

A PREENCHER PELO ESTUDANTE

Nome Completo

Bilhete de Identidade n.º Emitido em (localidade)

Assinatura do Estudante

Não escrevas o teu nome em mais nenhum local da prova

Prova realizada no Estabelecimento de Ensino

A PREENCHER PELA ESCOLA

Número Convencional

Número Convencional

A PREENCHER PELO PROFESSOR CLASSIFICADOR

Classificação de pontos (.....)

correspondente a valores (.....) / correspondente ao nível (.....)

Assinatura do Professor Classificador

Data: 2009 / ____ / ____

Observações

A PREENCHER PELO AGRUPAMENTO

Número Confidencial da Escola

Prova Escrita de Português – Língua Não Materna

9.º e 12.º Anos de Escolaridade

Decreto-Lei n.º 6/2001, de 18 de Janeiro, e Decreto-Lei n.º 74/2004, de 26 de Março

Prova 28 – 2.^a Chamada

15 Páginas

Prova 739 – 2.^a Fase

Duração da Prova: 90 minutos. Tolerância: 30 minutos.

2009

Rubrica do Professor Vigilante

Página em branco

Responde a todas as perguntas na prova.

Utiliza apenas caneta de tinta azul ou preta.

Não é permitido o uso de corrector. Se te enganares, risca e escreve outra vez.

Não é permitido o uso de dicionário.

Escreve as respostas com uma letra legível.

Para cada pergunta, apresenta apenas uma resposta. Se escreveres mais do que uma resposta, apenas é classificada a resposta apresentada em primeiro lugar.

As cotações encontram-se no final do enunciado da prova.

GRUPO I

Lê o texto A, retirado da página da *Internet* do Museu do Brinquedo.

TEXTO A

MUSEU DO BRINQUEDO

1 A História do Museu

A colecção foi iniciada por João Moreira, aos 14 anos de idade, com os brinquedos que lhe foram oferecidos e com outros que eram dos seus pais e dos seus avós.

Horários

- 5 De terça-feira a domingo (incluindo feriados)

Das 10.00 às 18.00

Encerra à segunda-feira.

Preços

Há preços de entrada especiais para maiores de 65 anos e para estudantes.

- 10 No dia 1 de Junho, Dia da Criança, a entrada no Museu é gratuita para todas as crianças.

Marcações

As visitas escolares devem ser marcadas através do telefone 21 924 21 71.

Contactos

Morada: Rua Visconde de Monserrate 2710-591 Sintra – Portugal

- 15 Telefone: 21 924 21 71 – 21 910 60 16

e-mail: m-brinquedo@museu-do-brinquedo.pt

<http://www.museu-do-brinquedo.pt>, 10/05/2008 (texto adaptado)

1. Assinala com **X** a opção correcta, de acordo com o sentido do texto A.

- 1.1. Quando João Moreira começou a colecção, juntou brinquedos que

- pertenceram aos pais dos seus avós.
 eram seus e dos seus familiares.
 lhe foram oferecidos no Dia da Criança.
 foram comprados no Museu do Brinquedo.

1.2. Às quartas-feiras, pode visitar-se o Museu

- durante a hora de almoço.
- a partir das nove e meia.
- depois das seis da tarde.
- entre as oito e as dez da manhã.

1.3. Os preços de entrada no Museu são especiais para

- todos os visitantes no dia 1 de Junho.
- estudantes e maiores de 65 anos.
- professores e funcionários das escolas.
- avós acompanhados dos netos.

2. Completa os espaços em branco com as palavras adequadas, de acordo com o sentido do texto A. Escolhe uma palavra do quadro para cada espaço. Há mais palavras do que as necessárias. Não podes repetir palavras.

O Museu do Brinquedo fica em _____. Está aberto todos os dias, menos à _____, até às _____ horas. No dia 1 de _____, os mais novos não pagam _____, porque é Dia da Criança.

brincadeira	entrada	dezasseis	dezoito	Julho
Junho	Lisboa	segunda-feira	Sintra	terça-feira

Lê o texto B, retirado de uma página da *Internet* que apresenta jogos matemáticos. Consulta o vocabulário apresentado a seguir ao texto.

TEXTO B

Jogo «RASTROS»

Autor: Bill Taylor, 1992

Material

Um tabuleiro quadrado de 8 por 8 casas¹.

Uma peça branca e 60 peças pretas.

Situação inicial

O jogo começa com a peça branca na casa e5, como se mostra na figura abaixo.

A casa marcada com ① é a casa final do primeiro jogador e a casa marcada com ② é a casa final do segundo jogador.

	a	b	c	d	e	f	g	h
1								②
2								
3								
4								
5					○			
6								
7								
8	①							

Objectivo

Um jogador ganha se deslocar² a peça branca para a sua casa final ou se for capaz de bloquear³ o adversário⁴, impedindo-o de jogar⁵.

Regras

Cada jogador, na sua vez, desloca a peça branca para uma casa vazia ao lado, na vertical, na horizontal ou na diagonal. A casa onde se encontrava a peça branca recebe uma peça preta. As casas ocupadas pelas peças pretas não podem voltar a ser ocupadas pela peça branca. O jogo começa com a peça branca.

<http://ludicum.org>, 28/06/2008 (texto adaptado)

VOCABULÁRIO

¹ *casas* – divisões do tabuleiro de um jogo.

² *deslocar* – mexer; mover; mudar.

³ *bloquear* – não deixar passar.

⁴ *adversário* – o outro jogador.

⁵ *impedindo-o de jogar* – não o deixando jogar.

3. Assinala com **X** a opção correcta, de acordo com o sentido do texto B.

3.1. Cada jogador deve

- evitar a casa e5.
- chegar à casa final do adversário.
- evitar as casas ao lado da peça branca.
- chegar à sua casa final.

3.2. Em cada jogada, um jogador deve

- usar duas peças pretas.
- usar oito peças pretas.
- deslocar a peça branca uma casa.
- deslocar a peça branca duas casas.

3.3. O texto apresenta

- as instruções de um jogo.
- a duração de uma partida.
- as pontuações de uma partida.
- a história de um jogo.

4. Copia do texto B uma expressão que justifique a afirmação seguinte.

A peça branca move-se em qualquer direcção.

5. Indica, por extenso, o número total de peças que podem ser usadas no jogo «Rastros».

Lê o texto C, de Mário de Carvalho. Consulta o vocabulário apresentado a seguir ao texto.

TEXTO C

- 1 Naquele tempo, o meu pai contava muitas histórias de gigantes¹. Eu não queria adormecer sozinho, de maneira que ele sentava-se na minha cama e entretinha-me² enquanto não chegava o João Pestana³. A verdade é que o meu pai não sabia as histórias de cor⁴ e ia inventando, à medida que ia contando. Algumas histórias, que começavam sempre com «Era uma vez um gigante», desconfio que ele as inventou de uma ponta à outra.
- 5 Mas a partir do momento em que a história era contada eu não admitia variantes⁵. Queria ali todos os pormenores. [...]
- Pois naquela altura saltitava⁶ lá por casa um coelhito malhado⁷. [...] Era um robusto coelho do campo, muito curioso, de narizito sempre a farejar, grande apreciador de cenouras.
- 10 Houve alguém que nos ofereceu aquele coelho, no pressuposto de que⁸ o destinaríamos à panela⁹, com batatas e ervas cheirosas. [...]
- Mas... um dia comecei a ouvir os adultos a segredar, lá em casa. Desconfiei logo que se tratava do meu coelho, e era mesmo. Um amigo, possuidor de uma quinta, tinha-se oferecido para instalar o bicho no campo e os meus pais [...] haviam considerado a proposta
- 15 interessante. Sempre era melhor para o animal andar em liberdade, ao ar livre, entre arvoredos, na companhia dos seus iguais e das aves de capoeira... E quando eu protestava, com muita força, limitavam-se a abraçar-me e sorrir.
- E lá levaram o coelhinho, aproveitando uma distração minha. O que eu barafustei¹⁰! Foi um tremendo desgosto. Ao deitar, não quis ouvir histórias de gigantes. Durante toda a noite chorei e exigi a devolução do meu companheiro.
- 20

Mário de Carvalho, «O Coelho e os Gigantes», in *Boletim Cultural – Memórias da Infância*, Lisboa, F. C. Gulbenkian, 1994

VOCABULÁRIO

- ¹ *gigantes* – seres muito grandes.
- ² *entretinha-me* – distraía-me.
- ³ *João Pestana* – sono.
- ⁴ *de cor* – de memória.
- ⁵ *variantes* – mudanças.
- ⁶ *saltitava* – dava pequenos saltos.
- ⁷ *malhado* – que tem manchas de cor diferente no pêlo.
- ⁸ *no pressuposto de que* – a pensar que.
- ⁹ *destinaríamos à panela* – cozinharíamos.
- ¹⁰ *barafustei* – protestei.

6. Completa os espaços em branco com as palavras adequadas, de acordo com o sentido do texto C. Escolhe uma palavra do quadro para cada espaço. Há mais palavras do que as necessárias. Não podes repetir palavras.

Quando era _____, o rapaz adormecia a ouvir histórias de gigantes e tinha, em sua casa, um coelho _____. Este animal tinha sido dado à família do rapaz para ser _____, mas ninguém quis fazer mal ao _____.

Como os pais pensaram que era melhor o coelhinho viver em liberdade, levaram-no para o _____, contra a vontade do rapaz.

bicho	campo	cinzento	cozinhado	malhado
pai	pequeno	quintal	velho	vendido

7. Faz corresponder a cada um dos elementos da **coluna A** o elemento da **coluna B** que permite formar uma afirmação verdadeira, de acordo com o sentido do texto C. Usa cada letra apenas uma vez. Segue o exemplo.

Coluna A	
a.	O rapaz
b.	O pai
c.	O coelho
d.	O rapaz

Coluna B	
	gostava muito de cenouras.
	protestou a noite toda.
	inventava histórias de gigantes.
	visitou uma quinta enorme.
a.	ouvia histórias para adormecer.
	comeu batatas e ervas cheirosas.

8. Copia do texto C uma expressão que justifique a afirmação seguinte.

Quando viram o rapaz distraído, levaram o coelho.

9. No final, o rapaz perdeu a companhia do seu coelhinho.

Concordas com a decisão dos pais do rapaz sobre o destino do coelho? Justifica a tua opinião.

GRUPO II

1. Assinala com **X** a opção correcta.

1.1. «Equipa» é um conjunto de

- jogos.
- peças de jogo.
- regras de jogo.
- jogadores.

1.2. «Campeão» é alguém que

- vence.
- caminha.
- vive no campo.
- gosta de campo.

1.3. «Passatempo» é uma actividade em que alguém

- controla muito o tempo.
- se distrai e ocupa o tempo.
- conta e organiza o tempo.
- se organiza em pouco tempo.

2. Completa, correctamente, os espaços em branco com uma das três opções apresentadas entre parênteses.

- a. Hoje, _____ (vai / vês / vez) o jogo em casa ou vais ao estádio?
- b. O jogador está a _____ (por / pôr / pôs) as peças no tabuleiro.
- c. Aos domingos, _____ (nos / nós / noz) adoramos jogar Monopólio.
- d. Ontem, as equipas _____ (jogam / jogarão / jogaram) muito bem.

3. Completa, correctamente, os espaços em branco com uma das três opções apresentadas entre parênteses.

- a. Os colegas do Carlos não sabiam dele. Encontraram _____ (-lhe / -lho / -no) sozinho no campo de futebol.
- b. Amanhã, vens _____ (comigo / contigo / consigo) ao jogo?
- c. Não quero esse livro. Prefiro o CD. Dá-lhe o livro _____ (a ele / a mim / a ti).
- d. Eu fiz o meu jogo e tu fizeste o _____ (de ti / te / teu).

GRUPO III

Todas as pessoas guardam memórias da infância. Recorda as tuas brincadeiras preferidas quando eras criança.

Escreve um texto, com um mínimo de 60 e um máximo de 100 palavras, em que descrevas uma das tuas brincadeiras favoritas.

No teu texto, debes:

- explicar essa brincadeira;
- descrever o local onde costumavas brincar;
- dar outras informações importantes.

Não assines o texto.

Antes de começares a escrever, toma atenção às instruções que se seguem.

- Para efeitos de contagem, considera-se **uma palavra** qualquer sequência entre dois espaços em branco (exemplo: *Compra-me / a / senha / às / 13.00.* – 5 palavras).
- Se fizeres rascunho, copia o texto para a folha de prova, porque só será classificado o que estiver escrito na página seguinte.

COTAÇÕES DA PROVA

	<u>Código</u> <u>28</u>	<u>Código</u> <u>739</u>
GRUPO I	50 pontos	100 pontos
1.		
1.1.	2 pontos	4 pontos
1.2.	2 pontos	4 pontos
1.3.	2 pontos	4 pontos
2.	5 pontos	10 pontos
3.		
3.1.	2 pontos	4 pontos
3.2.	2 pontos	4 pontos
3.3.	2 pontos	4 pontos
4.	5 pontos	10 pontos
5.	3 pontos	6 pontos
6.	5 pontos	10 pontos
7.	8 pontos	16 pontos
8.	5 pontos	10 pontos
9.	7 pontos	14 pontos
 GRUPO II	 20 pontos	 40 pontos
1.		
1.1.	2 pontos	4 pontos
1.2.	2 pontos	4 pontos
1.3.	2 pontos	4 pontos
2.	4 pontos	8 pontos
3.	4 pontos	8 pontos
4.	6 pontos	12 pontos
 GRUPO III	 30 pontos	 60 pontos
TOTAL	100 pontos	200 pontos