



NOME _____

N.º _____

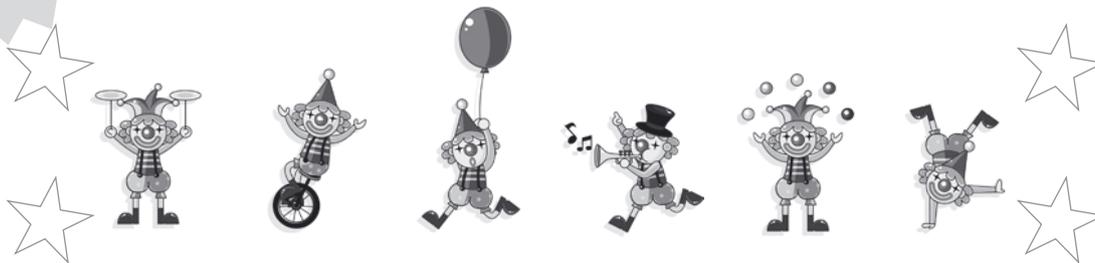
TURMA _____

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).

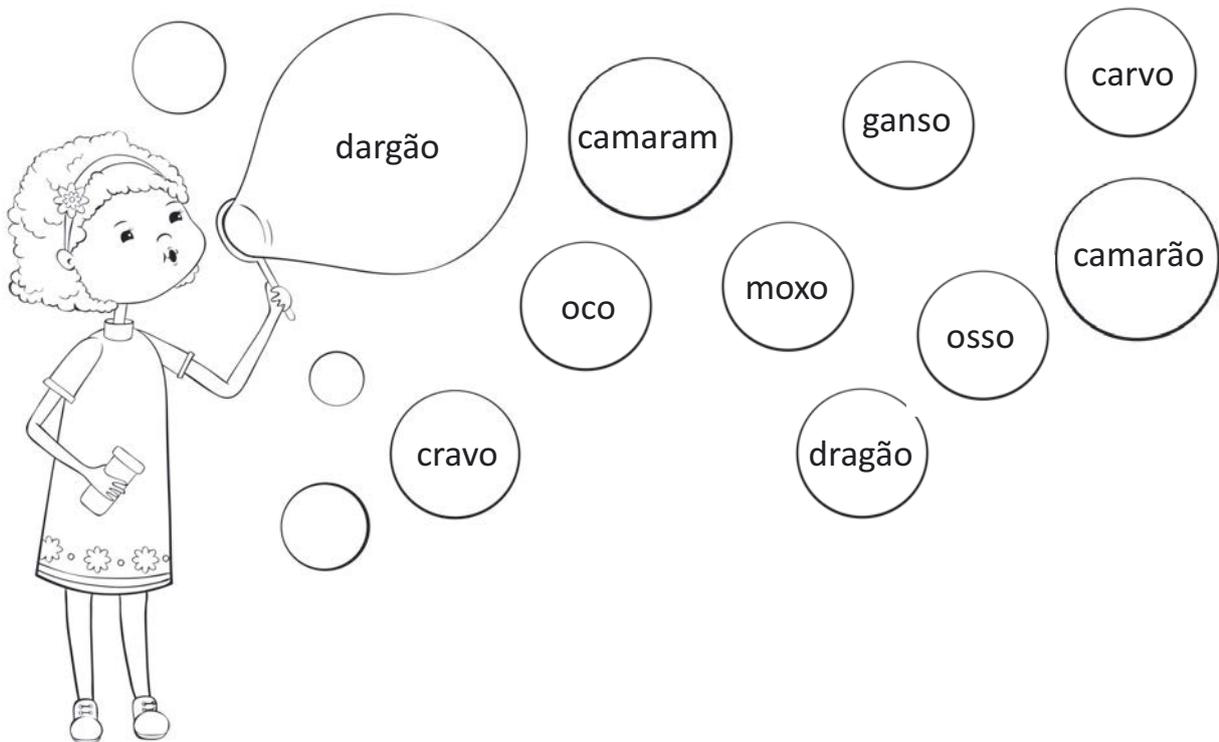
2. O Imperador usou uns binóculos para descobrir as palavras intrusas no seu palácio. A tarefa não foi fácil porque só algumas sílabas estão à mostra.

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 _____

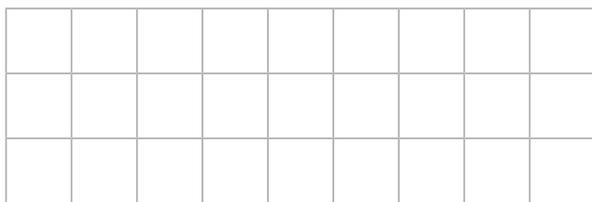
TURMA _____

DATA _____ - _____ - _____

Cérebro em movimento

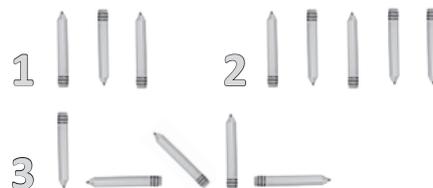
PARTE 1

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.



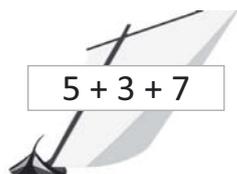
1 co 2 lo 3 ge 4 ra 5 ti 6 gan



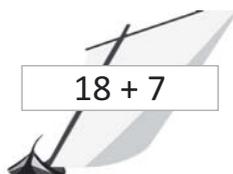
7 la 8 do 9 na 10 an 11 re 12 fa



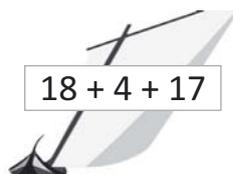
13 o 14 li 15 te 16 ló 17 ssol 18 gi



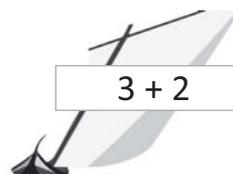
$5 + 3 + 7$



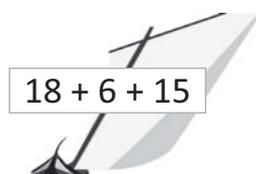
$18 + 7$



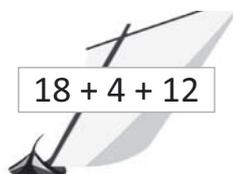
$18 + 4 + 17$



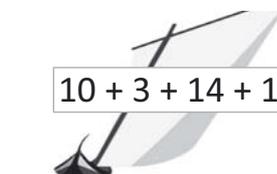
$3 + 2$



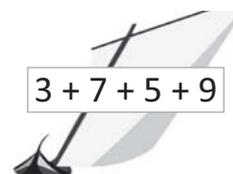
$18 + 6 + 15$



$18 + 4 + 12$



$10 + 3 + 14 + 1$



$3 + 7 + 5 + 9$

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

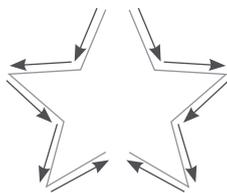
N.º

TURMA

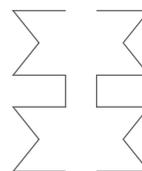
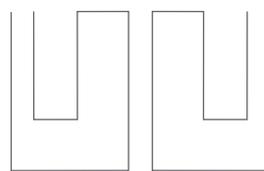
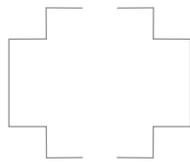
DATA

Cérebro em movimento

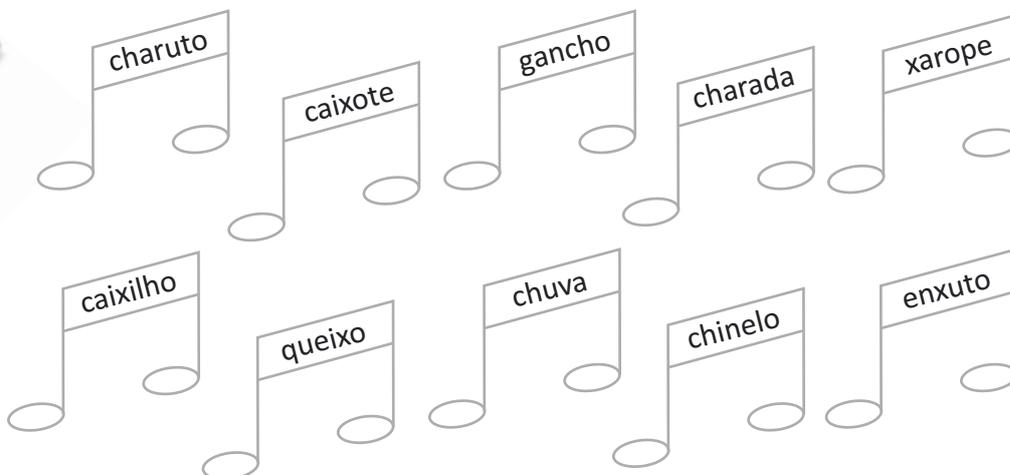
Observa as imagens, realiza os gestos e regista o número de movimentos que o teu professor vai executar com as mãos.



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

Anexar

De: estrela@grandeaventura.pt

Para:

Assunto: Parque Biológico de Gaia

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 _____

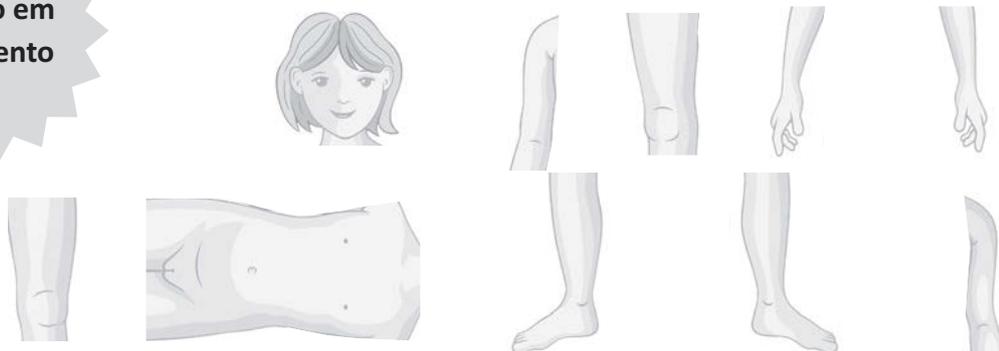
TURMA _____

DATA _____ - _____ - _____

Cérebro em movimento

Pede ao teu professor para fotocopiar esta página.

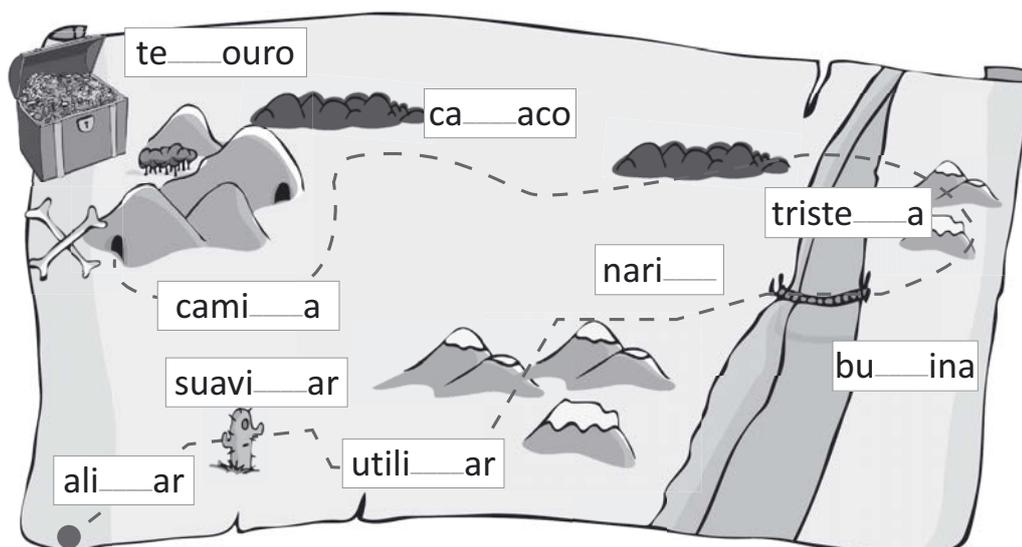
Recorta, **monta** e nomeia a partes do corpo.



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 **seqüências** 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 _____

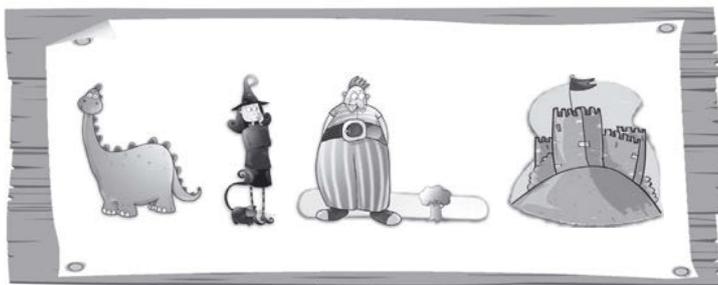
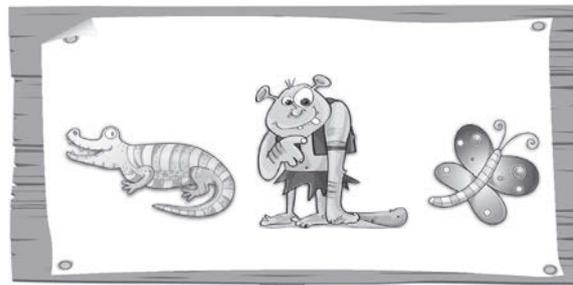
partir _____

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.

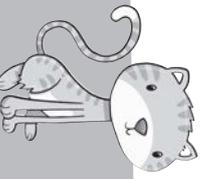


A large, blank, lined writing area for the student's story. The lines are horizontal and evenly spaced. On the right side, there is a spiral binding consisting of a vertical metal wire with several loops.

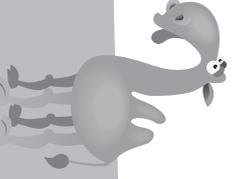
3. Neste jogo, vais precisar de um dado. Coloca-te na casa de partida e avança as casas indicadas pelo dado. Usa a tua borracha como marcador e diverte-te! Regista as palavras que descobrires.

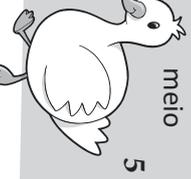
PARTIDA

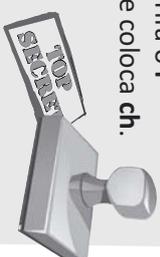
Tira o **o** e coloca o **a**.  **1**

Tira o **g** e coloca o **r**.  **2**

QUE SORTEI
Segue a corda.

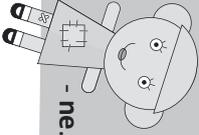
Tira o **m** e coloca o **b**.  **4**

Acrescenta a sílaba **li** no meio  **5**

Tira o **r** e coloca **ch**.  **6** _____

ESTÁS COM SORTEI
Segue a corda.

Tira o **r** e coloca o **n**.  **14** _____

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**

Coloca a sílaba **mi** no meio.  _____ **17**

QUE AZARI
Volta para a casa da partida.  **18**

CHEGADA 