="checkbox"/> Jardim |

Programa 3

Nome	Pontos



Programa 4

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

Digite:

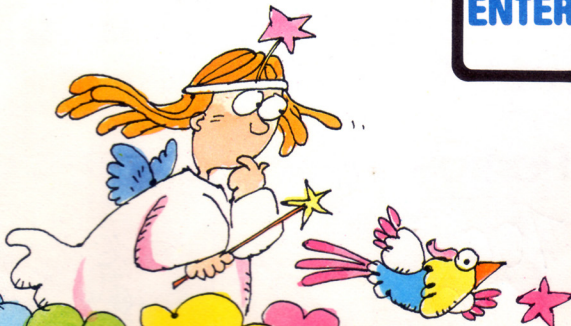
LIVRO

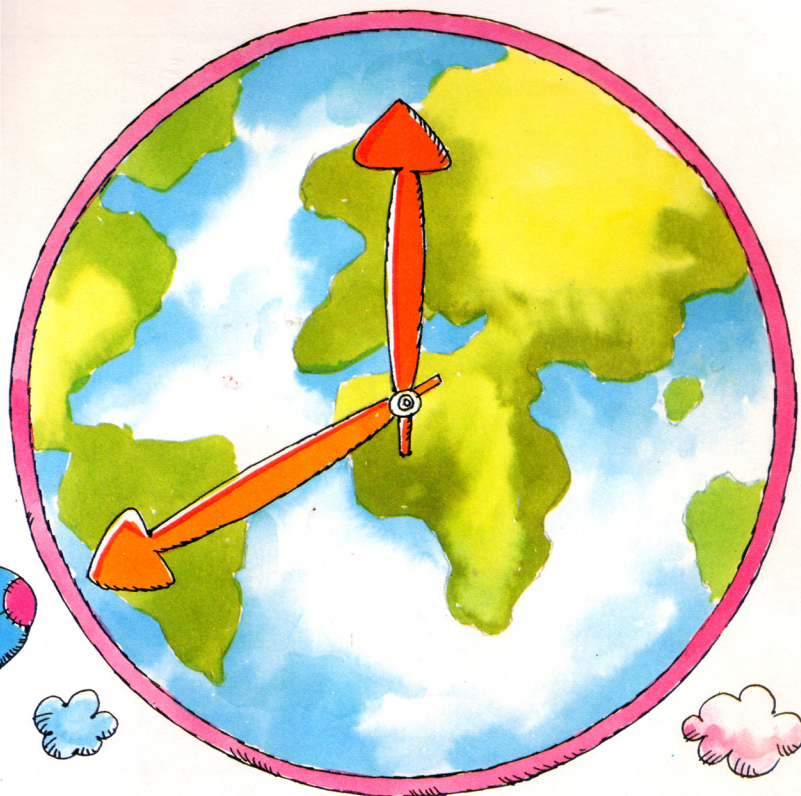
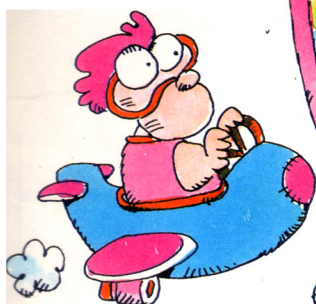
O

3

4

ENTER





91 Um ano = dias.

- | | |
|------------------------------|------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 365 | <input type="checkbox"/> 363 |
| <input type="checkbox"/> 366 | <input type="checkbox"/> 362 |

94 Um dia = horas.

- | | |
|-----------------------------|-----------------------------|
| <input type="checkbox"/> 12 | <input type="checkbox"/> 36 |
| <input type="checkbox"/> 24 | <input type="checkbox"/> 23 |

92 Um ano = meses.

- | | |
|----------------------------|-----------------------------|
| <input type="checkbox"/> 6 | <input type="checkbox"/> 8 |
| <input type="checkbox"/> 5 | <input type="checkbox"/> 12 |

95 Uma hora = minutos.

- | | |
|------------------------------|-----------------------------|
| <input type="checkbox"/> 120 | <input type="checkbox"/> 50 |
| <input type="checkbox"/> 30 | <input type="checkbox"/> 60 |

93 Uma semana = dias.

- | | |
|-----------------------------|-----------------------------|
| <input type="checkbox"/> 14 | <input type="checkbox"/> 11 |
| <input type="checkbox"/> 7 | <input type="checkbox"/> 13 |

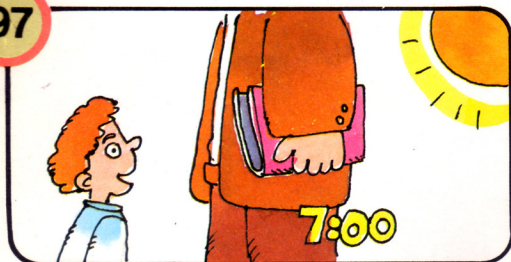
96 Um minuto = segundos.

- | | |
|------------------------------|-----------------------------|
| <input type="checkbox"/> 50 | <input type="checkbox"/> 60 |
| <input type="checkbox"/> 120 | <input type="checkbox"/> 40 |

A palavra certa

De acordo com as figuras, qual palavra deve ser usada?

97



Bom



andar



dia



obrigado



não

98



Quando nos despedimos.



Sim



Até amanhã



Tarde



Você

99



Quando nos encontramos com alguém.



Boné



Som



Como vai?



Adeus

100



Boa



noite



canto

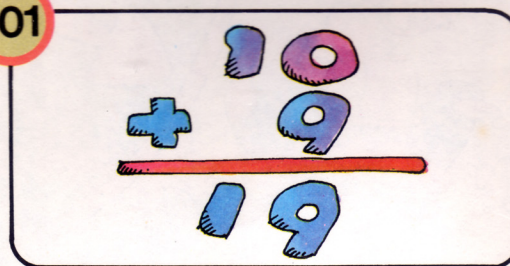


loja



casa

101



Quando está certo.



Colo



Nunca

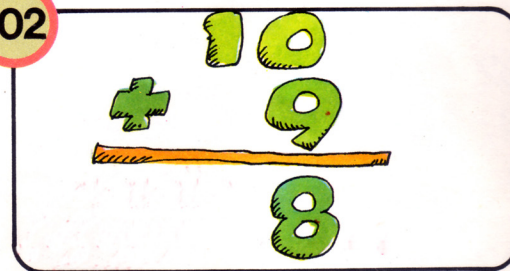


Sábado



Sim

102



Quando está errado.



Domingo



Sempre



Não



Forte

À beira-mar

Escolha a palavra certa para cada figura.

103

- Montanha
- Mundo
- Minuto
- Tempo

107

- Barco
- Caneta
- Disco
- Pingo

104

- Semana
- Alto
- Pastel
- Balde

105

- Vidro
- Areia
- Peixe
- Flor

106

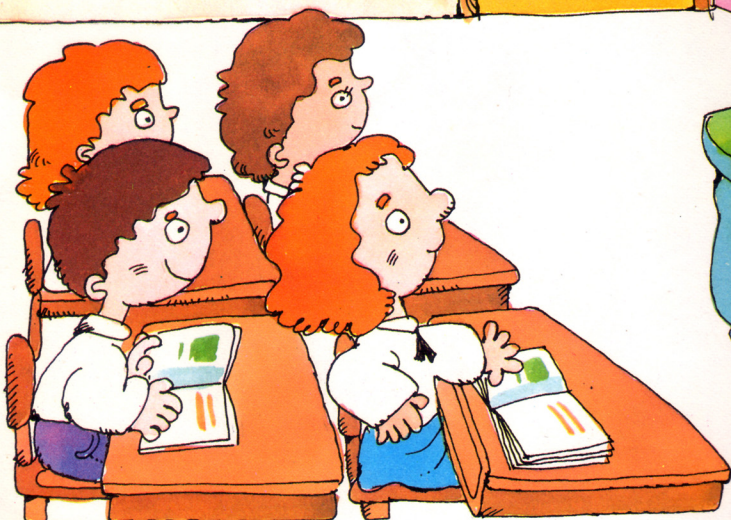
- Avião
- Porta
- Fora
- Mapa

108

- Moeda
- Caranguejo
- Queijo
- Coelho

109

- Pano
- Caixa
- Nadar
- Fogo



110 A pessoa que ensina
é o



quarto



tapete



prato



professor

111 Quem aprende são
os



alunos



não



escada



sim

112 O lugar onde os alunos estudam
é a



limpo



praia



escola



ralo

113 Os alunos devem
o professor.



ler



entrar



carta



ouvir

114 Os alunos não devem
..... durante a aula.



conversar



atenção



escrever



giz

115 Os alunos devem sempre
fazer suas



cinco



quietos



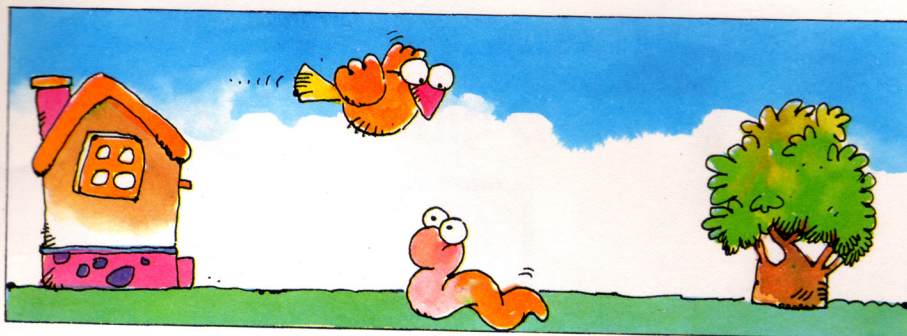
lições



quadro

Onde estão?

Olhe a gravura com atenção antes de completar cada frase.



116 O pássaro está no da gravura.

- | | |
|---------------------------------|--------------------------------|
| <input type="checkbox"/> chuva | <input type="checkbox"/> alto |
| <input type="checkbox"/> chapéu | <input type="checkbox"/> baixo |

119 A árvore está à na gravura.

- | | |
|-----------------------------------|----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> esquerda | <input type="checkbox"/> rio |
| <input type="checkbox"/> rato | <input type="checkbox"/> direita |

117 A minhoca está na parte de da gravura.

- | | |
|--------------------------------|--------------------------------|
| <input type="checkbox"/> caixa | <input type="checkbox"/> baixo |
| <input type="checkbox"/> cima | <input type="checkbox"/> balde |

120 A gravura está à sua

- | | |
|--------------------------------|---------------------------------|
| <input type="checkbox"/> alto | <input type="checkbox"/> frente |
| <input type="checkbox"/> atrás | <input type="checkbox"/> folha |

118 A casa está à na gravura.

- | | |
|----------------------------------|-----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> direita | <input type="checkbox"/> barco |
| <input type="checkbox"/> carro | <input type="checkbox"/> esquerda |

Programa 4

Nome	Pontos

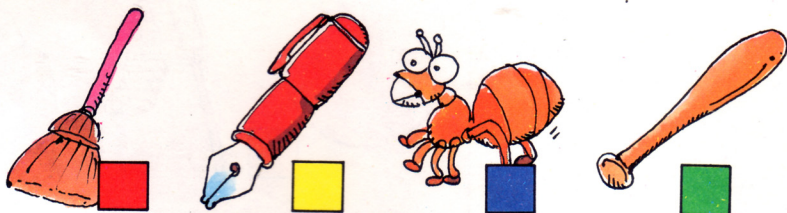


Mesma letra

Em cada fileira, qual é a figura cujo nome começa com a letra da esquerda?

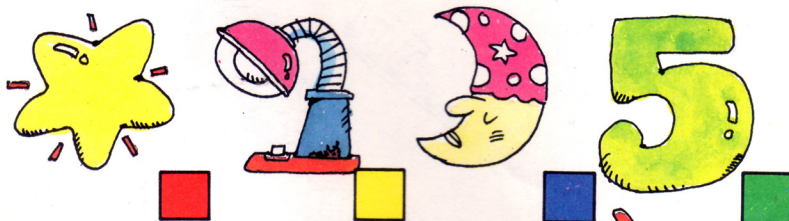
121

A



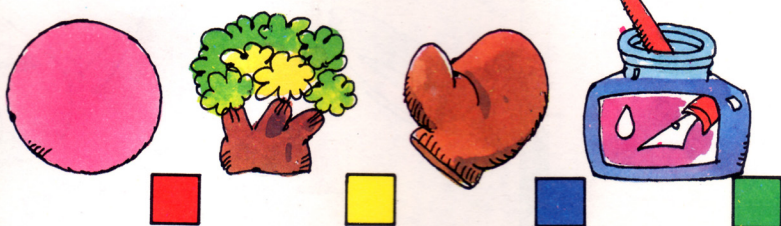
122

C



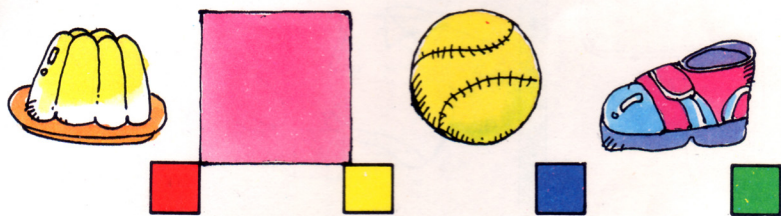
123

T



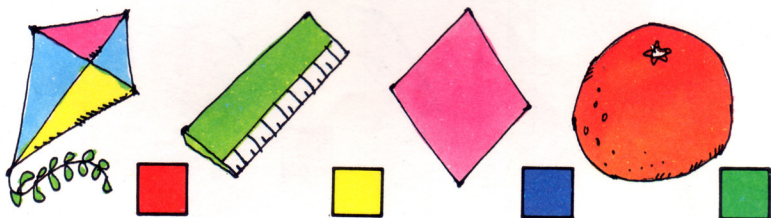
124

G



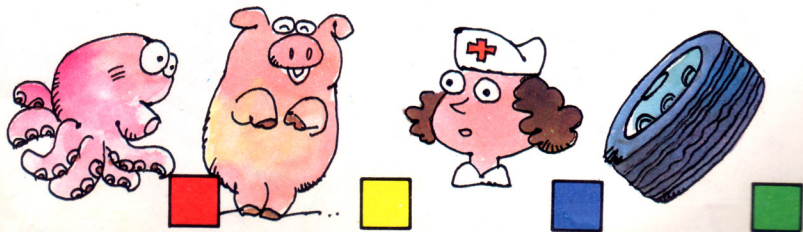
125

P

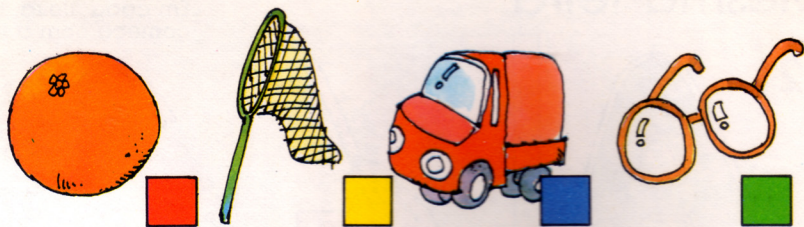
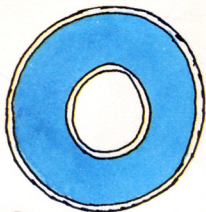


126

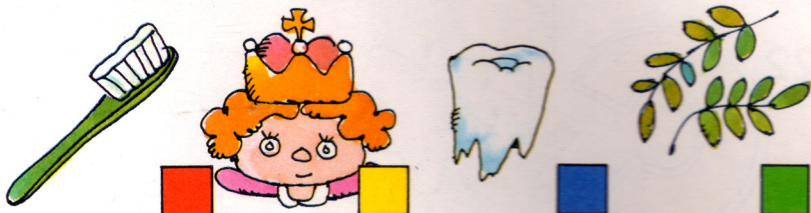
E



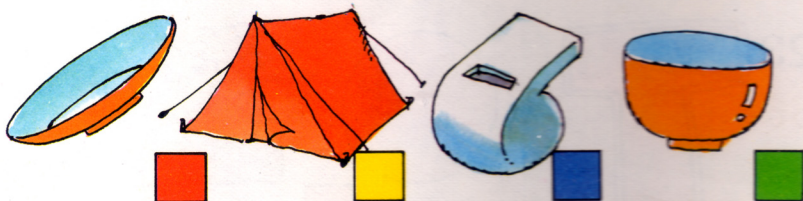
127



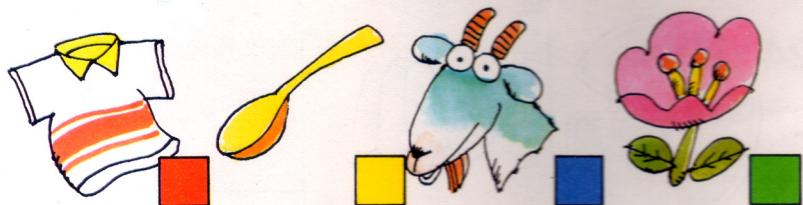
128



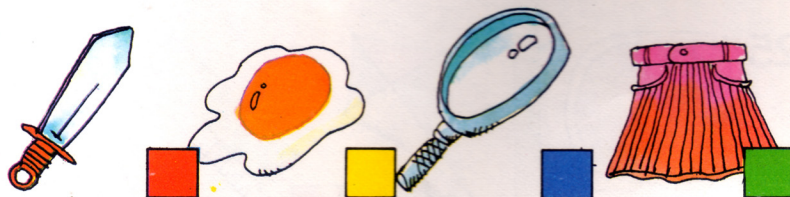
129



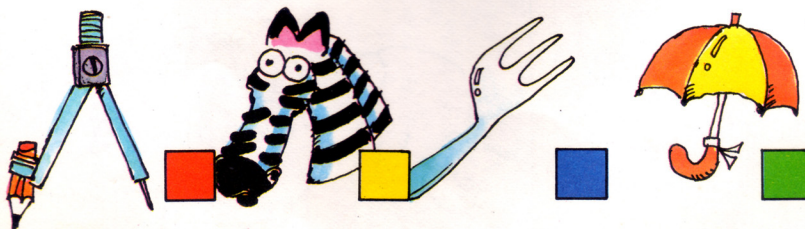
130



131



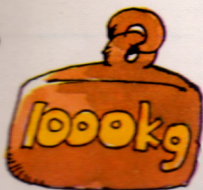
132



Isto é...

Que palavra descreve melhor cada figura?

133



BRILHANTE

134



PESADO

135



ESCURO

136



LEVE

137



Fraco



Grande



Leste



Livro



138



Grande



Pequeno



Sol



Dado



139



Água



Seco



Alto



Longe



140



Lá



Perto



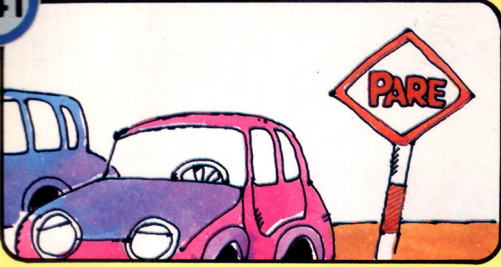
Grande



Molhado



141



O carro está..... da placa.



ao lado



em cima

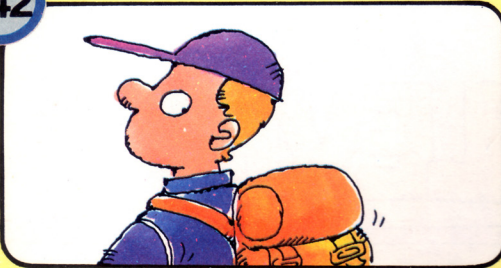


dentro



longe

142



Ele carrega a mochila nas



frente



ao lado

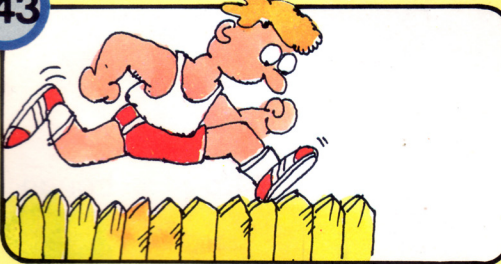


costas



meio

143



Ele está pulando da cerca.



meio



longe

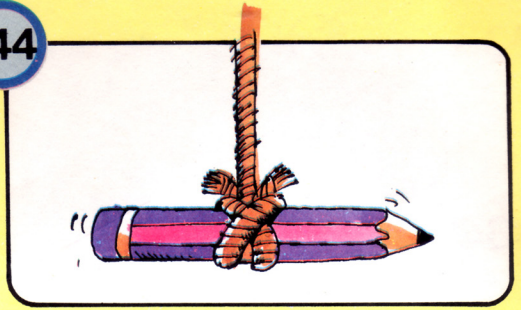


embaixo



por cima

144



O nó está no do lápis.



atrás



sim



perto



meio

145



Coelhos correm muito



atenção



devagar

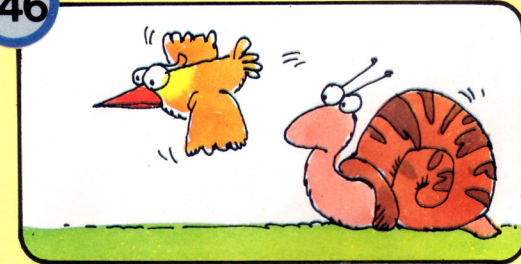


pare



rápido

146



Caracóis são muito



sobre



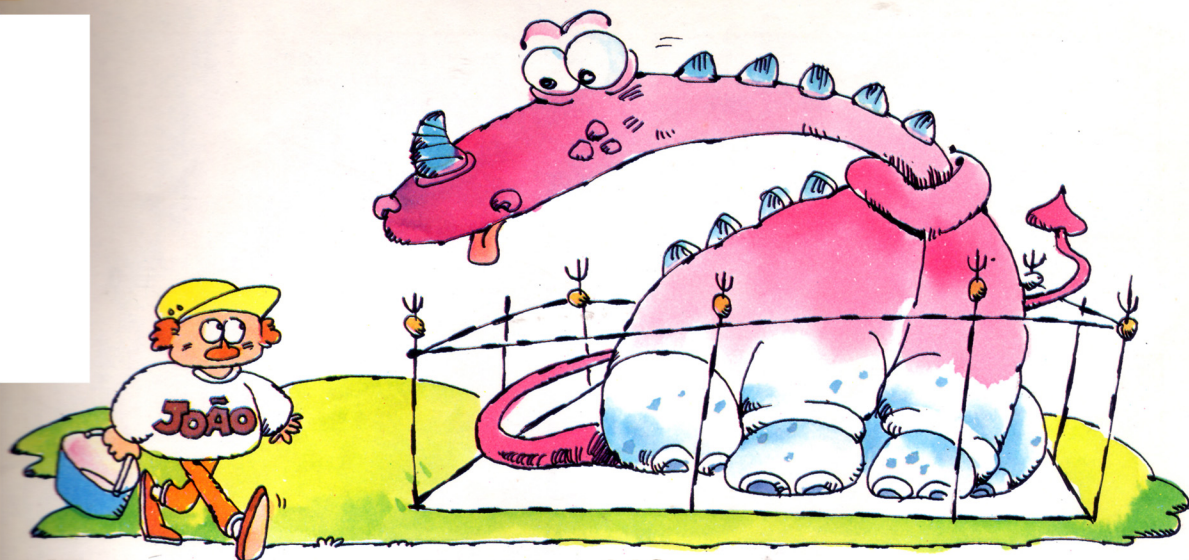
lentos



alto



rápidos



147

O monstro está..... do cercado.



grande



atrás



lado



dentro

149

O monstro é que João.



gordo



menor



maior



feio

148

João está do cercado.



balde



fora



dentro



canto

150

João é que o monstro.



boné



magro



menor



maior

Programa 5

Nome	Pontos



Programa 6

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

Digite:

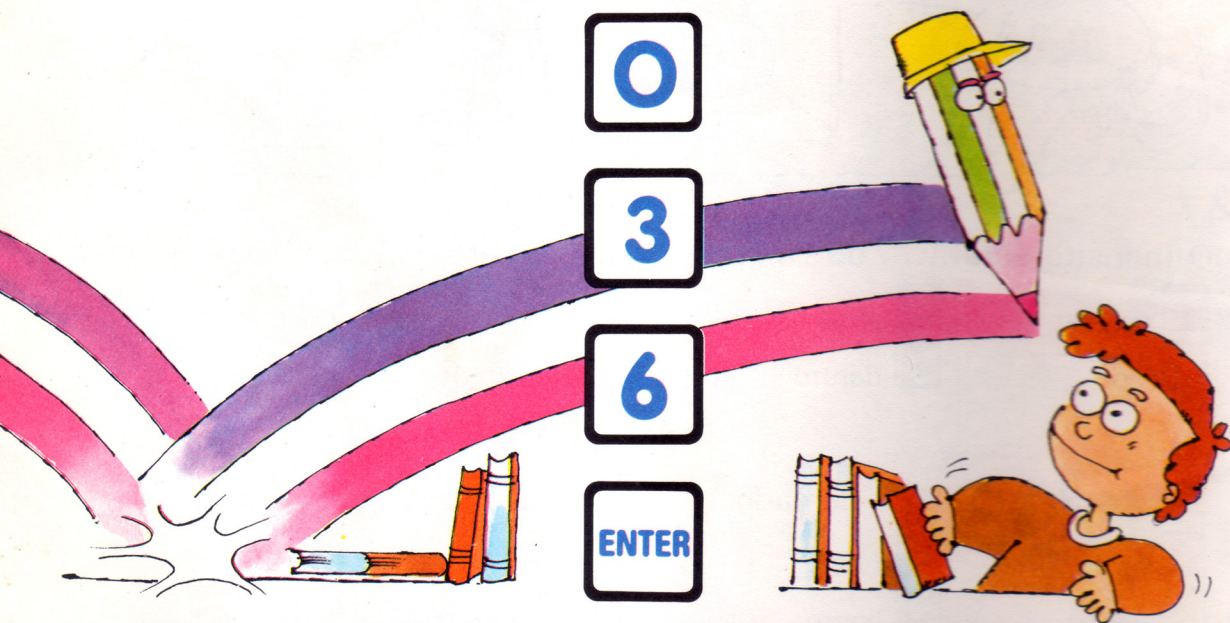
LIVRO

O

3

6

ENTER



Programa 6

Nome	Pontos



PUXA! QUE LEGAL!



Os livros do PENSE BEM têm quebra-cabeças, palavras cruzadas e supertestes.

TAMBÉM EM INGLÊS!



Os livros em inglês também têm joguinhos e testes. Você vai aprender inglês de uma maneira muito divertida!



Em cada livro
um tema
fascinante!



FÓRMULA 1

ECOLOGIA

CIÊNCIAS

HISTÓRIA

ESPORTES

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. Ermano Marchetti, 576
CEP 05038 - SÃO PAULO, CAPITAL

