

ATIVIDADES PROGRAMADAS

A partir de 7 anos



ESPECIAL

PENSE BEM

SONIC
THE HEDGEHOG™

e **TAILS**

em

ALTA VELOCIDADE



Sega, Sonic The Hedgehog and all related characters and indicia are trademarks of SEGA. © 1994 SEGA. All Rights Reserved.

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.
© 1994, Círculo do Livro Ltda.
Direitos cedidos pela TEC TOY -
Indústria de brinquedos S.A.,
licenciada pela Video Technology Ind.

Sega, Sonic The Hedgehog and all
related characters and indicia
are trademarks of SEGA.
© 1994 SEGA. All Rights Reserved.

Texto: Regina Gomes de Sousa
Ilustrações: Shiro

Edição organizada pelo
Círculo do Livro Ltda.
Al. Ministro Rocha Azevedo, 346
CEP 01410-901
São Paulo, SP -- Brasil
(Art. 15 da Lei 5988 de 14/12/73.)

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, 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:

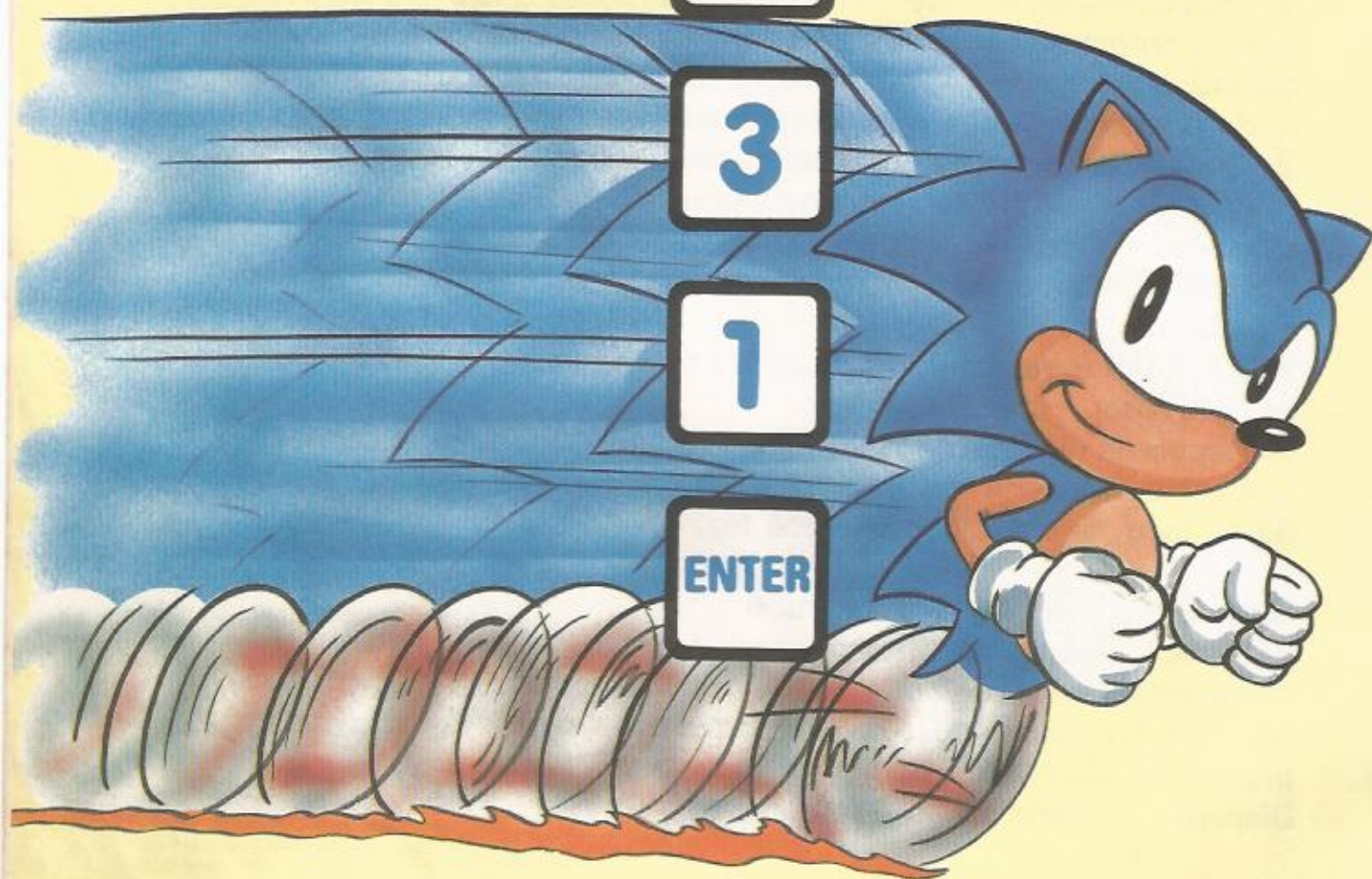
LIVRO

1

3

1

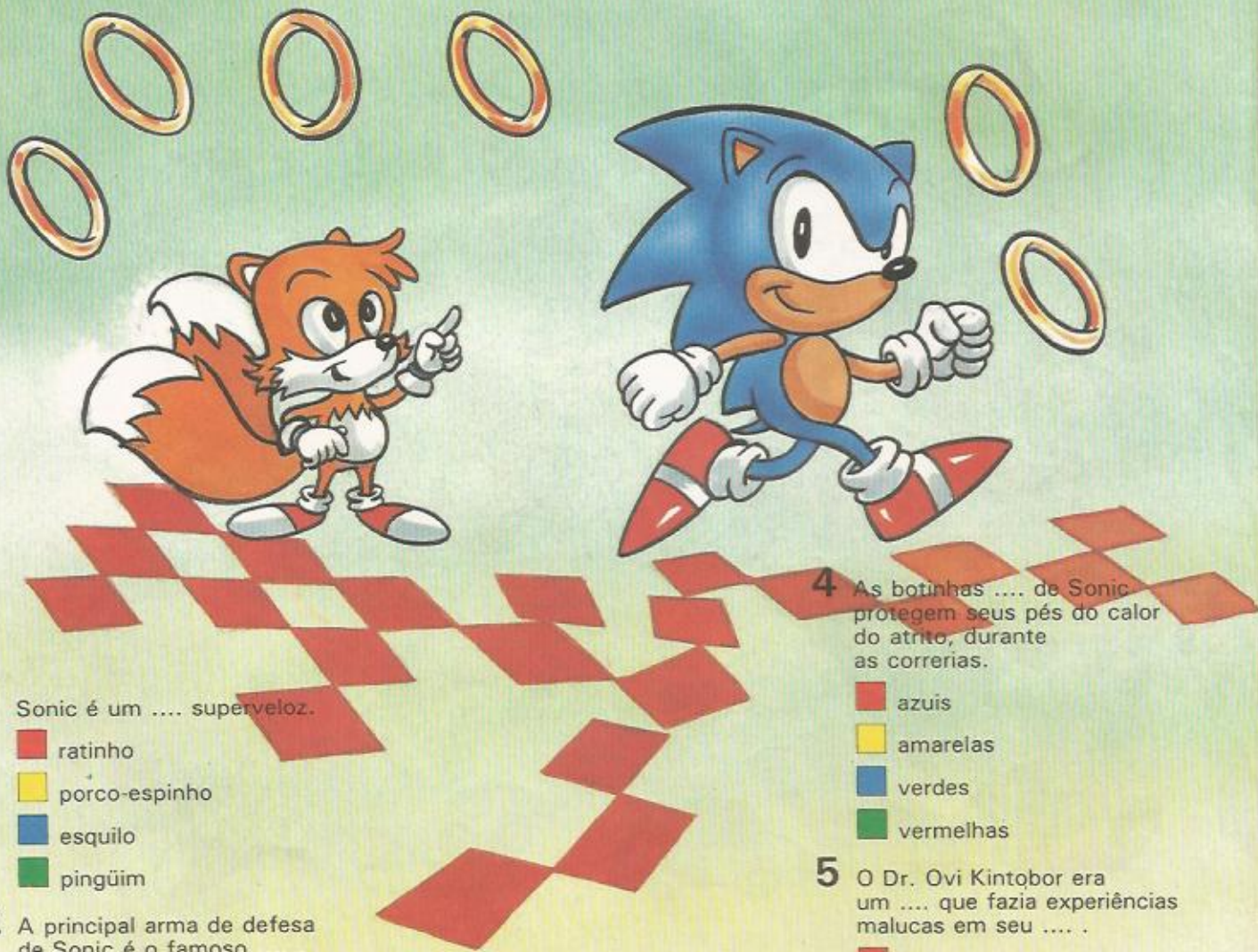
ENTER



Olha quem está aqui!



Sonic está de volta para novas aventuras no planeta Mobius. E desta vez ele vem com um novo amigo: Tails, um raposinho que é capaz de voar!



1 Sonic é um superveloz.

- ratinho
- porco-espinho
- esquilo
- pingüim

2 A principal arma de defesa de Sonic é o famoso

- Cambalhota Voadora
- Ataque Giratório Supersônico
- Soco Frontal Direcionado
- Pontapé Diagonal

3 Sonic tem muito orgulho de seus espinhos

- verdes
- vermelhos
- azuis
- amarelos

4 As botinhas de Sonic protegem seus pés do calor do atrito, durante as correrias.

- azuis
- amarelas
- verdes
- vermelhas

5 O Dr. Ovi Kintobor era um que fazia experiências malucas em seu

- cozinheiro — cozinha
- médico — consultório
- cineasta — estúdio
- cientista — laboratório

6 Mas, por causa de um engano, o Dr. K. acabou se transformando no perverso

- Dr. Ivo Pitanguik
- Dr. Ivo Robotnik
- Dr. Ovni Nikotrov
- Dr. Frankenstein

Falando de Tails...



Tails ajuda Sonic a se livrar das armadilhas que o Dr. Robotnik prepara para ele. Tails está sempre a postos para enfrentar o inimigo com sua arma secreta.

7 Tails é um raposinho diferente: ele tem dois... .



8 Os rabos de Tails giram como... .



9 Tails flutua como um... .



Assinale a alternativa correta:

10 O helicóptero é ... veloz que o navio.

menos

tanto

mais

leve

11 O ... é mais veloz que o helicóptero.

rato

foguete

caracol

skate

12 Balões e dirigíveis são muito

gordos

gelados

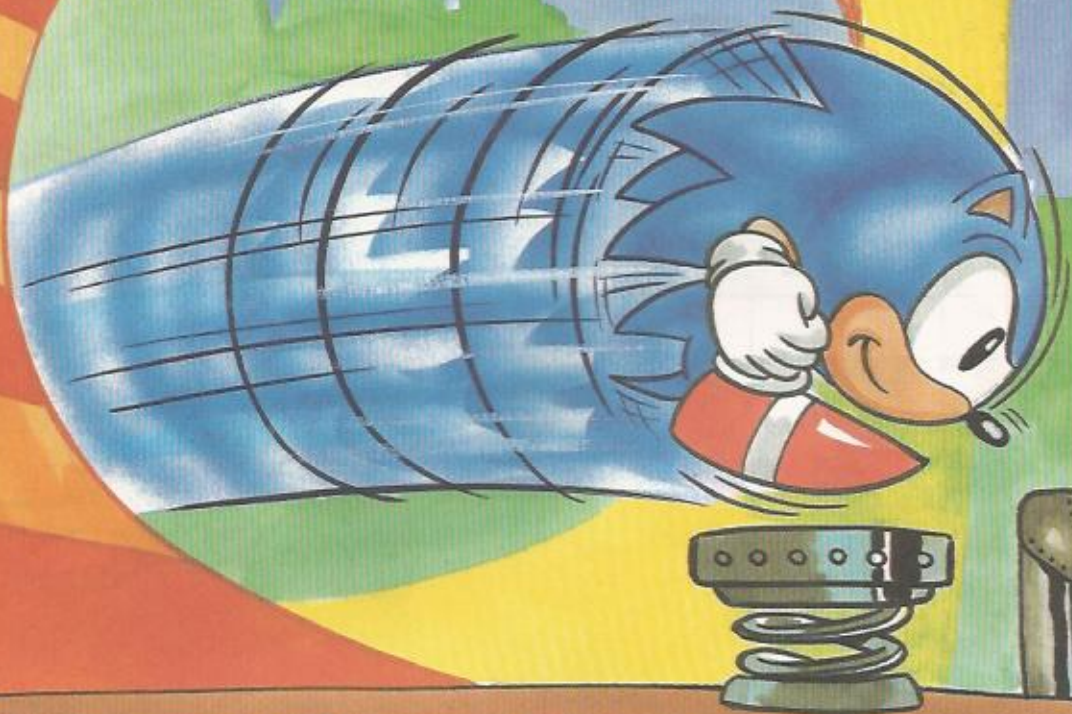
pesados

leves

Campeões da velocidade



Todos já sabem que Sonic adora a velocidade. E como ele treinou no laboratório do Dr. K. até ultrapassar a barreira do som.



Agora conheça estes outros campeões da velocidade em terra, mar e ar.

13 O trem mais rápido do mundo é o

- trem-bala
- trem-fantasma
- trem das onze
- maria-fumaça

16 Qual destas aves é mais veloz?

- arara
- sabiá
- águia
- galinha

14 O animal mais veloz em terra é o

- guepardo
- tigre
- alce
- urso

17 Foguetes e mísseis... a barreira do som.

- ultrapassam
- passam embaixo
- desaparecem
- navegam

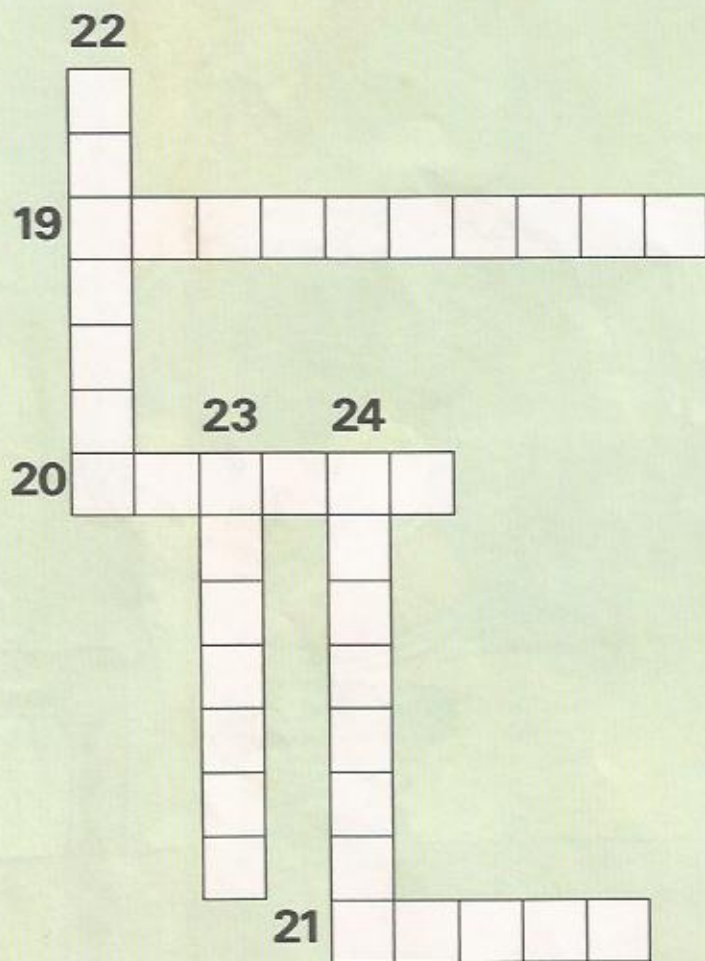
15 Qual deles nada mais rápido?

- polvo
- baleia
- peixe-voador
- tubarão

18 Isto quer dizer que os foguetes e mísseis supersônicos são... rápidos que o som.

- super
- muito
- mais
- bastante

Cruzadinha rápida



Horizontais

- 19** Sonic adora a
20 Veloz quer dizer
21 Por causa da velocidade, os espinhos de Sonic ficaram

Verticais

- 22** O contrário de "depressa" é
23 Tails tem rabos
24 Para voar, ele gira seus rabos bem

- | | | | |
|-----------|--|-----------|---|
| 19 | <input type="checkbox"/> música
<input type="checkbox"/> calma
<input type="checkbox"/> velocidade
<input type="checkbox"/> feijoadá | 22 | <input type="checkbox"/> devagar
<input type="checkbox"/> alto
<input type="checkbox"/> feio
<input type="checkbox"/> magro |
| 20 | <input type="checkbox"/> lento
<input type="checkbox"/> rápido
<input type="checkbox"/> fraco
<input type="checkbox"/> forte | 23 | <input type="checkbox"/> listrados
<input type="checkbox"/> peludos
<input type="checkbox"/> salgados
<input type="checkbox"/> cortados |
| 21 | <input type="checkbox"/> invisíveis
<input type="checkbox"/> verdes
<input type="checkbox"/> quebrados
<input type="checkbox"/> azuis | 24 | <input type="checkbox"/> depressa
<input type="checkbox"/> baixinho
<input type="checkbox"/> suavemente
<input type="checkbox"/> quadrados |

Um raposinho muito especial

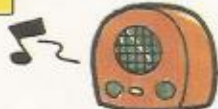


Você já sabe que Tails é capaz de ficar suspenso no ar girando rapidamente seus rabos. Esse movimento giratório é parecido com o movimento que fazem alguns dos objetos abaixo. Vamos identificá-los?

25 ■



26 ■



27 ■



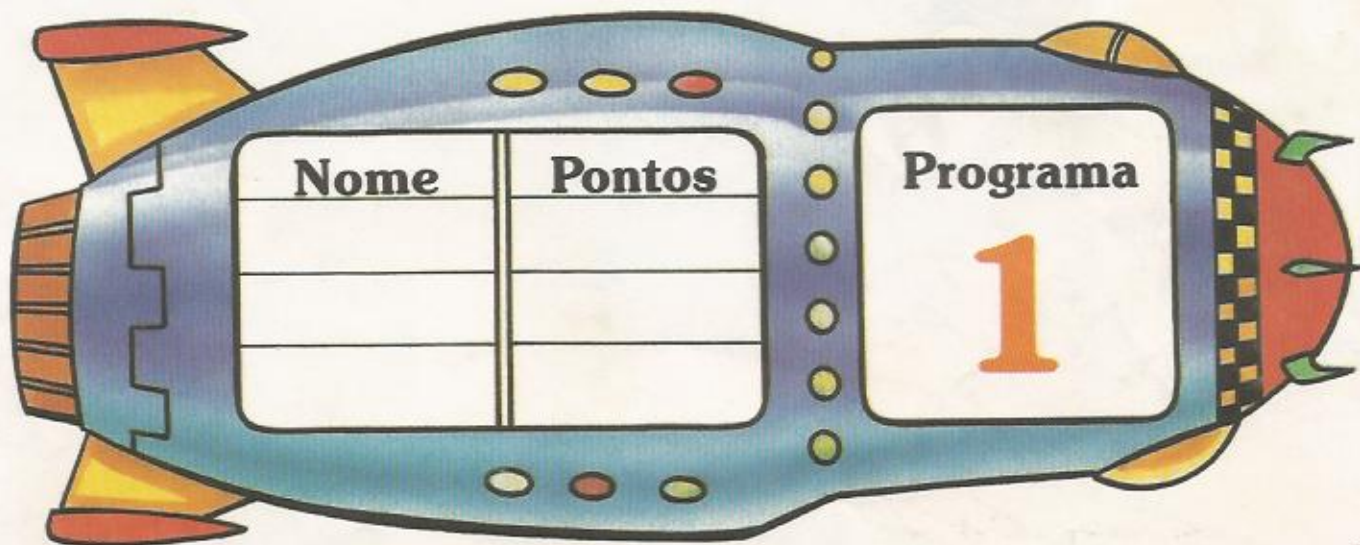
28 ■



29 ■



30 ■



Programa 2

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

Digite:

LIVRO

1

3

2

ENTER



Sonic e Tails



Leia as palavras numeradas e depois escolha a seqüência que melhor descreve as gravuras.

1	5	9	13
Este	gato	rabos	que
2	6	10	14
raposinho	tem	uma	giram
3	7	11	15
está	suspenso	bons	verdes
4	8	12	16
comendo	dois	no	ar

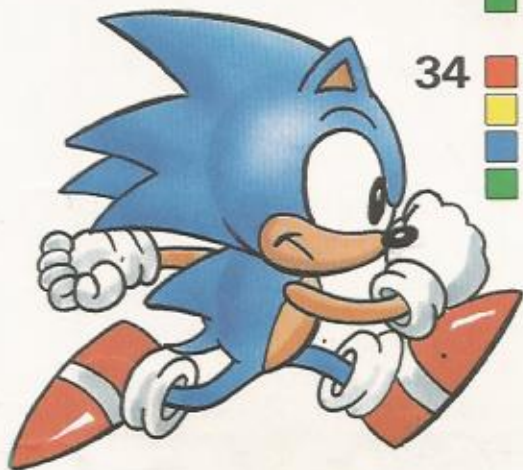
- 31**
- 1,2,3,4, 11, 13, 14
 - 1,5,6,8, 11, 15
 - 1,2,6,8,9, 13, 14
 - 1,5,3,7, 12, 9

- 32**
- 1,5,6,9
 - 1,2,3,7, 12, 16
 - 1,2,3,4,8,9
 - 1,9,3,4, 15



- 33**
- 5,9, 13, 11, 2
 - 2,9, 13, 11, 16, 4, 15
 - 5,6, 15, 11, 3, 8
 - 5,6, 3, 12

- 34**
- 2,9, 13, 10, 5, 6, 16
 - 2,6, 3, 8, 4, 15
 - 5, 10, 2, 6, 16, 8
 - 5,9, 13, 11, 14, 7



1	5	9	13
Este	Sonic	está	correndo
2	6	10	14
Tails	tem	e	botas
3	7	11	15
espinhos	vermelhas	com	pés
4	8	12	16
nos	verdes	azuis	molas

1	5	9	13
Tails	cachorro	amigos	que
2	6	10	14
grandes	quente	são	de
3	7	11	15
frio	gostam	comer	e
4	8	12	16
Sonic	é	aventura	adora

- 35**
- 1,8,5
 - 1,15,4,7, 14, 3
 - 4,8,5, 14, 1
 - 4, 15, 1, 10, 2, 9

- 36**
- 1, 15, 4, 10, 12
 - 1, 15, 4, 7, 14, 12
 - 4, 15, 1, 16, 5
 - 1, 16, 11, 5, 3



Quem chegou primeiro?



Você lembra quando o coelho e a tartaruga apostaram uma corrida? Pois é, nem sempre quem corre mais é o primeiro a chegar...



- 37** O coelho corre muito do que a tartaruga.
 atrás menos igual mais
- 38** No dia da corrida, o coelho saiu na frente e no meio do caminho resolveu
 descansar voltar chegar pular
- 39** Só que ele dormiu, e nem percebeu quando a passou na sua frente.
 raposa tartaruga galinha borboleta
- 40** Foi assim que um bicho bem mais acabou vencendo o coelho!
 lento gordo veloz sábio
- 41** Existe um provérbio que diz: devagar se vai ao
 cinema longe rio perto
- 42** Mesmo sendo mais lenta, a tartaruga não e acabou ganhando.
 sorriu fugiu caiu desistiu
- 43** No esporte, todos dizem que o importante é
 competir perder sonhar atravessar
- 44** Mas também é muito emocionante uma prova esportiva!
 sair atrasar vencer dormir

A ordem certa



Descubra a ordem certa dos quadrinhos para contar a história daquela corrida em que participaram o coelho e a tartaruga.

45 O primeiro quadrinho é

- F
- B
- C
- D

46 O segundo quadrinho é

- B
- C
- D
- F

47 O terceiro quadrinho é

- E
- C
- A
- B

48 O quarto quadrinho é

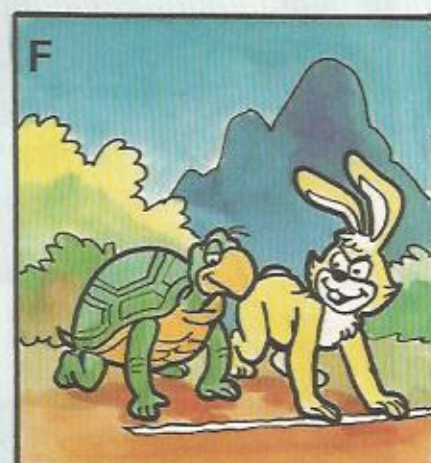
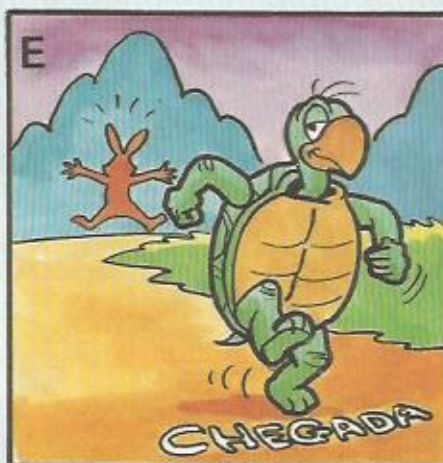
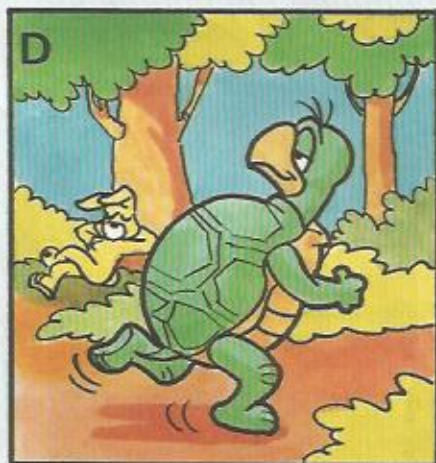
- B
- A
- D
- F

49 O quinto quadrinho é

- D
- F
- A
- B

50 O sexto quadrinho é

- D
- E
- A
- C

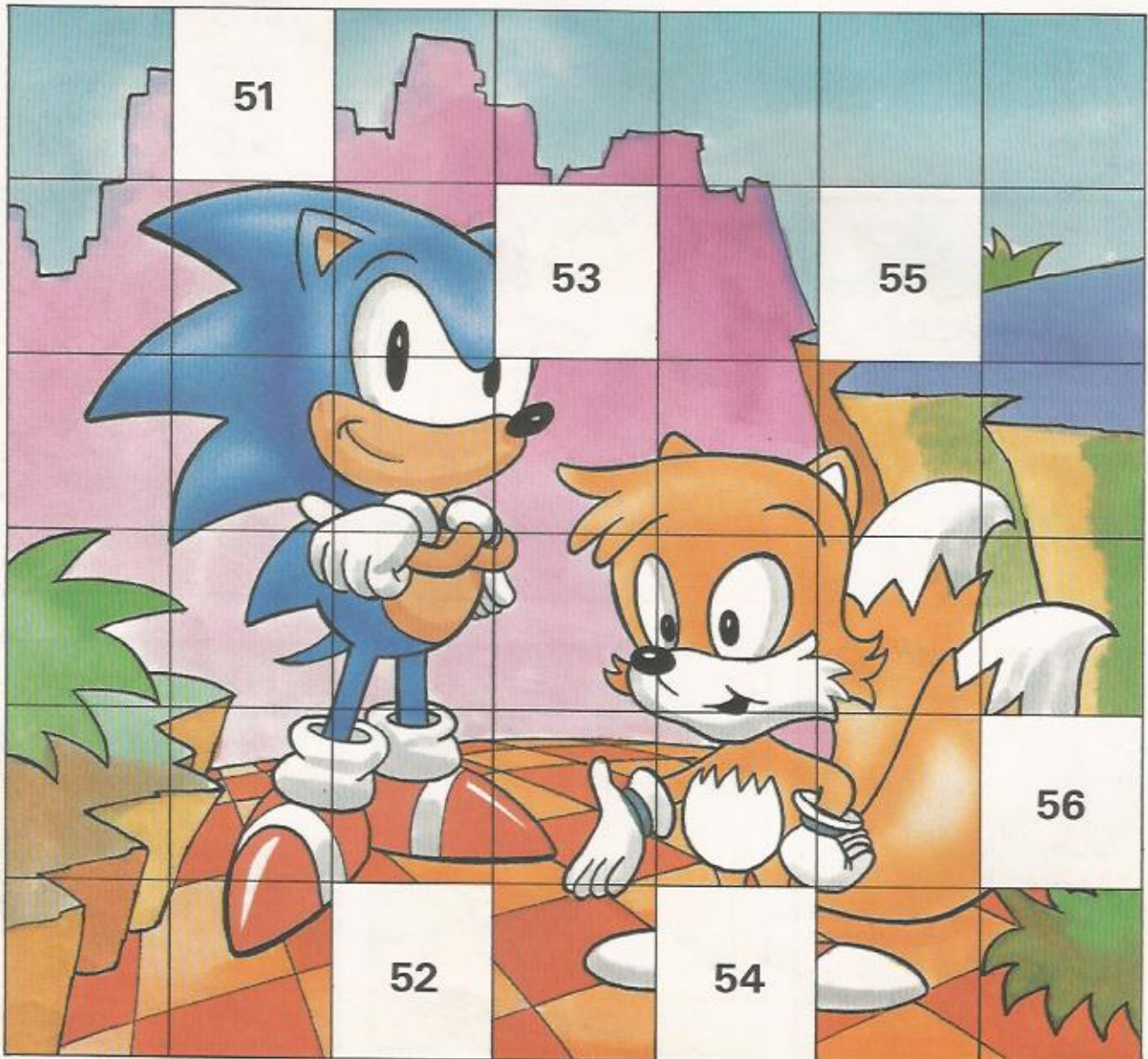
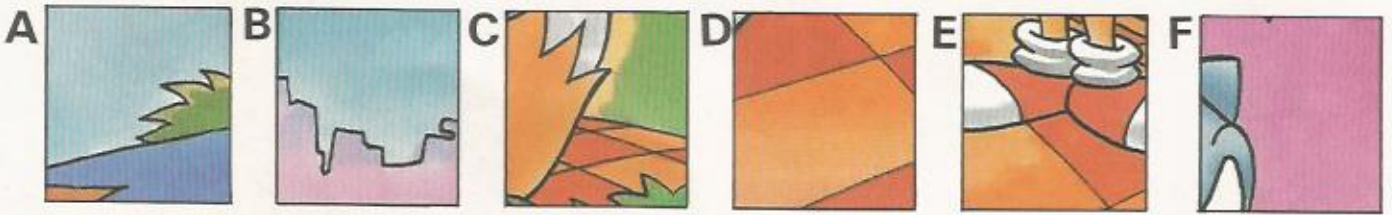


Quebra-cabeça



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

- | | | | | | | | | | | | |
|----|---|----|---|----|---|----|---|----|---|----|---|
| 51 | B | 52 | A | 53 | E | 54 | A | 55 | F | 56 | A |
| | A | | B | | F | | E | | A | | D |
| | E | | C | | A | | F | | C | | C |
| | D | | D | | C | | B | | D | | E |



Palavras e cores



Encontre no labirinto de palavras o único caminho que forma uma frase. Quais são as palavras dessa frase? Responda pelo número.

57 A primeira palavra está dentro da bola

- 18
- 2
- 3
- 11

58 A segunda palavra está dentro da bola

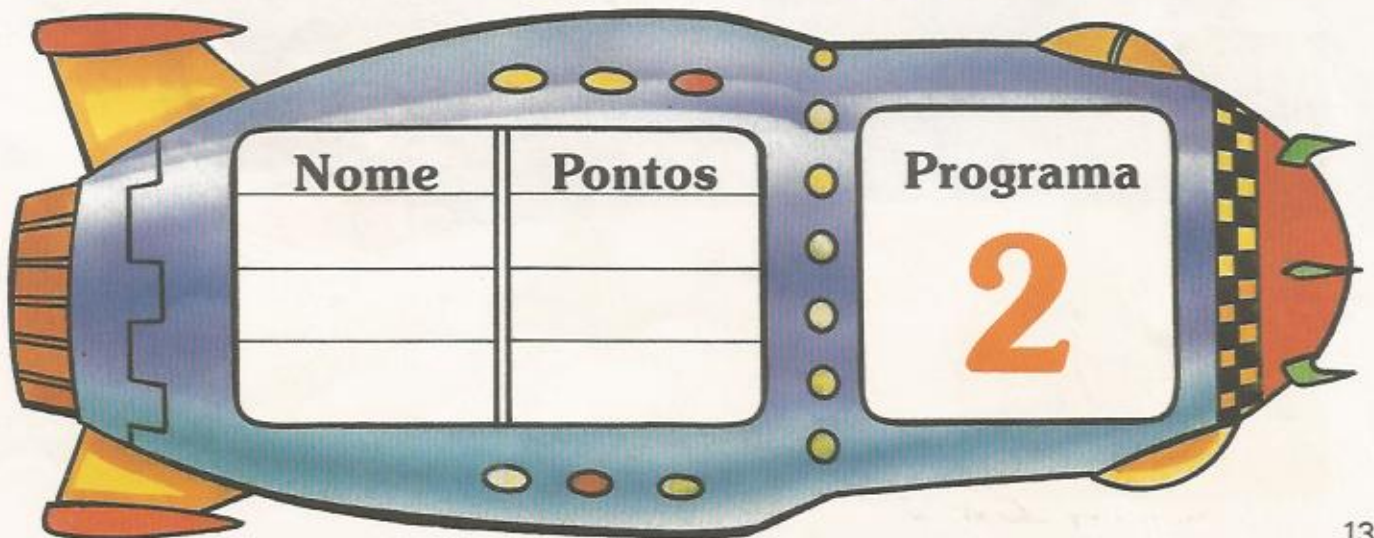
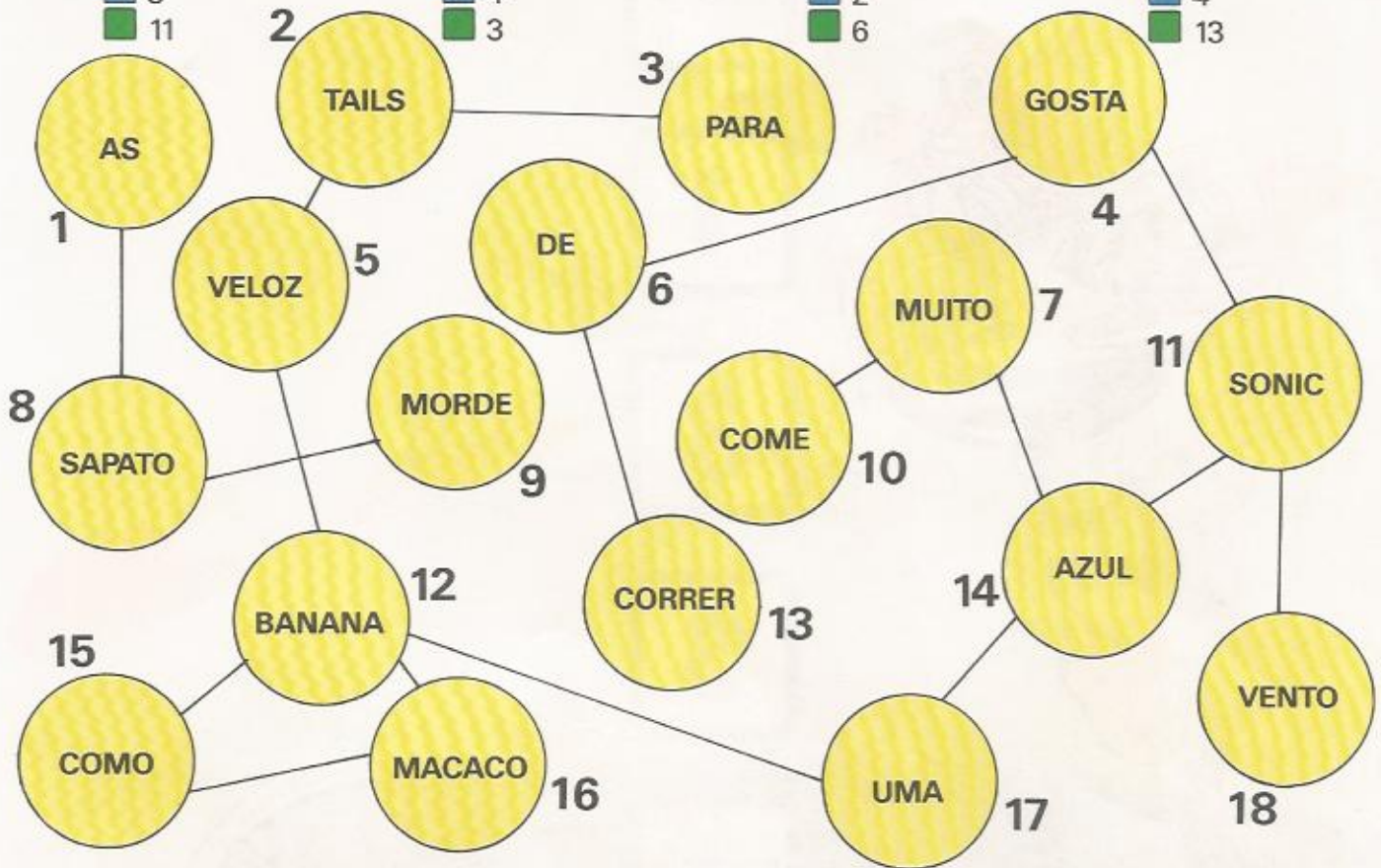
- 2
- 10
- 4
- 3

59 A terceira palavra está dentro da bola

- 4
- 3
- 2
- 6

60 A quarta palavra está dentro da bola

- 3
- 15
- 4
- 13



Programa 3

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

Digite:

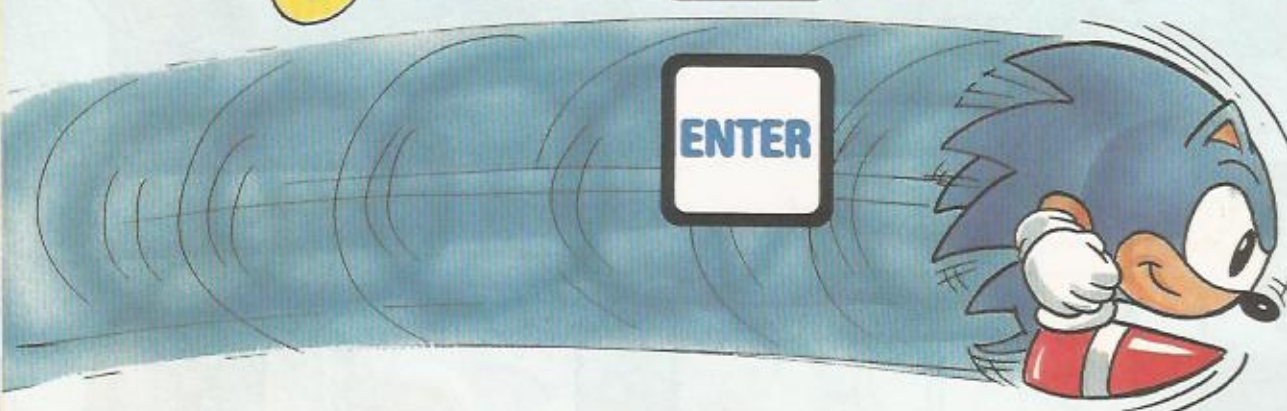
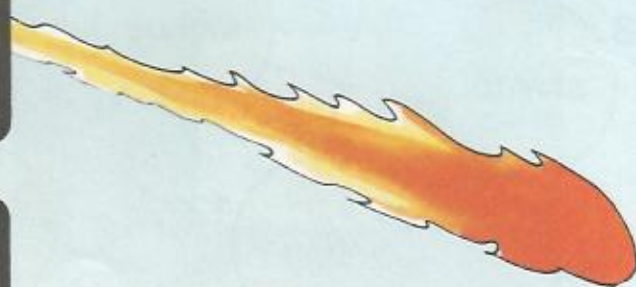
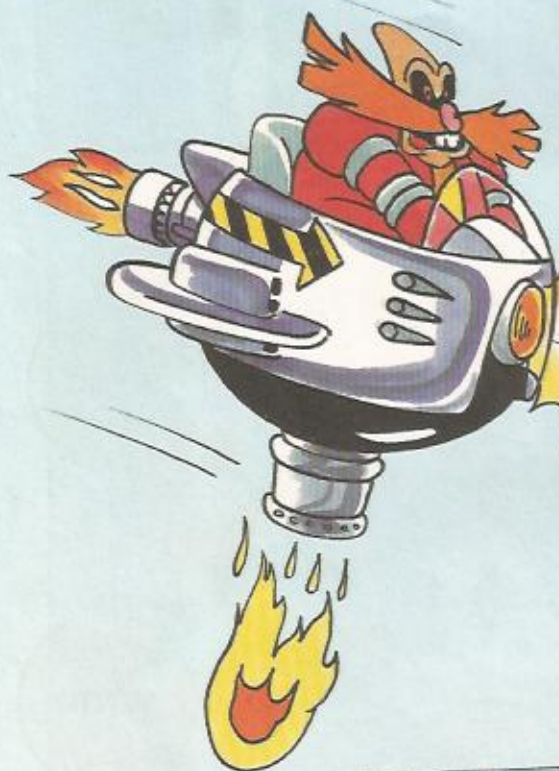
LIVRO

1

3

3

ENTER



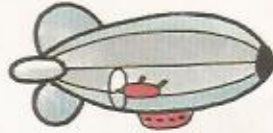
Supersonic



Você lembra quando o Dr. K. construiu uma esteira para Sonic treinar? Pois é, nosso herói tem paixão pela velocidade, e treinou tanto que um dia ultrapassou a barreira do som, tornando-se um porco-espinho SUPERSONICO!

Em cada linha, assinale o mais veloz:

61 ■



62 ■



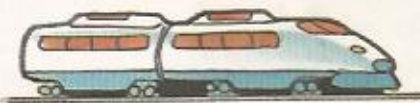
63 ■



64 ■



65 ■



66 ■



Em alta velocidade

Qual frase está na ordem correta?



- 67 Giram rodas como Sonic os de pés.
 Rodas como giram Sonic pés de os.
 Os pés de Sonic giram como rodas.
 Sonic de como rodas os giram pés.

- 68 Nosso amigo corre em alta velocidade.
 Velocidade alta amigo corre nosso em.
 Alta corre nosso velocidade em amigo.
 Em velocidade nosso alta corre amigo.

- 69 Ele escavou um túnel na montanha.
 Montanha escavou ele túnel na um.
 Túnel um montanha na escavou ele.
 Ele túnel montanha escavou um na.

- 70 Quentes muito lava são fogo e.
 Fogo e lava são muito quentes.
 E lava quentes são fogo muito.
 Muito lava são fogo e quentes.

- 71 Pedras vulcânicas voam para o alto.
 Alto vulcânicas pedras para o voar.
 O alto pedras voam vulcânicas para.
 Vulcânicas voam alto para pedras o.

- 72 Brancas usa luvas Sonic.
 Luvas usa brancas Sonic.
 Usa brancas Sonic luvas.
 Sonic usa luvas brancas.

Forças em movimento



Ligue cada figura com o que ela precisa para se movimentar.

73



- A
- B
- C
- D

74



- G
- A
- E
- C

75



- A
- H
- F
- B

76



- D
- F
- C
- A

77



- H
- D
- A
- B

78



- E
- F
- A
- D

79



- B
- A
- D
- F

80



- A
- G
- D
- C

A pés

B gasolina

C vento

D carvão

E bateria

F ar

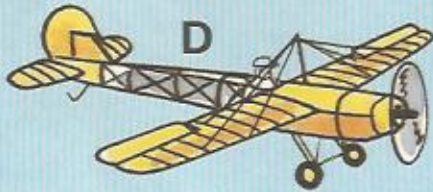
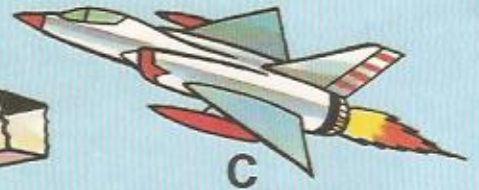
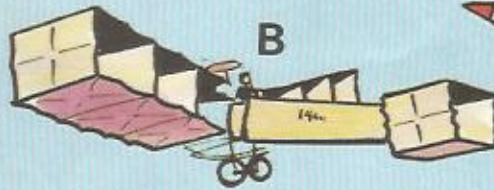
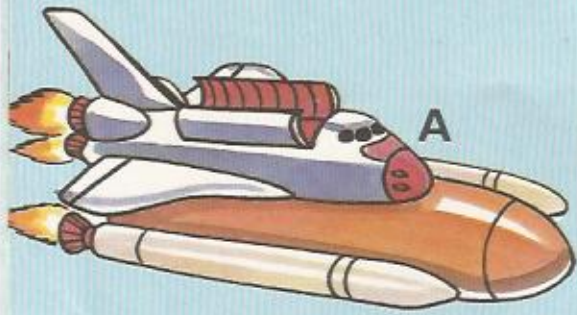
G pilha

H eletricidade

Voando com os pássaros



Antes de chegar aos foguetes mais velozes que o som, o homem inventou vários tipos de objetos para voar. Ordene estas invenções, da mais antiga para a mais moderna.



81 ■ F
■ B
■ C
■ D

82 ■ F
■ C
■ A
■ B

83 ■ B
■ D
■ B
■ F

84 ■ D
■ E
■ B
■ A

85 ■ E
■ B
■ F
■ C

86 ■ E
■ D
■ A
■ C

A lenda de Ícaro



O sonho de voar é muito antigo. Já na velha Grécia, um jovem chamado Ícaro fabricou asas feitas com penas de pássaros coladas com cera.

87 Ícaro conseguiu voar! Só que quando chegou perto do Sol, o calor a cera das asas.

- congelou
- esqueceu
- derreteu
- endureceu

88 As asas do pobre Ícaro se desmancharam e ele caiu no

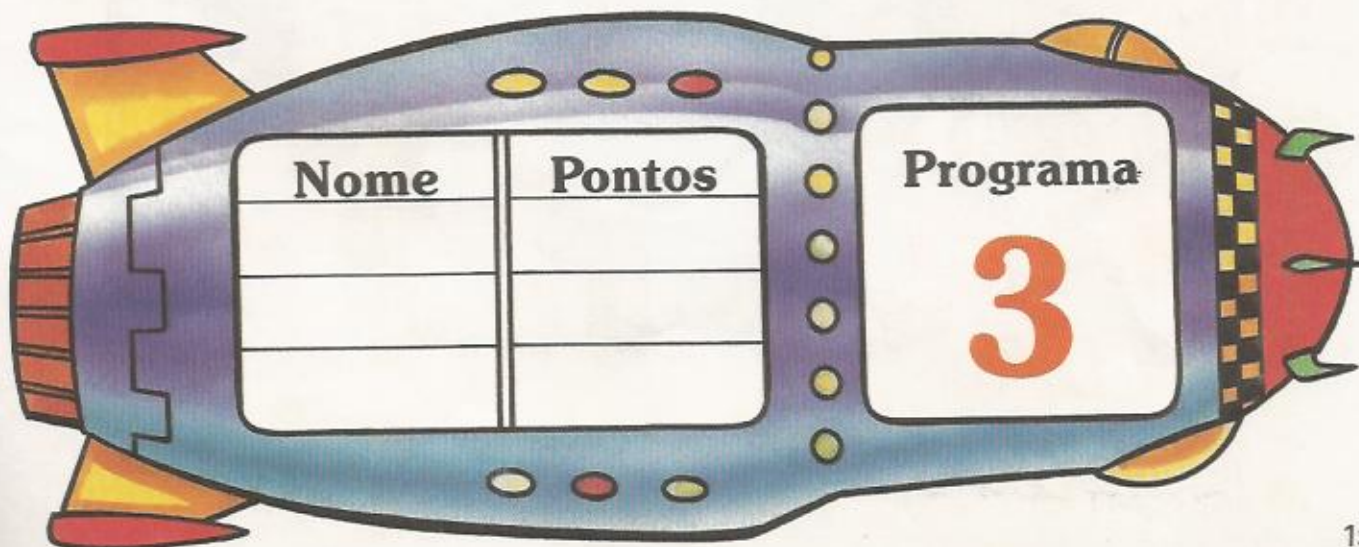
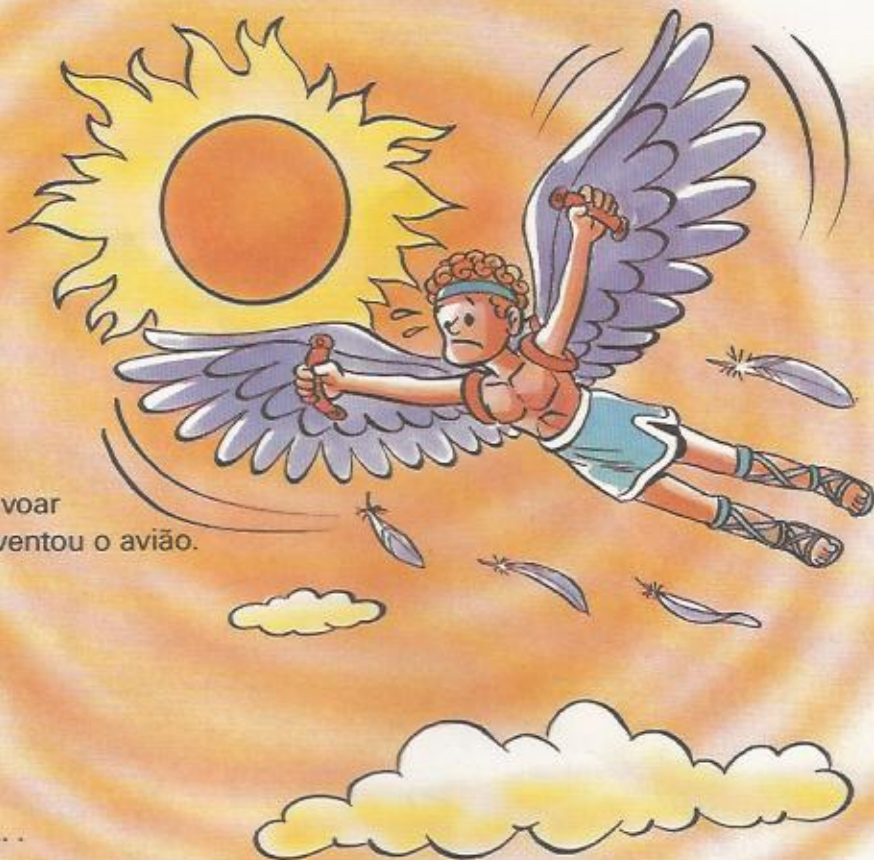
- céu
- aeroporto
- mar
- espaço

89 Muito tempo depois, o sonho de voar se tornou realidade quando inventou o avião.

- Santo do Monte
- Santos Dumont
- Santo Antônio
- Monte Santo

90 Existe em esporte moderno que lembra o vôo de Ícaro: é a

- asa-delta
- windsurf
- tênis
- futebol



Programa 4

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

Digite:

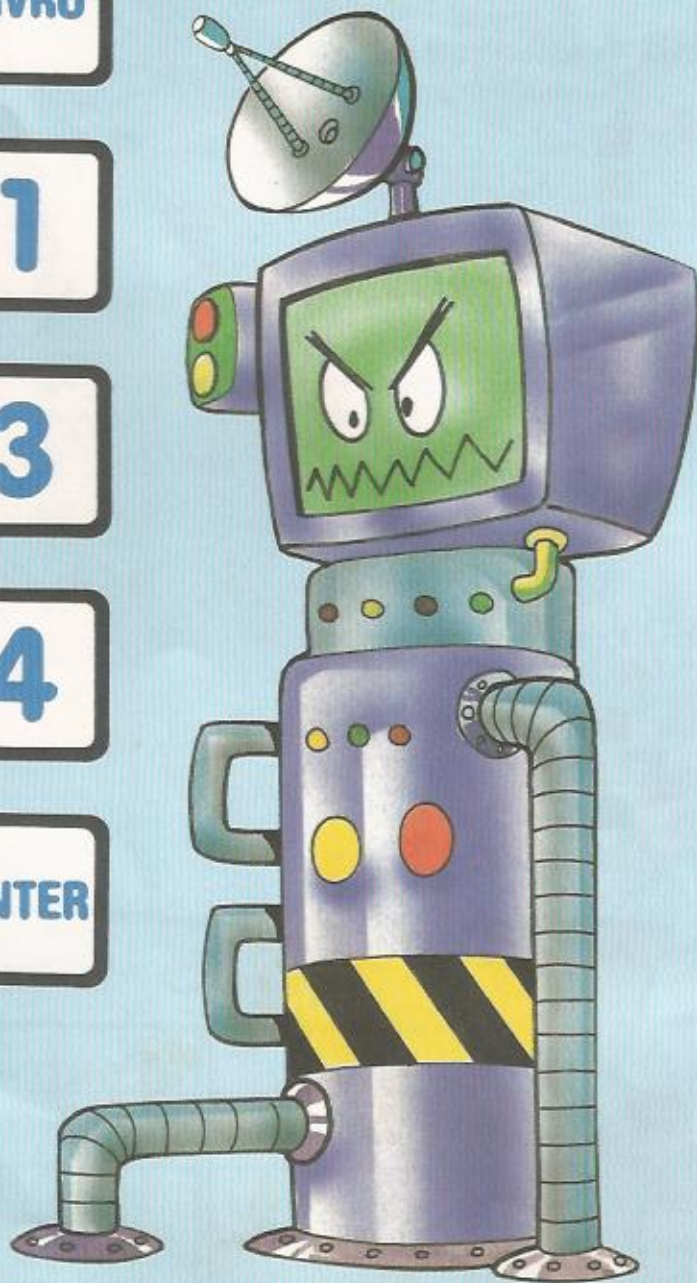
LIVRO

1

3

4

ENTER



Veloz como o vento



A velocidade que Sonic tanto admira também aparece na natureza: Você já reparou que o vento pode atingir altas velocidades? Para saber mais sobre os ventos, complete as questões.

91 O vento é em movimento.

- sol
- água
- terra
- ar

92 O ar está do planeta Terra.

- embaixo
- em volta
- atrás
- igual

93 Os raios do Sol o ar.

- esquentam
- escurecem
- esfriam
- descem

94 O ar quente é mais que o ar frio.

- difícil
- bonito
- triste
- leve

95 Então ele para o alto.

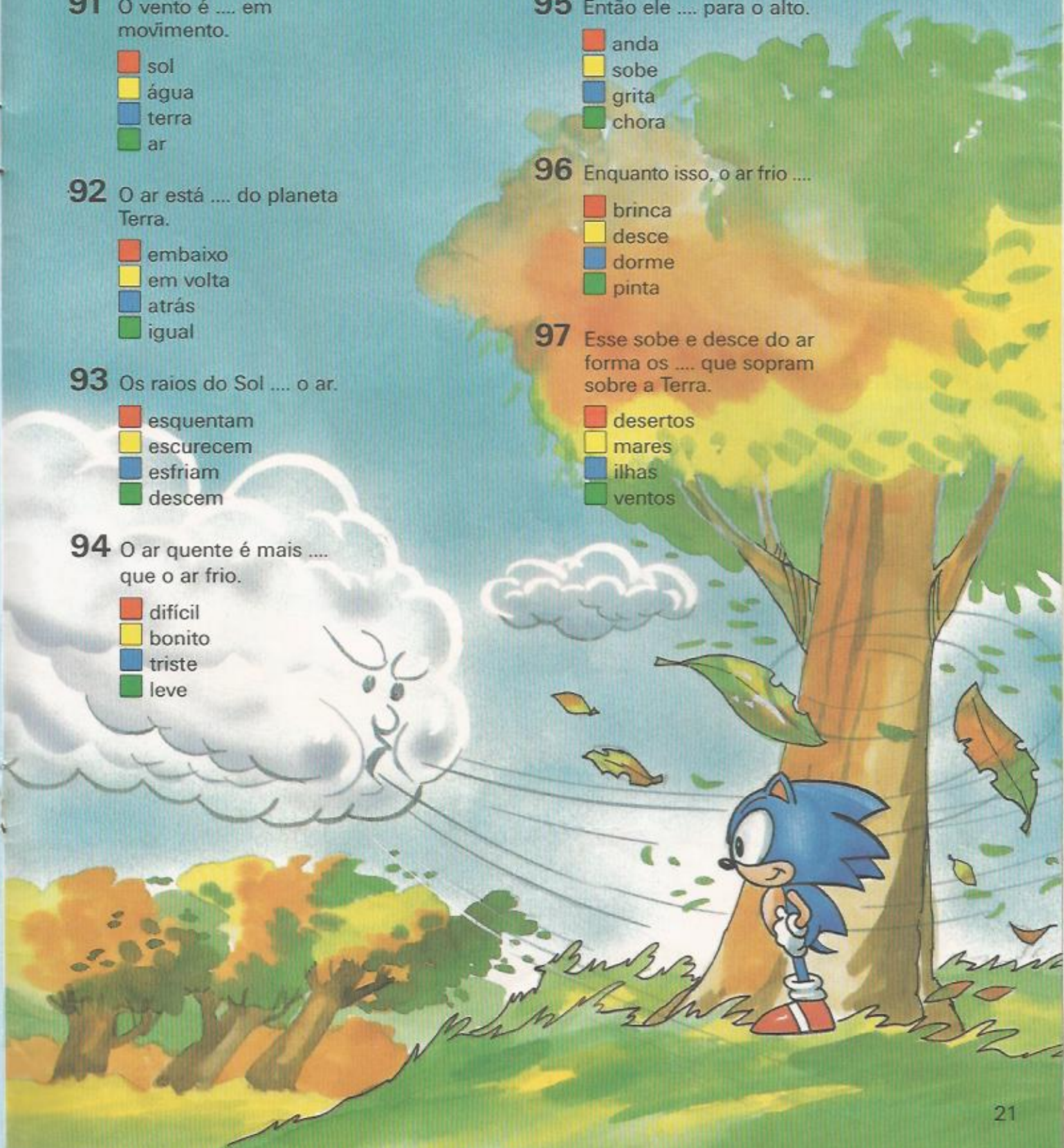
- anda
- sobe
- grita
- chora

96 Enquanto isso, o ar frio

- brinca
- desce
- dorme
- pinta

97 Esse sobe e desce do ar forma os que sopram sobre a Terra.

- desertos
- mares
- ilhas
- ventos



Ventos destruidores



Você sabia que a velocidade do vento pode chegar a 200 quilômetros por hora? Então ele se torna muito perigoso, arrancando árvores, derrubando casas e fazendo muitos estragos. Ajude Sonic a completar as questões e saiba mais sobre os perigos do vento.



98 O vento que apenas movimenta as folhas das árvores é chamado de

- brasa
- Elisa
- brisa
- brita

99 O vento um pouco mais forte, que balança as árvores se chama....

- ventania
- calma
- aragem
- ventarola

100 Quando a velocidade do vento está acima de 90 quilômetros por hora ele recebe o nome de....

- furacão
- vulcão
- inundação
- sertão

101 Outro nome para esse tipo de vento é

- ciclovía
- ciclista
- ciclope
- ciclone

102 Furacões acontecem nas regiões quentes, próximas ao

- Equador
- Pólo Norte
- Pólo Sul
- Meridiano

103 Mais veloz que o vento é o

- caracol
- sapo
- sapoti
- som

O som e a luz



Você já observou o céu num dia de tempestade? A gente vê um grande espetáculo de relâmpagos, raios e trovões que fazem uma barulheira danada! Pois o som e a luz também são campeões de velocidade.

104 Vemos o clarão do raio de escutar o barulho do trovão.

- depois
- antes
- atrás
- ontem

105 Isso acontece porque a luz é veloz que o som.

- mais
- menos
- igual
- maior

106 Um foguete é mais rápido que o som.

- elétrico
- parabólico
- supersônico
- azul

107 Mas existe foguete mais rápido que a luz.

- sim
- tão
- não
- talvez

108 A Terra e a Lua não têm própria.

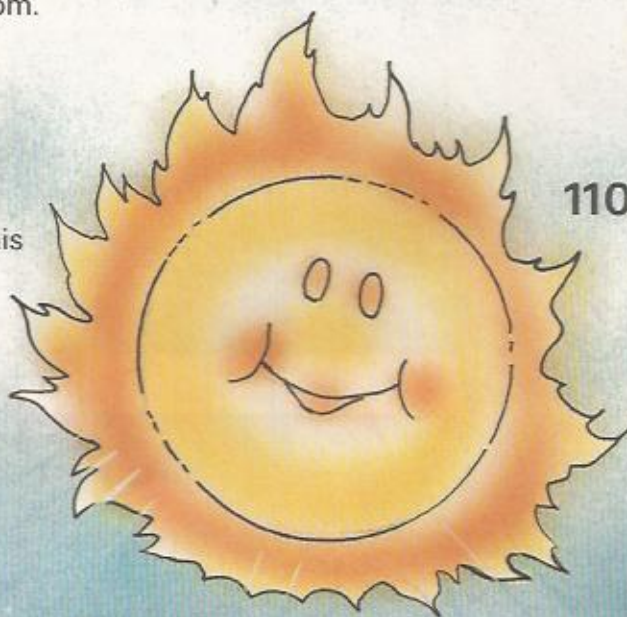
- água
- vida
- sombra
- luz

109 Elas recebem a luz do

- Marte
- satélite
- planeta
- Sol

110 A Terra demora dias para dar uma volta em torno do Sol.

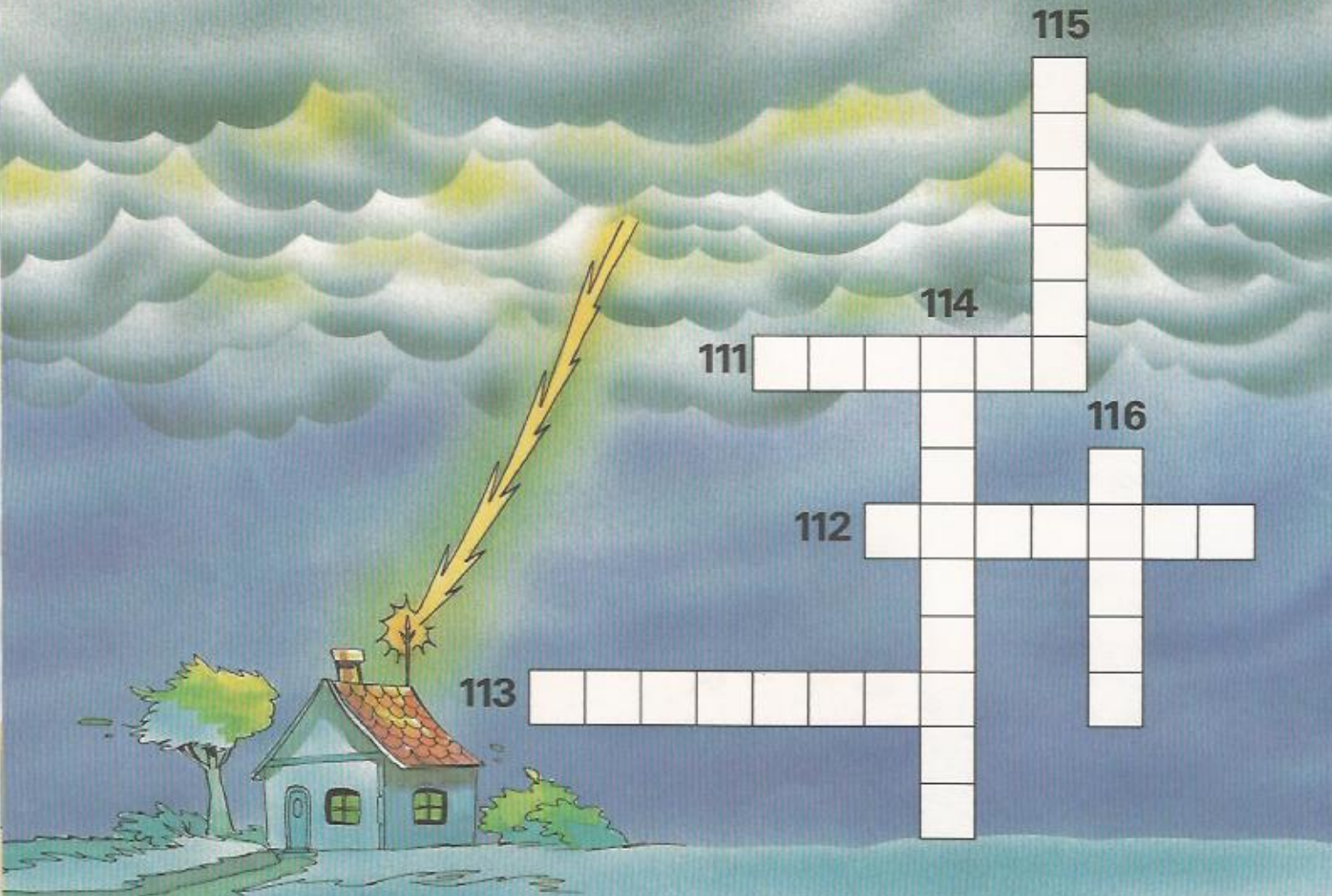
- 30
- 14
- 365
- 210



Rápido como um raio



Outro campeão de velocidade é o raio. Ele acontece quando a Terra atrai a eletricidade contida em uma nuvem. Saiba mais sobre esse fenômeno completando a cruzada:



Horizontais

- 111** O raio produz um muito forte.
- 112** Também faz muito
- 113** O raio é uma descarga

- 111** ■ perfume
- sabão
- clarão
- cascão

- 112** ■ dinheiro
- bagunça
- sujeira
- barulho

- 113** ■ patética
- eclética
- ética
- elétrica

- 114** ■ relâmpago
- pirilampo
- ângulo
- âmago

- 115** ■ trovão
- canção
- medalhão
- turbilhão

- 116** ■ movimentados
- escuros
- altos
- bonitós

A velocidade da luz



A luz é tão rápida que vem do Sol à Terra em 8 minutos. Isto porque a velocidade da luz é nada menos do que 300 mil quilômetros por segundo!

Em cada linha, escolha o objeto que fornece luz.

117 ■



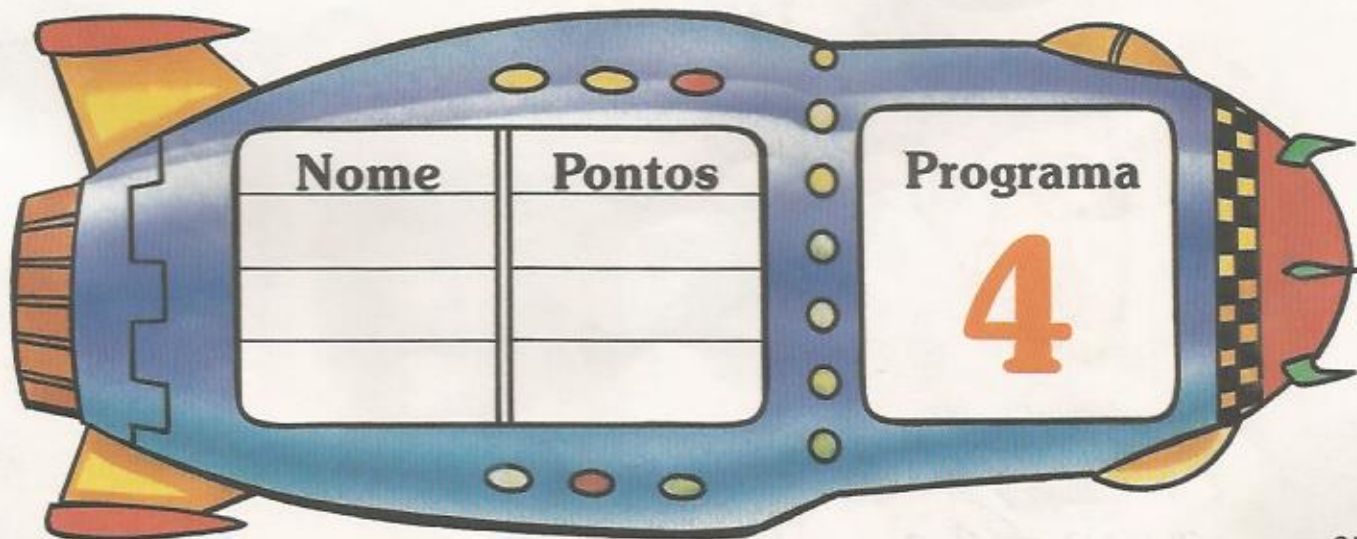
118 ■



119 ■



120 ■



Programa 5

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

Digite:

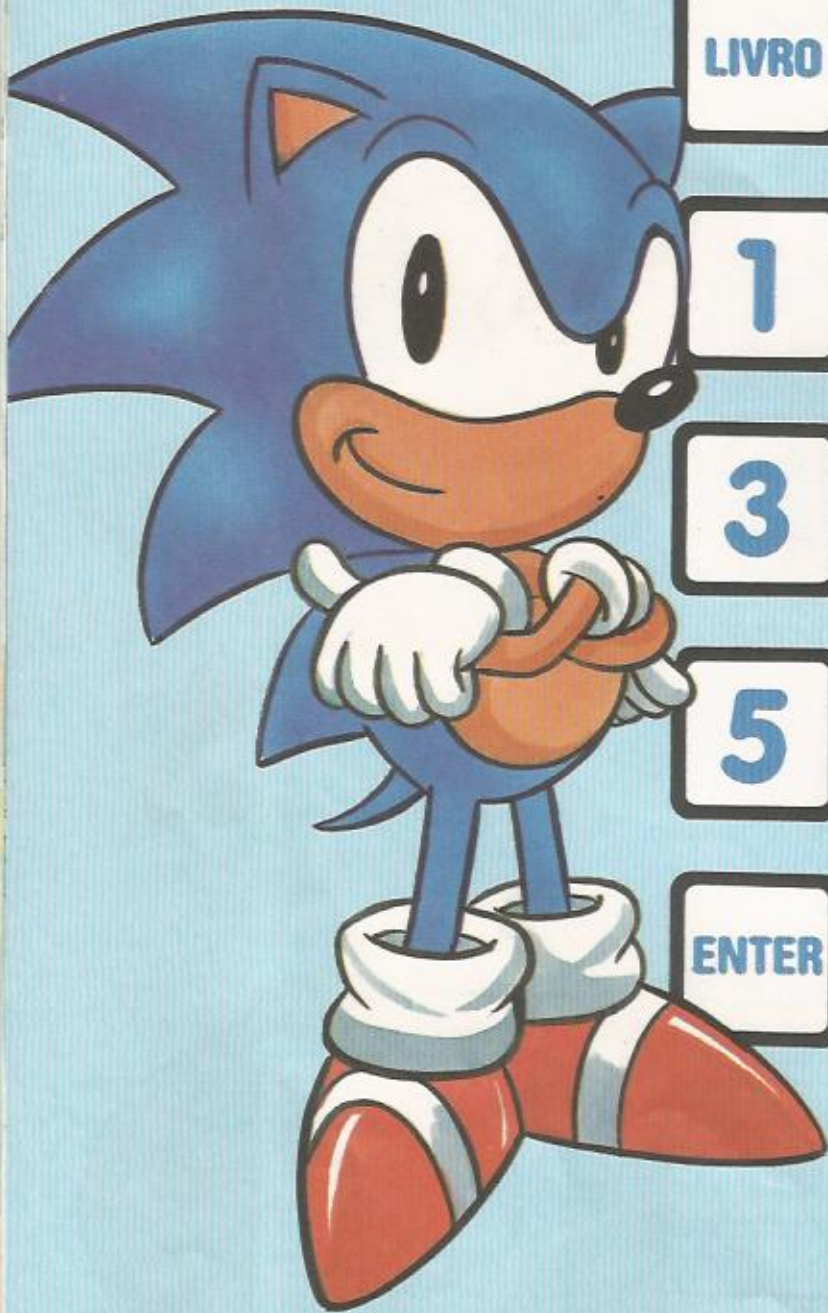
LIVRO

1

3

5

ENTER



O jeito mais rápido



Escolha a resposta certa para cada questão.

121 Qual destes é o meio mais rápido de se movimentar?

- sussurrar
- andar
- engatinhar
- correr

122 Qual destes é o meio mais rápido de se movimentar na água?

- saltitar
- nadar
- lamber
- boiar

123 A voa mais rápido que a gaivota.

- galinha
- águia
- borboleta
- pata

124 O canguru salta mais longe que o

- mesa
- minhoca
- cadeira
- sapo

125 Tubarões nadam mais rápido que

- lambaris
- gatos
- violões
- pedras

126 O carro de Fórmula 1 é veloz que o fusca.

- igual
- mais
- menos
- tarde



As partes do corpo



Sonic treina todos os dias para ficar em forma e desenvolver sua velocidade. Enquanto ele se exercita, siga as linhas e encontre a letra correspondente a cada parte do corpo de Sonic.

127 CABEÇA

- A
- B
- C
- D

128 FOCINHO

- E
- A
- F
- B

129 MÃO DIREITA

- D
- A
- F
- C

130 MÃO ESQUERDA

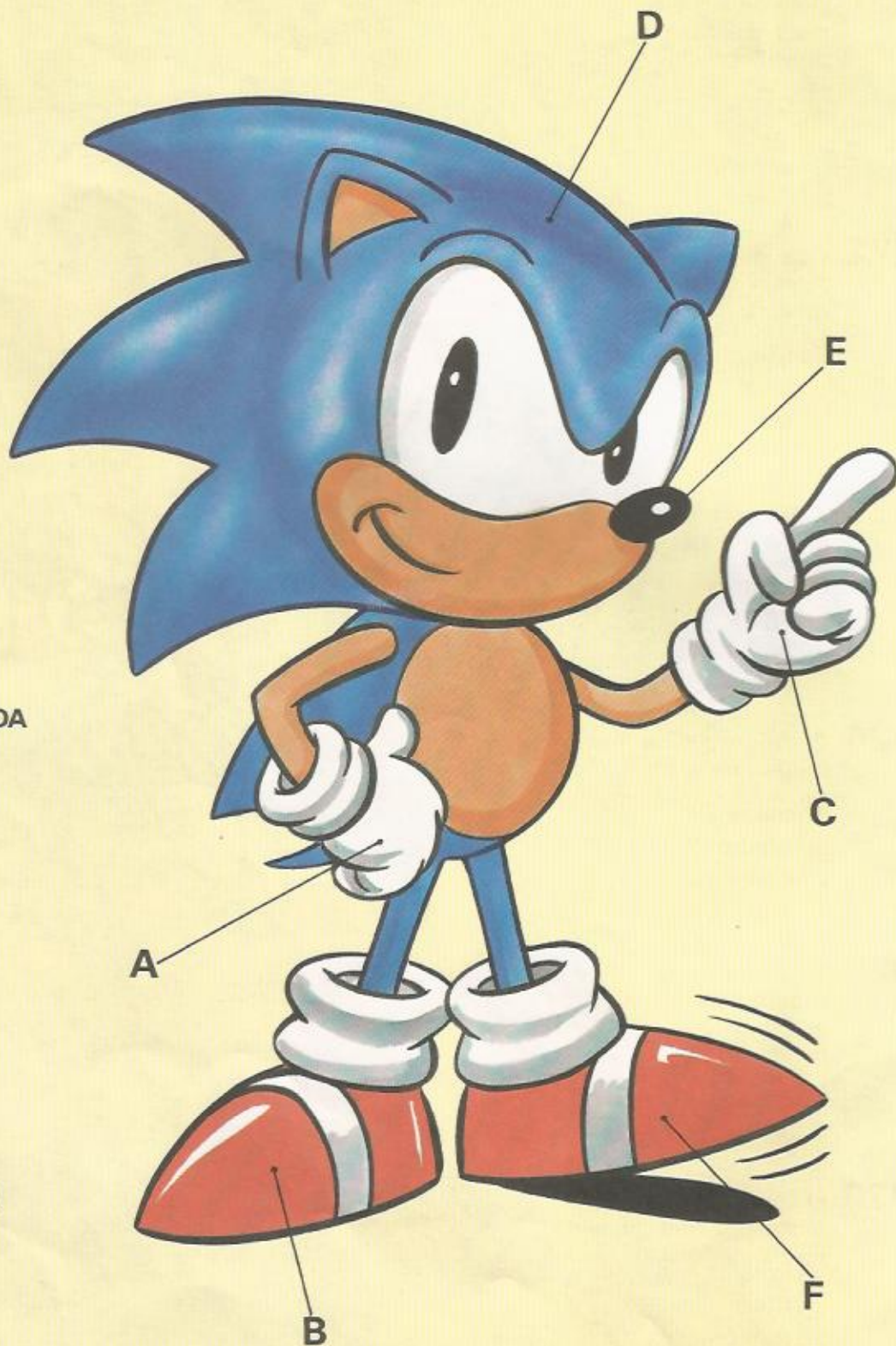
- A
- F
- C
- D

131 PÉ DIREITO

- F
- D
- B
- E

132 PÉ ESQUERDO

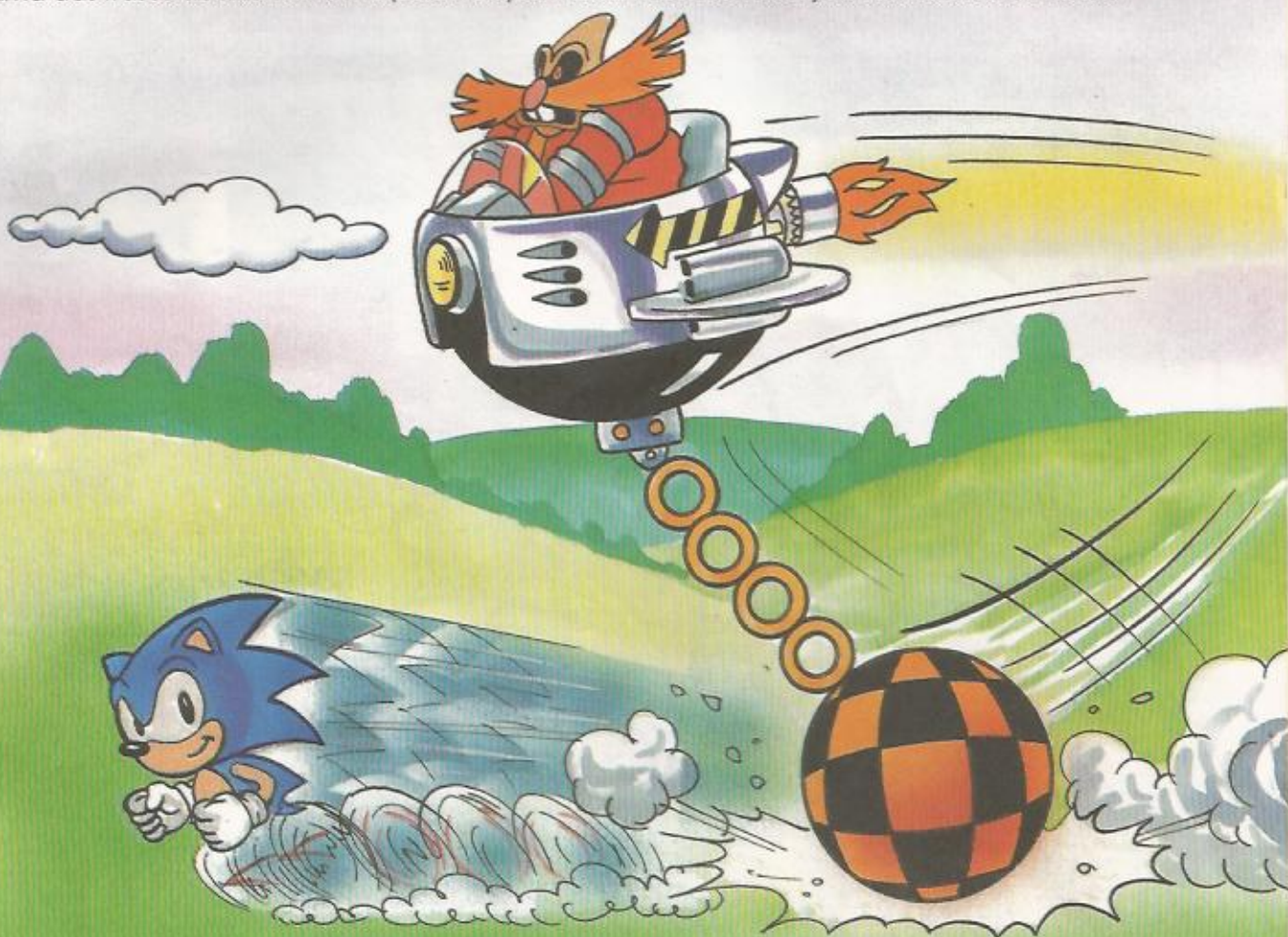
- F
- C
- E
- B



Palavras em movimento



Cada uma das frases abaixo tem uma palavra que indica movimento, ação. Vamos encontrá-las?

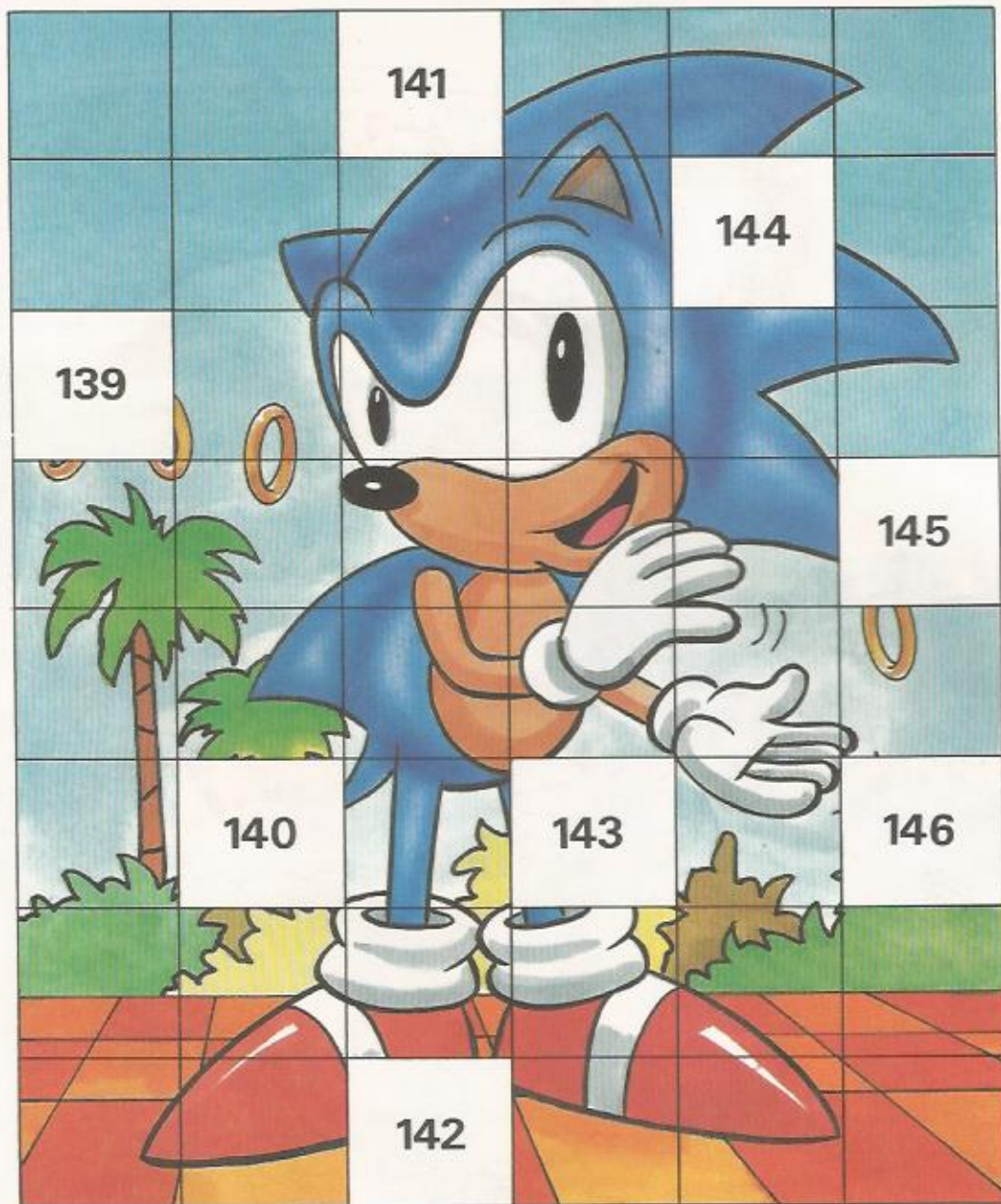


133	TAILS	GIRA	SEUS	RABOS
134	JOE	SUSHI	MERGULHA	FUNDO
135	SALLY ACORN	SABE	SALTAR	BEM
136	SONIC	ADORA	CORRER	BASTANTE
137	ROBOTINIK	GOSTA	DE	ATACAR
138	QUEM	CONSEGUE	VOAR	ALTO?

Quebra-cabeça



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



- 139 A
 C
 H
 D

- 140 C
 A
 E
 B

- 141 D
 H
 F
 A

- 142 F
 H
 B
 F

- 143 A
 C
 B
 D

- 144 D
 A
 F
 H

- 145 A
 B
 C
 G

- 146 D
 G
 A
 E

O que eles estão fazendo?



No inverno ou no verão, Sonic e Tails adoram praticar esportes que ajudam a desenvolver a rapidez e aumentar a energia. Encontre a palavra que descreve o que eles estão fazendo.



Sonic está ...

147

- parando
- pulando
- vencendo
- esquiando

na ...

148

- comendo
- subindo
- montanha
- dormindo

Tails está ...

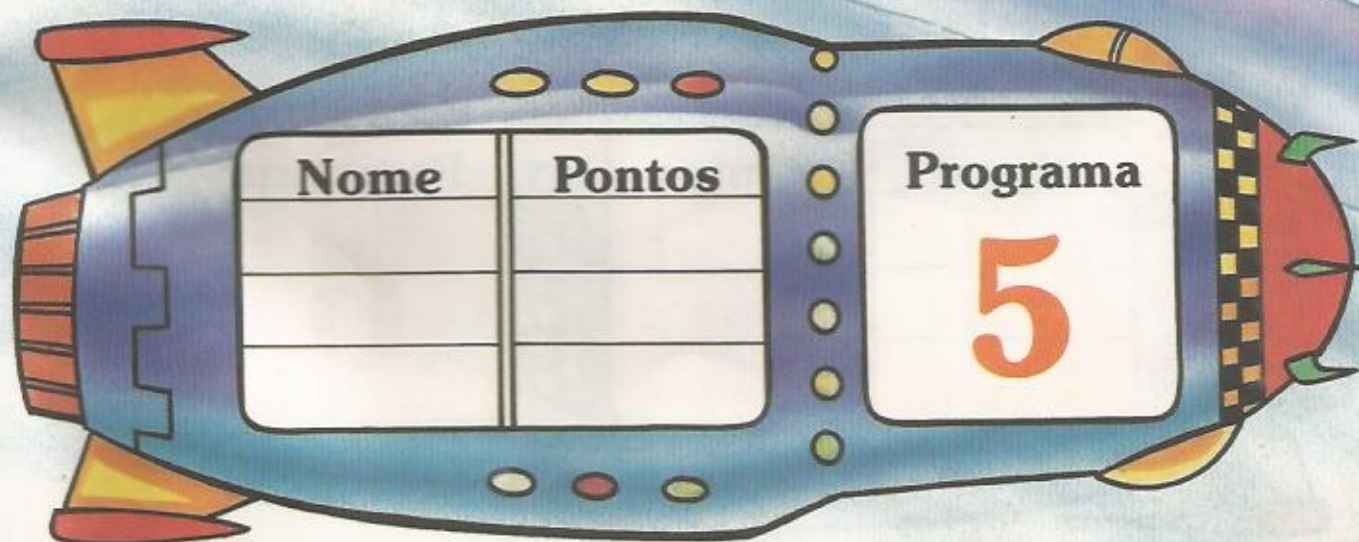
149

- sonhando
- escalando
- mergulhando
- flutuando

sobre o ...

150

- ouvindo
- danando
- gelo
- tendo



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

1

3

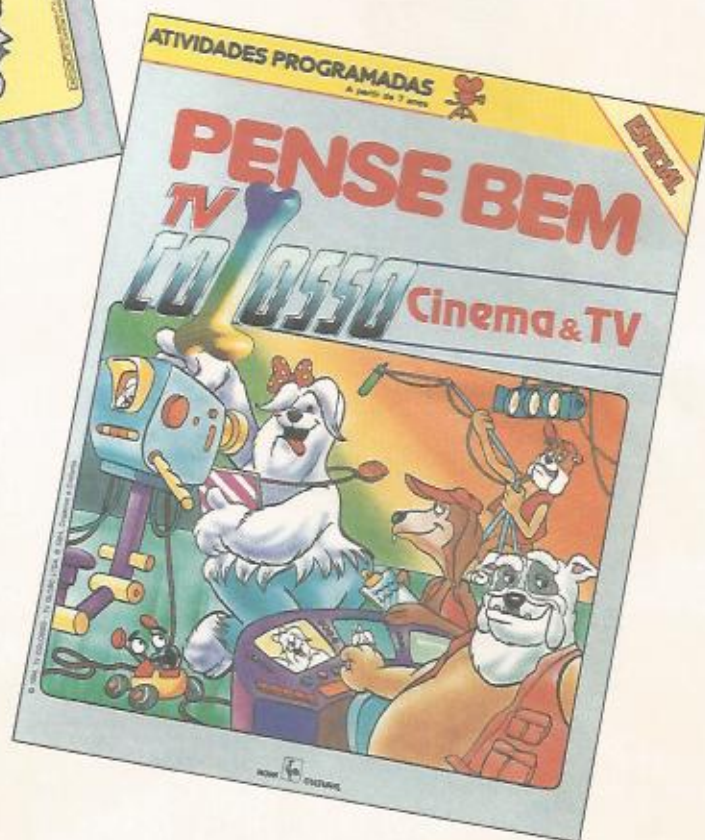
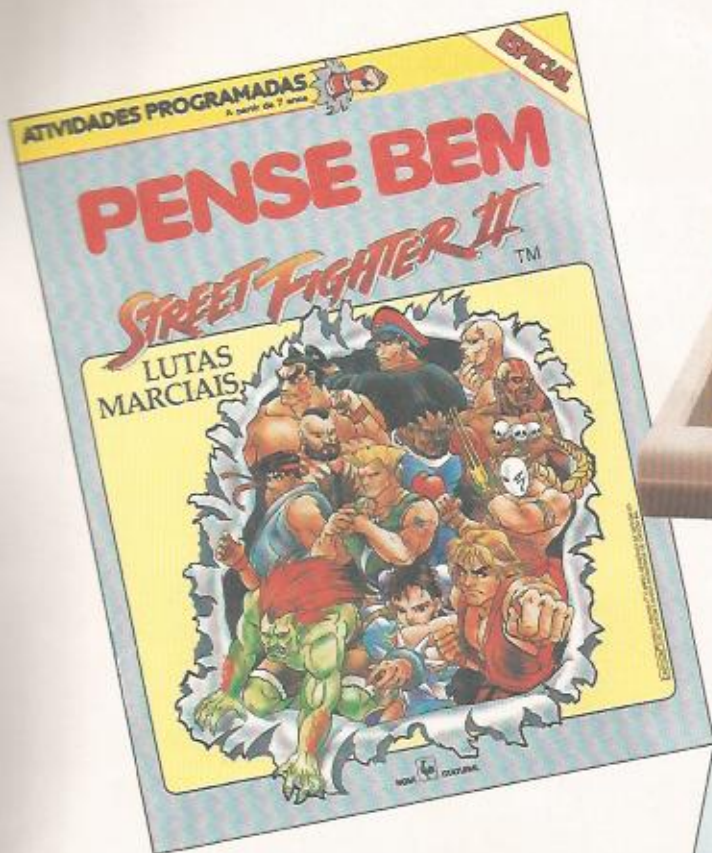
6

ENTER

A blue rocket ship-shaped table with yellow and red accents. It contains a table with columns for 'Nome', 'Pontos', and 'Programa'. The 'Programa' column contains the number '6'.

Nome	Pontos	Programa
		6

DUAS NOVAS ATRAÇÕES!



Entram em cena no **PENSE BEM** duas incríveis aventuras: o eletrizante **STREET FIGHTER II** e os divertidos personagens da **TV COLOSSO!**

NÃO PERCA!

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

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



202160