FICHA TÉCNICA

A presente edição segue a grafia do novo Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa

info@marcador.pt
www.marcador.pt
facebook.com/marcadoreditora

© 2017
Direitos reservados para Marcador Editora
uma empresa Editorial Presença
Estrada das Palmeiras, 59
Queluz de Baixo
2730-132 Barcarena

Título: *Aprende com o Craque – Jogo/Aventura*
Texto e ilustrações: Nuno Caravela
Coordenação pedagógica do jogo: Prof.ª Sílvia Rodrigues
Revisão: Sérgio Fernandes
Impressão e acabamento: Multitipo – Artes Gráficas, Lda.

ISBN: 978-989-754-062-2
Depósito legal n.º 419 671/16
1.ª edição: janeiro de 2017

Nuno Caravela

Jogo/Aventura

MARCADOR

Apresentação:

Craque

O Craque é um pequeno papagaio aventureiro, corajoso e bem-disposto. Para ele e para os seus amigos, aprender é uma aventura sem fim.

Gui

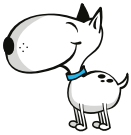
Simpático e divertido, o Gui talvez seja um pouco trapalhão de mais, mas é muitas vezes graças a ele que as aventuras acabam bem.

Sara

A Sara é prima do Gui. Apesar de ser um pouco exagerada em tudo o que faz, por vezes é ela quem resolve os sarilhos em que todos se metem.

Petisco

O Petisco é um simpático cãozinho que segue a Sara para todo o lado. Para ele, aconteça o que acontecer, a parte mais feliz do dia é a hora da refeição.



Este livro pertence a :

_____

Como Jogar

É muito simples! Ao longo das aventuras, vais encontrar vários desafios. Escolhe o nível 1 ou o nível 2 e joga até ao fim sempre no mesmo nível.

Os desafios têm três hipóteses de resposta, identificadas com as letras **A**, **B** e **C**. Pensa e depois aponta a resposta que julgas estar correta na tua folha de jogo, que se encontra no final deste livro.

Quando o **Jogo/ Aventura** terminar, compara as tuas respostas com as soluções e aponta o número de vezes que acertaste. Com esse número, consulta o **Tablet XPTO**, que ele dir-te-á se o teu grau de conhecimento em gramática é **Uma treta**, **Mais ou menos**, **Fixe** ou **Craque**.

Se não ficares satisfeito com o resultado à primeira, tenta de novo para conseguires uma melhor pontuação. Como vês, é bastante fácil.

Agora vira a página e… **Diverte-te a ler e a jogar!**

Aprende com o

Craque!

Jogo/Aventura

A tabuada secreta

A casa na árvore encontrava-se estranhamente silenciosa naquela tarde de verão.

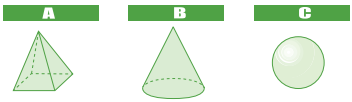
Sentado à janela, o Craque esperava pelo seu amigo Gui. Ele estava a demorar tanto… o que teria acontecido?

Sólidos geométricos

1

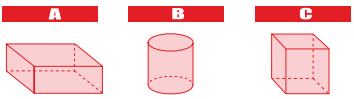
O jogo vai começar! Qual das imagens corresponde à legenda?

1?



Esfera

2?



Cubo

De repente, o Gui surgiu a correr.
– Craque, meu amigo, nem vais acreditar no que eu trago aqui!

A tabuada

2

Consegues dizer qual das respostas está certa?

2

A	B	C
17	12	16

3x4=

2

A	B	C
37	39	42

7x6=

O Gui, que como sabemos é muito trapalhão, vinha tão contente a correr e a olhar para cima, que bateu com o nariz mesmo em cheio numa árvore.

Numeração romana

3

Indica o número que corresponde aos caracteres romanos!

A	B	C
10	5	1
	X	

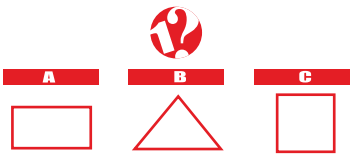
A	B	C
500	50	100
	L	

– Calma, eu estou bem! – disse o Gui, deitado no chão.
«É sempre o mesmo!», pensou o Craque, levando as mãos à cabeça.

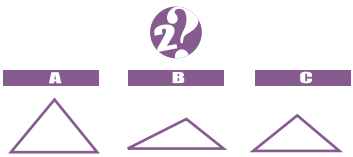
Figuras geométricas

4

Consegues dizer qual das imagens corresponde à legenda?



Quadrado



Triângulo equilátero