

ATIVIDADES PROGRAMADAS

A partir de 7 anos



ESPECIAL

PENSE BEM



© DISNEY, 1997



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.

© 1997, Disney

© 1997, Círculo do Livro Ltda.

Direitos cedidos pela TEC TOY -
Indústria de Brinquedos S.A.,
licenciada pela Video Technology Ind.

Texto: Regina Gomes de Sousa

Ilustrações: MW Editora e ilustrações Ltda.

Editoração eletrônica: Z & D Estúdio de Artes

Edição organizada pelo Círculo do Livro Ltda.
Al. Ministro Rocha Azevedo, 346
CEP 01410-901 - São Paulo, SP - Brasil
(Art. 15 da Lei 4988 de 14/12/1973.)

A Nova Cultural é uma divisão
do Círculo do Livro Ltda.

Impressão e acabamento: Gráfica Círculo

PENSE BEM

PENSE BEM é uma série de livros de atividades destinadas a crianças de 6 a 12 anos. Com eles, a garotada se diverte e, ao mesmo tempo, aprende. Os livros, que possuem títulos com os mais variados temas, trazem informações e curiosidades de interesse das crianças, além de jogos e brincadeiras. Os livros podem ser utilizados com os equipamentos eletrônicos **PENSE BEM** e **PENSE BEM MULTI**, ou sem eles.

Com o **PENSE BEM** ou **PENSE BEM MULTI**

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.

Disney HERCULES

Expulso pelo diabólico Hades e obrigado a viver na Terra, Hércules precisa provar que é um Herói de Verdade para poder retornar ao Monte Olimpo. Ele vence a terrível Hidra, esmaga os monstruosos Titãs e derrota Cíclope, o gigante de um olho só.

Mas isso ainda não é suficiente: Hércules precisa vencer seu pior inimigo — Hades, o deus do Mundo Subterrâneo, senhor da morte e de todas as maldades.

Hades planeja conquistar o Monte Olimpo e somente Hércules pode impedi-lo.

Mas antes nosso herói deve libertar a linda Meg, sua primeira e única namorada, que está presa nos sombrios domínios de Hades. Encurralado em um reino de onde nenhum mortal jamais escapou, conseguirá Hércules salvar sua amada e sair vivo do mundo das sombras?



Programa 1

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

Digite

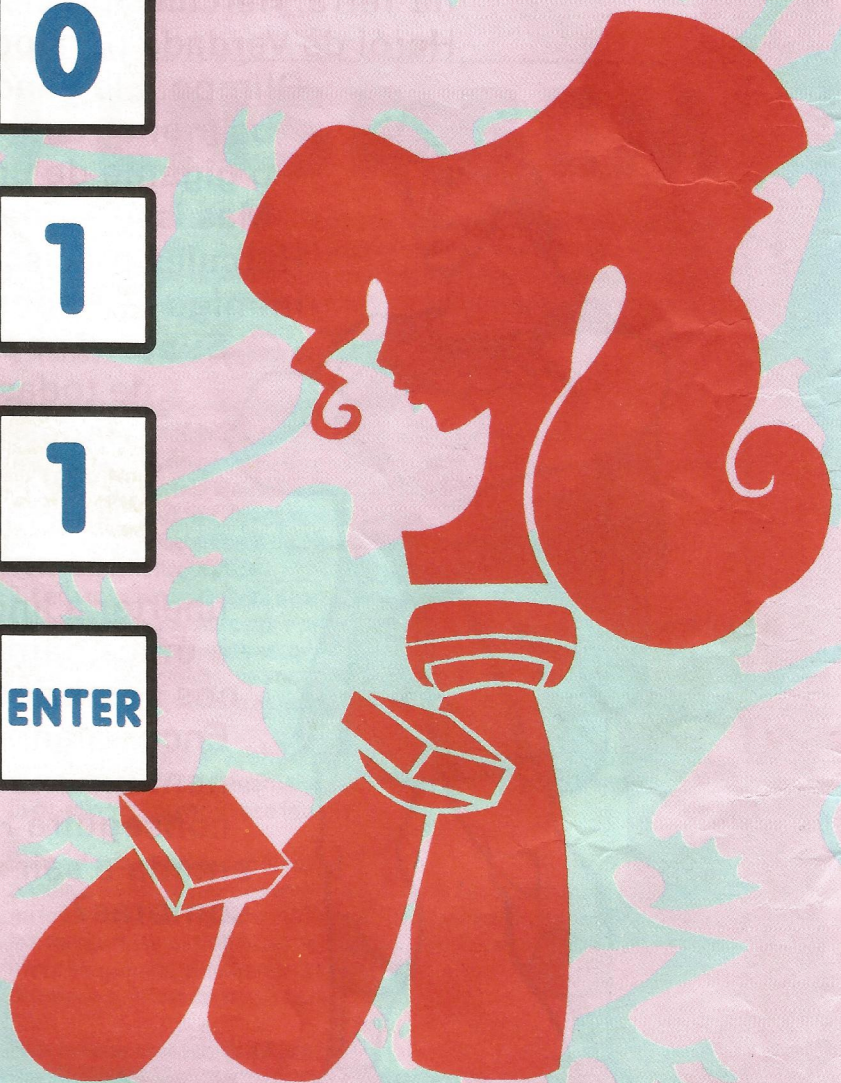
LIVRO

0

1

1

ENTER



A morada dos deuses



Nossa história começa no Monte Olimpo, onde todos comemoram o nascimento de Hércules, filho de Zeus e de Hera. O divino bebê ganhou de seus pais um cavalinho com asas chamado Pégaso. Os principais deuses do Olimpo estão na festa, inclusive Hades, Senhor do Mundo Subterrâneo. Hades odeia seu irmão Zeus e quer dominar o Olimpo. Será que o bebê Hércules vai atrapalhar seus diabólicos planos?

1 Zeus e Hera são deuses da mitologia ...

- mexicana
- brasileira
- japonesa
- grega

2 A palavra mitologia quer dizer ...

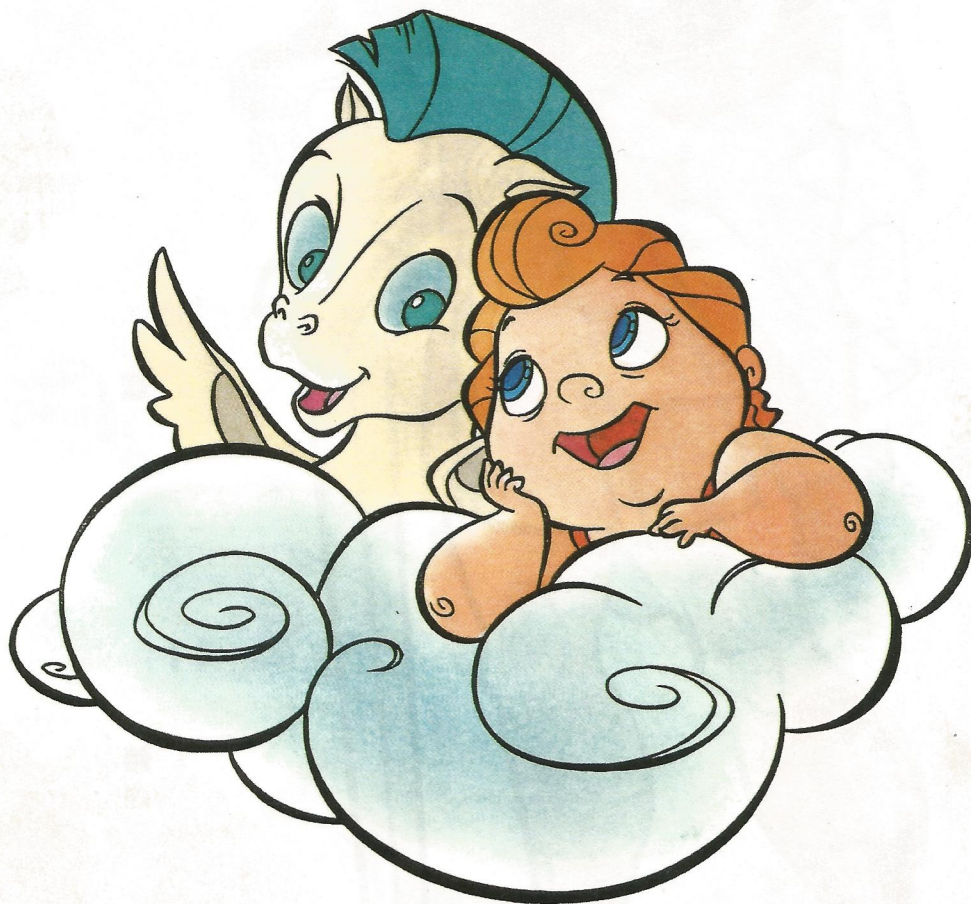
- coleção de minhocas
- conjunto de mitos e lendas de um povo
- conjunto de estrelas do mar
- estudo dos animais mamíferos

3 No ano 750 antes de Cristo, o poeta grego Hesíodo escreveu a história dos deuses do Monte ...

- Olimpo
- Fujiama
- Verde
- Everest

4 Outros escritores contaram as lutas e façanhas dos ... gregos.

- heróis
- cozinheiros
- navios
- carneiros



5 Um desses heróis se chamava Hércules ou ...

- Peter Pan
- Thor
- Robin Hood
- Hércules

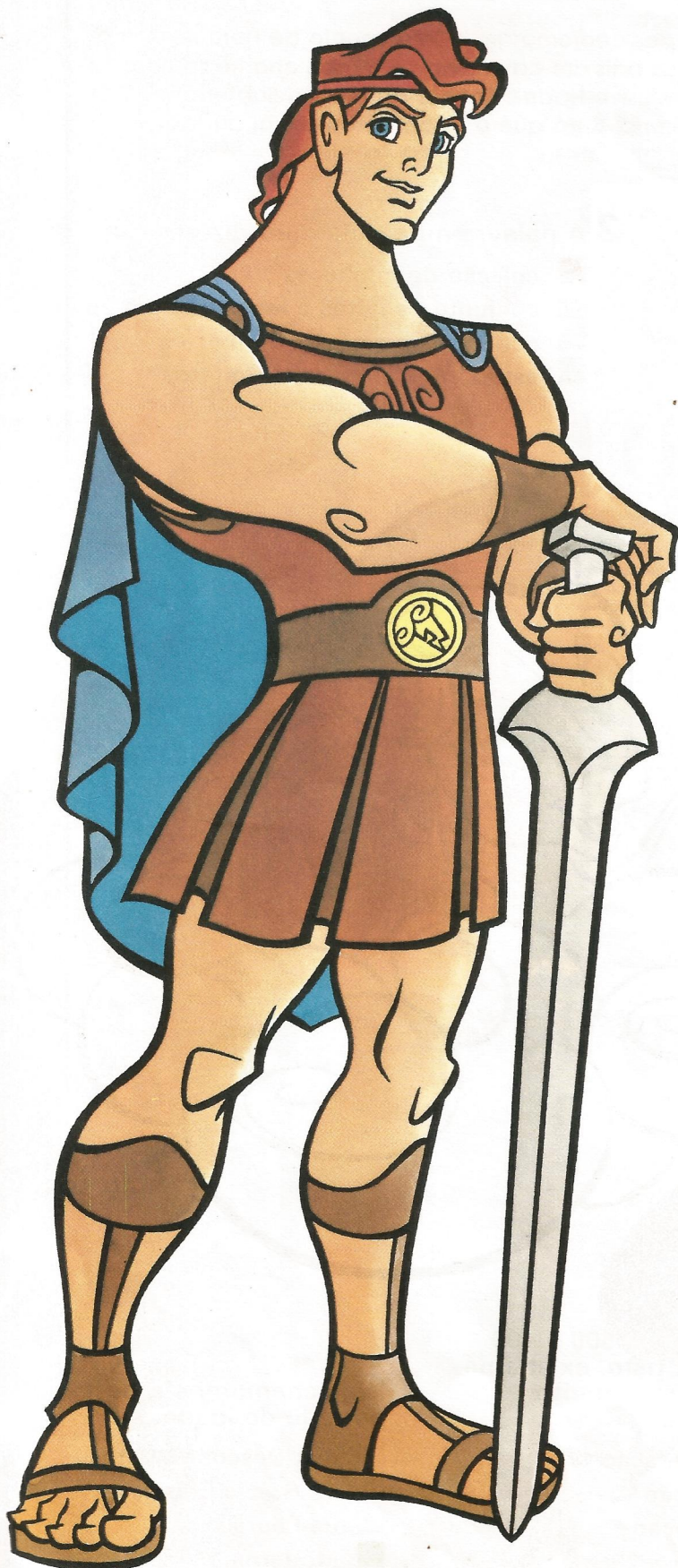
6 Entre os anos 500 e 400 antes de Cristo, existia na Grécia uma ... muito importante.

- aglomeração
- saudação
- civilização
- canção

7 Hoje chamamos esse período de Idade ...

- dos Descobrimentos
- da Grécia Clássica
- da Pedra
- Moderna

Hércules, o filme



8 Com muita aventura, romance e emoção, os Estúdios Disney produziram o filme Hércules, seu 35º desenho animado de longa-...

- duração
- distância
- vida
- metragem

9 Os personagens desse novo desenho são:

- heróis, deuses e seres fantásticos da mitologia grega
- caubóis e índios do Velho Oeste
- cavaleiros, damas e magos da Idade Média
- sacis, onças e caiporas da Floresta Amazônica

10 Quem governava os deuses no Olimpo e era senhor dos trovões?

- Zeus
- Iansã
- Tupã
- Tarzan

11 Hades, o invejoso irmão de Zeus, comandava o Mundo Subterrâneo no centro da ...

- chuva
- água
- nuvem
- Terra

12 Para dominar o Olimpo, Hades começa por raptar o ... de Zeus e Hera.

- gato
- telefone
- bebê
- relógio

O rapto do bebê Hércules

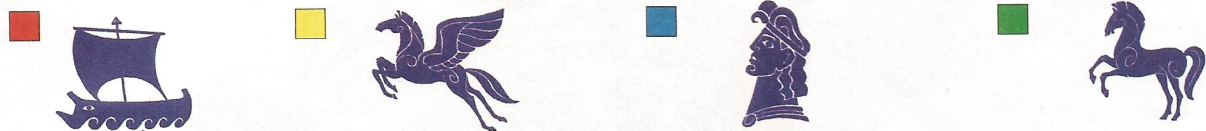


Dor e Pânico, os atrapalhados ajudantes de Hades, são encarregados de dar um fim no pequeno Hércules. Eles raptam o bebê do Monte Olimpo e o levam para a Terra, mas não conseguem matá-lo. O bebê sobrevive e é criado por pais adotivos, tornando-se um adolescente desajeitado, que não sabe controlar sua força sobrenatural. Sentindo-se rejeitado, o jovem Hércules vai ao templo e pede ajuda a Zeus. O deus explica que Hércules só poderá retornar ao Olimpo quando se tornar um Herói de Verdade.

13 Assinale o herói que levantou a espada.



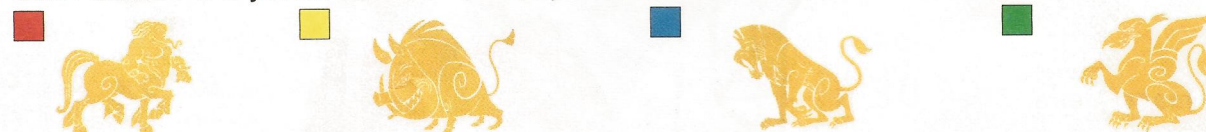
14 Qual destes é Pégaso?



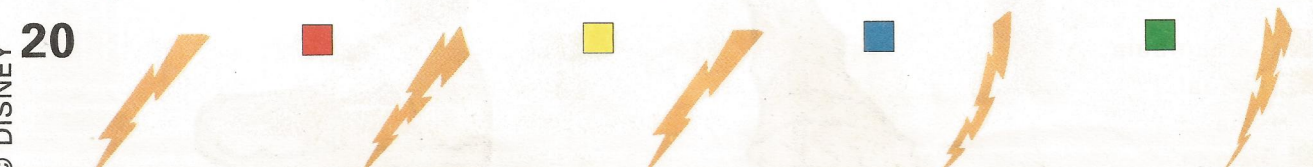
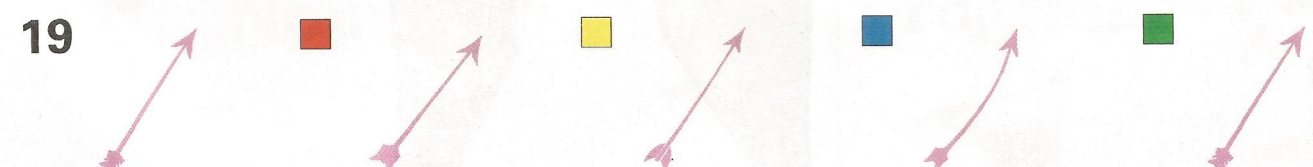
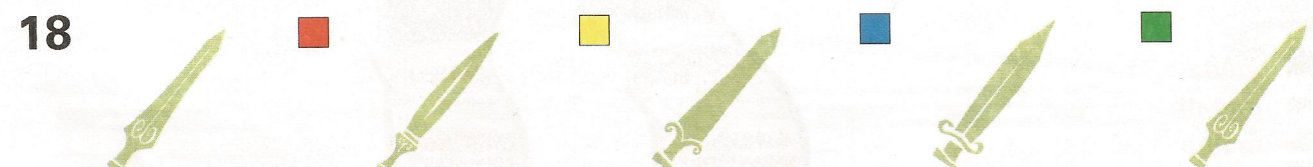
15 Qual destes monstros é a Medusa, que tem serpentes em lugar de cabelos?



16 Qual destes é o javali do Erimanto, que foi derrotado por Hércules?



Assinale a figura que é igual à primeira:



O treinador de heróis



Com seu companheiro Pégaso, Hércules vai à procura de Filoctetes, mais conhecido como Fil, um velho sátiro aposentado que já treinou heróis famosos como Perseu e Teseu. Fil é um megatreinador, e sabe como preparar seu aluno para enfrentar qualquer monstro que pinte em terras gregas...

Como é o nome?

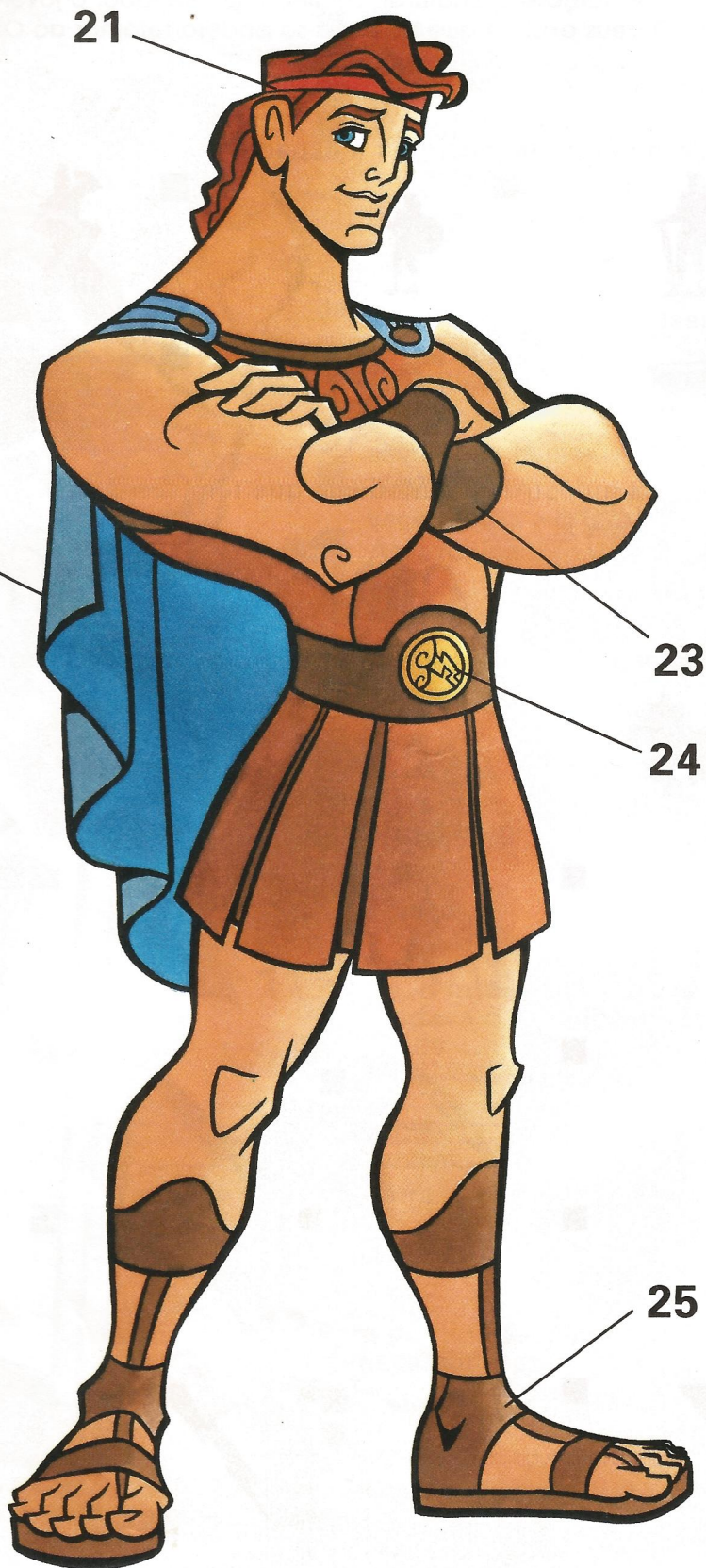
- 21**
- foca
 - flecha
 - ficha
 - faixa

- 22**
- capa
 - saia
 - chita
 - curta

- 23**
- mangabeira
 - munhequeira
 - muquirana
 - mitológico

- 24**
- medalhão
 - migalha
 - malha
 - meia

- 25**
- samambaia
 - sandália
 - saia
 - salada



Sátiros e ninfas



Pouco importa se Fil é um tanto grosseiro e rabugento. Afinal, o que se pode esperar de um cara que é metade bode? Ele ensina a Hércules tudo o que sabe, e quando a extraordinária força do futuro herói está sob controle, Fil decide levá-lo até o estádio da cidade de Tebas para fazer um teste de aptidão física.



26 Fil é um

- súbito
- século
- sábado
- sátiro

27 Esse ser fantástico é metade homem e metade

- bode
- ganso
- peixe
- girafa

28 Os sátiros gostam de correr atrás das

- algas
- tartarugas
- ninfas
- borboletas

29 As ninfas são moças lindas que vivem nos

- bosques
- apartamentos
- shoppings
- desfiles

30 Os sátiros têm ... na cabeça.

- cabelos
- chapéus
- chifres
- serpentes



Nome	Pontos
Amanda	30
e	e
Alinne	30

Programa



Programa 2

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

Digite

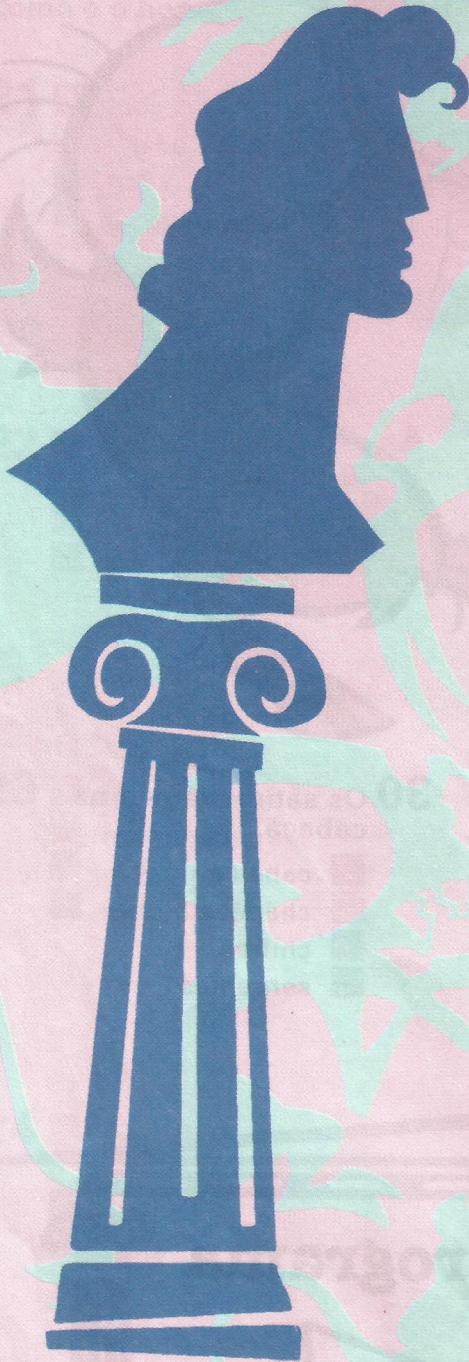
LIVRO

0

1

2

ENTER

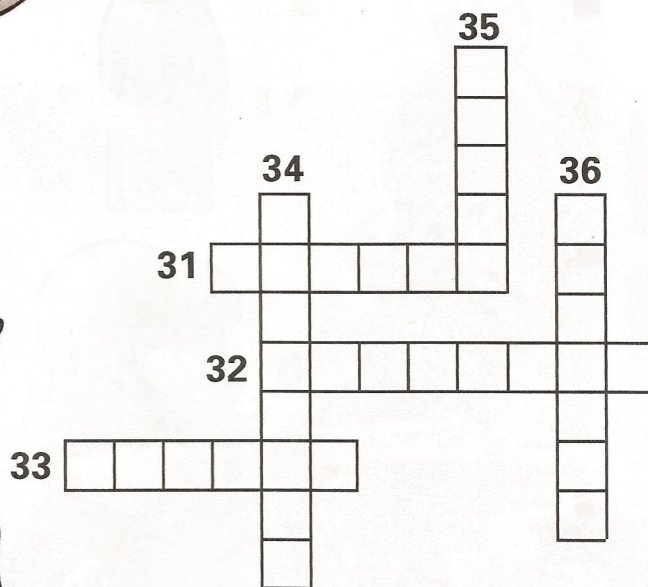


A luta com o centauro



A caminho de Tebas, Hércules, Fil e Pégaso atravessam o bosque dos centauros. Lá eles encontram uma linda jovem, Mégara. Além de linda, Meg é esperta, corajosa e tem muito senso de humor. Ela foi agarrada pelo feroz centauro Nesso, um brutamontes que adora atormentar jovens bonitas.

Resolva a cruzada para saber o que aconteceu.



Horizontais

- 31** Nesso aprisionou uma linda jovem chamada
- 32** Nesso é um ... malvado.
- 33** O centauro é metade homem e metade

Verticais

- 34** Para salvar Meg, ... enfrenta Nesso.
- 35** Ele usa toda a sua extraordinária
- 36** Nosso herói vence a luta e ... o centauro.

- 31** ■ Maricota
■ Magda
■ Mégara
■ Morgana

- 33** ■ sereia
■ peixe
■ bode
■ cavalo

- 35** ■ risada
■ força
■ esperteza
■ gula

- 32** ■ dinossauro
■ centauro
■ serpente
■ palhaço

- 34** ■ Hércules
■ Zorro
■ Pégaso
■ Curinga

- 36** ■ derrota
■ perde
■ beija
■ liberta

Meg, a magnífica



Graciosa como uma deusa, Meg é capaz de derreter o coração de qualquer herói. Pégaso fica enciumado quando percebe que seu amigo Hércules está caidinho por ela...

Assinale as roupas, objetos, penteados e alimentos que eram usados na Grécia Clássica.

37				
38				
39				
40				
41				
42				

Hades, senhor do Mundo Subterrâneo



Hades odeia seu trabalho de regente do Mundo Subterrâneo. É escuro, é deprimente, e só tem gente morta... Ele gostaria de reinar no Monte Olimpo, mas tem medo que Hércules atrapalhe seus planos. E nosso herói nem desconfia que Meg faz parte da turma de Hades, que fica furioso ao saber que Hércules está bem vivinho, a caminho de Tebas!

Complete com as palavras que faltam:

Senhor do Mundo
④③, Hades ④④
....., Hades
tudo ao seu redor
quando fica pegando
④⑤ de raiva. Mas
também sabe ser
④⑥ como o ④⑦
e mais ④⑧ do que
azeite num piso
de ④⑨!



- 43**
- Espacial
 - Submarino
 - Subterrâneo
 - Celestial

- 44**
- beija
 - queima
 - canta
 - chora

- 45**
- chuva
 - água
 - vento
 - fogo

- © DISNEY **46**
- doce
 - frio
 - triste
 - feliz

- 47**
- sal
 - gelo
 - mel
 - sol

- 48**
- quente
 - áspero
 - escorregadio
 - fofo

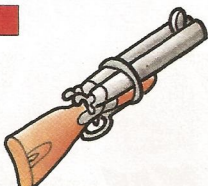


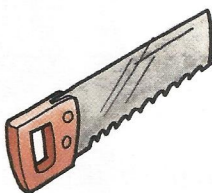

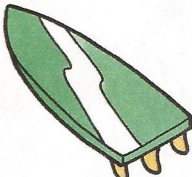


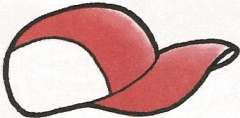
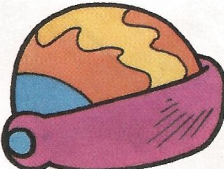




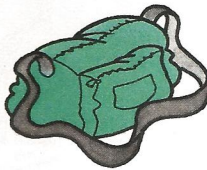

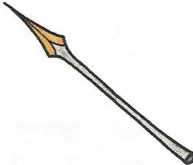

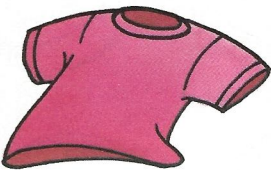



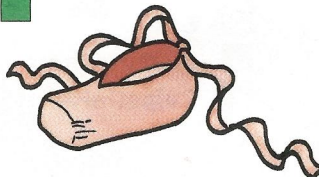

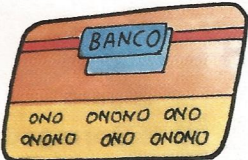
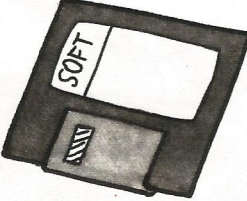

- 49**
- tapete
 - grama
 - papel
 - mármore

As façanhas do herói



Em Tebas, Hércules fica famoso. Ele derrota a Hidra, uma serpente monstruosa que tem o dom de criar três novas cabeças no lugar de cada cabeça que é cortada. Também enfrenta e vence o terrível Javali do Erimanto, o Minotauro e a Medusa, um monstro que tem serpentes na cabeça em vez de cabelos.

Identifique as armas e os objetos usados por Hércules e outros heróis da Grécia Antiga:

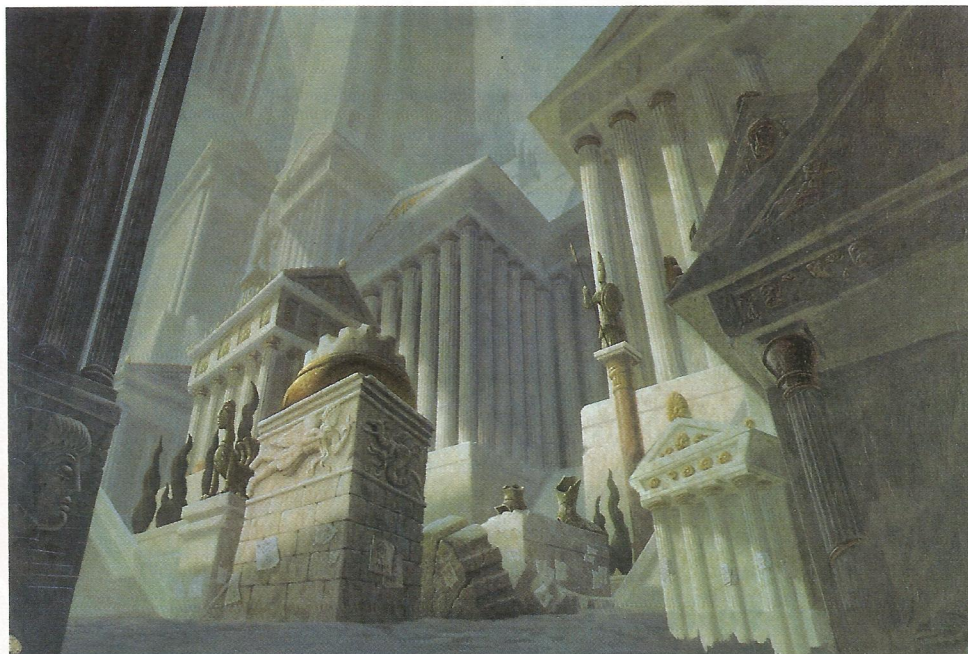
50 ■		■		■		■	
51 ■		■		■		■	
52 ■		■		■		■	
53 ■		■		■		■	
54 ■		■		■		■	
55 ■		■		■		■	
56 ■		■		■		■	

O defensor de Tebas



Por causa de sua força incrível e dos monstros que derrota, Hércules fica muito conhecido e famoso na Grécia inteira. Estátuas são erguidas em sua honra. Hércules acha que já é um grande herói e está pronto para voltar ao Olimpo.

Na Grécia Clássica havia cidades importantes, com belos templos, praças, ginásios de esportes e teatros. Até hoje podemos visitar as ruínas de algumas dessas cidades.



Assinale as cidades que foram famosas na Grécia Antiga.

- 57** Atenas
 Roma
 Campinas
 Paris

- 58** Londres
 Esparta
 Manaus
 Toronto

- 59** Miami
 Recife
 Tebas
 Lima

- 60** Olímpia
 Nova York
 Rio de Janeiro
 Los Angeles

© DISNEY



Nome	Pontos

Programa

2



Programa 3

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

Digite

LIVRO

0

1

3

ENTER



O ponto fraco de Hércules



Hércules está se achando um grande herói, mas Zeus lhe diz que ser famoso não é o mesmo que ser um Herói de Verdade. E Hades está furioso: ele ordena a Meg que descubra qual é a fraqueza de Hércules.

Faça as associações:

- 61 ■ F
 ■ A
 ■ C
 ■ D



- 62 ■ A
 ■ D
 ■ H
 ■ C



- 63 ■ A
 ■ F
 ■ B
 ■ C



- 64 ■ H
 ■ A
 ■ C
 ■ B



- 65 ■ D
 ■ G
 ■ H
 ■ E



- 66 ■ E
 ■ H
 ■ A
 ■ C



A Ele voa pelo céu azul da Grécia.
B Rabugento como ele só, mas um grande treinador de heróis.
C Ela tem cabeças demais!
D Ela é graciosa e esperta como uma deusa.
E Um bebê fofinho que ganhou um cavalinho alado.
F Ele ficou famoso por sua enorme força.
G Ele arde de ódio e quer dominar o Olimpo.
H Estes dois ficam chamuscados quando seu chefe pega fogo.

- 67 ■ B
 ■ C
 ■ A
 ■ D



- 68 ■ H
 ■ G
 ■ E
 ■ F



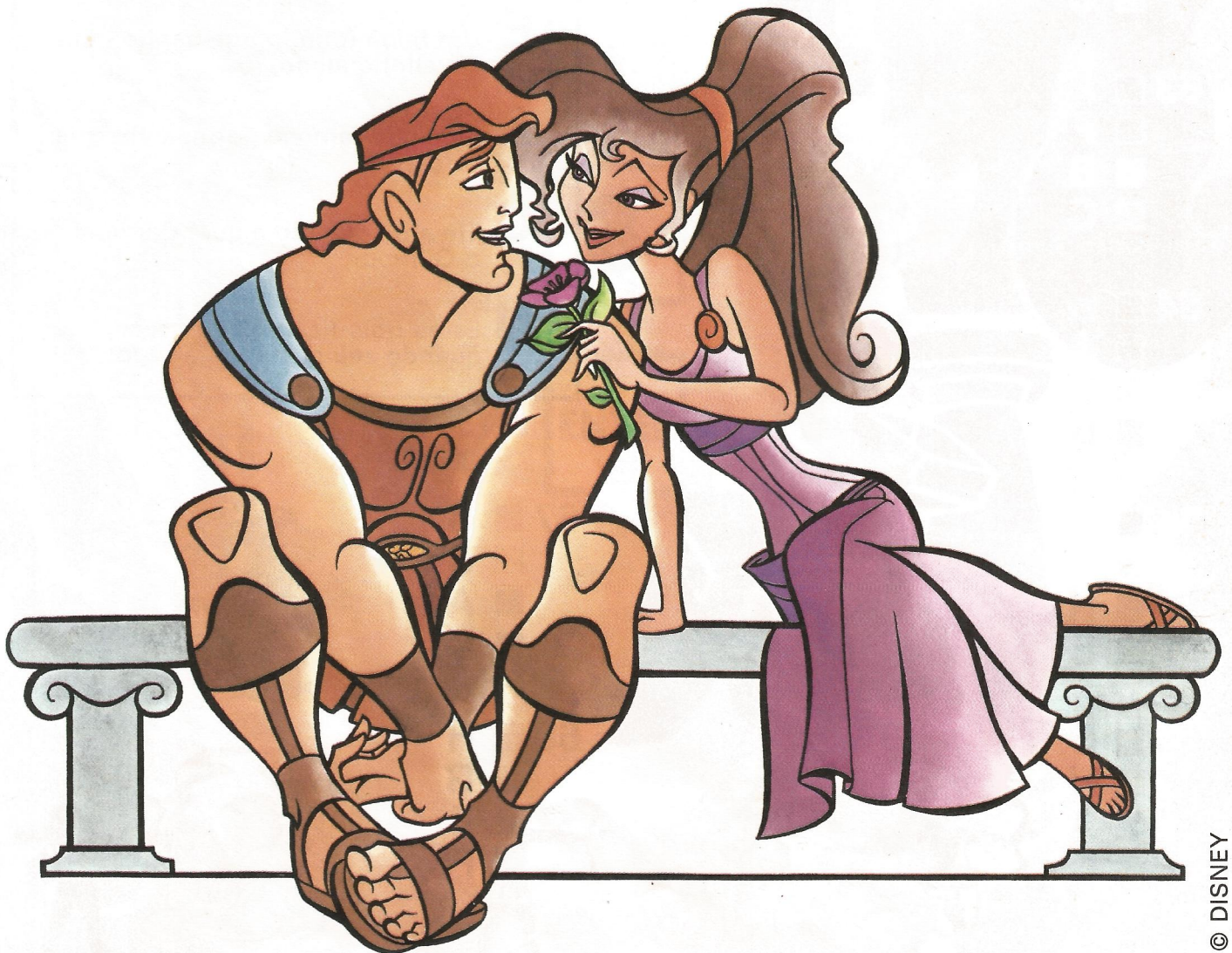
Para colorir



Cumprindo as ordens de Hades, Meg convida Hércules para passear num lindo jardim. Os dois conversam, se beijam e acabam totalmente apaixonados um pelo outro! Agora Hades já sabe que a fraqueza de Hércules é ... Meg!

Escolha a palavra que dá qualidade:

69	HÉRCULES	É	MUITO	FORTE
70	MEG	TEM	LINDOS	CABELOS
71	AS	FLORES	SÃO	PERFUMADAS
72	HADES	É UM	DEUS	INVEJOSO
73	MEG	SABE	SER	CARINHOSA
74	BELA	TARDE	PARA	PASSEAR



Flores para Meg



Em cada linha, escolha a figura que aparece no quadrado acima.

75 ■



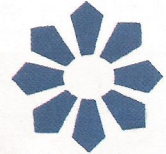
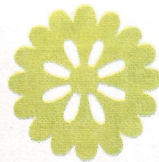
76 ■



77 ■



78 ■



79 ■



80 ■



O dia-a-dia na Grécia Antiga



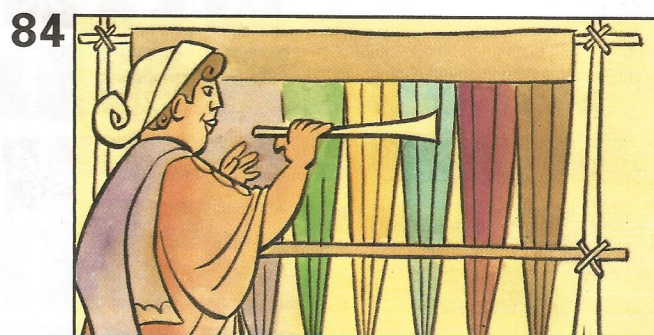
Vendo que Hércules está apaixonado por Meg, Hades propõe um acordo: se Hércules abrir mão de sua força por um dia, Meg ficará para sempre livre de qualquer perigo.

Responda as questões e fique sabendo mais sobre o cotidiano na Grécia Clássica:



Os meninos aprendiam a cantar poemas e tocar a

- | | |
|----------------------------------|--------------------------------|
| <input type="checkbox"/> lira | <input type="checkbox"/> viola |
| <input type="checkbox"/> sanfona | <input type="checkbox"/> gaita |



As mulheres teciam fios e lãs para fazer

- | | |
|----------------------------------|--------------------------------|
| <input type="checkbox"/> comidas | <input type="checkbox"/> sabão |
| <input type="checkbox"/> roupas | <input type="checkbox"/> doces |



Este garoto está aprendendo a ler com seu

- | | |
|-------------------------------------|---------------------------------|
| <input type="checkbox"/> computador | <input type="checkbox"/> violão |
| <input type="checkbox"/> treinador | <input type="checkbox"/> mestre |



Muitas vezes os homens precisavam ir para a

- | | |
|---------------------------------|----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> igreja | <input type="checkbox"/> caverna |
| <input type="checkbox"/> praia | <input type="checkbox"/> guerra |



Como não havia água encanada, as mulheres buscavam água na

- | | |
|--------------------------------|----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> sala | <input type="checkbox"/> cozinha |
| <input type="checkbox"/> fonte | <input type="checkbox"/> igreja |



Os camponeses estão sacudindo as oliveiras para apanhar

- | | |
|------------------------------------|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> castanhas | <input type="checkbox"/> flores |
| <input type="checkbox"/> melancias | <input type="checkbox"/> azeitonas |

A ágora



A ágora era a praça pública das cidades da Antiga Grécia. Era lá que os cidadãos se juntavam para conversar e discutir, fazer compras e passear. E era também na ágora que o povo se encontrava para assistir a festivais de poesia e jogos em honra aos deuses.



87 O maior poeta grego foi

- Camões
- Shakespeare
- Homero
- Castro Alves

88 Ele escreveu dois poemas muito famosos, a Ilíada e a

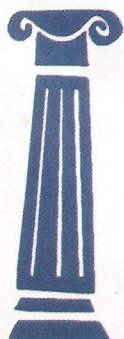
- Bíblia
- Lusíadas
- Odisséia
- Filosofia

89 Sócrates, que viveu no século V antes de Cristo, foi um famoso

- jogador
- filósofo
- ator
- fotógrafo

90 Um dos alunos de Sócrates escreveu sobre religião e filosofia, e seus livros são lidos até hoje. Seu nome:

- Platão
- Plutão
- Pitágoras
- Pelé



Nome	Pontos

Programa

3



Programa 4

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

Digite

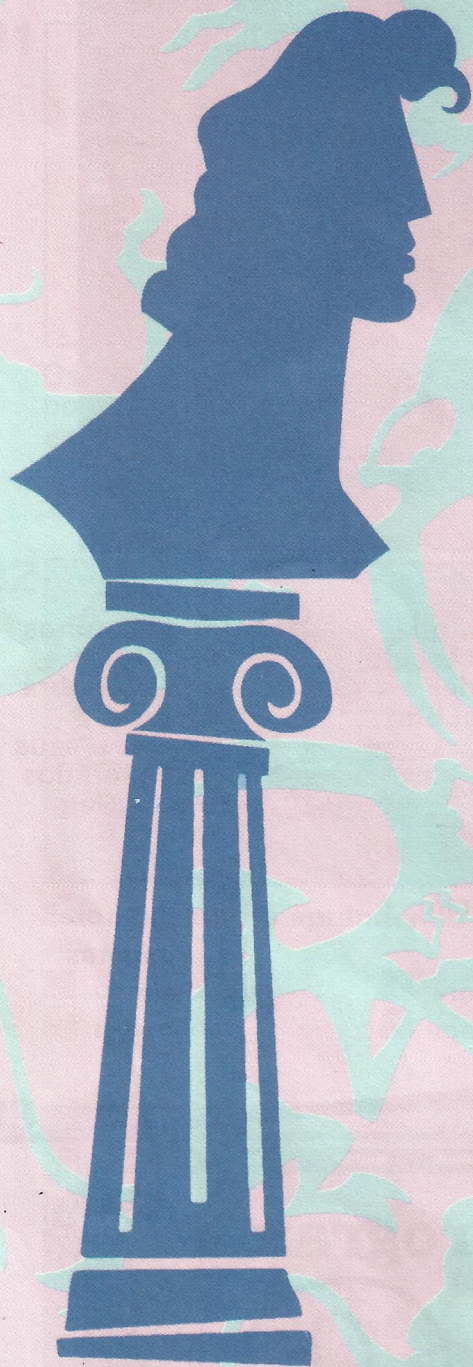
LIVRO

0

1

4

ENTER



A fúria de Hades



Hades tem apenas vinte e quatro horas para pôr em prática seu plano de dominar o Cosmos. Ele envia o Cíclope para matar Hércules e ordena que os Titãs destruam Zeus e dominem o Olimpo.

91 O Cíclope era um gigante que tinha apenas um

- braço
- pé
- dedo
- olho

94 Cosmos é uma palavra que vem do grego e significa

- floresta
- cadeira
- elefante
- mundo

92 Esse único olho ficava bem no meio da

- barriga
- testa
- nuca
- perna

95 Gigantes são seres muito

- pequenos
- grandes
- alegres
- azuis

93 Os Titãs da mitologia grega eram

- um bando de gigantes
- uma banda de rock
- uma tribo de motoqueiros
- um grupo de metaleiros

96 O contrário de gigante é

- gordo
- anão
- amarelo
- alto



Para mim isso é grego!



Observe estas cenas do filme Hércules e complete as frases.



97 Dor e Pânico são ... de Hades.

- | | |
|------------------------------------|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> deuses | <input type="checkbox"/> chefes |
| <input type="checkbox"/> namorados | <input type="checkbox"/> ajudantes |



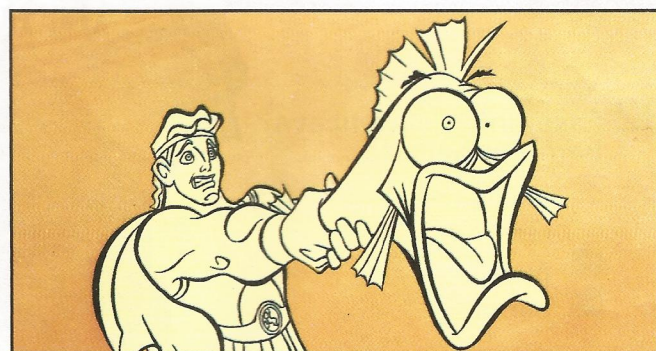
100 O centauro Nesso tem ... afiados.

- | | |
|-----------------------------------|---------------------------------|
| <input type="checkbox"/> músculos | <input type="checkbox"/> dentes |
| <input type="checkbox"/> dedos | <input type="checkbox"/> óculos |



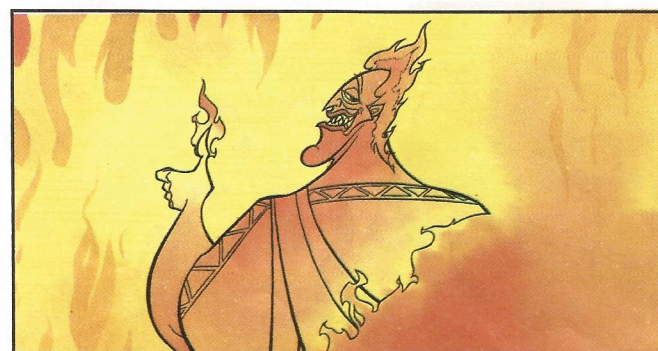
98 O cidadão de Tebas parece ...

- | | |
|----------------------------------|-----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> salgado | <input type="checkbox"/> zangado |
| <input type="checkbox"/> feliz | <input type="checkbox"/> contente |



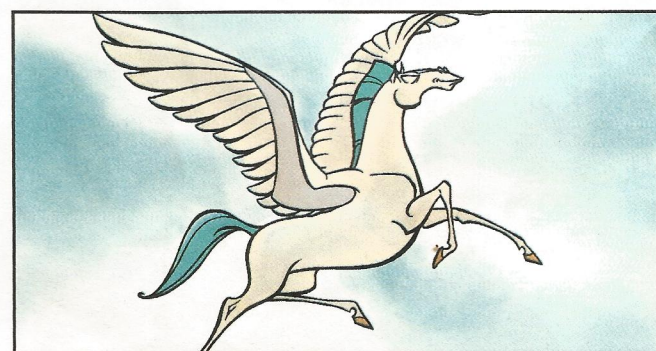
101 Hércules cai no rio e agarra um ... em vez de sua espada.

- | | |
|---------------------------------|---------------------------------|
| <input type="checkbox"/> sátiro | <input type="checkbox"/> sapato |
| <input type="checkbox"/> peixe | <input type="checkbox"/> tronco |



99 Quando está furioso, Hades é capaz de provocar um ...

- | | |
|------------------------------------|-----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> trovão | <input type="checkbox"/> incêndio |
| <input type="checkbox"/> terremoto | <input type="checkbox"/> raio |



102 Pégaso é um cavalo mágico que sabe ... :

- | | |
|---------------------------------|-----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> voar | <input type="checkbox"/> tricotar |
| <input type="checkbox"/> cantar | <input type="checkbox"/> dividir |

Pensadores e artistas



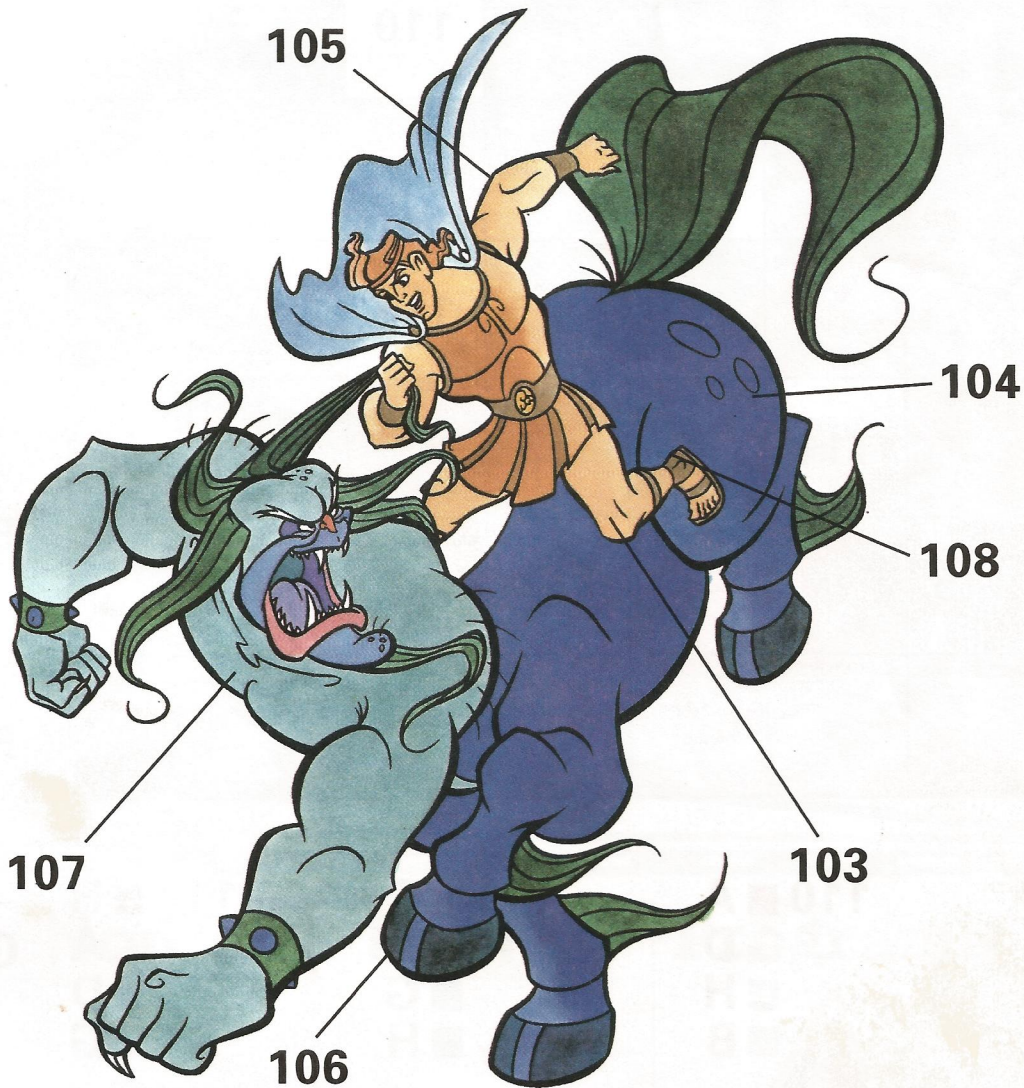
Os filósofos gregos observaram o mundo e estudaram as relações entre os números, as formas e os seres vivos. Seus estudos deram início a várias ciências modernas, como por exemplo a geometria, a geologia, a zoologia, a botânica e a história. Os artistas estudaram as partes do corpo de modo a criar em suas obras a beleza perfeita.

Observe o desenho e indique o nome das partes numeradas.

- 103**
- berinjela
 - cabeça
 - jambo
 - joelho

- 104**
- arca
 - anca
 - costela
 - nuca

- 105**
- cotovelo
 - munheca
 - tornozelo
 - cabeça



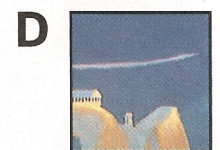
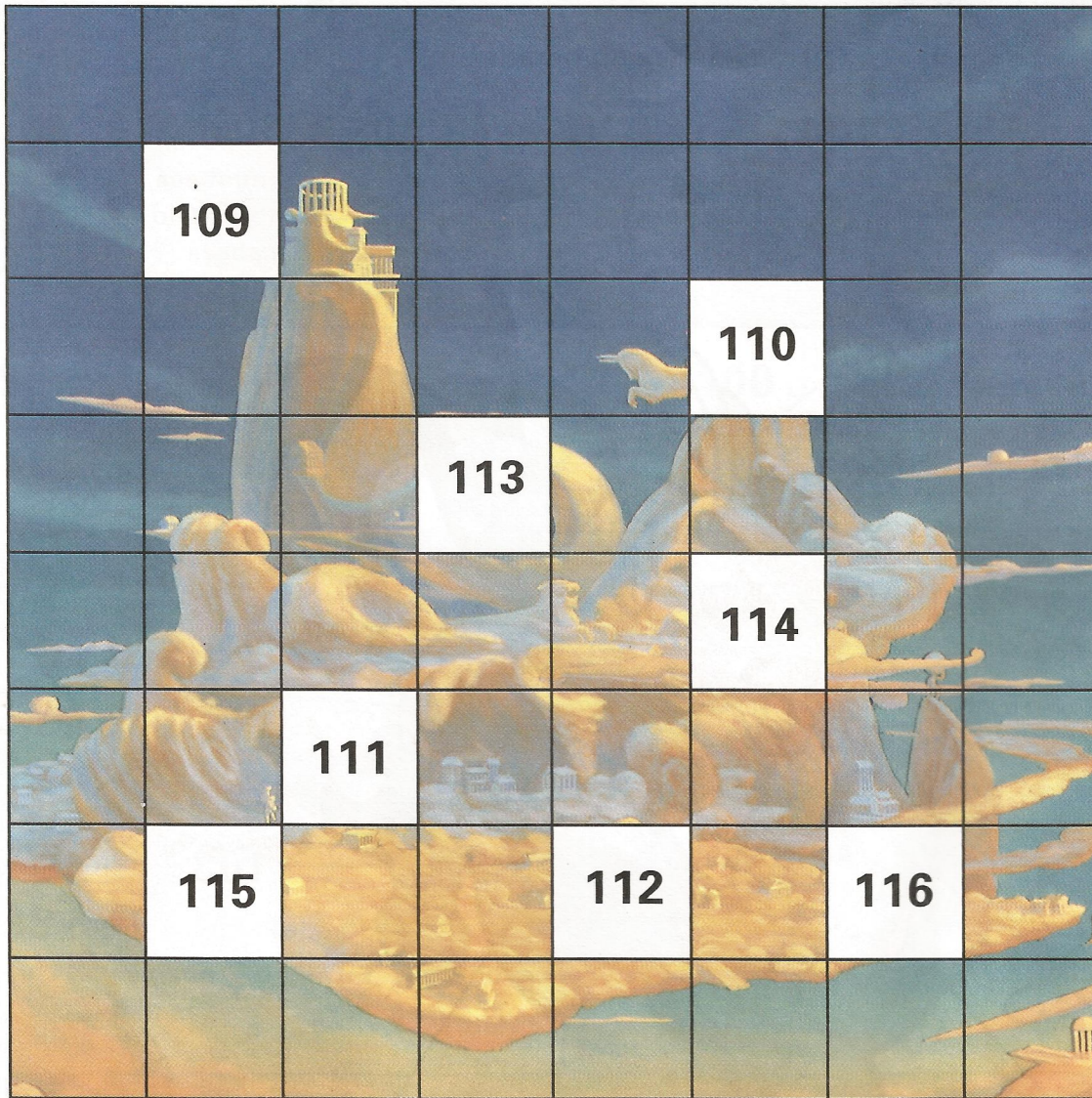
- © DISNEY **106**
- pinça
 - pata
 - sapata
 - susto

- 107**
- sílex
 - tórax
 - tato
 - xisto

- 108**
- têmpora
 - aquiles
 - cintura
 - calcanhar

Quebra-cabeça

No Monte Olimpo, a morada dos deuses, tudo é formado por nuvens.
Complete a figura encontrando a peça correspondente a cada espaço numerado.



- 109** ■ E
■ A
■ G
■ B

- 110** ■ A
■ D
■ H
■ B

- 111** ■ F
■ A
■ G
■ H

- 112** ■ H
■ A
■ D
■ G

- 113** ■ H
■ C
■ F
■ G

- 114** ■ B
■ C
■ D
■ A

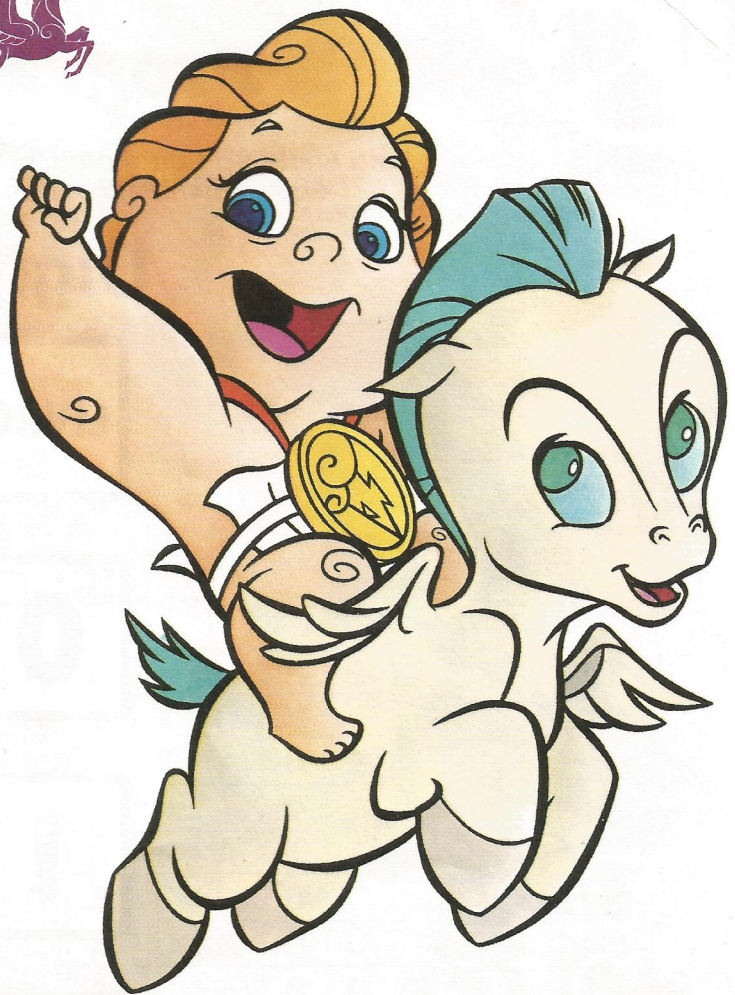
- 115** ■ F
■ A
■ C
■ B

- 116** ■ F
■ G
■ A
■ B

O alfabeto grego



Muitas palavras que usamos hoje vêm de antigas palavras gregas. Observe o quadro abaixo e descubra o nome das quatro primeiras letras do alfabeto grego.



117 O nome da primeira letra do alfabeto grego é

- fifa
- alfa
- alta
- alma

118 A segunda letra é

- bola
- bota
- beta
- bolo

119 A terceira é

- gaia
- grama
- gama
- gata

120 A quarta letra é

- dado
- dólar
- dois
- delta

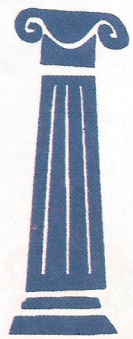
Letra maiúscula	Letra minúscula
A	α
B	β
Γ	γ
Δ	δ

© DISNEY



Nome	Pontos

Programa



Programa 5

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

Digite

LIVRO

0

1

5

ENTER

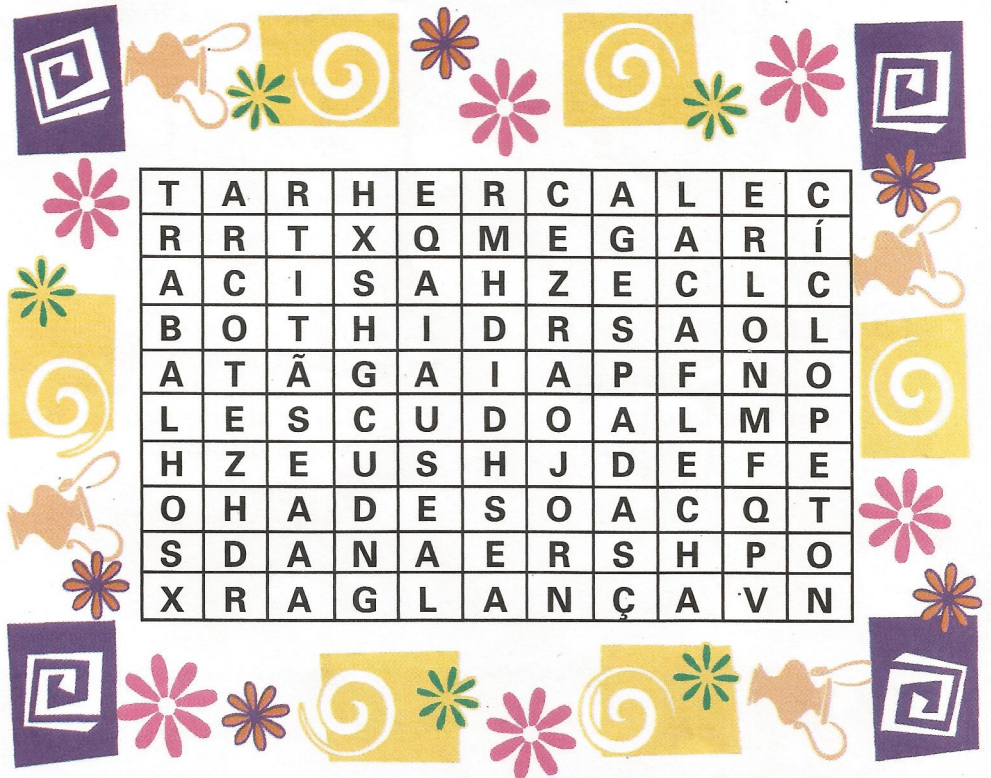


Hércules contra os gigantes



Durante a luta de Hércules com o Cíclope, Meg fica gravemente ferida. Isso invalida o contrato com Hades. Hércules recebe de volta sua força e chega ao Monte Olimpo a tempo de destruir os Titãs e salvar a morada dos deuses.

Encontre no caça-palavras o nome dos inimigos de Hércules e as armas que nosso herói usou para derrotá-los.



- 121** ■ TALEC
 ■ TETÉIAS
 ■ TATUS
 ■ TITÁS

- 122** ■ CRETA
 ■ CIRCO
 ■ CÍCLOPE
 ■ CIGANO

- 123** ■ HORÁCIO
 ■ HERA
 ■ HADES
 ■ HONDA

- 124** ■ SACADA
 ■ ESCADA
 ■ ESPELHO
 ■ ESPADA

- © DISNEY **125** ■ GAIOLA
 ■ BICUDO
 ■ ESFOLA
 ■ ESCUDO

- 126** ■ LANÇA
 ■ LENÇO
 ■ PANÇA
 ■ PINÇA

- 127** ■ ARCO
 ■ ARO
 ■ ARMA
 ■ TRAMA

- 128** ■ FLAMA
 ■ FLAUTA
 ■ FLECHA
 ■ FÓSFORO

Os Jogos Olímpicos



Um dos principais festivais da Grécia era o dos jogos de competição que se realizavam a cada quatro anos na cidade de Olímpia. Esses jogos em honra a Zeus deram origem aos Jogos Olímpicos modernos.

129 O ... era o principal acontecimento dos Jogos Olímpicos.

- caratê
- basquete
- futebol
- pentatlo

130 Esta modalidade era composta de ... esportes diferentes e o atleta devia competir em todos.

- quatro
- cinco
- seis
- doze

131 A corrida a ... mais longa era de dois estádios (equivalente a 360 metros).

- mão
- pé
- cavalo
- skate

132 O lançamento de ... era realizado com um prato de bronze de forma circular.

- bomba
- dardo
- foguete
- disco

133 Para fazer o ... em distância, os atletas partiam de uma posição parada.

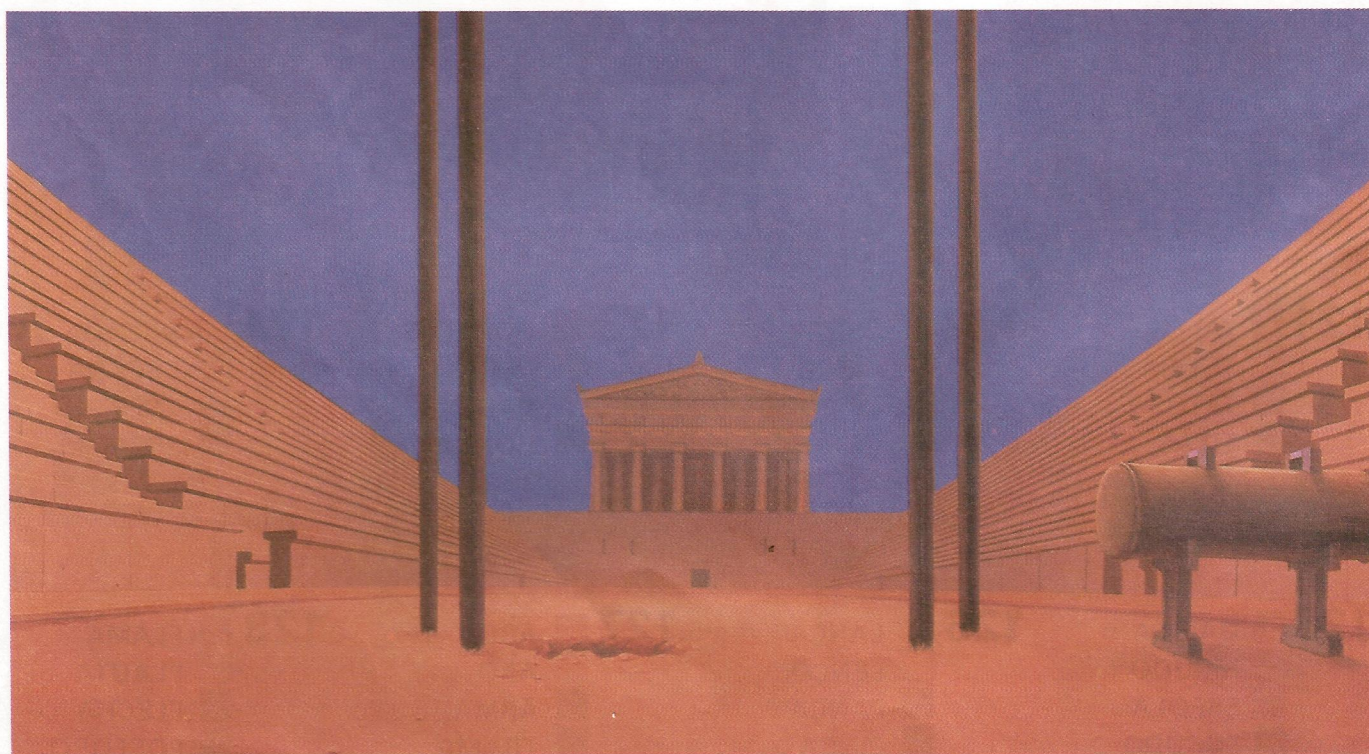
- trampolim
- mergulho
- tríplice
- salto

134 O lançamento de dardo também integrava o pentatlo. Os dardos eram usados na caça e na ...

- alimentação
- guerra
- filosofia
- matemática

135 A última modalidade incluída no pentatlo era a luta, e não havia ... proibidos.

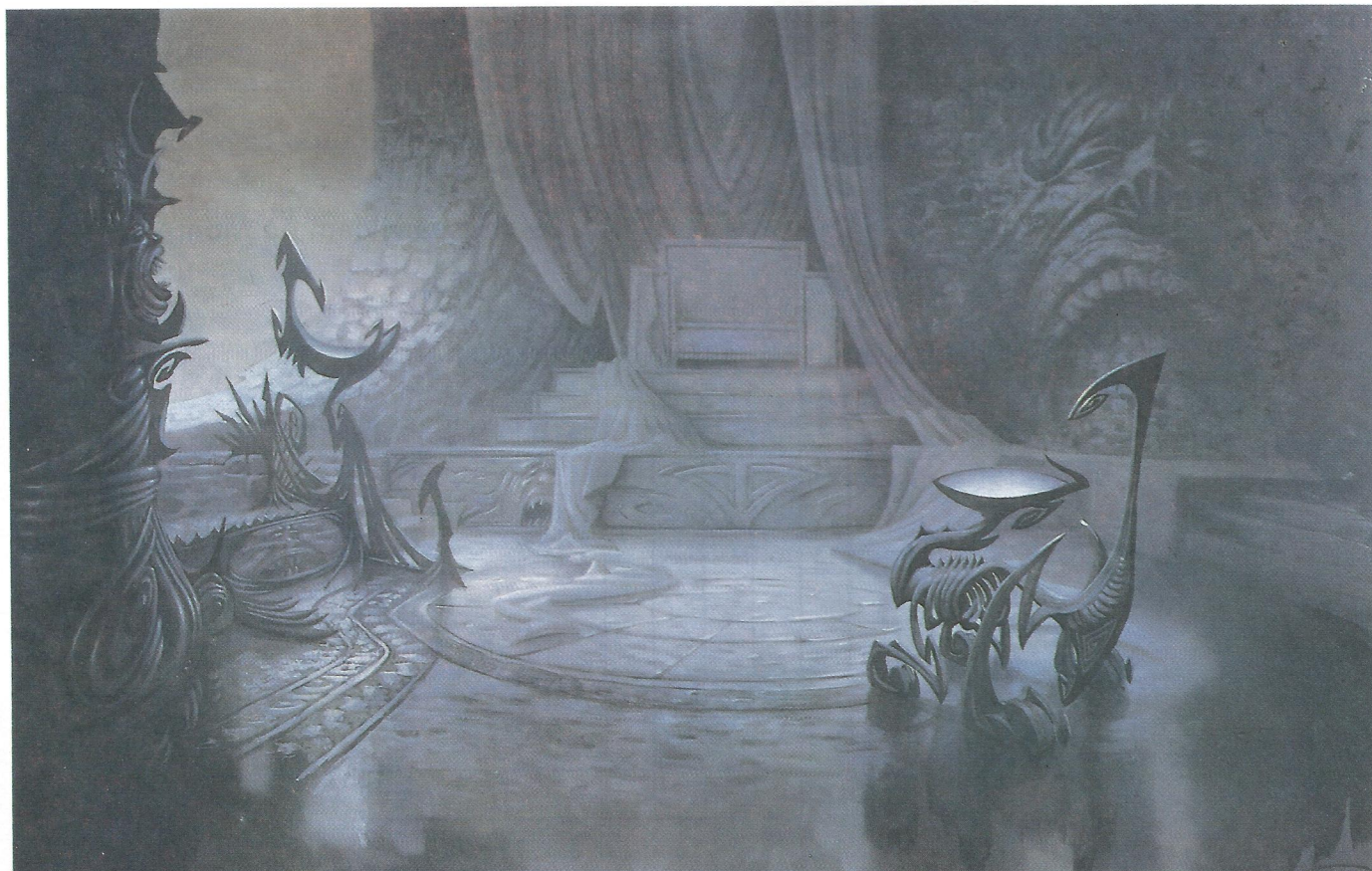
- jogos
- golpes
- beijos
- tênis



Hércules enfrenta Hades



Quando Hércules volta à Terra, sua querida Meg está morta. Desesperado e furioso, Hércules desce ao reino de Hades para procurar Meg. Sem pensar em si mesmo, Hércules mergulha no turbilhão do Rio das Almas para oferecer sua vida em troca da de sua amada.



136 O reino de Hades era o Mundo Subterrâneo, para onde iam os

- fantasmas
- pássaros
- mortos
- navios

137 Lá tudo era escuro e sombrio, um lugar que dava ... até nos heróis.

- samba
- alegria
- saudade
- medo

138 Nesse lugar a força de ... não adiantava muito.

- Erimanto
- Hidra
- Hércules
- Hermes

139 Para salvar Meg, nosso herói precisou dar sua própria

- moeda
- vida
- casa
- bolsa

140 E foi isso que finalmente fez dele um herói

- forçado
- verdadeiro
- invencível
- covarde

Um Herói de Verdade



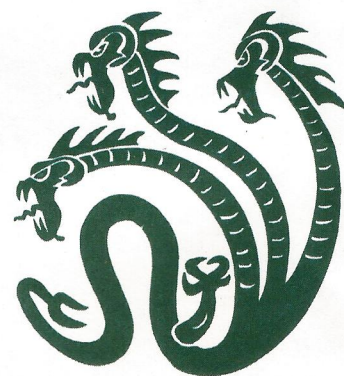
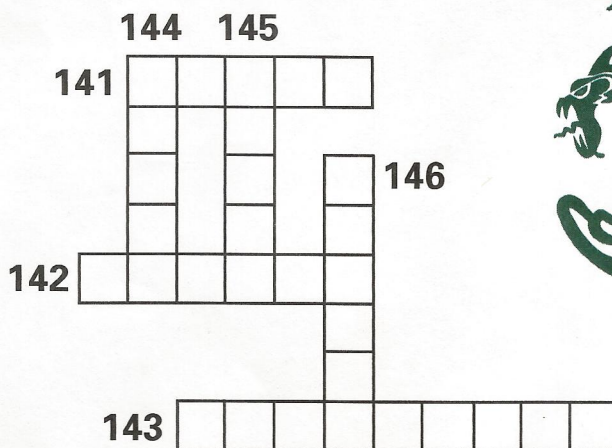
A coragem e o altruísmo fazem de Hércules um Herói de Verdade. Ele compreende que a força não é tudo. Os portões do Olimpo se abrem para ele e todos os deuses e deusas lhe dão boas-vindas. Mas Hércules prefere ficar na Terra, pois agora sabe que seu lugar é junto de Meg.

Horizontais

- 141** O senhor do Mundo Subterrâneo.
- 142** Hércules venceu o ... do Erimanto.
- 143** Ele também derrotou o ...

Verticais

- 144** Hércules cortou todas as cabeças da ...
- 145** Ele conseguiu tudo isso porque era filho de uma ...
- 146** Os deuses viviam no Monte ...



- 141** ■ Dor
- Hades
- Pânico
- Pégaso

- 142** ■ Jumanji
- Jegue
- Jocasta
- Javali

- 143** ■ Minotauro
- Fantasma
- Boi Bumbá
- Vulcano

- 144** ■ Atenas
- Hidra
- Olimpia
- Creta

- 145** ■ bruxa
- ninfa
- fada
- deusa

- 146** ■ Ararat
- Jaraguá
- Corcovado
- Olimpo

Os trabalhos de Hércules



A história de Hércules vem sendo contada há séculos, e até hoje as pessoas gostam de ouvir as façanhas desse herói. Os mitos são assim mesmo: são histórias que vivem para sempre.

147 As aventuras de Hércules foram contadas por Monteiro Lobato, um escritor ...

- grego
- japonês
- francês
- brasileiro

148 Elas estão no livro ...

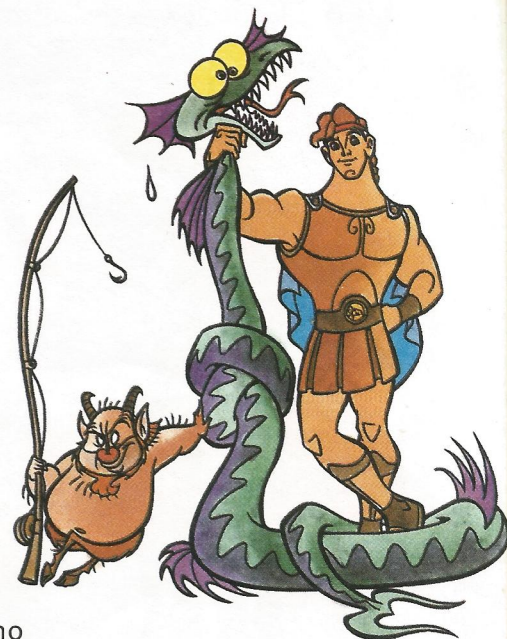
- O Picapau Amarelo
- Reinações de Narizinho
- Os Doze Trabalhos de Hércules
- O Poço do Visconde

Assinale os Trabalhos de Hércules que aparecem no filme:

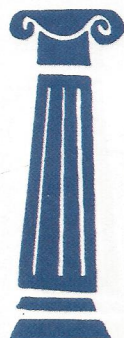


- 149**
- O Gigante Adamastor
 - O Camelo do Deserto
 - O Cisne Negro
 - O Javali do Erimanto

- 150**
- O Balão Mágico
 - O Cão dos Baskervilles
 - A Hidra de Lerna
 - O Chapeuzinho Vermelho



© DISNEY



Nome	Pontos

Programa

5



Programa 6

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

Digite

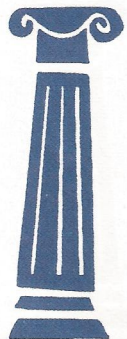
LIVRO

0

1

6

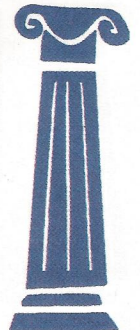
ENTER



Nome	Pontos

Programa

6



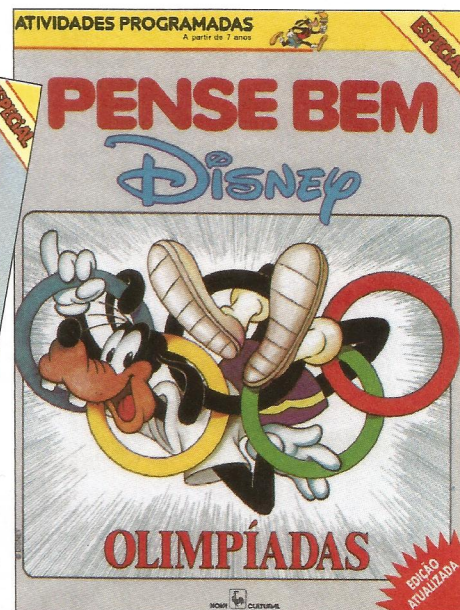
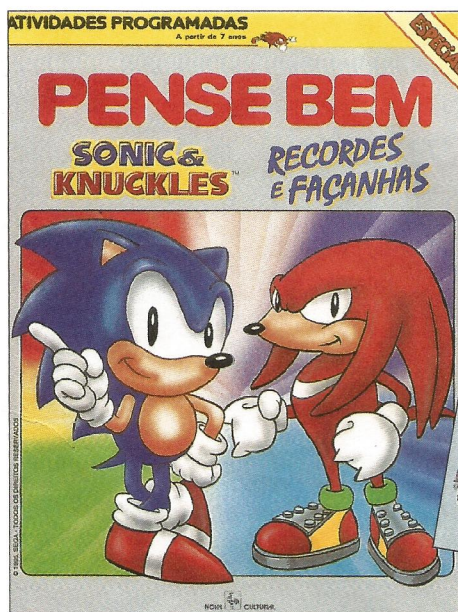
© DISNEY

Novos Personagens, Novas Aventuras...

Atenção!

Entram em cena para o **PENSE BEM** e **PENSE BEM MULTI** três novas atrações: os eletrizantes **SONIC & KNUCKLES**, a romântica **POCAHONTAS** e o **Pateta** contando a história das **OLIMPIADAS**.

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 S.A. Av. Ermano Marchetti, 576
CEP 05038-000 - São Paulo, Capital.
Central de Atendimento: tel. (011) 861-5421



202540