



NOME \_\_\_\_\_

N.º \_\_\_\_\_

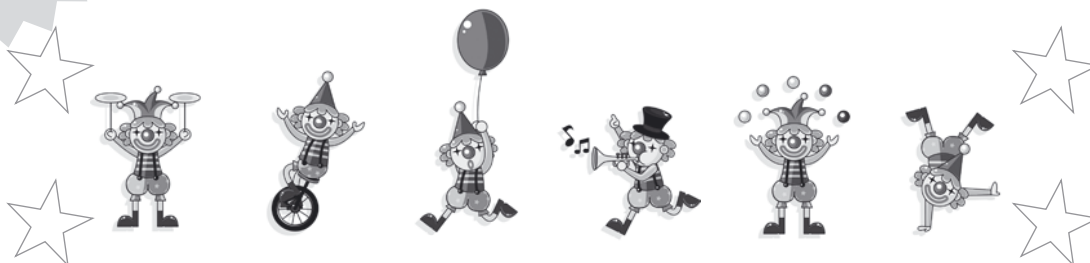
TURMA \_\_\_\_\_

DATA \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_

**Cérebro em movimento**

1. Observa a imagem e **assinala**:

- o palhaço à direita do palhaço músico;
- a mão esquerda dos palhaços;
- o palhaço à esquerda do palhaço com o balão.



2. **Pinta** a estrela que está no canto superior esquerdo.

1. **Lê** o texto e repara nas palavras destacadas.

O Caracol saiu de casa **pronto** para mais uma **viagem**.

Era a vida de sempre no Largo do Pinheiro Grande numa manhã de final de verão e ninguém diria que aquele podia ser um dia extraordinário. Mas era.

– Vou viajar – disse o Caracol, muito entusiasmado.

– Ah! – exclamou o Ouriço. – Fazes bem. Está mesmo bom para viajar.

E também para estar parado a ouriçar a manhã inteira. E para escavar túneis, como a Toupeira. Ó diabo! Este é um daqueles dias com que não estamos a contar.

E nesses dias falo sempre a rimar. É como acordar **enjoado**, ou com **soluços**, ou constipado. Ou com comichão na barriga. Sai a rimar tudo o que eu diga.

Álvaro Magalhães, *A criatura medonha* – *Novos contos da Mata dos Medos*, Texto, 1.ª edição, 2007.

1.1 O esquema tem a mesma palavra escrita de duas maneiras. Uma delas está errada! **Risca** a palavra errada e **escreve** uma frase para cada palavra correta.

pronto  
pornto

→ \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

viagem  
viagem

→ \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

enjoado  
engoado

→ \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

solussos  
soluços

→ \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

2. **Completa** o quadro com os valores do x. Usa as palavras abaixo.

eis	z	ss	ch	cs

exercício	xadrez	táxi	maxilar	exclamou
trouxe	extraordinário	máximo	anexo	baixo
aproximar	exatamente	Xavier	texto	exótico

3. **Lê** o texto e repara nas palavras destacadas.

### D. Afonso Henriques, «o Conquistador»

D. Afonso Henriques, «o Conquistador», reinou entre 1143 e 1185. Foi o primeiro rei de Portugal, filho do conde D. Henrique de Borgonha e da infanta D. Teresa, senhores do Condado Portucalense.

Nasceu provavelmente em 1109, em **Coimbra**, e morreu na mesma cidade. Casou em 1146 com D. Mafalda, de quem teve sete filhos.

Ficou órfão de pai com apenas três anos de idade. Por isso, foi educado por um aio de nobre cultura, Egas Moniz, que teve grande **importância** na sua educação.

Ruben Crasto, *Reis e rainhas de Portugal*, Texto, 1.ª edição, 2006 (Excerto).

3.1 . Identifica no mapa os nomes de localidades com **mp** e **mb**.

**Pinta** de azul as localidades com **mp** e de verde as localidades com **mb**.





NOME

N.º

TURMA

DATA

Cérebro em movimento

Imita os percursos.

Escreve E (esquerda) ou D (direita) junto a cada mão e pé.



1. Lê o texto *O Rouxinol*, da página 58 do teu manual.

1.1 Agora, escreve as palavras tapadas no texto.

### O rouxinol

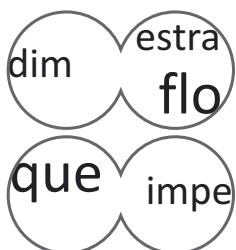
O palácio do imperador era o mais sumptuoso do mundo, completamente de porcelana fina e precioso e tão frágil.

No jardim havia as flores mais estranhas e mais bonitas, todas estavam atadas com painhas de prata que tiravam para que não se passassem por ali sem se dar por elas. Sim, tudo era muito fino e do Imperador e este estendia-se até tão longe que não conhecia o fim. Se se continuava a andar, entrava-se no mais belo bosque, com árvores altas e lagos fundos.

H. C. Andersen, *O rouxinol* in *Histórias e contos completos de Andersen*, trad. Silva Duarte, Gailivro. 1.ª edição, 2005 (Excerto).

2. O Imperador usou uns binóculos para descobrir as palavras intrusas no seu palácio. A tarefa não foi fácil porque só algumas sílabas estão à mostra.

Descobre que palavras eram.



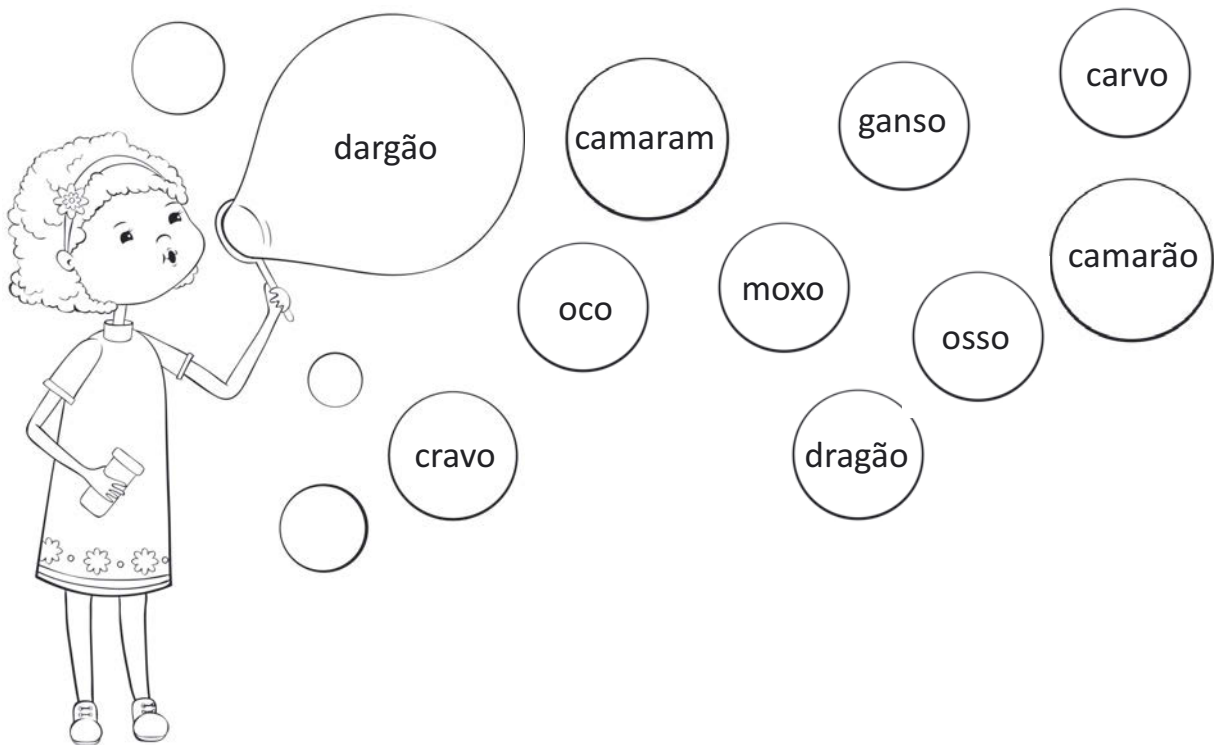
2.1 **Escreve** um pequeno texto, usando as palavras que descobriste.

---

---

---

3. A menina está a fazer bolas de sabão. Mas estas bolas são estranhas! Têm palavras erradas. **Pinta** as bolas com as palavras certas.



4. Repara no exemplo e **completa**.

cravo	—	r	=	cavo
orvalho	—	or	=	
estrela	—	es	=	
alface	—	fa	=	
telhado	—	do	=	
caminho	—	ca	=	
palhaço	—	ço	=	



NOME \_\_\_\_\_

N.º \_\_\_\_\_

TURMA \_\_\_\_\_

DATA \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_

**Cérebro em movimento**

Segue as pistas e **junta** à letra de partida a outra a que chegas.

❶ 4 para baixo, 3 para a direita, 2 para baixo, 2 para a direita e 6 para cima \_\_\_\_\_

❷ 4 para cima, 2 para a esquerda, 1 para baixo, 2 para a direita, 2 para baixo, 2 para a direita e 4 para cima \_\_\_\_\_

❸ 5 para baixo, 4 para a esquerda, 3 para cima, 2 para a direita e 4 para baixo \_\_\_\_\_

❶	D	F	T	M	X	O	❸
	M	E	X	A	Z	B	
	H	L	F	H	E	N	
	N	S	A	O	S	H	
	I	I	V	T	G	H	
	J	E	Z	M	D	R	
	S	U	E	A	T	D	
	F	G	C	U	S	G	
			❷				

1. **Completa** com os códigos corretos. Forma a palavra correta.

código: ★ c      ♥ qu

\_\_\_urativo



\_\_\_\_\_

malu\_\_\_inho



\_\_\_\_\_

\_\_\_eimou



\_\_\_\_\_

es\_\_\_rever



\_\_\_\_\_

lou\_\_\_o



\_\_\_\_\_

\_\_\_uriosa



\_\_\_\_\_

\_\_\_uidado



\_\_\_\_\_

es\_\_\_ina



\_\_\_\_\_

1.1 Agora que conseguiste decifrar os códigos, usa as palavras que descobriste e **completa** o texto.

Quando a Estrela se magoa precisa logo de fazer um \_\_\_\_\_, pois tem sempre muito \_\_\_\_\_.

Ela costuma contar que uma vez se \_\_\_\_\_ e nunca conseguiu \_\_\_\_\_.

Nesse mesmo dia, um dia de azar por certo, ao virar a \_\_\_\_\_ encontrou um amigo que trocava todas as palavras. Parecia \_\_\_\_\_. Ficou \_\_\_\_\_ e foi atrás dele.



2. Vais jogar ao **acrescentar letras!** Repara que há palavras que, ao acrescentar uma letra, se transformam noutras. **Descobre-as** e regista-as.

acrescentar  
**r**

caro  
bando  
cavo  
moro  
banco  
fase  
pato  
teme  
lava  
gato

acrescentar  
**l**

caro  
cima  
foco  
fecha  
pano  
atas

3. Lê o texto da página 64 teu manual.

Começa num sótão de uma velha casa a história que vamos contar.

– Está frio, hoje! A quantos estamos?

– O cuco do relógio sabe. Deem-lhe corda que ele diz – lembra outra voz.

– Neste momento são precisamente nove horas, treze minutos e vinte e cinco segundos... Cucu... cucu... cucu... do dia 24 de dezembro de... Cucu... cucu... cucu...

De caixas, gavetas e arcas saem mais bonecos e brinquedos. Soldadinhos de espingarda partida, cavalos sem orelhas, macacos de algodão com o algodão à mostra, acorrem ao choro da boneca.

– É ela que não acredita que já ninguém a quer – diz o palhaço amolgado.

Mas o urso de peluche cor de canela fala para a boneca:

– Estou, daqui, a ver a máquina de costura antiga. Lembrei-me de que tu podias...

A boneca limpa as lágrimas e levanta os olhos para o ursinho:

– Que linda ideia! Achas que posso?

– Também me dava jeito que me pregasses as orelhas... – lembra o cavalo.

António Torrado, *Dezembro à porta*, ASA, 3.ª edição, 2008.

3.1 Identifica no texto palavras com os sons abaixo e **completa**.

s	→ _____
ss	→ _____
ç	→ _____
c	→ _____
x	→ _____



NOME \_\_\_\_\_

N.º \_\_\_\_\_

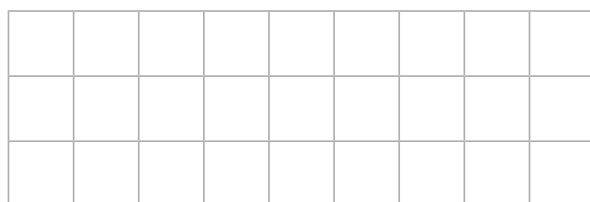
TURMA \_\_\_\_\_

DATA \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_

**Cérebro em movimento**

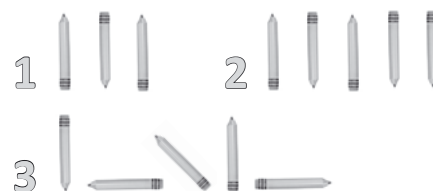
**PARTE 1**

**Completa** os quadrados como a imagem. Faz a cruz de cima para baixo e da esquerda para a direita



**PARTE 2**

Observa cada imagem durante 5 segundos. Tapa-a e **reproduz** a sequência com o teu lápis.



- Lê o texto *Piratas, bruxas e cobras*, das páginas 114 e 115 do teu manual, e **sublinha** as palavras com ge / gi que encontrares.
- Os barcos moliceiros da história estão muito estragados. Precisam de ser pintados! Junta as sílabas e **escreve** as palavras.



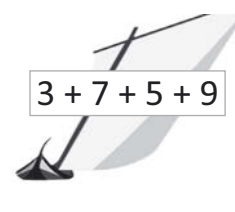
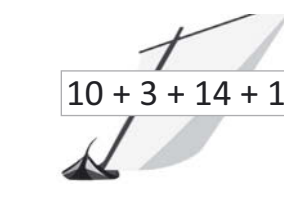
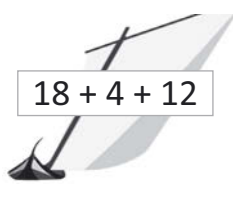
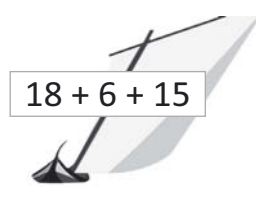
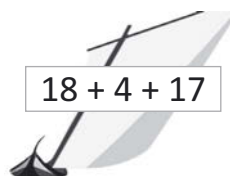
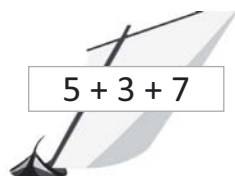
1 co 2 lo 3 ge 4 ra 5 ti 6 gan



7 la 8 do 9 na 10 an 11 re 12 fa



13 o 14 li 15 te 16 ló 17 ssol 18 gi





### 3. Lê a banda desenhada do Tintin, da página 108 do teu manual.

#### 3.1 Ordena as vinhetas pela ordem correta.



#### 3.2 Completa a tira com as frases abaixo e cria uma história diferente.



Rápido! Despachem-se

Estou a ver qualquer coisa estranha lá fora... Parece que vão embarcar sem nós!

Não acredito no que me está a acontecer. Vim eu a correr ter convosco e agora partiram sem nós?! Por mim chega!





NOME

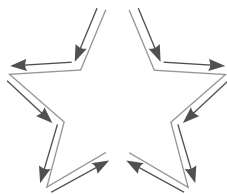
N.º

TURMA

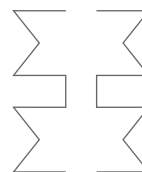
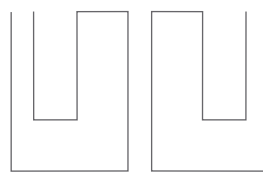
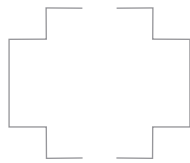
DATA

Cérebro em movimento

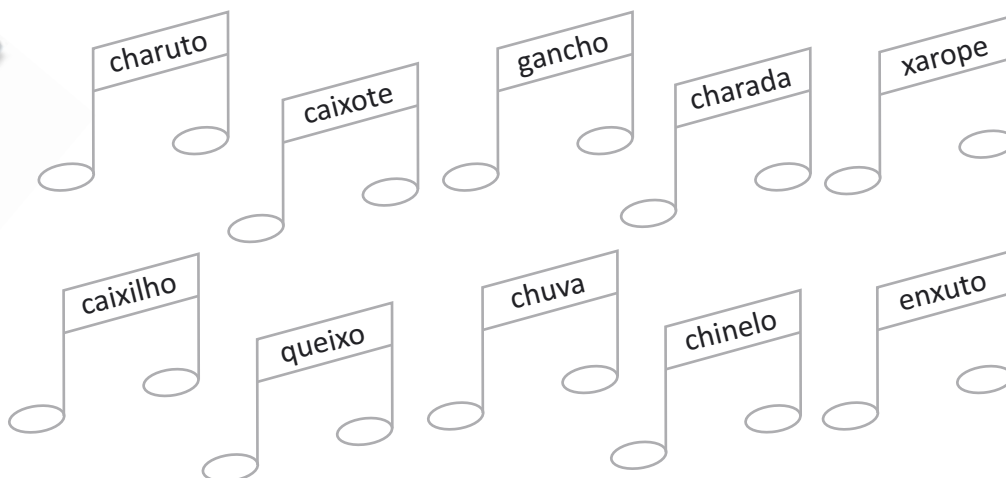
Observa as imagens, realiza os gestos e regista o número de movimentos que o teu professor vai executar com as mãos.



10



1. Pinta de azul as notas com o som **ch** e de verde as notas com o som **x**.



2. A Estrela e o Ulisses vão embarcar numa aventura no Parque Biológico de Gaia. Antes de irem, escreveram um e-mail a pedir indicações, mas o computador alterou algumas palavras. Lê a resposta, **descobre** os erros e corrige-os.

Enviar

De: estrela@grandeaventura.pt

Para:

Assunto: Parque Biológico de Gaia

Anexar

Olá!  
 O Parce Biológico de Gaia é um congunto de antigas cintas que foram aporveitadas para lhe mostrar parte do património natural e qultural do noso país.  
 Não é uma reserva natural, nem um gardim zológico, nem um jardim botânico, mas tem um poco de tudo isso. Por isso, programe uma visita pressencial para breve!

### 3. Completa o texto com **há** ou **à**.

A Estrela, \_\_\_\_\_ janela, vê os seus amigos.

Vai com eles \_\_\_\_\_ cidade, amanhã \_\_\_\_\_ noite.

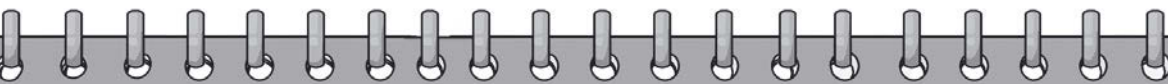
Ela acha que na cidade \_\_\_\_\_ muito trânsito.

Sempre que toma o pequeno almoço sentada \_\_\_\_\_ mesa olha o mar.

Na mesa do Ulisses \_\_\_\_\_ compota e manteiga para pôr no pão.

Para beber \_\_\_\_\_ leite e \_\_\_\_\_ sumo que comprou \_\_\_\_\_ três dias.

### 4. Segue o exemplo e **decifra** a receita do bolo de chocolate que a Estrela vai fazer.



#### INGREDIENTES:

- 2 chávenas de farinha de trigo
- 2 chávenas de açúcar
- 1 chávena de leite
- 6 colheres de sopa cheias de chocolate em pó
- 1 colher de fermento em pó
- 6 ovos

#### Modo de preparar - r + ção = preparação

Bata as claras em castelo, acrescente as gemas e bata nova + mente = \_\_\_\_\_ .

Colocar - car + que = \_\_\_\_\_ o açúcar e bata outra vez.

Coloque a farinha, o chocolate em pó, o fermento, o leite e bata novamente.

Unte um tabuleiro e coloque o preparado a cozer por aproximar - r + da + mente = \_\_\_\_\_ 40 minutos.

Enquanto o bolo coze, faça a cobertor - or + ura = \_\_\_\_\_ com duas colheres de chocolate em pó, uma colher de margarina, meio copo de leite e leve ao lume até começar a ferver.

Deite o preparar - r + do = \_\_\_\_\_ anterior ainda quente sobre o bolo já cozer - er + ido = \_\_\_\_\_ .

É só sabor + ear = \_\_\_\_\_. Estar + á = \_\_\_\_\_ delícia - a + oso!  
= \_\_\_\_\_



NOME \_\_\_\_\_

N.º \_\_\_\_\_

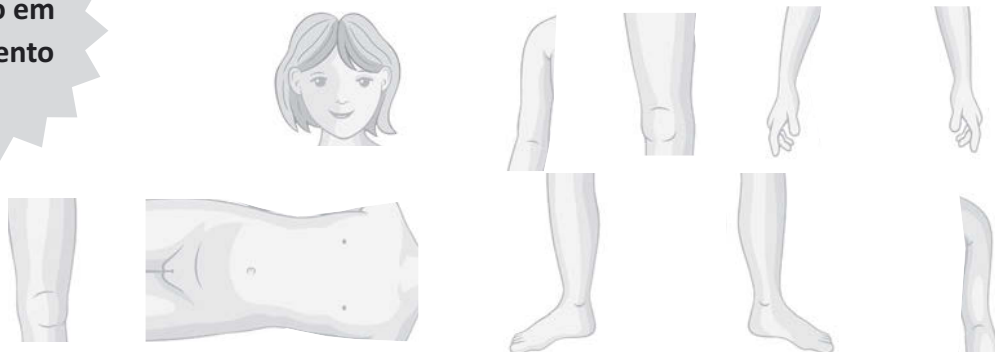
TURMA \_\_\_\_\_

DATA \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_





**Cérebro em movimento**

Pede ao teu professor para fotocopiar esta página.

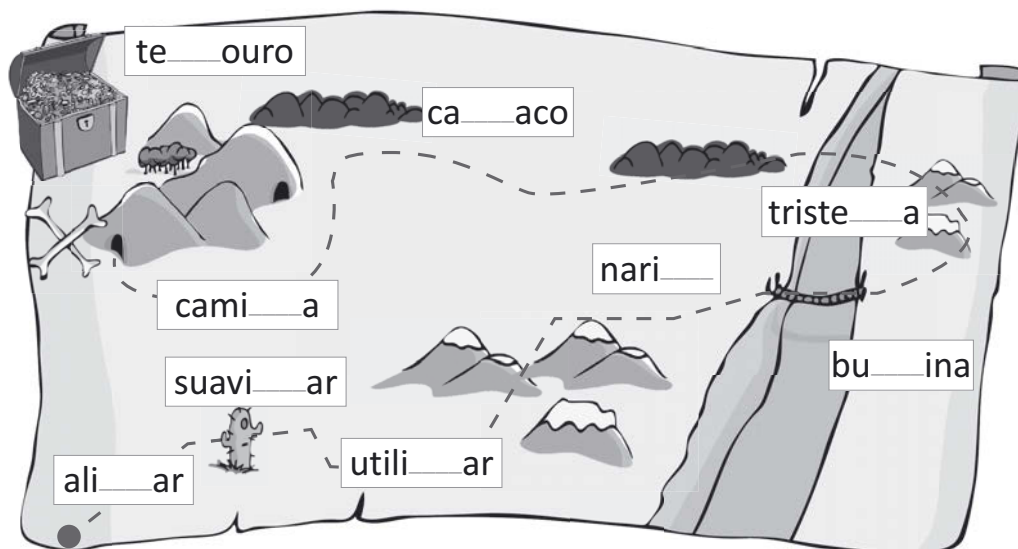
Recorta, **monta** e nomeia a partes do corpo.



1. A Estrela foi consultar o seu horóscopo, mas algumas palavras perderam os acentos. **Coloca** os acentos nas palavras e ajuda a Estrela a ler corretamente.

	Tudo o que tenha que ver com movimento e comunicação parece-lhe mais fácil de lidar. Não é, contudo, um bom momento para resolver uma hesitação.
	Haverá maior tendência para a dispersão ou para uma sensação de confusão. Não chegará, no entanto, ao ponto de desequilibrar o seu dia-a-dia.
	Este é um período em que terá necessidade de exprimir as suas emoções. Assuntos que envolvam as finanças do lar poderão cativar a sua atenção.
	As ideias, as sensações, a intuição estarão fortemente desenvolvidas. No entanto, o mais difícil poderá ser a concretização, a passagem à prática.

2. A Menina do Mar recebeu da Grande Raia um mapa de tesouro. Para encontrá-lo, só tem de completar as palavras corretamente com **s** ou **z**. **Ajuda-a**.



3. Lê a informação do Cartão de Cidadão com atenção.

3.1 Identifica o som **ge** e **gi** e regista as palavras.

CARTÃO DE CIDADÃO PORTUGAL  
REPÚBLICA PORTUGUESA

**Nome:** Gilberto Gentil  
**Apelido:** Geadas  
**Irmãos:** Regina e Rogério  
**Adora:** água com gelo, gelatina, ginástica e gemas  
**Medos:** girafas e gigantes  
**Flor preferida:** girassol  
**Profissão:** Agente de viagens  
**Qualidades:** generoso

**ge** → \_\_\_\_\_

**gi** → \_\_\_\_\_

4. Inventa agora agora uma personagem com os sons **je** e **ji** no nome.

CARTÃO DE CIDADÃO PORTUGAL  
REPÚBLICA PORTUGUESA

**Nome:** \_\_\_\_\_  
**Apelido:** \_\_\_\_\_  
**Irmãos:** \_\_\_\_\_  
**Adora:** \_\_\_\_\_  
**Medos:** \_\_\_\_\_  
**Flor preferida:** \_\_\_\_\_  
**Profissão:** \_\_\_\_\_  
**Qualidades:** \_\_\_\_\_

**je** → \_\_\_\_\_

**ji** → \_\_\_\_\_



NOME \_\_\_\_\_

N.º \_\_\_\_\_

TURMA \_\_\_\_\_

DATA \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_

**Cérebro em movimento**

Faz as sequências com as tuas mãos e pés. Usa a legenda:

MD = mão direita

PD = pé direito

ME = mão esquerda

PE = pé esquerdo

**Mãos:**

2 MD – 2ME

2 MD – 1 ME

1 MD – 2 ME

**Pés:**

2 PD – 2PE

2 PD – 1 PE

1 PD – 2 PE

**Mãos e pés:**

1 MD – 2ME – 1 PD – 2 PE

2 MD – 1 ME – 2 PD – 1 PE

2 MD – 3 ME – 1 PD – 2 PE

1. Lê os textos e **corrige** a translineação das palavras. Segue o exemplo.

Uma aventura pelas ilhas de Cabo Verde			
Os	ânimos	só	serenaram
quando	apareceu	a	g-
uia	da	agência	de viagens
que	estava	encarregada	
recebê-los.	E	a	guia era
amorosa!	Alta,	magra,	mu-
ito	elegante,	com	a pele cor
de	café	com	leite clarin-
ho,	olhos	e	uma voz doces
que	era	um	gosto ouvi-
la.	Começou	por	se apresentar.

gui/a → guia

→ \_\_\_\_\_

→ \_\_\_\_\_

→ \_\_\_\_\_

→ \_\_\_\_\_

2. A girafa Mil-folhas decidiu ir ao médico. Percebeu que trocava palavras que terminam em **ão** e em **am**. Ajuda-a a resolver o seu problema.

**presente**

**futuro**

convidar \_\_\_\_\_

comer \_\_\_\_\_

crescer \_\_\_\_\_

convidar \_\_\_\_\_

comer \_\_\_\_\_

crescer \_\_\_\_\_

falar \_\_\_\_\_

nascer \_\_\_\_\_

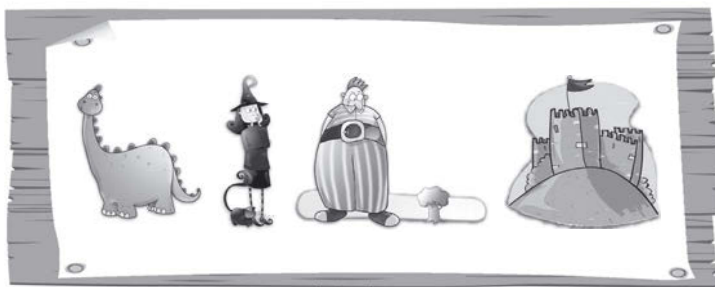
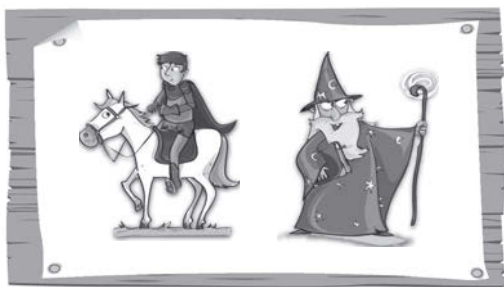
partir \_\_\_\_\_

falar \_\_\_\_\_

nascer \_\_\_\_\_

partir \_\_\_\_\_

3. Vais usar toda a tua criatividade para escrever uma história fantástica. Inventa os nomes das personagens, dos locais e as peripécias e **escreve** a história.



A large, blank, lined writing area for a story. The page is ruled with horizontal lines. On the right side, there is a spiral binding consisting of a vertical metal rod with several circular loops.





NOME \_\_\_\_\_

N.º \_\_\_\_\_

TURMA \_\_\_\_\_

DATA \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_

**Cérebro em movimento**

**Compõe e decompõe** uma pulseira com 15 cliques.



### 1. Completa agora as palavras com os sons indicados


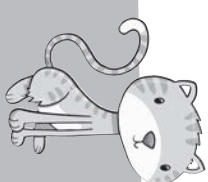

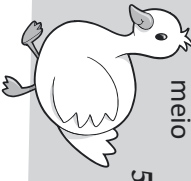
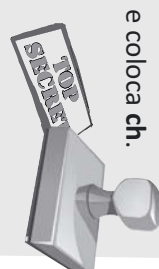
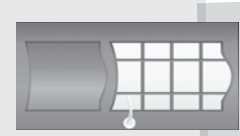
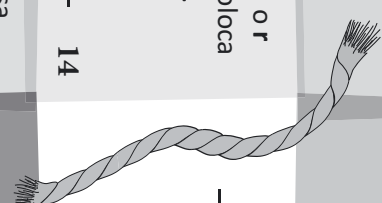
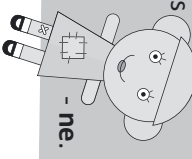


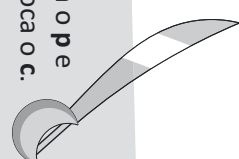

<table border="0"> <tr><td>mi</td><td>o</td><td>so</td><td>a</td></tr> <tr><td>ma</td><td>a</td><td>ca</td><td>o</td></tr> <tr><td>mo</td><td>o</td><td>co</td><td>o</td></tr> <tr><td>pa</td><td>o</td><td>po</td><td>o</td></tr> <tr><td>ma</td><td>o</td><td></td><td></td></tr> </table>	mi	o	so	a	ma	a	ca	o	mo	o	co	o	pa	o	po	o	ma	o			<table border="0"> <tr><td>nh</td></tr> <tr><td>lh</td></tr> <tr><td>r</td></tr> <tr><td>ç</td></tr> <tr><td>rr</td></tr> <tr><td>ss</td></tr> </table>	nh	lh	r	ç	rr	ss	<table border="0"> <tr><td>mi</td><td>o</td><td>so</td><td>a</td></tr> <tr><td>ma</td><td>a</td><td>ca</td><td>o</td></tr> <tr><td>mo</td><td>o</td><td>co</td><td>o</td></tr> <tr><td>pa</td><td>o</td><td>po</td><td>o</td></tr> <tr><td>ma</td><td>o</td><td></td><td></td></tr> </table>	mi	o	so	a	ma	a	ca	o	mo	o	co	o	pa	o	po	o	ma	o		
mi	o	so	a																																													
ma	a	ca	o																																													
mo	o	co	o																																													
pa	o	po	o																																													
ma	o																																															
nh																																																
lh																																																
r																																																
ç																																																
rr																																																
ss																																																
mi	o	so	a																																													
ma	a	ca	o																																													
mo	o	co	o																																													
pa	o	po	o																																													
ma	o																																															

### 2. Completa o crucigrama.

				<b>1</b>	C												
				<b>2</b>													
					<b>3</b>	M											
					<b>4</b>	P											
				<b>5</b>	S												
			<b>6</b>	V													
			<b>7</b>	A													
					<b>8</b>												
			<b>9</b>	G													

- |   |   |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li><b>1</b> Objeto que usamos para nos protegermos da chuva.</li> <li><b>2</b> Pessoa que não ouve nem fala.</li> <li><b>3</b> Flor cujas pétalas se costumam arrancar.</li> <li><b>4</b> Ave que faz buracos nas árvores com o bico.</li> <li><b>5</b> Objeto utilizado para tirar rolhas das garrafas.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li><b>6</b> Mulher do visconde.</li> <li><b>7</b> Fenómeno atmosférico multicolor que ocorre em dias de chuva.</li> <li><b>8</b> Segundo dia da semana.</li> <li><b>9</b> Pessoa que vigia as florestas.</li> </ul> |
|---|---|

3. Neste jogo, vais precisar de um dado. Coloca-te na casa de partida e avança as casas indicadas pelo dado. Usa a tua borracha como marcador e diverte-te! Regista as palavras que descobrires.

PARTIDA		Tira o o e coloca o a.		1		Tira o g e coloca o r.		2		QUE SORTEI Segue a corda.		3		Tira o m e coloca o b.		4		Acrescenta a sílaba li no meio		5		Tira o r e coloca ch.		6		Retira as duas primeiras sílabas à palavra anterior e acrescenta la no final.		7	
																													
		_____		_____		_____		_____		_____		_____		_____		_____		_____		_____		_____		_____		_____		_____	
ESTÁS COM SORTEI Segue a corda.		Tira o r e coloca o n.		13		Vai para a casa onde tenhas uma		-ne.		12		Tira o f e coloca o j.		11		Tira o qu e coloca o b.		10		Tira o p e coloca o c.		9		Tira o l e coloca o t.		8			
																													
_____		_____		_____		_____		_____		_____		_____		_____		_____		_____		_____		_____		_____		_____		_____	
Volta para a casa da partida.		15		16		Coloca a sílaba mi no meio.		17		QUE AZARI Volta para a casa da partida.		18		CHEGADA															
