

ATIVIDADES PROGRAMADAS

A partir de 7 anos

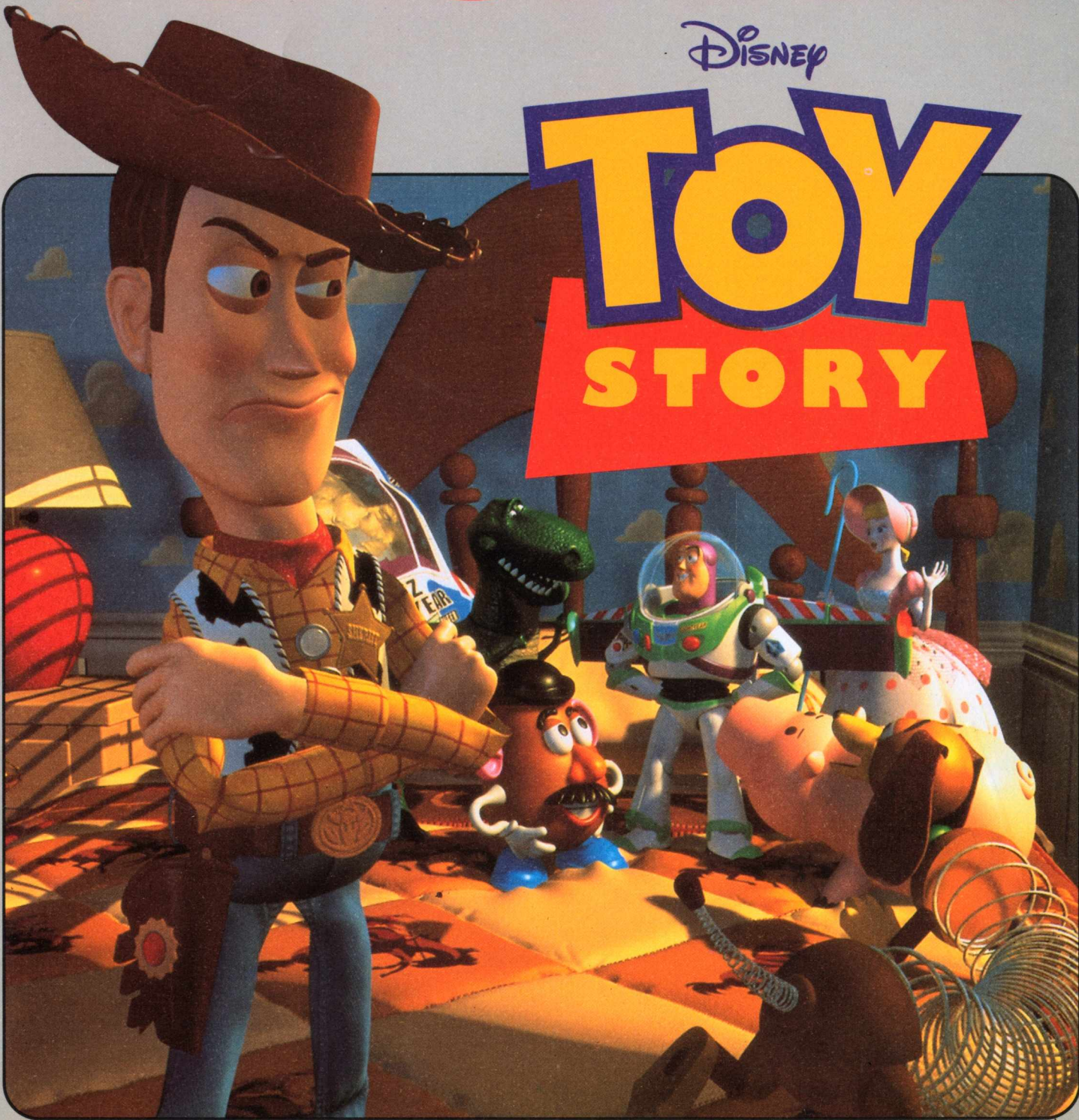


ESPECIAL

PENSE BEM

Disney

TOY STORY



© Disney. © 1995 Hasbro, Inc. Todos os direitos reservados. © James Industries.

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.
© 1996, Disney
© 1996, 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.

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.

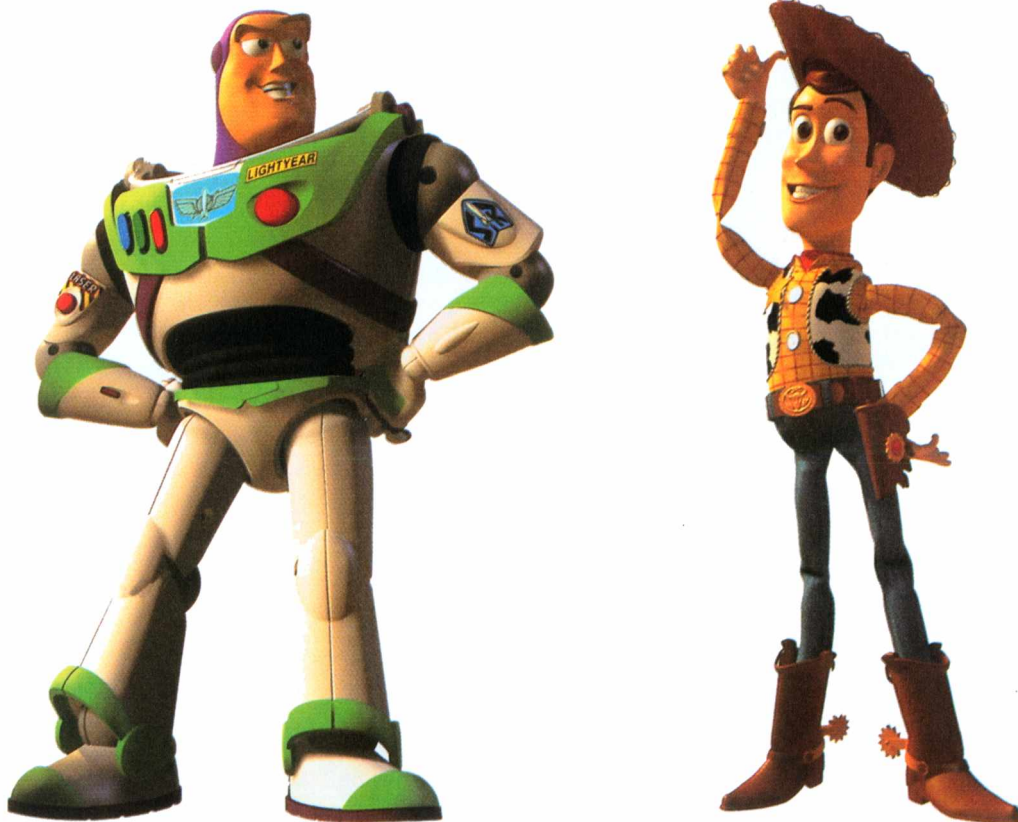
Disney

TOY STORY

Chegou o PENSE BEM TOY STORY!

Prepare-se para uma viagem ao ciberespaço!
Você vai ficar sabendo tudo sobre *Toy Story*, o primeiro
desenho animado de longa metragem feito
totalmente por computador!

Ooops! **Por** computador ou **no** computador? Será que o
computador fez tudo sozinho?



Para saber a resposta, embarque com Buzz e Woody
nesta viagem ao universo dos fantásticos micreiros que
criaram a maravilhosa aventura de Toy Story!

Programa 1

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

Digite

LIVRO

1

1

1

ENTER

Toy Story: um marco



A arte da animação chega ao limite da imaginação com Toy Story. Depois de quatro anos de trabalho, os estúdios Disney apresentam um novo mundo de imagens tridimensionais onde os brinquedos têm vida própria!

1 Para fazer Toy Story, os artistas dos estúdios Disney usaram programas de ...

- auditório
- rádio
- televisão
- computador

4 Isto quer dizer que o computador recebeu um monte de informações e depois ... as imagens.

- enganou
- criou
- esqueceu
- perdeu

Disney

5 Essas informações são trabalhadas no computador por ... especiais, os programas de animação.

- popcorn
- blue jeans
- softwares
- hot dogs

2 Muitos desses programas foram bolados especialmente pela Pixar, uma empresa de ...

- diversões eletrônicas
- fast food
- computação gráfica
- lavanderias automáticas

6 Para fazer Toy Story, o diretor John Lasseter contou com uma talentosa equipe de mais de cem ...

- caubóis
- pára-quadistas
- bombeiros
- micreiros

3 Todas as imagens de Toy Story foram ... por computador.

- zeradas
- geradas
- viradas
- gemadas

7 Eles são chamados assim porque são verdadeiras feras em seus ...

- microorganismos
- microondas
- micróbios
- microcomputadores

Uma megaprodução



Em Toy Story, os brinquedos ganham vida quando os humanos não estão por perto. O filme leva você a uma divertida aventura vivida por dois brinquedos rivais — Woody, um caubói falante, e Buzz, um boneco espacial.

- 8** Nos Estados Unidos, a voz de Woody foi dublada por
- | | |
|------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> Tom Jobim | <input type="checkbox"/> Tom Story |
| <input type="checkbox"/> Tom Hanks | <input type="checkbox"/> Tom Cavalcante |
- 9** Esse ator já ganhou dois Oscars, um deles pelo filme
- | | |
|---------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> Forrest Gump | <input type="checkbox"/> Velocidade Máxima |
| <input type="checkbox"/> O Quatrilho | <input type="checkbox"/> ET |
- 10** Para fazer os 77 minutos de Toy Story, foram gastos mais de ... horas nos computadores.
- | | |
|----------------------------------|-----------------------------|
| <input type="checkbox"/> 800 mil | <input type="checkbox"/> 24 |
| <input type="checkbox"/> 100 | <input type="checkbox"/> 57 |
- 11** Todas essas horas de computador produziram
- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> 230 pizzas de mussarela | <input type="checkbox"/> 65 quilômetros por hora |
| <input type="checkbox"/> 100 toneladas de chiclete | <input type="checkbox"/> 600 milhões de bytes |
- 12** O Rei Leão custou 45 milhões de dólares; Toy Story custou 30 milhões. Isso mostra que o uso de computadores ... os custos de produção.
- | | |
|----------------------------------|----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> aumenta | <input type="checkbox"/> diminui |
| <input type="checkbox"/> engole | <input type="checkbox"/> inverte |
- 13** O Rei Leão empregou 800 ..., enquanto Toy Story teve uma equipe de apenas 110 pessoas.
- | | |
|--------------------------------------|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> animais | <input type="checkbox"/> felinos |
| <input type="checkbox"/> desenhistas | <input type="checkbox"/> domadores |

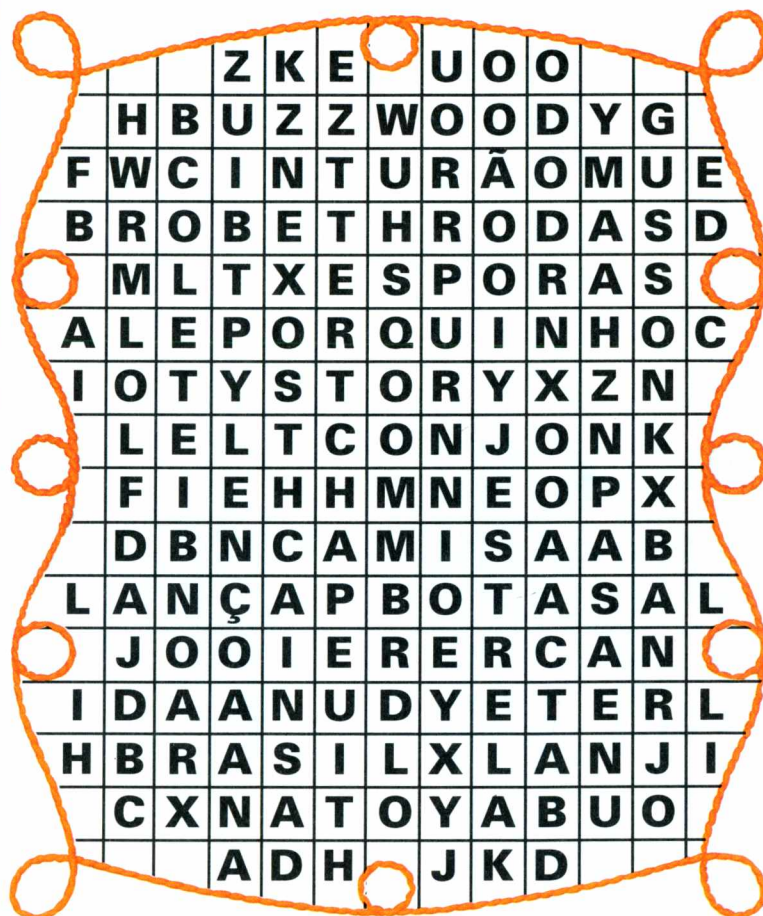
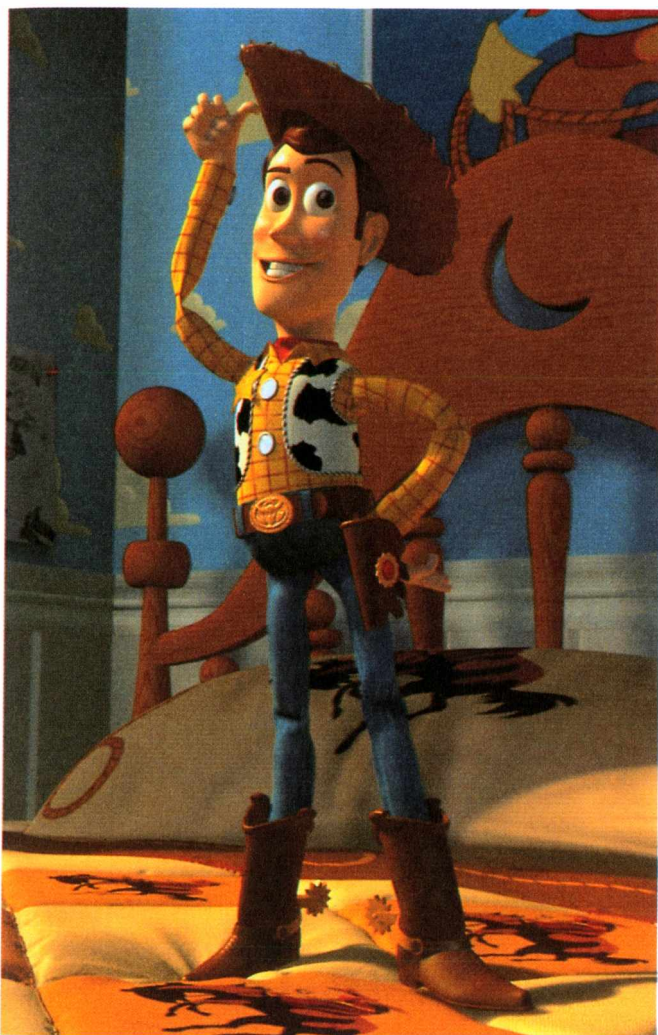


Woody, o caubói



O xerife Woody é o brinquedo preferido de Andy. Ele é o líder de todos os brinquedos que vivem no quarto do garoto. Mas a vida de Woody começa a mudar quando Andy ganha um brinquedo novo, que toma o lugar do velho caubói de madeira.

Encontre no caça-palavras o nome dos equipamentos de Woody.



- 14**
- tênis
 - lápis
 - luva
 - lenço

- 15**
- colete
 - pirulito
 - relógio
 - rato

- 16**
- pé-de-pato
 - torta
 - picolé
 - botas

- 17**
- cinturão
 - cadeira
 - arpão
 - serrote

- 18**
- skate
 - tesoura
 - esporas
 - asa delta

- 19**
- estrela
 - areia
 - peixe
 - nuvem

- 20**
- gorro
 - capacete
 - chapéu
 - saioté

Buzz, o intrépido...



Conheça Buzz Lightyear, o sofisticado boneco que chega ao quarto de Andy acreditando que não é um brinquedo, mas sim um destemido defensor das galáxias.

Complete as frases e escreva a primeira letra de cada resposta certa no quadradinho correspondente. A palavra que vai se formar indica o que é o novo brinquedo de Andy.

21 O nome do menino desta história é ...

Ted

Billy

Andy

Ricky

22 O que você calça no pé é ...

luva

sapato

óculos

gorro

23 A Lua é o satélite da ...

Sol

Vênus

Marte

Terra

24 Para saber as horas olhamos o ...

relógio

fogão

cinema

tempo

25 As galinhas botam ...

penas

ovos

coxinhas

estrelas

26 A gente respira pelo ...

nariz

ouvido

braço

pé

27 Depois de hoje vem ...

ontem

amanhã

chuva

cachorro

28 Na ponta dos dedos você tem ...

dentes

rodas

pestanas

unhas

29 "Brinquedo" em inglês é ...

toy

boy

red

day

30 Andy deu uma festa de ...

Natal

Halloween

aniversário

carnaval



| | | | | | | | | | |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |



| Nome | Pontos |
|------|--------|
| | |
| | |
| | |

Programa

1

Programa 2

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

Digite

LIVRO

1

1

2

ENTER

O desenho animado



A técnica de fazer desenhos animados foi inventada no início do século 20. Para dar a impressão de movimento, o desenhista precisa fazer 24 desenhos diferentes para cada segundo de filme!

Observe o filme ao lado e veja como funciona:

31 No primeiro desenho, o boneco está com o braço

- | | |
|--|---|
|  abaixado |  verde |
|  quente |  encolhido |

32 No segundo desenho, o braço do boneco está um pouco mais para

- | | |
|---|---|
|  o sul |  cima |
|  cá |  baixo |

33 Cada desenho é um pouquinho ... do desenho anterior.

- | | |
|---|---|
|  igual |  diferente |
|  maior |  menor |

34 O braço do boneco vai ... cada vez mais.

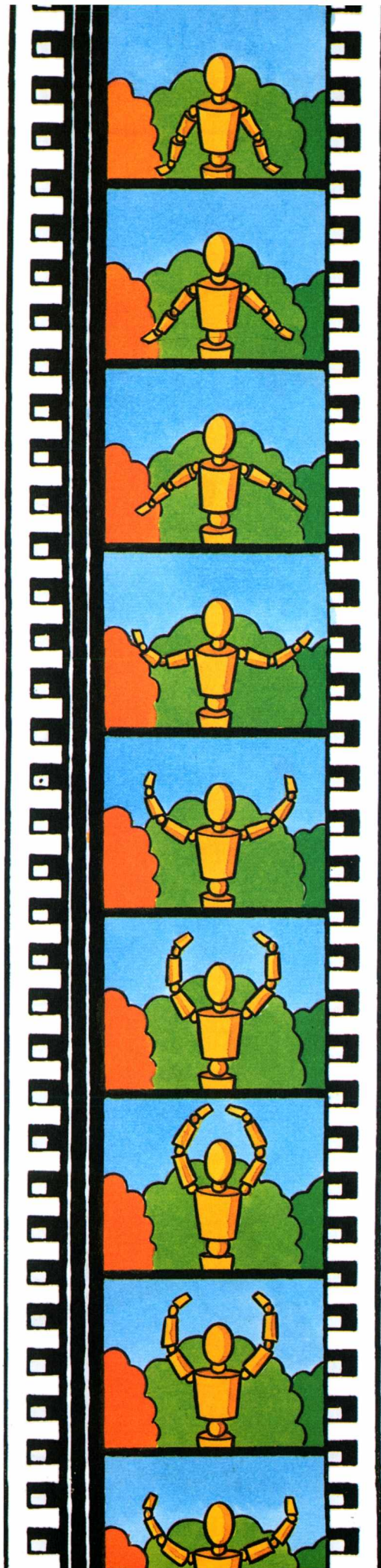
- | | |
|---|--|
|  falando |  dormindo |
|  subindo |  pesando |

35 Depois, uma ... especial filma todos os desenhos.

- | | |
|---|--|
|  sanfona |  guitarra |
|  geladeira |  câmera |

36 Quando o filme é projetado, o braço do boneco parece estar em

- | | |
|--|---|
|  casa |  amarelo |
|  férias |  movimento |



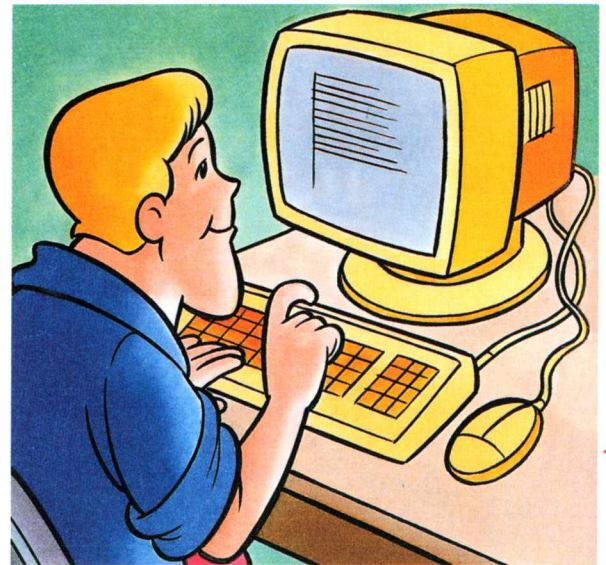
Como é feito um desenho animado



Siga as flechas e complete as frases para saber como se faz um desenho animado.

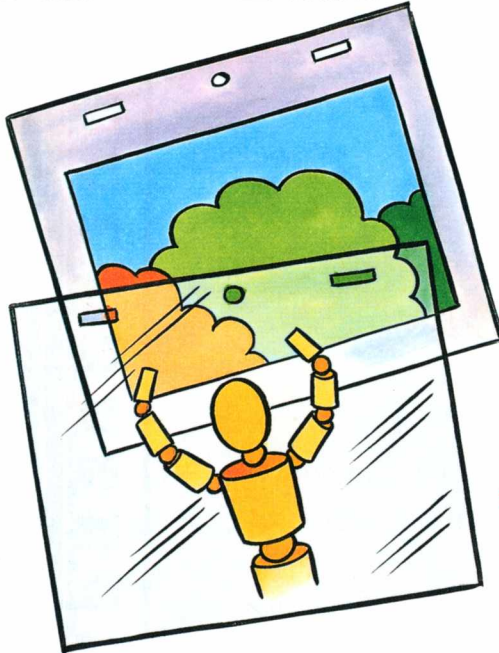
37 Primeiro, o roteirista escreve o ... do filme.

- cenário
- som
- colorido
- roteiro



42 Os cenários vão ficar no fundo, ... dos personagens.

- atrás
- em cima
- depois
- na frente



41 O desenhista faz os cenários e escolhe as ...

- frutas
- cores
- balas
- piadas

43 Os animadores criam os movimentos dos personagens, fazendo 24 desenhos para cada ... de filme.

- minuto
- segundo
- dia
- hora

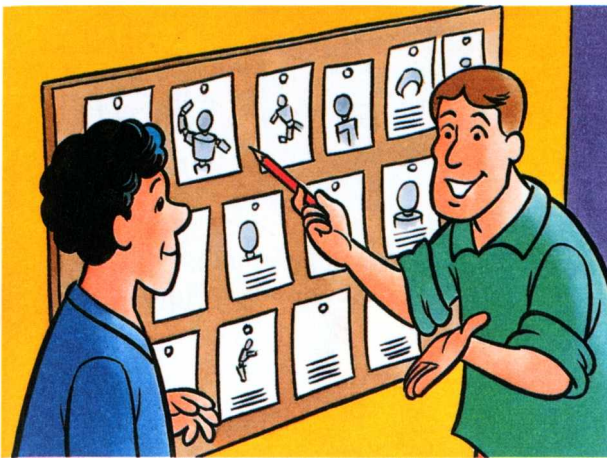
44 Os desenhos são feitos em acetato transparente e ... com tinta guache por trás.

- divididos
- enrolados
- rasgados
- coloridos

45 Depois de prontos, os desenhos são ... com uma câmera especial.

- filmados
- polidos
- lavados
- marcados





39 A figura mostra o diretor e o roteirista diante do

- portão
- quadro negro
- shopping
- storyboard



38 O desenhista faz o storyboard, que é o desenho do roteiro dividido em

- fatias
- planos
- pedaços
- números



40 Agora, o desenhista faz o ..., definindo os movimentos de câmera, cortes e posição dos personagens.

- layout
- almoço
- sanduíche
- exercício

46 O filme é montado na ... certa, de acordo com o roteiro.

- ordem
- semana
- lua
- medida

47 O técnico de som junta as pistas de música, de diálogos e de ruídos, formando a ... sonora.

- trilha
- pizza
- pilha
- pasta

48 Já com a banda sonora, o filme é levado ao ... para ser revelado.

- hospital
- laboratório
- dentista
- táxi

49 São tiradas várias cópias do filme, para ... nos cinemas.

- mergulhar
- cozinhar
- projetar
- dizer

Um pouco de história



O primeiro personagem famoso do desenho animado foi o Gato Félix, criado em 1919 por Pat Sullivan, um desenhista australiano. Logo surgiram muitos outros heróis.

50 O camundongo ... foi criado por Walt Disney em 1926.

- Mickey
- Donald
- Pateta
- Pluto

51 Nessa época, o cinema era ...

- mudo
- apagado
- cego
- surdo

52 Foi só em 1927 que surgiram os filmes ...

- duplos
- falados
- antigos
- inteiros

53 Os filmes antigos eram em ...

- preto e branco
- queijo e presunto
- laser e vídeo
- verde e rosa

54 Mas tudo mudou quando foram inventados os filmes ...

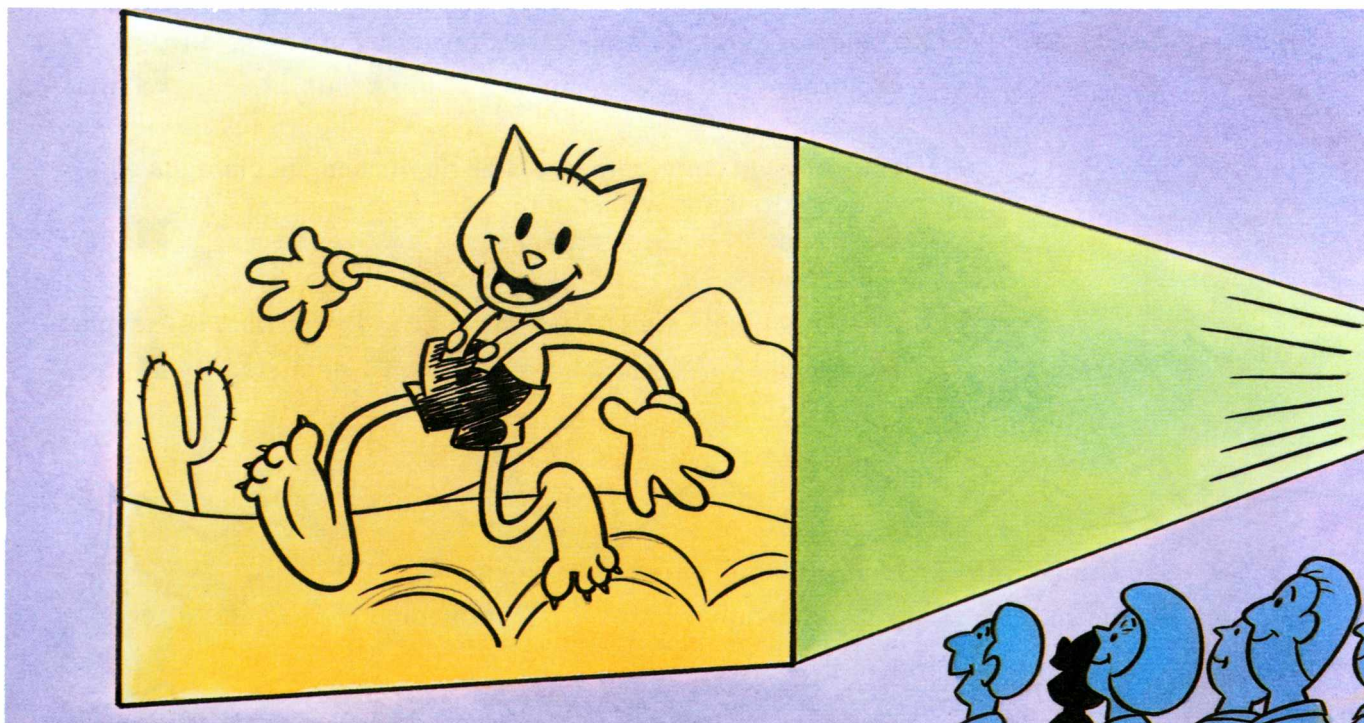
- solúveis
- dupla face
- coreanos
- coloridos

55 Em 1937, a Disney lançou o primeiro desenho animado de longa metragem: ...

- Pocahontas
- Branca de Neve
- Peter Pan
- Toy Story

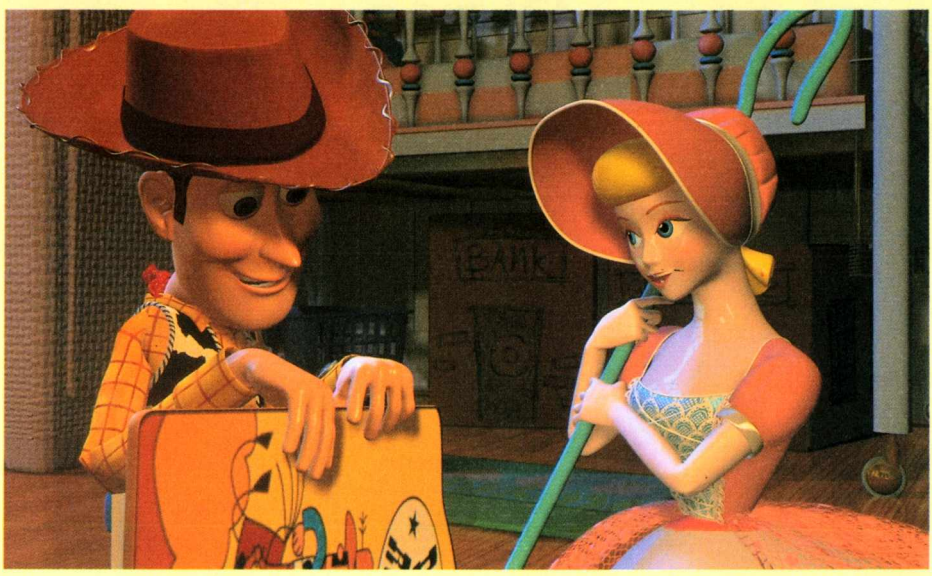
56 E, nos anos 80, a Disney usou pela primeira vez a tecnologia dos ... no desenho animado.

- celulares
- computadores
- CD ROM
- lápis de cor



Estes marcaram época!

Desde Branca de Neve até Toy Story, os Estúdios Disney criaram muitos desenhos animados que ficaram na história.



57 Feito em 1940, o desenho ... colocou personagens divertidos no ritmo da música clássica.

- Spartacus
- Fantasia
- Pato Donald
- Mad Max

58 A Bela e a Fera, de 1991, foi indicado para o ... de melhor filme.

- Heitor
- Gaspar
- Oscar
- William

59 A trilha sonora e a canção de Aladdin foram premiadas com o Oscar e o Globo de ...

- Vidro
- Cenoura
- Veludo
- Ouro

60 Toy Story é o ... desenho da Disney realizado por computação gráfica.

- inesperado
- quinto
- primeiro
- outro



| Nome | Pontos |
|------|--------|
| | |
| | |
| | |

Programa

2

Programa 3

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

Digite

LIVRO

1

1

3

ENTER

Entra em cena o computador



Em 1986, a Disney utilizou pela primeira vez imagens geradas por computador no desenho *O Ratinho Detetive*. Foi o começo de uma grande revolução.

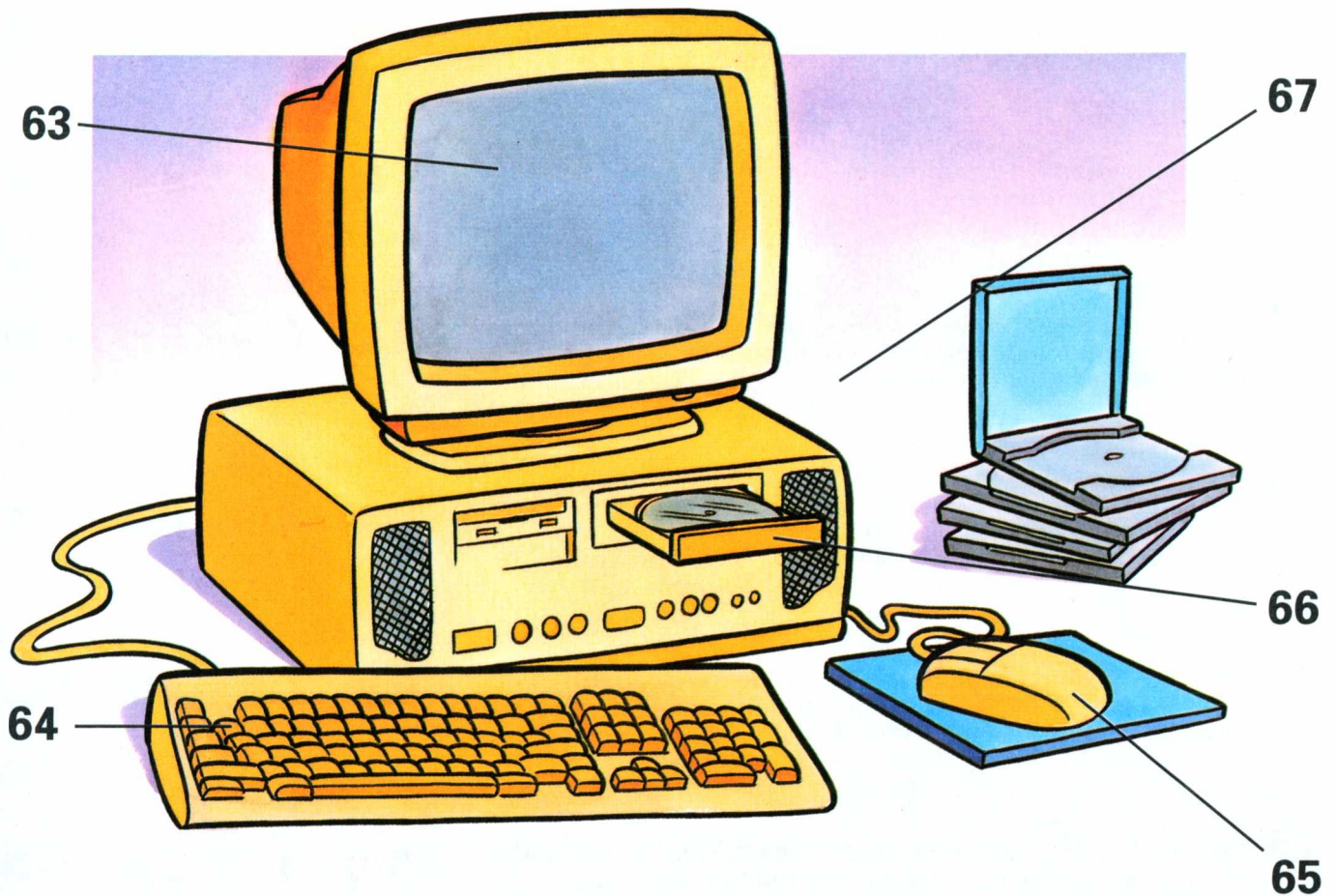
61 Utilizando tecnologia de computadores, em 1988, o filme ... combinou atores de verdade com desenho animado.

- Cinderela
- A Pequena Sereia
- O Rei Leão
- Uma Cilada para Roger Rabbit

62 Os répteis gigantes de ... também foram criados em computadores.

- Robin Hood
- Branca de Neve
- Aladdin
- O Parque dos Dinossauros

Se você gosta de brincar no computador, já deve saber o nome das partes numeradas:



- 63**
- celular
 - televisor
 - grill
 - monitor

- 64**
- teclado
 - tablado
 - memória
 - impressora

- 65**
- fax
 - chip
 - mouse
 - byte

- 66**
- CD ROM
 - minipizza
 - cassette
 - vídeo

67 Este micro é um ...

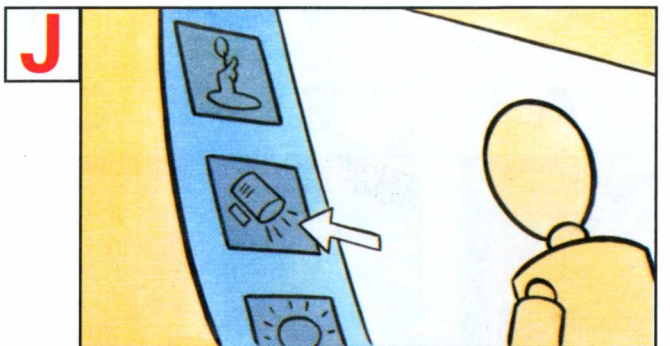
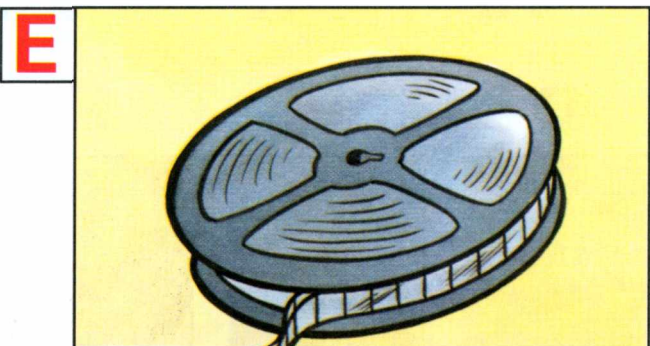
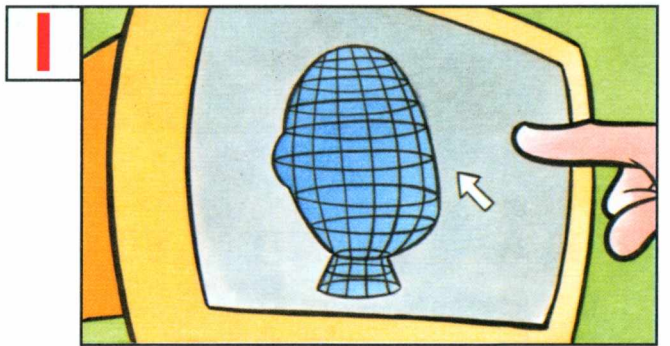
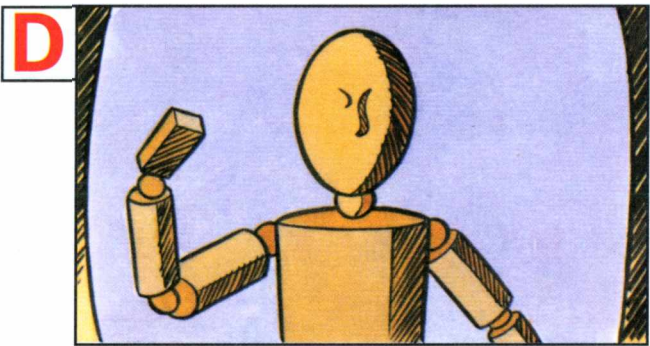
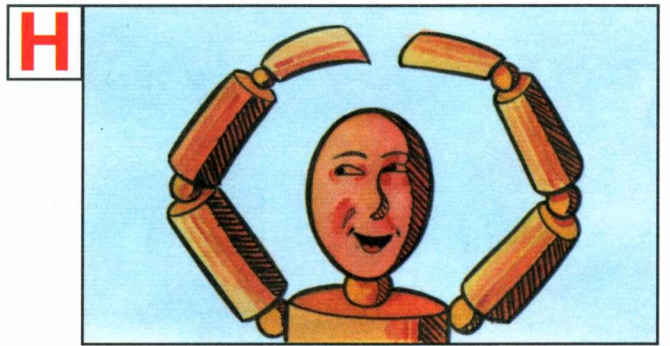
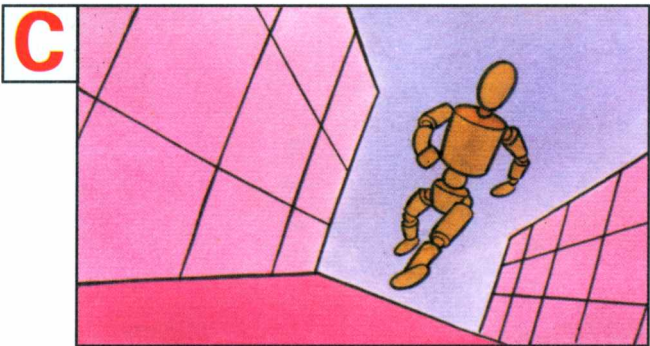
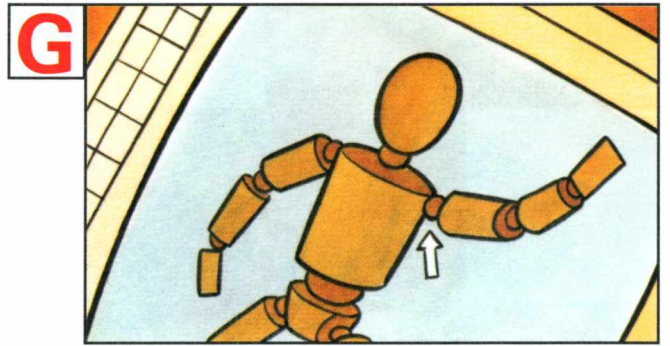
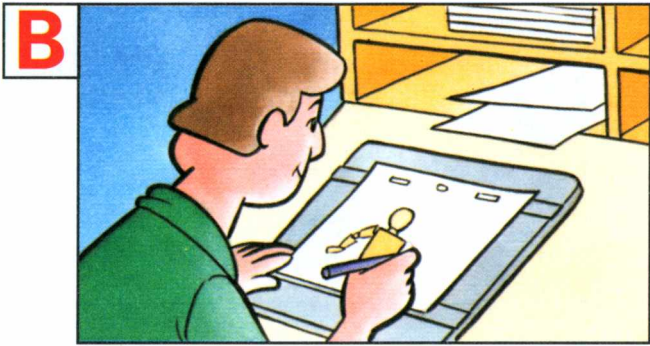
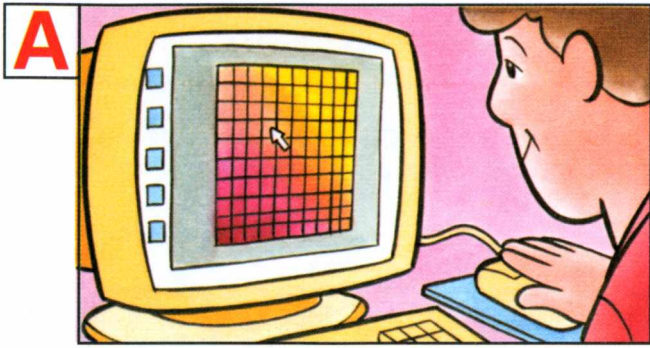
- multimídia
- notebook
- septimum
- minisystem

Espaço Virtual: o mundo no computador



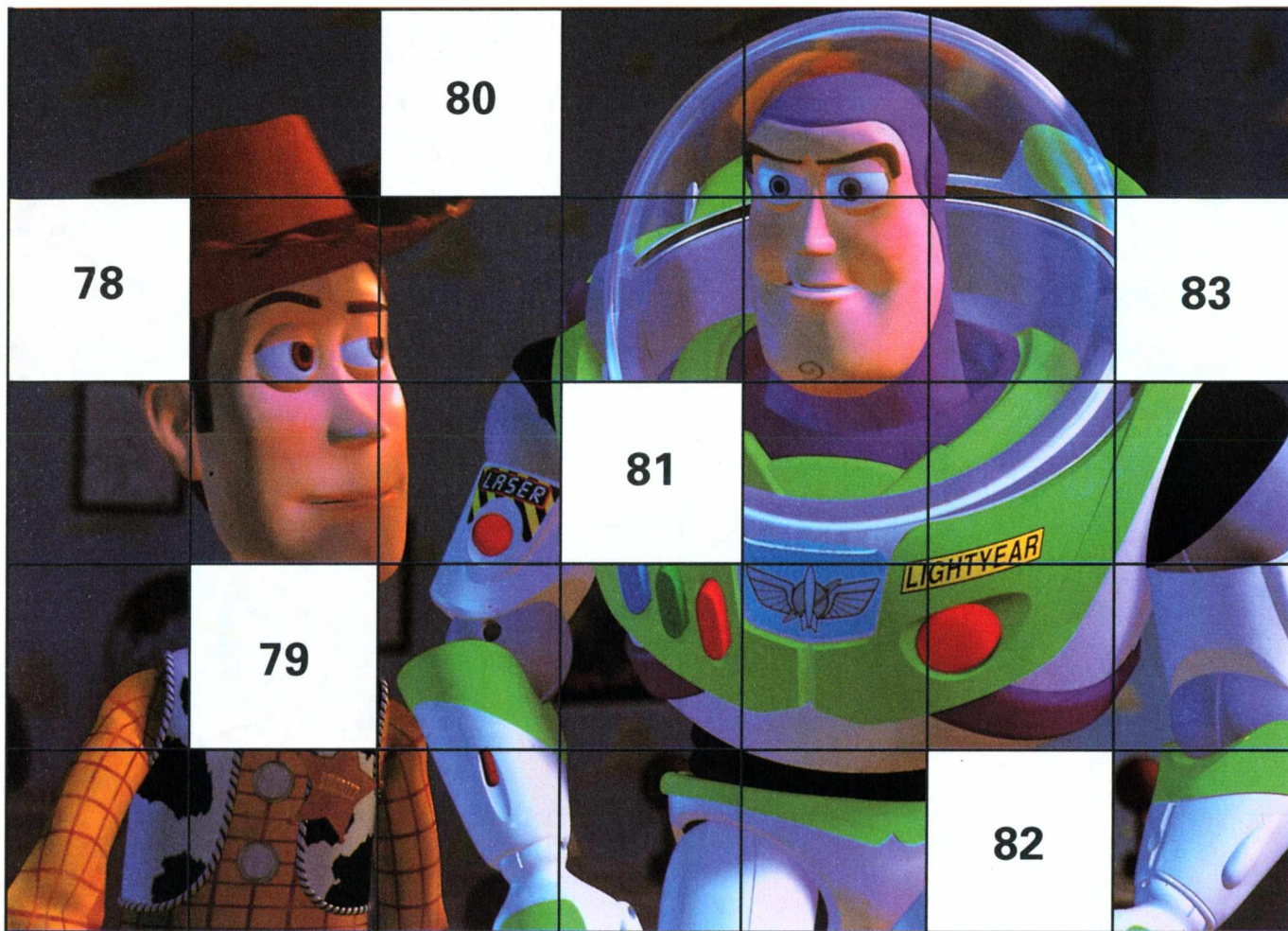
Todos os personagens, brinquedos, objetos e cenários de Toy Story foram criados no computador. Mas como tudo isso foi feito? Para criar cada imagem, foram seguidas 10 etapas principais. Elas estão explicadas nesta página e desenhadas na seguinte. Junte cada etapa com o desenho correspondente.

- 68** Em primeiro lugar, os artistas fazem desenhos das principais cenas do filme, que irão compor o storyboard. **A** ■ **B** ■ **C** ■ **D** ■
- 69** O storyboard é montado com as cenas na ordem certa, junto com as falas dos personagens. **J** ■ **A** ■ **F** ■ **C** ■
- 70** Quando as cenas e os diálogos estão na ordem, o diretor de arte escolhe a luz e o colorido de cada cena. **A** ■ **H** ■ **E** ■ **F** ■
- 71** Na quarta etapa, o computador cria modelos tridimensionais dos personagens e dos objetos. **I** ■ **D** ■ **B** ■ **G** ■
- 72** Com os modelos prontos, o departamento de layout define os “movimentos de câmera” — não com câmeras de verdade, mas no computador. **B** ■ **C** ■ **H** ■ **I** ■
- 73** Em seguida, os micreiros “animam” os personagens: eles indicam onde começa e termina cada movimento, e o computador preenche o caminho. **G** ■ **A** ■ **D** ■ **H** ■
- 74** As cenas já animadas passam então pelos “shaders”. Shaders (sombreadores) são programas que definem como vão ser as superfícies: tecido, madeira, metal, pele, etc. **B** ■ **I** ■ **A** ■ **D** ■
- 75** Depois de trabalhada nos shaders, cada cena é iluminada. Só que em vez da luz do sol e dos refletores, é tudo controlado pelo computador! **A** ■ **J** ■ **E** ■ **H** ■
- 76** Esta etapa é a que demora mais: chama-se “renderização”, e é a criação do colorido e dos detalhes das imagens. **D** ■ **F** ■ **B** ■ **H** ■
- 77** A etapa final do processo é a gravação de todas as imagens em filme. **J** ■ **C** ■ **E** ■ **A** ■



Quebra-cabeça

Como você viu nas páginas anteriores, o processo de animação por computador pode ser um verdadeiro quebra-cabeças. Este aqui é mais simples: é só encontrar a peça correspondente a cada espaço numerado!



- 78 ■ A
■ B
■ C
■ D

- 79 ■ D
■ F
■ A
■ C

- 80 ■ A
■ E
■ B
■ D

- 81 ■ C
■ F
■ A
■ D

- 82 ■ F
■ B
■ A
■ E

- 83 ■ E
■ A
■ F
■ C

A

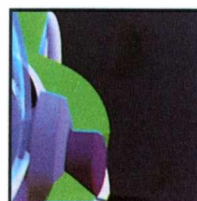
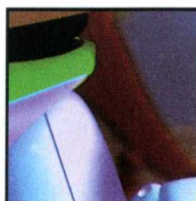
B

C

D

E

F



Toy Story on line



Descubra as palavras que faltam no texto abaixo.

Antes mesmo de **84** nos cinemas, *Toy Story* já estava na **85**.
 O **86** do filme na *World Wide Web* é
<http://www.toystory.com> e lá você encontra muitas **87** e **88**.
 Vamos entrar na **89** e **90**?

- 87**
- pedras
 - balas
 - sombras
 - informações

- 88**
- pipocas
 - saudades
 - curiosidades
 - abobrinhas

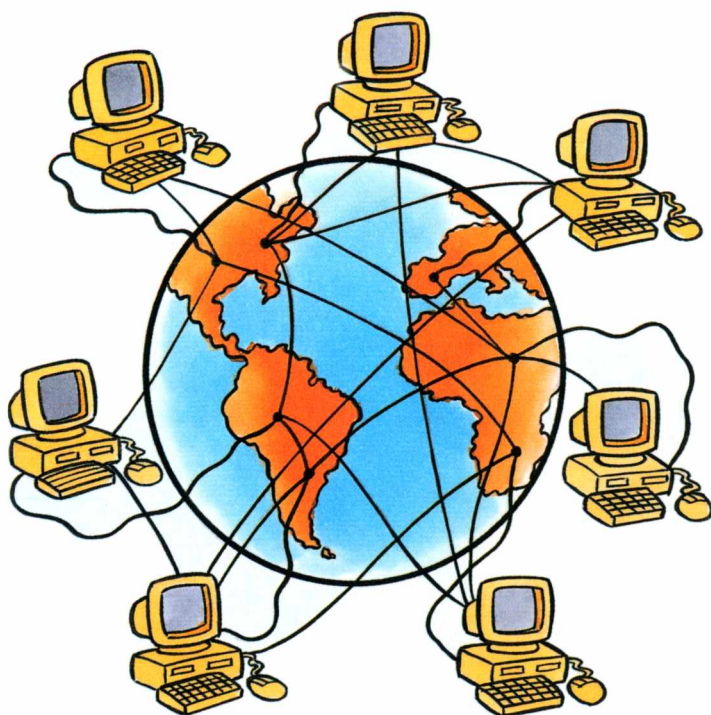
- 89**
- casa
 - piscina
 - rede
 - igreja

- 90**
- pescar
 - mergulhar
 - navegar
 - chorar

- 84**
- subir
 - fechar
 - dançar
 - estrear

- 85**
- Cybernet
 - Internet
 - Network
 - Toynet

- 86**
- correio
 - endereço
 - carteiro
 - selo



| Nome | Pontos |
|------|--------|
| | |
| | |
| | |

Programa

3

Programa 4

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

Digite

LIVRO

1

1

4

ENTER

A hora dos brinquedos



No filme Toy Story, os brinquedos são os heróis. Para tristeza do xerife Woody, o novo boneco Buzz Lightyear torna-se o preferido de Andy. Da rivalidade entre os dois brinquedos surge a emocionante aventura do filme.

Faça as associações:

91 CAUBÓI

- A
- C
- B
- D

92 ASTRONAUTA

- F
- E
- A
- C

93 MECÂNICO

- D
- B
- C
- E

94 MÉDICO

- A
- B
- F
- E

95 PILOTO

- D
- B
- F
- A

96 COZINHEIRO

- F
- D
- B
- A

- A Prepara comidas
- B Cuida dos doentes
- C Cuida do gado e doma cavalos
- D Dirige aviões
- E Conserta carros
- F Explora o espaço



No quarto de Andy



Observe os quadrinhos e complete as frases.



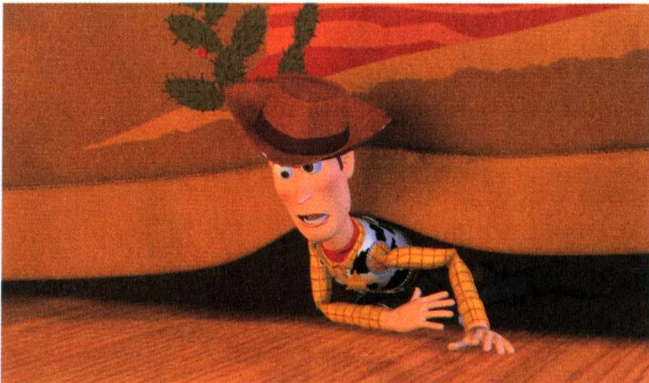
97 A tenda está ... de Beth.

- | | |
|---------------------------------|---------------------------------|
| <input type="checkbox"/> depois | <input type="checkbox"/> dentro |
| <input type="checkbox"/> atrás | <input type="checkbox"/> longe |



100 O soldadinho levanta o braço

- | | |
|-----------------------------------|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> esquerdo | <input type="checkbox"/> direito |
| <input type="checkbox"/> roxo | <input type="checkbox"/> enfaixado |



98 Woody está ... da cama.

- | | |
|----------------------------------|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> em cima | <input type="checkbox"/> na frente |
| <input type="checkbox"/> debaixo | <input type="checkbox"/> caindo |



101 Vejo ... soldadinhos verdes.

- | | |
|----------------------------|----------------------------|
| <input type="checkbox"/> 7 | <input type="checkbox"/> 6 |
| <input type="checkbox"/> 8 | <input type="checkbox"/> 5 |



99 Na cama de Andy há dois

- | | |
|----------------------------------|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> aviões | <input type="checkbox"/> camelos |
| <input type="checkbox"/> tomates | <input type="checkbox"/> travesseiros |



102 Buzz está todo



- | | |
|-----------------------------------|----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> contente | <input type="checkbox"/> faminto |
| <input type="checkbox"/> zangado | <input type="checkbox"/> molhado |

Vamos contar?



Aqui vai o astronauta Buzz Lightyear voando em direção às galáxias!

103 Quantos foguetes aparecem na figura?

-  9
-  5
-  12
-  7

104 Quantos planetas tem anéis?

-  7
-  8
-  6
-  4

105 O que aparece mais vezes?

-  flor
-  foguete
-  lua
-  estrela



106 Os cometas têm ...

-  caudas
-  anéis
-  satélites
-  asas

107 Quantos cometas você consegue ver?

-  10
-  6
-  15
-  37

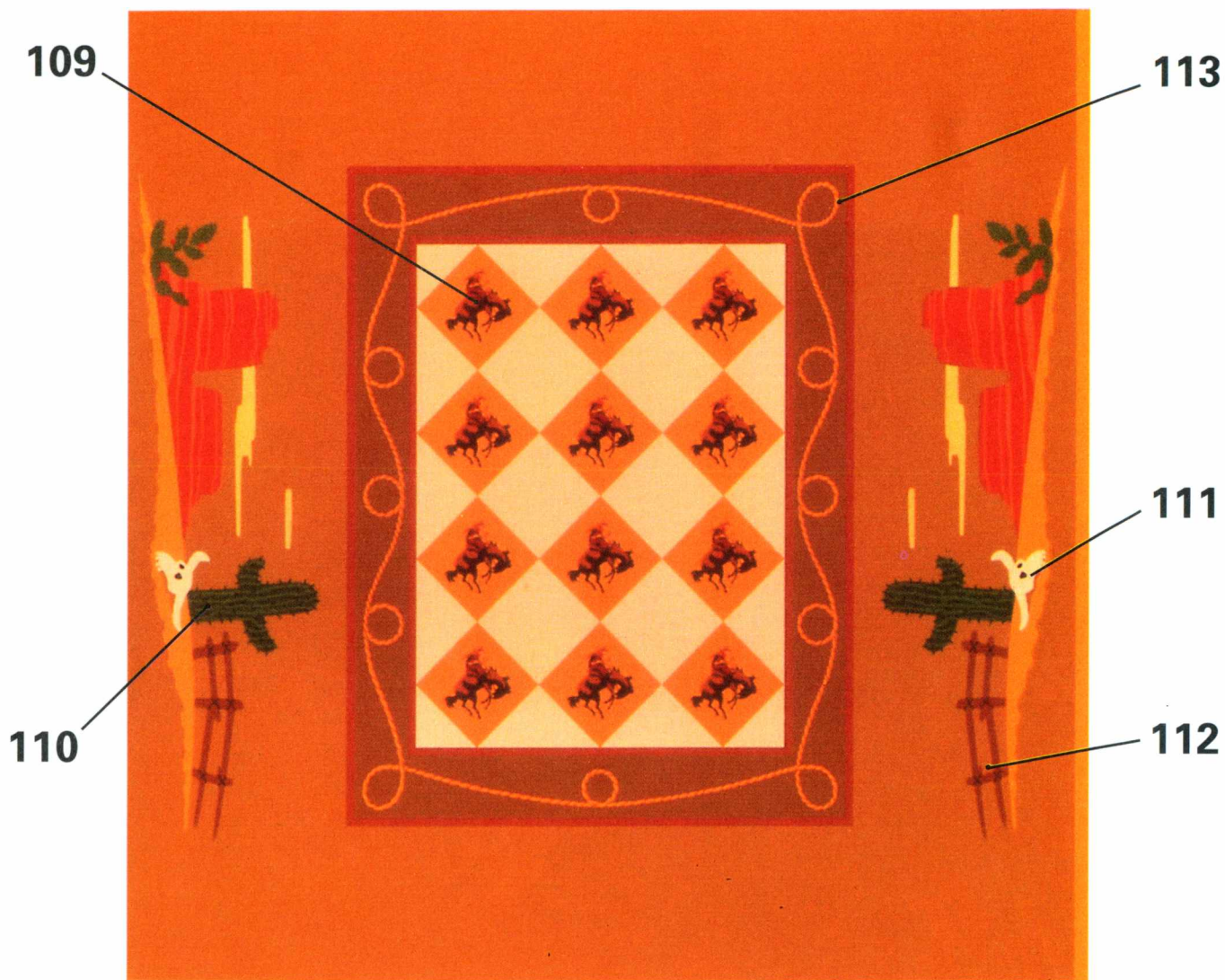
108 E quantos astronautas?

-  7
-  nenhum
-  1
-  vários

A colcha de Andy



A colcha de Andy parece de verdade, não é mesmo? Para conseguir essa aparência, um pedaço de tecido foi "escaneado" e depois digitalizado no computador.



109 Como se chama esta forma?

- triângulo
- círculo
- quadrado
- pentágono

110 Esta planta é um

- pepino
- pinheiro
- molusco
- cacto

111 A caveira no desenho é de

- tubarão
- leão
- cobra
- boi

112 Isto é uma

- lanterna
- cesta
- cerca
- âncora

113 O laço do caubói é feito de

- arame
- açúcar
- corda
- plástico

114 Quantos cavalos há em cada linha vertical?

- 9
- 3
- 12
- 4

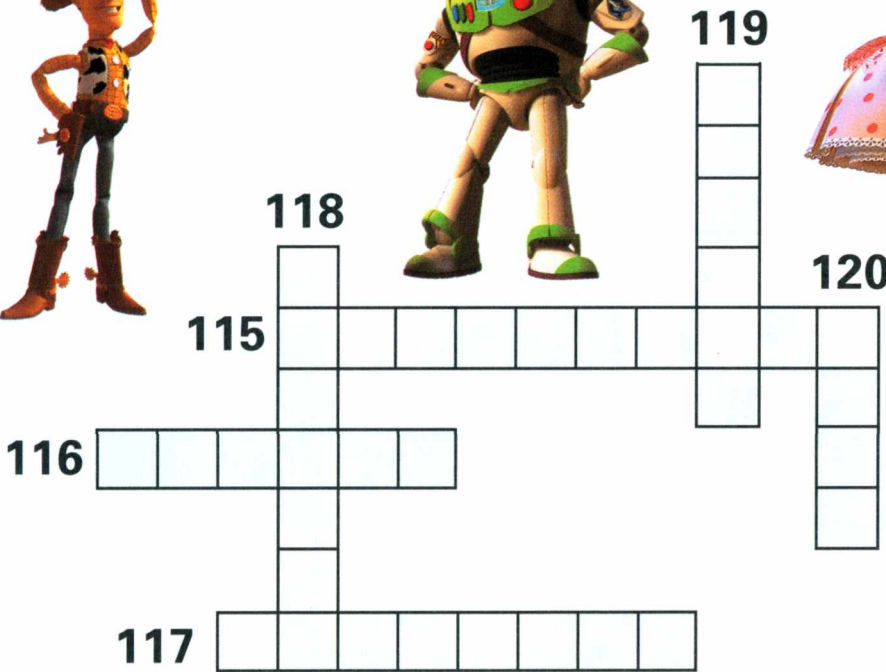
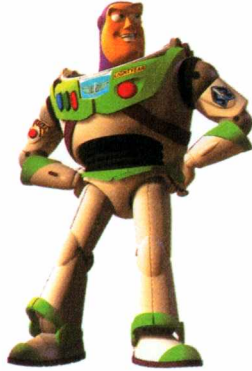
Palavras cruzadas

Horizontais

- 115** Buzz pensa que é um ... de verdade.
- 116** Mas ele é apenas um ... de ação.
- 117** O ... comanda os soldadinhos verdes.

Verticais

- 118** Woody é um caubói de
- 119** Beth é a boneca do ... de Molly.
- 120** Os brinquedos vivem no quarto de



- 115**  eletricista
 jardineiro
 lenhador
 astronauta
- 116**  boneco
 pimentão
 relógio
 suspiro
- 117**  Sargento
 Pateta
 Mágico
 Pluto
- 118**  sorvete
 verdade
 madeira
 massinha
- 119**  estojo
 piano
 travesseiro
 abajur
- 120**  Woody
 Andy
 Porquinho
 Slinky



| Nome | Pontos |
|------|--------|
| | |
| | |
| | |

Programa

4

Programa 5

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

Digite

LIVRO

1

1

5

ENTER

O defensor das galáxias



Convencido de que não é um brinquedo, mas sim um defensor das galáxias, Buzz acha que sua missão é salvar o universo do malvado Imperador Zurg.



121 Astronautas de verdade viajam em

- trens
- naves
- bandos
- navios

122 Eles usam trajes

- de balé
- a rigor
- roxos
- espaciais

123 "Traje" é o mesmo que

- rato
- jato
- trapo
- roupa

124 O ... faz parte da roupa espacial.

- pastel
- capacete
- asteróide
- travesseiro

125 Eles também usam um tanque de

- água
- oxigênio
- lavar roupa
- guerra

126 Com ele, podem ... no espaço.

- falar
- beber
- sorrir
- respirar

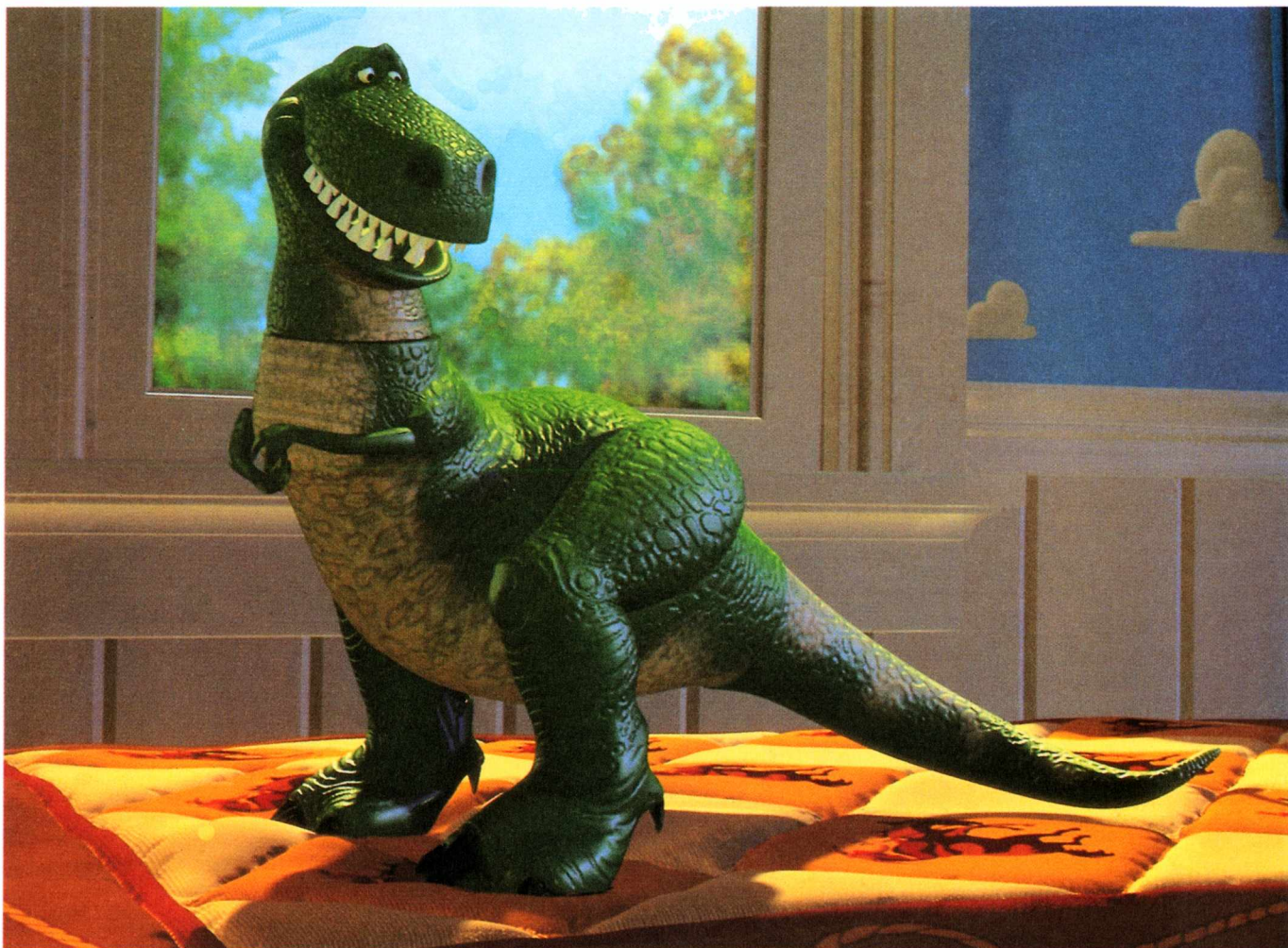
127 Buzz acha que é um astronauta de

- verdade
- mentira
- falso
- pergunta

Rex, o dinossauro



Neurótico, nervoso, sensível e inseguro, Rex é um dinossauro de plástico que vive treinando urros assustadores. Mas ninguém tem medo desse carnívoro com personalidade de vegetariano...



128 Os dinossauros de verdade viveram há ... de anos.

- centenas
- milhões
- um par
- dezenas

129 A palavra "dinossauro" vem do grego e quer dizer

- crustáceo minúsculo
- inseto gigante
- molusco dourado
- lagarto terrível

130 Alguns dinossauros eram

- ferozes
- salgados
- voadores
- mamíferos

131 Os dinossauros eram ... gigantescos.

- aves
- répteis
- moluscos
- mosquitos

132 Eles se reproduziam por meio de

- sementes
- xerox
- ovos
- fotossíntese

133 Alguns dinossauros comiam carne: eram

- metaleiros
- adolescentes
- carnívoros
- surfistas

134 Assinale o animal que não é carnívoro:

- elefante
- tigre
- lobo
- tubarão

135 Rex é um

- verdossauro
- tiranossauro
- sapossauro
- democratossauro

136 Seu corpo é coberto de

- asas
- penas
- pêlos
- escamas

137 Rex tem uma ... comprida.

- orelha
- antena
- chifre
- cauda

138 Sua boca tem ... afiados.

- dedos
- patas
- dentes
- nozes

139 Hoje em dia os dinossauros estão

- viajando
- filmando
- contentes
- extintos



Todos juntos



As artimanhas que Woody inventa para se livrar de Buzz não dão certo e ele acaba perdido no mundo, tendo Buzz como seu único companheiro. Juntando forças para encontrar o caminho de casa, os dois enfrentam muitos perigos.

Complete o diagrama, preenchendo os quadradinhos numerados com o nome dos personagens e o título do filme.

- 140**
- Tim
 - Sid
 - Rex
 - Roy



- 143**
- Buck
 - Woody
 - Blizz
 - Wonder



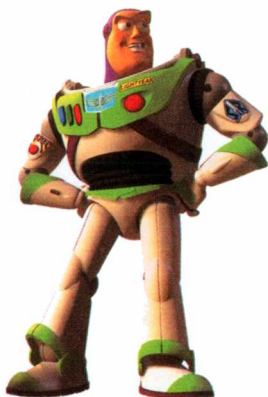
- 141**
- Bonny
 - Beth
 - Julia
 - Jane



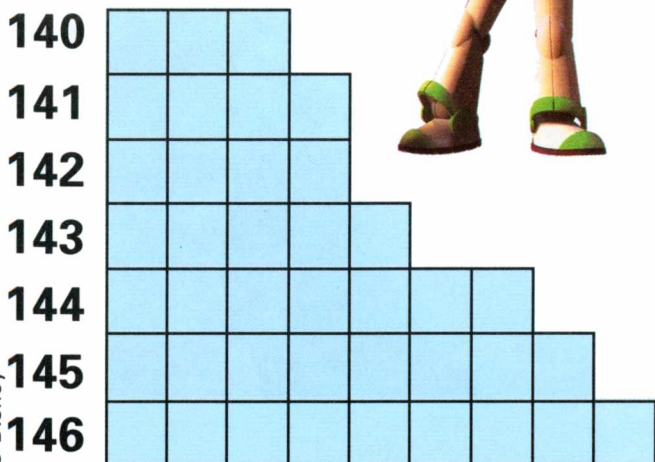
- 144**
- Soldado
 - Snoopy
 - Bidu
 - Dinky



- 142**
- Tom
 - Buzz
 - Byte
 - Mike



- 145**
- Tom Toy
 - Tec Toy
 - Toy Story
 - Tom Boy



- 146**
- Porquinho
 - Piggy
 - Petunia
 - Priscila



Final feliz



No final de Toy Story, Woody e Buzz ficam amigos. Eles aprendem a confiar um no outro, voltam para a casa de Andy e vivem felizes, junto com todos os outros brinquedos.

Ligue cada personagem com a palavra que combina com ele:

- 147
- A
 - B
 - D
 - C



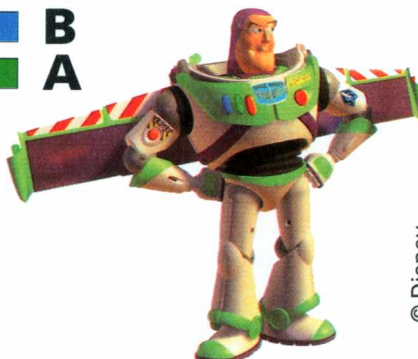
- 149
- A
 - B
 - C
 - D



- 148
- D
 - C
 - B
 - A



- 150
- C
 - D
 - B
 - A



A pastora

B nave espacial

C moedas

D mola



| 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

1

1

6

ENTER



| Nome | Pontos |
|------|--------|
| | |
| | |
| | |

Programa

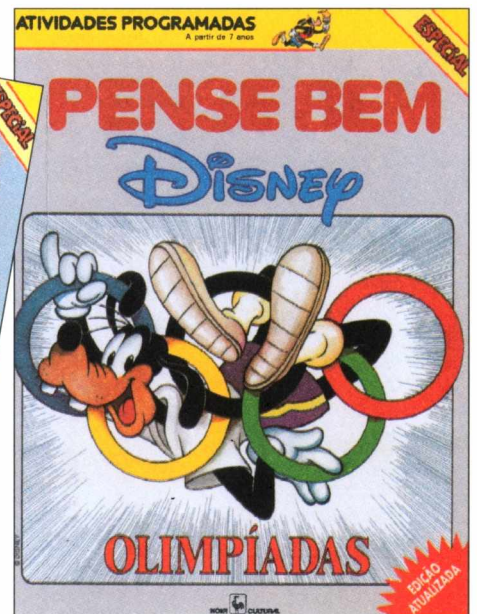
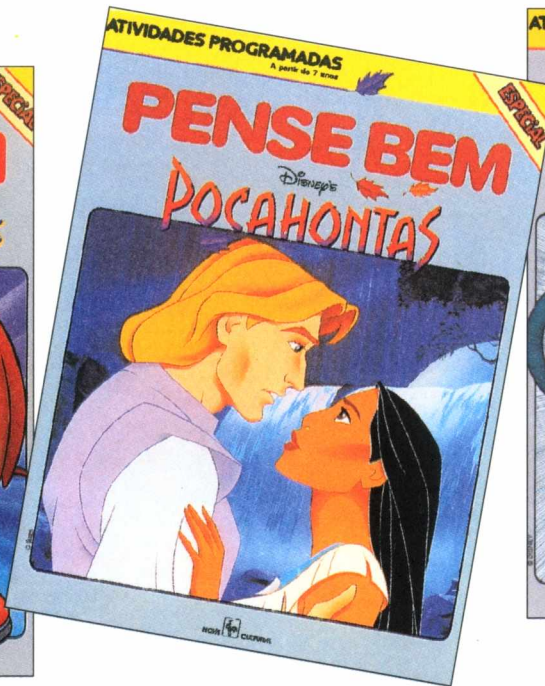
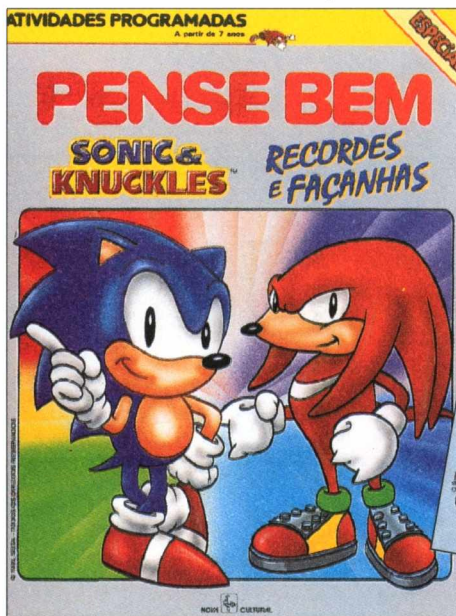
6

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



202520