

ATIVIDADES PROGRAMADAS

A partir de 7 anos

ESPECIAL

PENSE BEM

UMA AVENTURA CIENTÍFICA

COM



© SEGA, 1993

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.

SONIC THE HEDGEHOG, the characters
and game elements are trademarks
of SEGA.

© 1993 SEGA. All Rights Reserved, USA.
SONIC THE HEDGEHOG é uma marca
registrada da SEGA.

© 1993, SEGA. Todos os direitos
reservados, USA.

© 1993, Editora Nova Cultural Ltda.
Direitos cedidos pela TEC TOY —
Indústria de Brinquedos S.A.,
licenciada pela Video Technology Ind.

Edição organizada pela
Editora Nova Cultural Ltda. —
Al. Ministro Rocha Azevedo, 346 —
CEP 01410-901 —
São Paulo, SP — Brasil
(Art. 15 da Lei 5 988 de 14/12/1973.)

A Editora Nova Cultural Ltda.
é uma empresa do Grupo CLC —
Comunicações, Lazer, Cultura S/A

Texto: Regina Gomes de Sousa
Ilustrações: MW Ilustrações Ltda.

Obra composta na Editora Nova Cultura Ltda.
e impressa na 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:

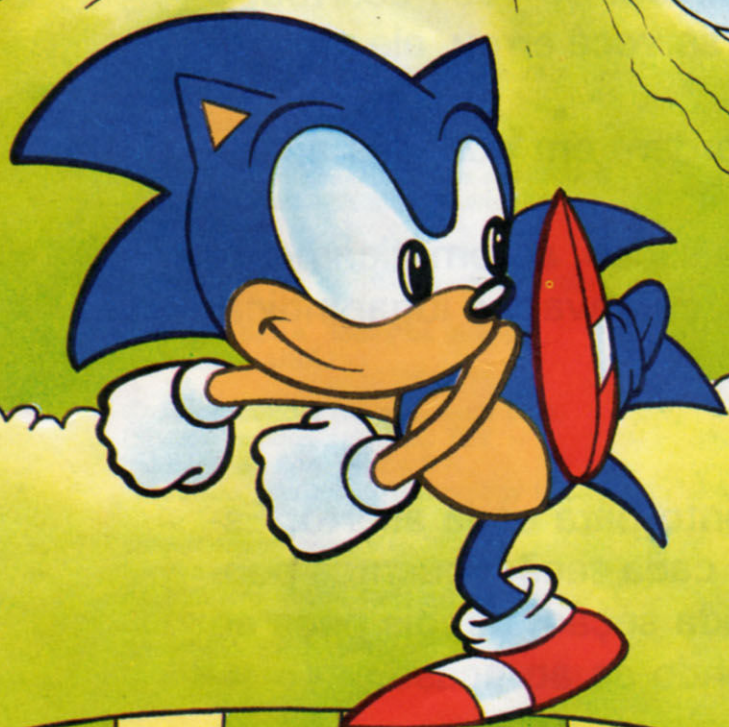
LIVRO

0

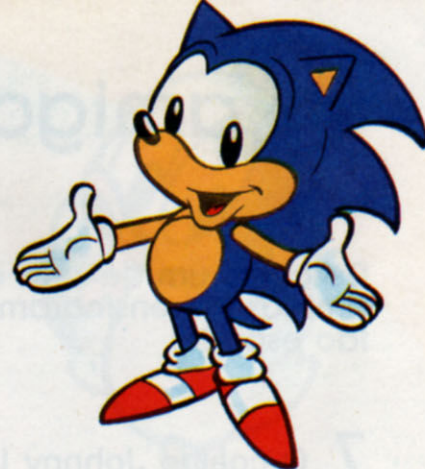
2

1

ENTER

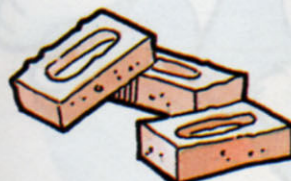


Muito prazer, meu nome é SONIC



Nossa história começa no planeta Mobius, em algum lugar perdido no tempo e no espaço. Sonic the Hedgehog é um porco-espinho órfão, que cresceu na floresta de Green Hill Zone, onde tem muitos amigos. Sonic é muito veloz e muito esperto. Outra coisa que não falta a Sonic é energia... Isso ele tem de sobra!

1 A energia de Sonic vem dos:



2 Como ele é um porco-espinho superveloz, Sonic adora, que quer dizer *comida rápida!*



fast food



arroz com feijão



verduras



frutas

3 Outra paixão de Sonic são os doces, porque o açúcar dá muita



energia



alegria

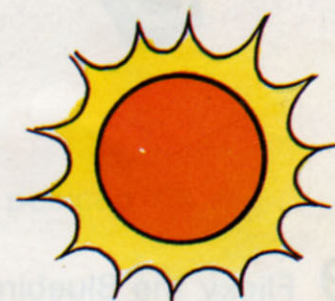
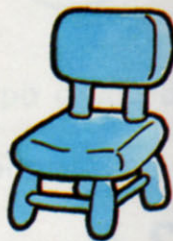
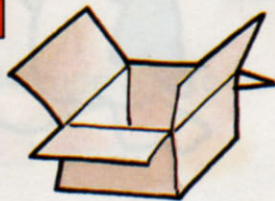


inteligência



dor de dente

4 Qual destes tem mais energia?



5 O que precisa de combustível para se movimentar?



6 O que precisa de alimento para viver e crescer?



Os amigos de Sonic





De cada um de seus amigos da floresta, Sonic aprendeu uma coisa. Seus amigos lhe ensinaram todos os truques que conheciam, por isso Sonic é tão esperto!

7 O coelho Johnny Lightfoot ensinou Sonic como de qualquer perigo.

-  descansar
-  dormir
-  amassar
-  fugir



10 O leão-marinho Joe Sushi ensinou Sonic a nadar e

-  voar
-  subir
-  descer
-  mergulhar







8 Com a esquila Sally Acorn, Sonic aprendeu a distâncias incríveis.

-  saltar
-  olhar
-  vestir
-  martelar







11 Com o pingüim Tux, Sonic aprendeu a respirar da água.

-  atrás
-  em cima
-  embaixo
-  em volta







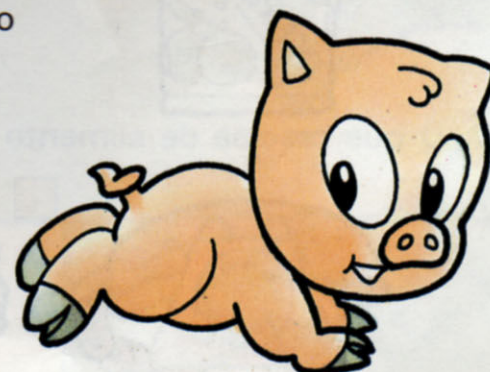
9 Flicky the Bluebird, o passarinho azul, ensinou Sonic a ser alegre, corajoso e da Natureza.

-  amigo
-  inimigo
-  destruidor
-  piloto



12 Outro amigo de Sonic é Porker Lewis, o

-  focinho
-  porquinho
-  rabinho
-  tatu



Chirps, a galinha

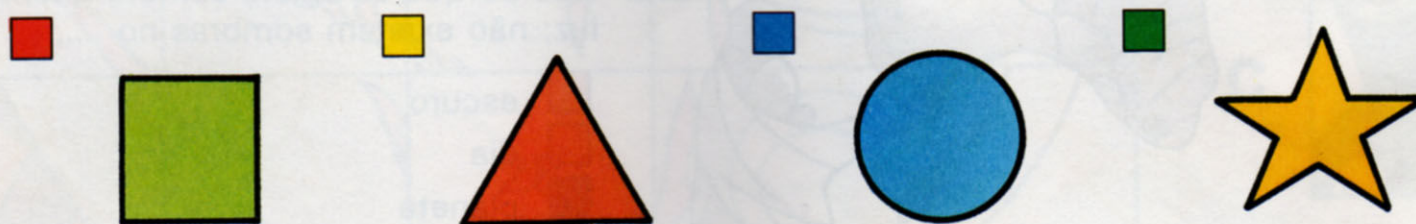


Com Chirps (a galinha), Sonic aprendeu uma coisa muito importante. Um dia, quando estava aprendendo a voar, Chirps rolou morro abaixo. Para caçar dela, Sonic resolveu imitá-la. Mas, ao rolar, acabou desenvolvendo tanta velocidade que se transformou numa verdadeira serra e cavou um enorme buraco na montanha. Foi assim que Sonic criou o Ataque Giratório Supersônico, sua principal arma de defesa.

13 No Ataque Giratório Supersônico, o corpo de Sonic faz um movimento

- lateral circular quadrado triangular

14 Movimento circular lembra



15 Quando Sonic acelera, ele aumenta sua

- raiva fome altura velocidade

16 Para ir mais depressa, o motorista coloca seu pé no



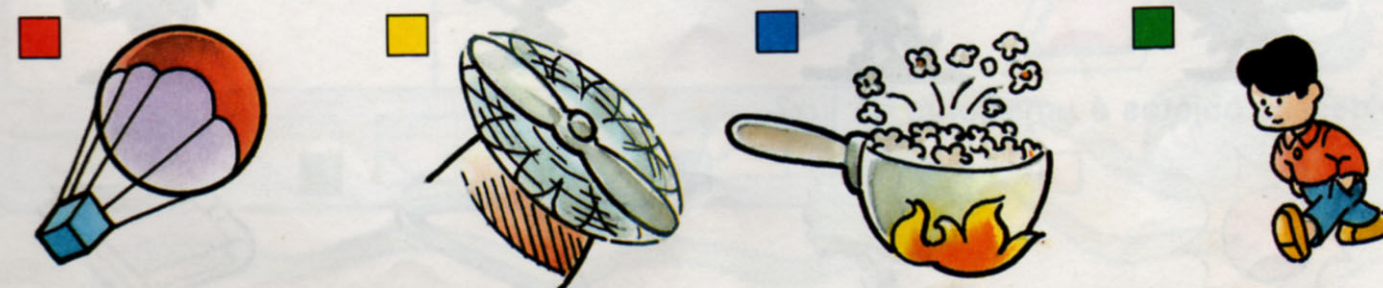
17 Quando Sonic corre, seu corpo muda de

- peso forma tamanho posição

18 Qual destes animais se movimenta mais rápido?



19 Existem vários tipos de movimento. Qual destes lembra o do Ataque Giratório Supersônico?



Escavando o túnel

Sonic é um ávido explorador. Ele adora explorar novos lugares. Um dia, por puro acaso, treinando seu Ataque Giratório Supersônico, Sonic acabou escavando um

túnel que iria mudar sua vida. Tudo começou quando ele estava num local próximo a sua casa e resolveu ir brincar com um amigo do outro lado da montanha.

20 Dentro do túnel estava escuro porque lá não havia

- ar
- água
- terra
- luz

21 Um lugar que recebe luz está

- iluminado
- vazio
- frio
- escuro

23 Isso porque só existe sombra quando há luz; não existem sombras no

- escuro
- dia
- planeta
- relógio

22 Quando Sonic estava no túnel ele não conseguiu ver sua

- árvore
- sombra
- fotografia
- vida

24 Acenda uma luz e repare nas sombras: elas sempre aparecem do lado ao da luz.

- de baixo
- contrário
- de cima
- certo

25 Qual dessas é a sombra do Sonic?

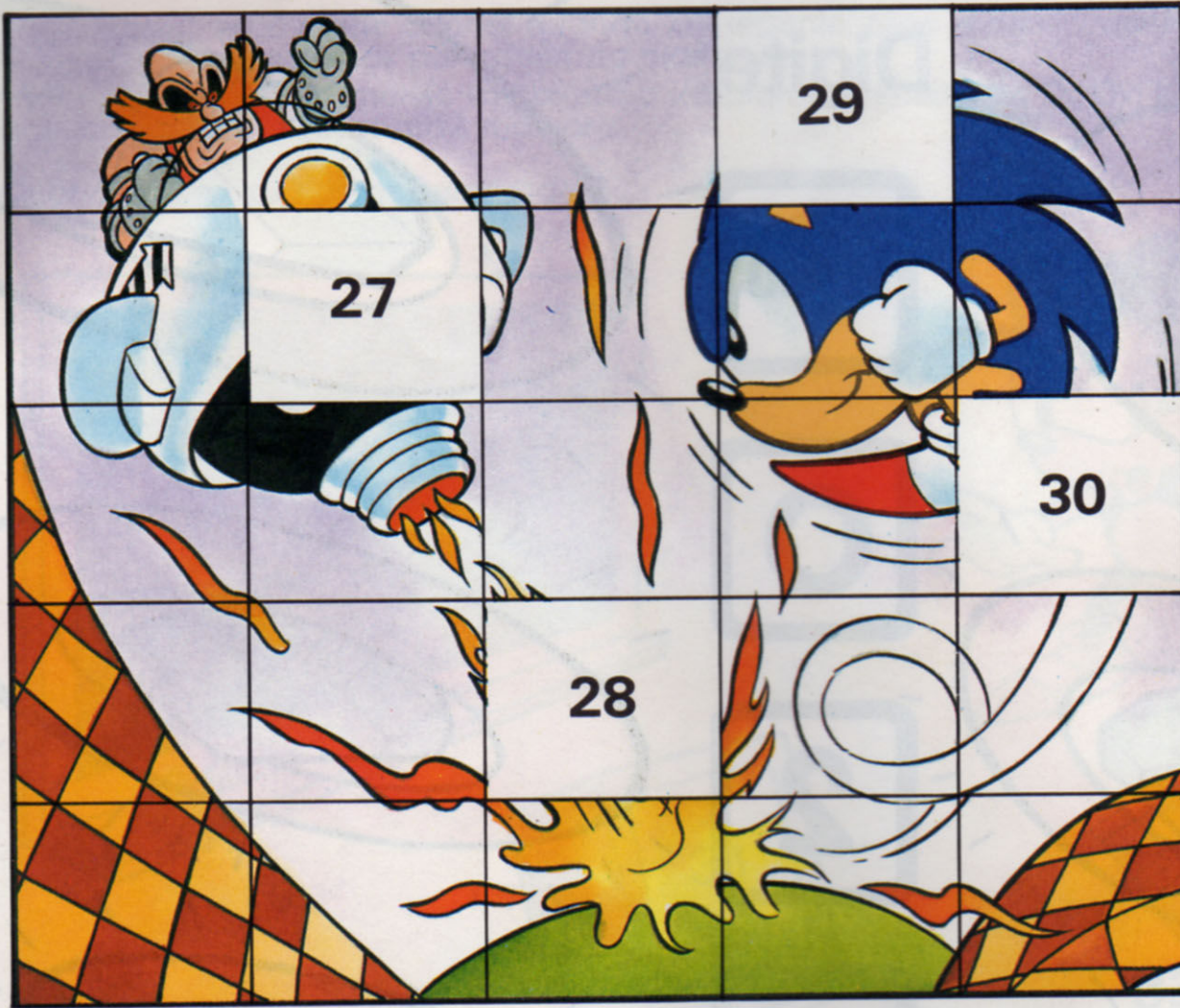


26 Qual desses objetos é uma fonte de luz?



Quebra-cabeça

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



- 27
- A
 - B
 - C
 - D

- 28
- B
 - D
 - C
 - A

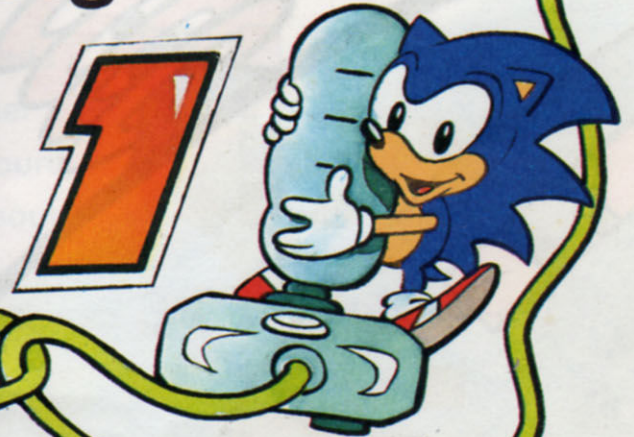
- 29
- D
 - C
 - A
 - B

- 30
- C
 - B
 - D
 - A

Nome

Pontos

Programa



Programa 2

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

Digite:

LIVRO

0

2

2

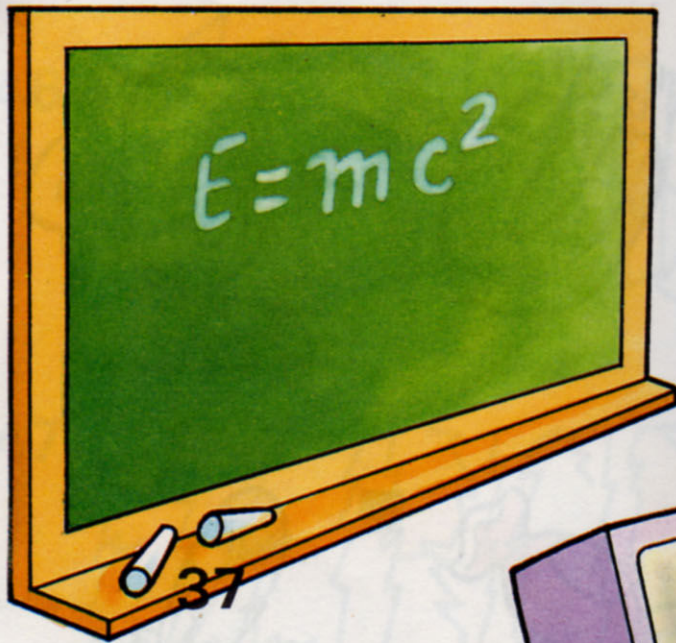
ENTER

O Laboratório

Sonic estava escavando o túnel quando, de repente, algo estranho aconteceu. Levantando a cabeça, piscou os olhos por causa da claridade.

Ele havia saído num imenso salão: era o laboratório secreto do Dr. Ovi Kintobor, um cientista que faz as experiências mais malucas.

Qual o nome das figuras numeradas?



- 31** ■ televisão
■ computador
■ microondas
■ torradeira

- 33** ■ funil
■ balde
■ vaso
■ escorredor

- 35** ■ tomada
■ painel
■ cenoura
■ vassoura

- 37** ■ bastão
■ lápis
■ caneta
■ giz

- 32** ■ electricista
■ bombeiro
■ médico
■ Sonic

- 34** ■ ferradura
■ ímã
■ serrote
■ martelo

- 36** ■ lanterna
■ chama
■ lâmpada
■ botijão

- 38** ■ tubo de ensaio
■ copo de água
■ regador
■ peneira

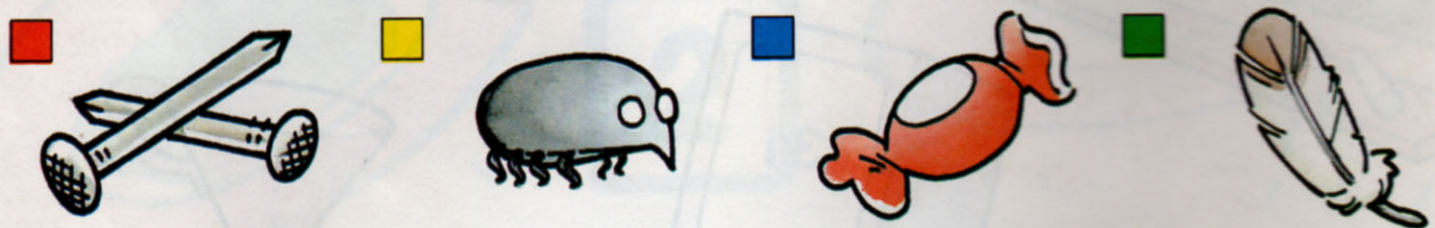
A missão do Dr. Kintobor

O Dr. Kintobor fazia experiências para melhorar as condições de vida em Mobius. "Pode me chamar de Dr. K.", disse ele a Sonic. "Minha missão é erradicar todo o mal do planeta." Para isso, o Dr. K. inventou o Compressor Retro-Orbital Caótico (CROC), composto de milhares de anéis dourados. O CROC é capaz de atrair o mal e transferi-lo de um objeto para outro.

39 O CROC funciona como um grande



40 Com um ímã você pode atrair



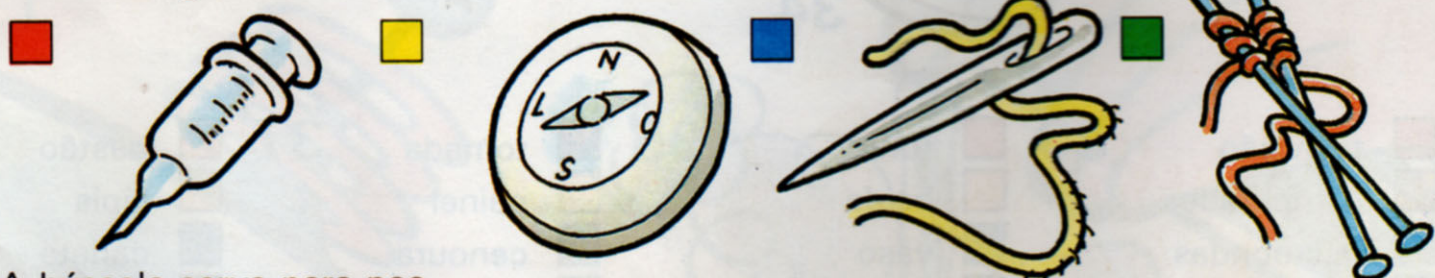
41 O ímã atrai os objetos feitos de



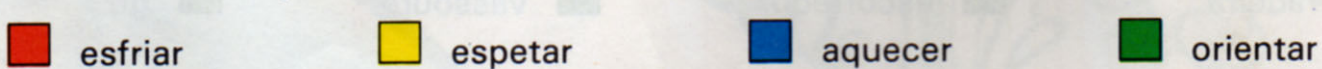
42 Como o planeta Terra, os ímãs têm dois






43 A Terra também funciona como um enorme ímã. Por isso, seus pólos atraem a agulha da



44 A bússola serve para nos



O Dr. K. é um cientista que estuda os fenômenos da Física. Relacione cada ramo da Física (à esquerda) com os fenômenos da coluna à direita.

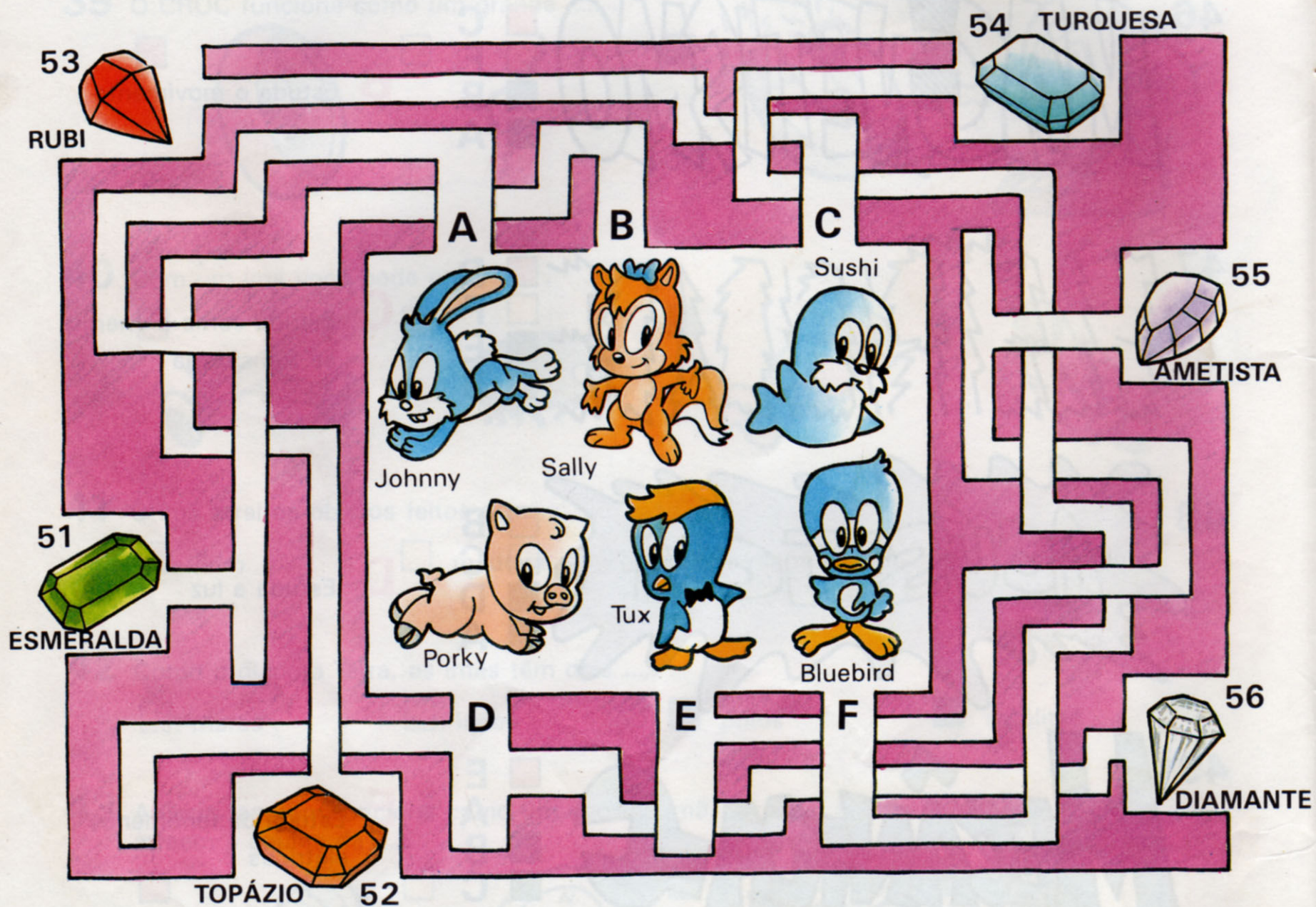
- 45 **ÓTICA** 
 F
 A
 B
 D
A Estuda o som
- 46 **MAGNETISMO**
 C
 F
 B
 A
B Estuda o movimento
- 47 
 D
 F
 E
 B
C Estuda como a energia se transforma
- 48 **ACÚSTICA** 
 B
 C
 D
 A
D Estuda a luz
- 49 **MECÂNICA** 
 E
 A
 B
 C
E Estuda os fenômenos elétricos
- 50 **TERMODINÂMICA** 
 A
 E
 B
 C
F Estuda as substâncias magnéticas

As Esmeraldas Caóticas

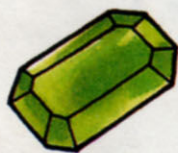
O Dr. K. encontrou o objeto perfeito para receber a transferência do mal: seis brilhantes esmeraldas, que ele chama de "Esmeraldas Caóticas". Quando quase todo o mal estava preso nas esmeraldas, ele descobriu que elas

poderiam explodir a qualquer momento, espalhando o mal para todos os lados. Para torná-las seguras, o Dr. K. procura uma sétima, a Esmeralda Cinza, capaz de anular as violentas forças das "Esmeraldas Caóticas".

Os amigos de Sonic estão ajudando na busca. Siga os caminhos do labirinto para descobrir qual a pedra preciosa que cada amigo de Sonic vai encontrar.



51



■ E
■ C
■ D
■ A

53



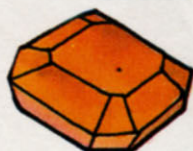
■ C
■ D
■ A
■ B

55



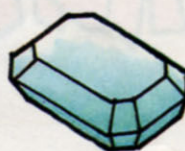
■ E
■ C
■ B
■ A

52



■ F
■ A
■ C
■ B

54



■ E
■ A
■ F
■ C

56



■ D
■ B
■ A
■ E

Pressione a tecla correspondente à cor de cada pedra preciosa.

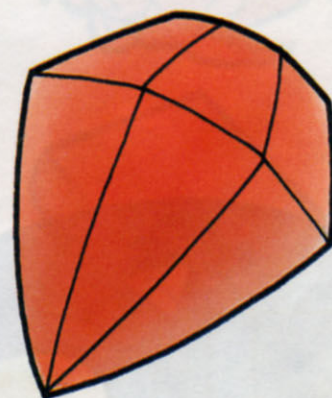
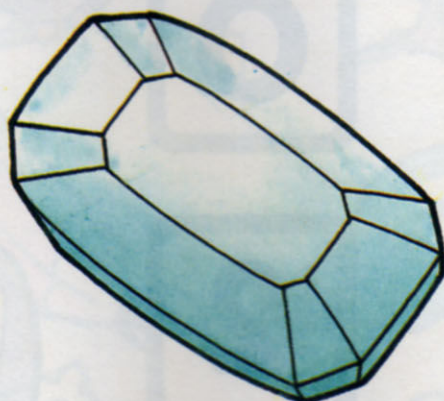
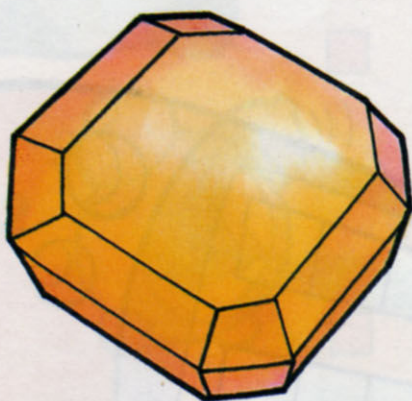
57 TOPÁZIO



58 ÁGUA MARINHA



59 RUBI



60 Nenhum dos amiguinhos de Sonic encontrou a pedra certa, pois a esmeralda de que o Dr. K. precisava tinha de ser da cor



cinza



roxa



verde

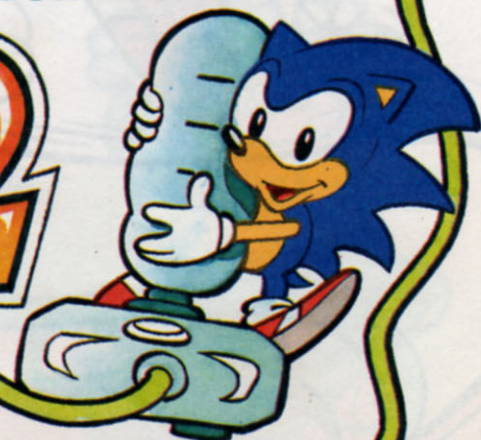


vermelha

Nome	Pontos

Programa

2



Programa 3

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

Digite:

LIVRO

0

2

3

ENTER

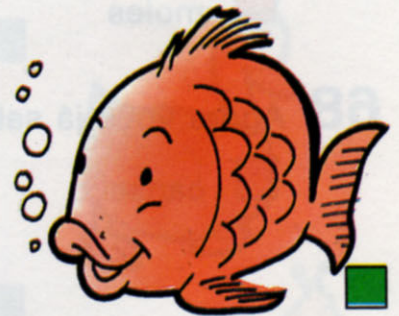


Sonic, o supersônico

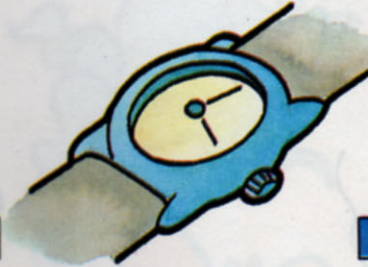
Sonic e o Dr. K. tornaram-se amigos. Sonic achava o laboratório um lugar fascinante e adorava ficar lá observando as experiências do Dr. K. Usando uma esteira supersônica que o Dr. K. construiu especialmente para ele, Sonic treinava todos os dias, aumentando sempre mais sua velocidade, até quebrar a barreira do som.

Em cada linha, assinale o desenho que lembra um som ou barulho.

61



62



63



Agora assinale qual deles produz o som mais forte:

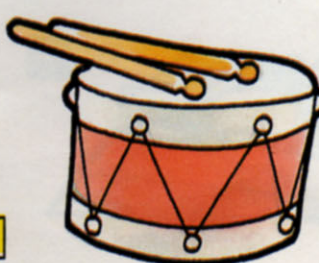
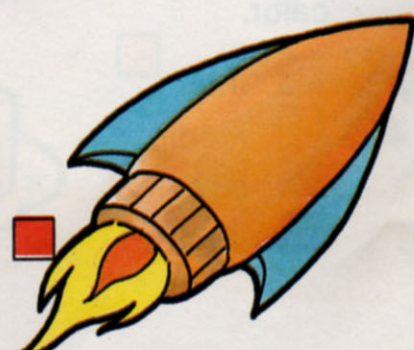
64



65



66



As botas vermelhas

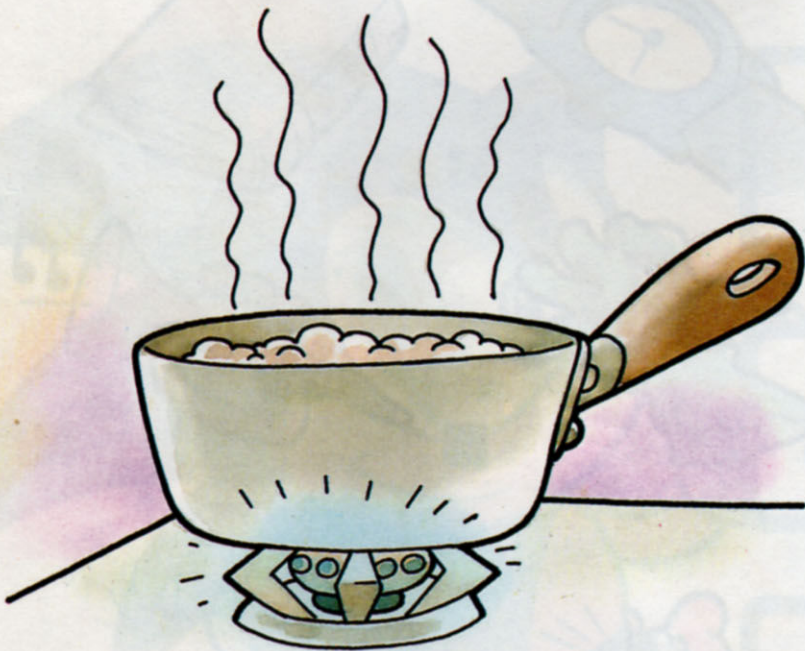
Kintobor criou para Sonic botinhas vermelhas especiais que protegem seus pés do intenso calor gerado pela fricção das solas na esteira.

67 Esfregue com força uma mão contra a outra. Observe o que aconteceu: suas mãos ficaram

- moles azuis quentes frias

68 Agora você já sabe que a fricção ou atrito produz

- cansaço frutos gelo calor



colher de metal



colher de plástico



colher de madeira

71 Se você usar a colher de plástico, ela pode

- desbotar
 esfriar
 quebrar
 derreter

69 Se você colocar a colher de metal dentro da panela, ela vai

- boiar
 esfriar
 esquentar
 derreter

72 Para não queimar a mão, o certo é usar a colher de

- vidro
 metal
 plástico
 madeira

70 O calor da água passa para a colher porque o metal é um condutor de calor.

- animal
 mau
 único
 bom

73 A colher de madeira não esquentar porque a madeira é um condutor de calor.

- mau
 médio
 bom
 bonito

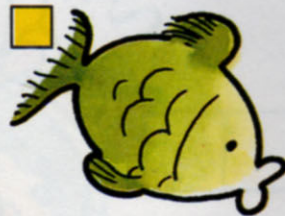
Os espinhos azuis

Na primeira vez que Sonic atingiu a velocidade do som, seus espinhos se tornaram azuis por causa das ondas de choque supersônicas, e ficaram eriçados, formando uma espécie de crista. Sonic tem muito orgulho de seus espinhos azuis.

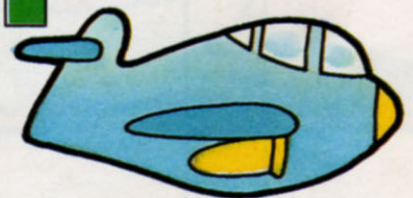
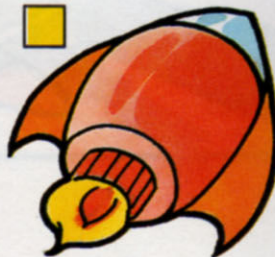
74 Qual o mais veloz?



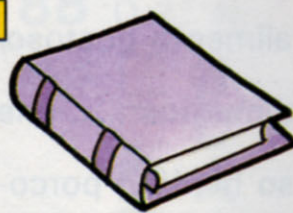
75 Qual o mais lento?



76 Qual deles voa mais alto?



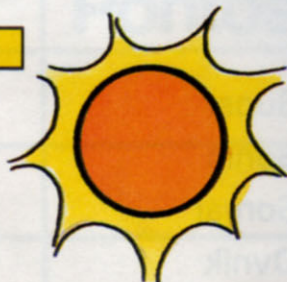
77 Qual é o mais leve?



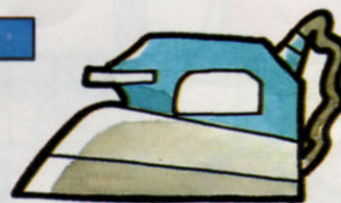
78 Qual é o mais pesado?



79 Qual o mais quente?

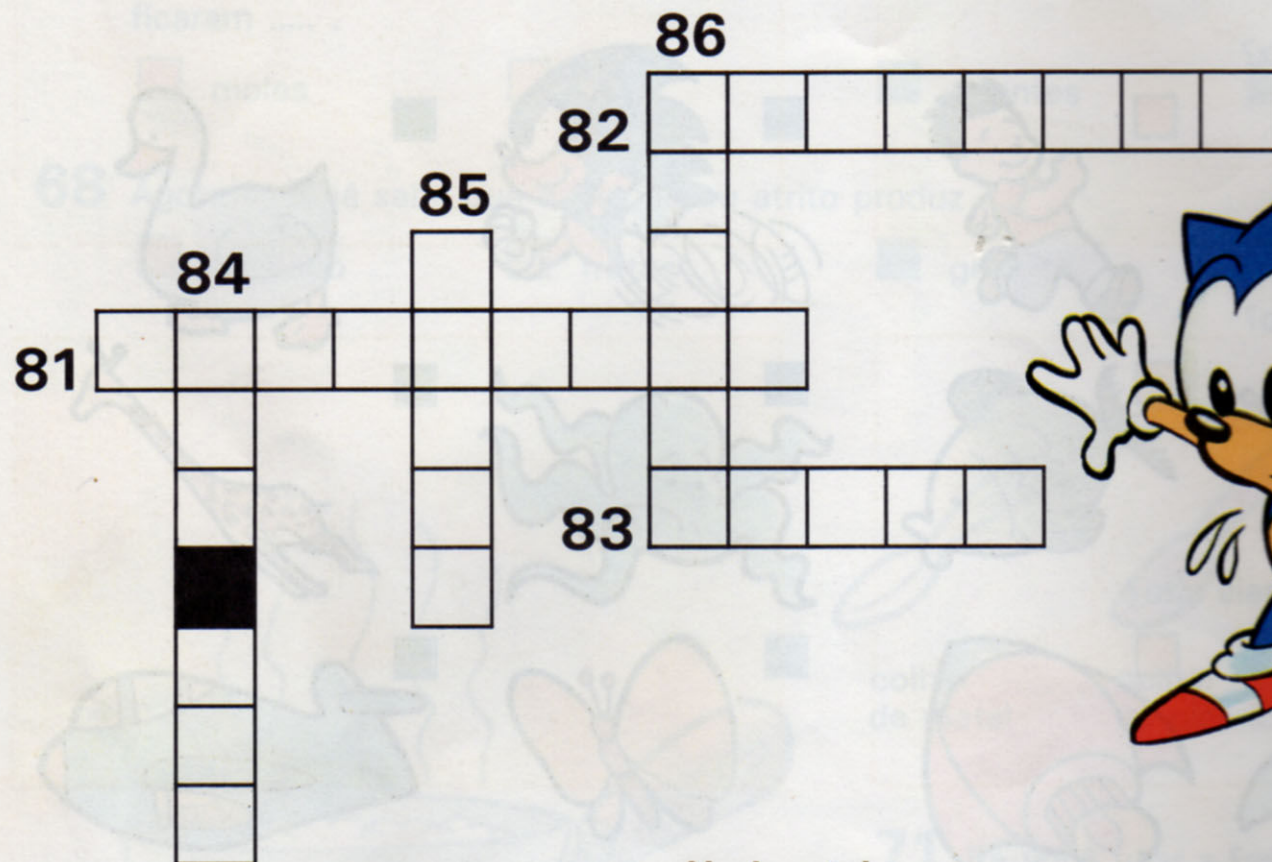


80 Qual o mais frio?



O lanchinho

Toda vez que treina na esteira, Sonic renova as energias comendo seu alimento predileto: hot dog. Ele não come nada *diet* porque precisa de muitas calorias. Outra coisa que ele adora são os chocolates e refrigerantes.



Horizontais

- 81** Um alimento gostoso, feito de cacau.
82 Os alimentos energia ao corpo.
83 Nosso herói, o porco-espinho mais veloz do mundo.

Verticais

- 84** O sanduíche preferido de Sonic.
85 Ele também adora, que têm muitas calorias.
86 Sonic devora montes de batatas

- 81** ■ hambúrguer
■ espinafre
■ macarrão
■ chocolate

- 83** ■ Super
■ Sonic
■ Somar
■ Ovnik

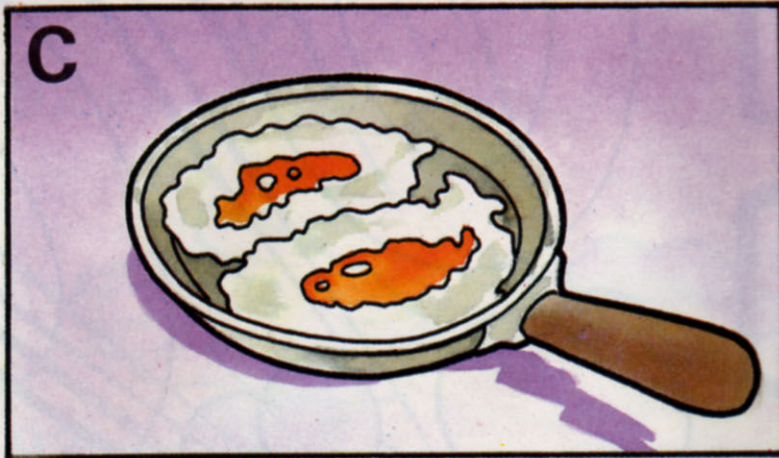
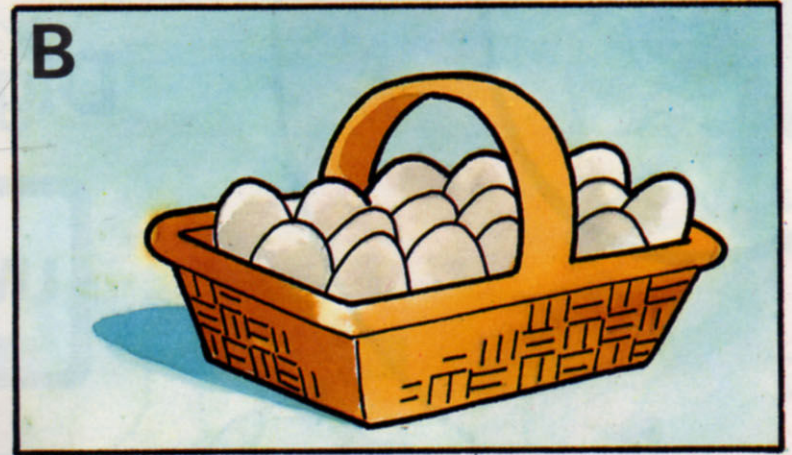
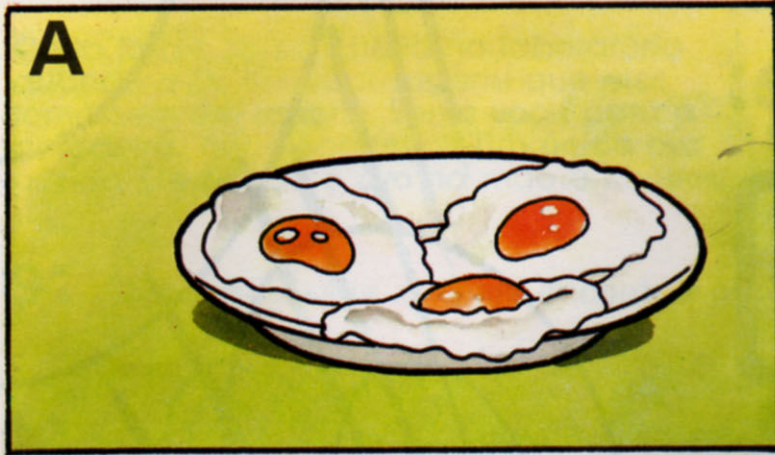
- 85** ■ bifes
■ tomates
■ ovos
■ doces

- 82** ■ fabricam
■ fornecem
■ aumentam
■ retiram

- 84** ■ baurú
■ x-salada
■ hambúrguer
■ hot dog

- 86** ■ chips
■ cozidas
■ fritas
■ cruas

O Dr. K. adora ovos — cozidos, mexidos, estrelados ou omeletes. Ajude-o a preparar seu almoço colocando os quadrinhos na ordem certa.



87 O 1º quadrinho é:

- A
- C
- B
- D

88 O 2º é:

- B
- D
- A
- C

89 O 3º é:

- C
- A
- D
- B

90 O 4º é:

- B
- C
- D
- A

Nome	Pontos

Programa



Programa 4

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

Digite:

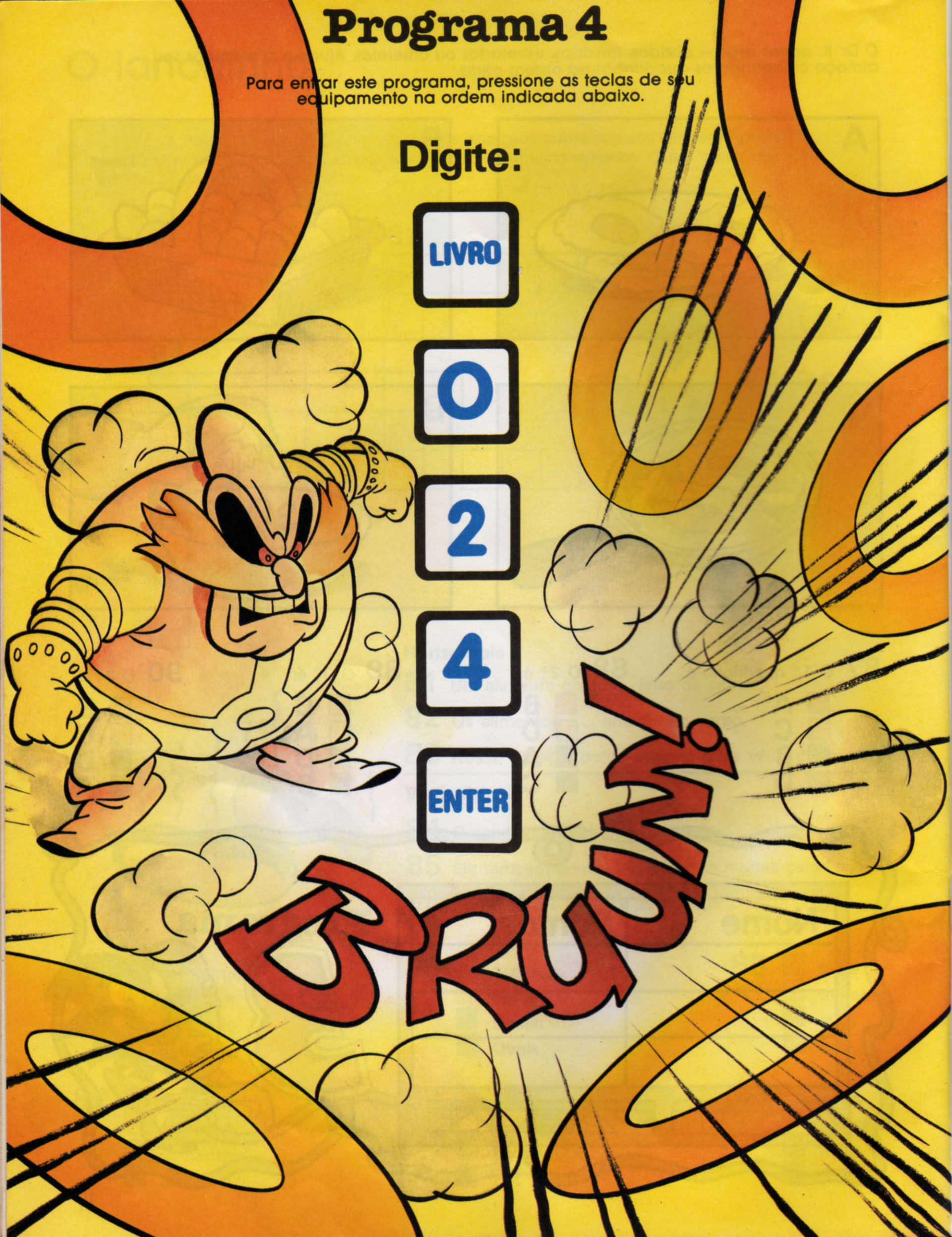
LIVRO

0

2

4

ENTER



BRUM!

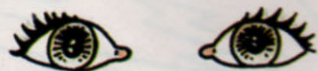
O ovo estragado

Você tem certeza que quer comer isto??? Eu acho que está estragado!!

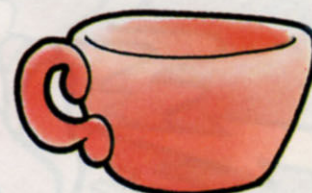


Certa tarde, Sonic estava no laboratório quando o Dr. Kintobor sugeriu que eles tomassem um lanche. Sonic voou para a geladeira, onde encontrou um único ovo cozido. Ele pegou o ovo na mão e cheirou.

91 Sonic usou seus para encontrar o ovo na geladeira.



92 Ele pegou o ovo com a



93 Sonic percebeu que o ovo estava estragado pelo



formato



peso



calor



cheiro

94 Nosso herói sentiu o cheiro do ovo com seu



95 Nós usamos a para sentir o gosto dos alimentos.



96 Nossos servem para escutar os sons.



cabelos



músculos



ossos



ouvidos

97 Através da sentimos calor ou frio.



boca



língua



pele

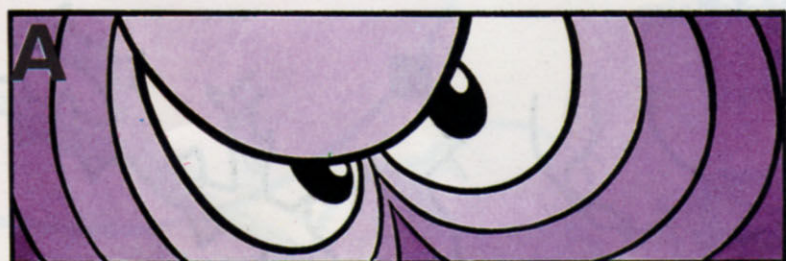


testa

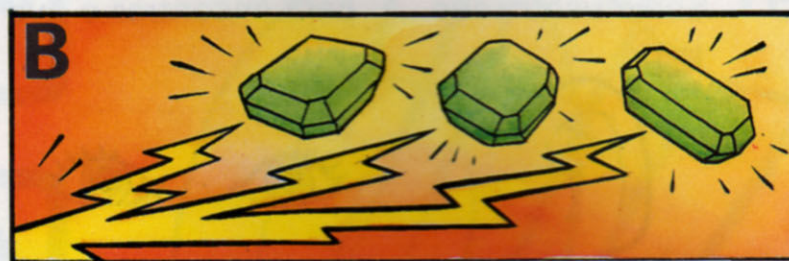
A explosão

Kintobor, que estava ocupado entrando com uma complexa série de comandos no CROC, pegou distraidamente o ovo e, como ninguém é perfeito ... cometeu um pequeno engano no código do CROC.

Para saber o que aconteceu, coloque os quadradinhos na ordem certa:



O CROC transferiu uma parte do mal estocado nas Esmeraldas Caóticas para Kintobor...



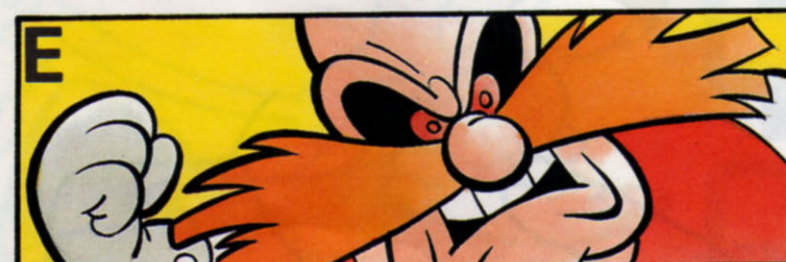
O CROC ficou louco e começou a lançar fortes raios nas Esmeraldas Caóticas...



...em Kintobor e no ovo podre que ele tinha nas mãos.



O CROC acabou explodindo, lançando seus anéis dourados ao espaço, através das zonas.



...transformando o cientista no perverso Dr. Ivo Robotnik!



Robotnik imediatamente assumiu as características físicas do ovo.

98 O primeiro quadradinho é:

- E
- C
- B
- A

100 O terceiro é:

- B
- A
- C
- F

102 O quinto é:

- B
- A
- C
- F

99 O segundo é:

- A
- B
- C
- D

101 O quarto é:

- E
- D
- A
- C

103 O sexto é:





- A
- D
- C
- B

Mudanças e transformações

O que acontece...

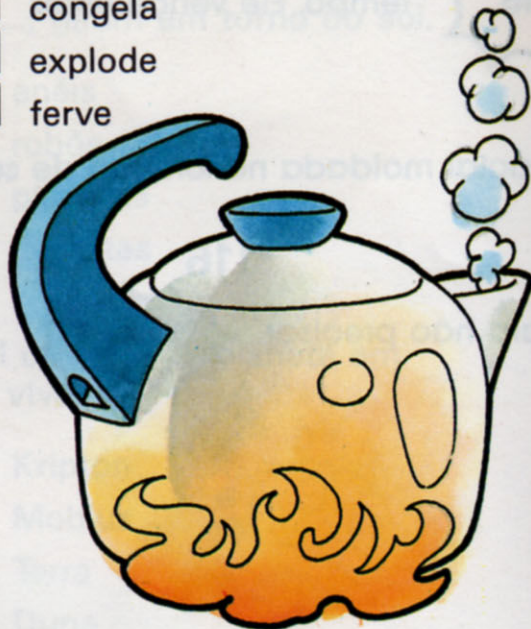
...quando esquentamos água na chaleira?

104 O calor do fogo a água.





-  esquentar
-  esfria
-  estraga
-  apaga

105 Ao esquentar muito, a água

-  derrete
-  congela
-  explode
-  ferve







106 Uma parte da água sai pelo bico da chaleira em forma de

-  gotas
-  vapor
-  nuvens
-  estrelas

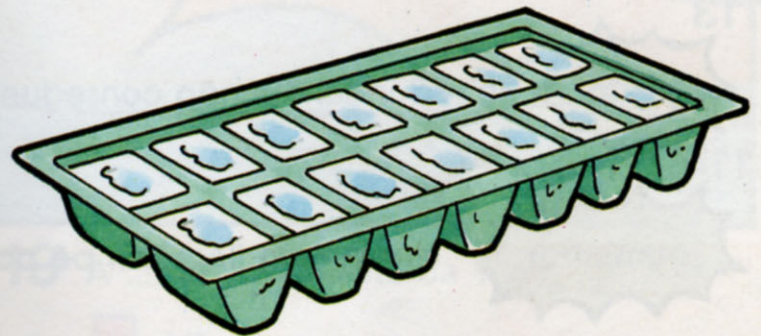
...quando colocamos água no congelador?

107 O frio a água.

-  assusta
-  mistura
-  evapora
-  congela





108 A água se transforma em

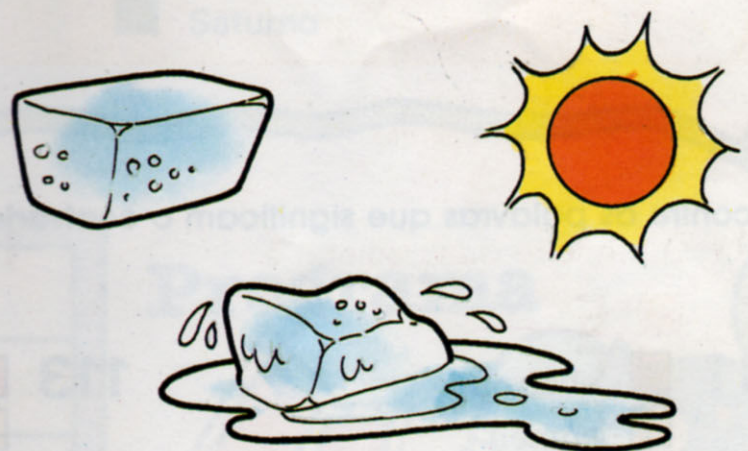
-  gelo
-  poeira
-  ouro
-  vidro



...quando deixamos um cubo de gelo ao sol?

109 O calor do sol o gelo.

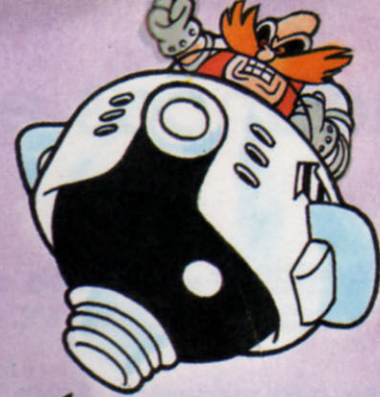
-  movimenta
-  derrete
-  estraga
-  queima



110 O gelo se transforma novamente em

-  suco
-  água
-  leite
-  vapor

O perverso Dr. Robotnik



Quando ocorreu a transformação, o Dr. Robotnik inflou e **engordou** até quase

estourar o avental. E o **plor:** agora ele cheira a ovo podre!!! Por ser tão

gordo e redondo, ele não consegue ver os próprios pés, não pode

caminhar muito nem ficar em pé por **muito** tempo. Ele vence esses

problemas com o auxílio do Ovo-o-matic, uma nave espacial moldada no formato de seu

corpo. Ele também instalou elevadores no laboratório para não precisar

escadas.

Encontre as palavras que significam o **contrário** das palavras assinaladas na história:

- 111**
- abaixou
 - comeu
 - esvaziou
 - emagreceu

- 112**
- melhor
 - magro
 - mau
 - comprido

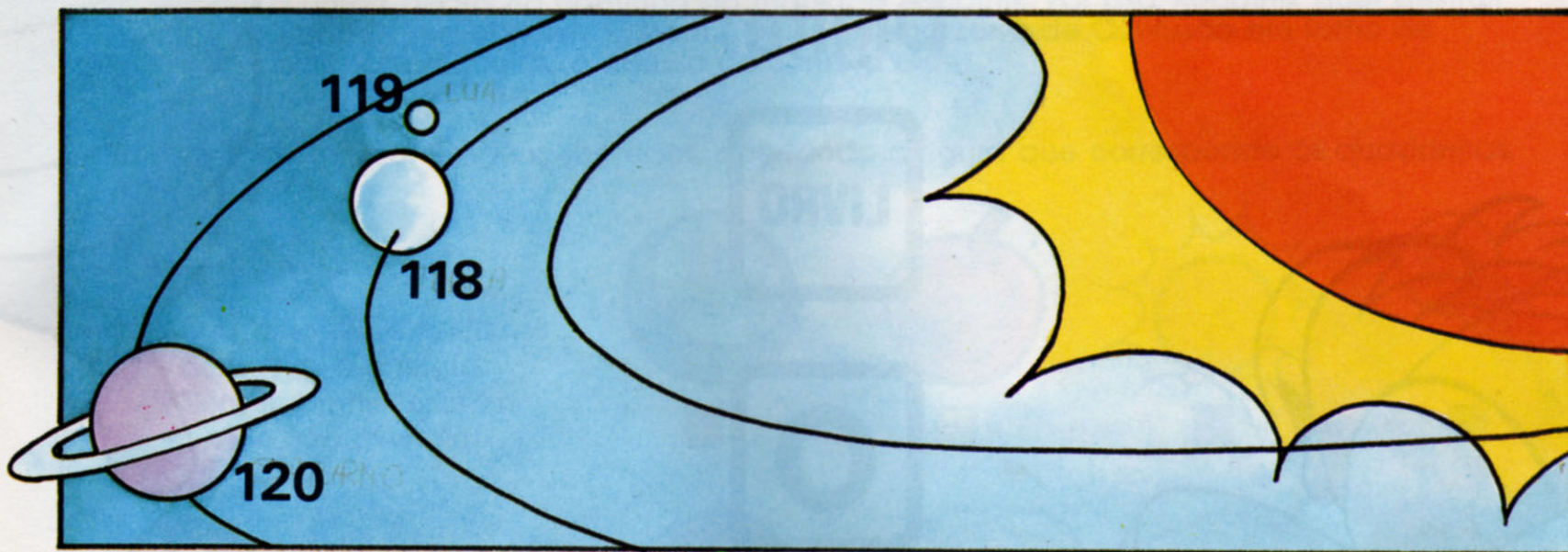
- 113**
- macio
 - magro
 - baixo
 - curto

- 114**
- brincar
 - cantar
 - estudar
 - parar

- 115**
- pouco
 - perto
 - longe
 - alto

- 116**
- sentar
 - descer
 - voar
 - mergulhar

Agora, tendo se tornado malvado, Robotnik quer dominar Mobius a qualquer custo. Para isso, ele colocou as Esmeraldas Caóticas em órbita e planeja utilizá-las como uma rede de satélites para ampliar seus poderes.



117 Os giram em torno do sol.

- anéis
- robôs
- planetas
- cometas

119 A é um satélite da Terra.

- Vênus
- Nebulosa
- Esfera
- Lua

118 Qual o nome do planeta em que vivemos?

- Kripton
- Mobius
- Terra
- Duna

120 Qual o nome do planeta que tem anéis?

- Netuno
- Sol
- Lua
- Saturno

Nome	Pontos

Programa

Programa 5

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

Digite:

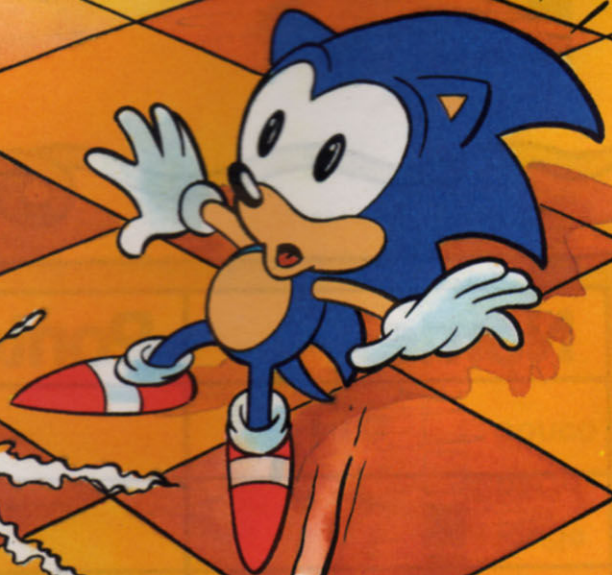
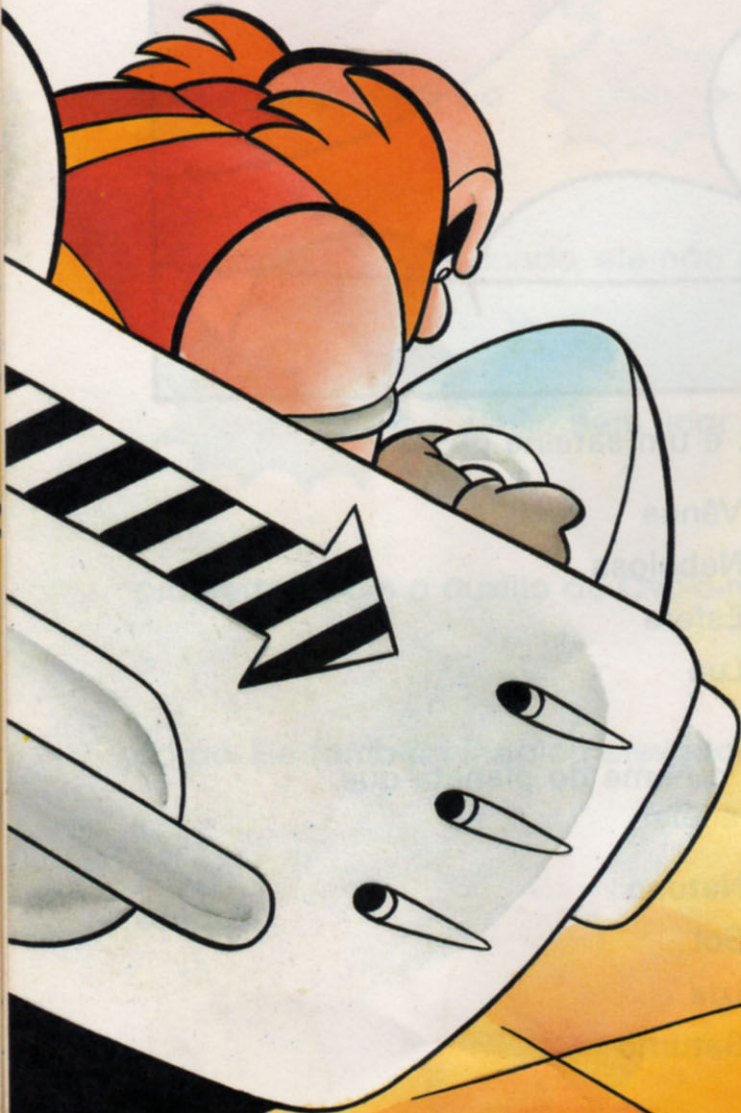
LIVRO

0

2

5

ENTER

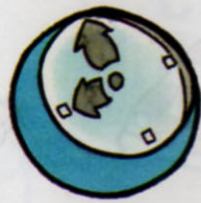


A Zona da Confusão

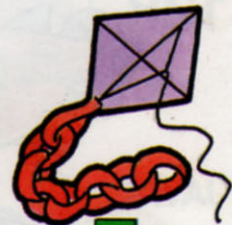
Sonic, que foi testemunha da transformação do Dr. Kintobor e conhece seus segredos científicos, é a única pedra no caminho do malvado Robotnik. Por isso, Robotnik quer destruir Sonic. Para conseguir seu objetivo, Robotnik instalou uma Zona de Confusão em torno de cada Esmeralda, para dificultar o acesso de Sonic a elas.

Descubra você também alguns segredos, acertando a figura que corresponde às quadrinhas.

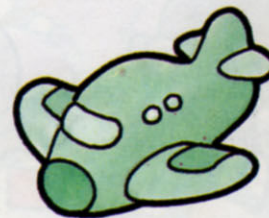
121 Sou redondo e brilhante
dou calor e energia
Sem a minha forte luz
a vida não existiria



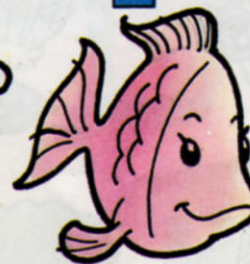
122 Não tenho gosto
não tenho cor
Você gosta de mim
quando faz calor



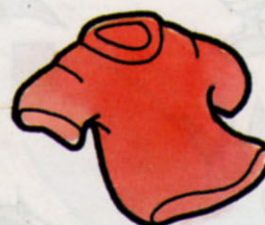
123 Tenho asa
mas não sei voar
Tenho bico
e não posso bicar



124 Tenho escamas
e não sou peixe
Tenho coroa
mas não sou rei



125 Sou verde
mas planta não sou
Sei falar
mas à escola não vou








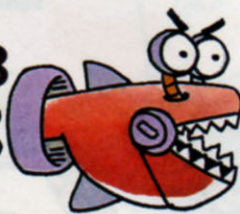




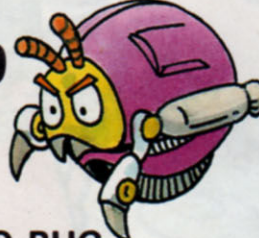







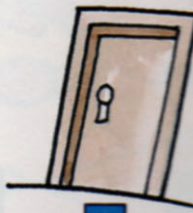
















126 Tenho barba
e não sou homem
Tenho dente
e não sou gente



Os robôs mecanizados

Após o acidente, Robotnik quer mecanizar tudo para ter mais controle sobre o planeta Mobius. Para isso, transformou os amigos de Sonic em robôs, os maus-niks. Os robôs são programados para destruir Sonic, e cada um deles persegue o antigo companheiro de um jeito diferente.

Em cada linha, encontre a figura cujo nome começa com a mesma letra do nome do robô mecanizado.

<p>127</p>  <p>BUZZ BOMBER</p>	 <p>■</p>	 <p>■</p>	 <p>■</p>	 <p>■</p>
<p>128</p>  <p>JAWS</p>	 <p>■</p>	 <p>■</p>	 <p>■</p>	 <p>■</p>
<p>129</p>  <p>MOTO BUG</p>	 <p>■</p>	 <p>■</p>	 <p>■</p>	 <p>■</p>
<p>130</p>  <p>CATERKILLER</p>	 <p>■</p>	 <p>■</p>	 <p>■</p>	 <p>■</p>
<p>131</p>  <p>ROLLER</p>	 <p>■</p>	 <p>■</p>	 <p>■</p>	 <p>■</p>
<p>132</p>  <p>SPIKES</p>	 <p>■</p>	 <p>■</p>	 <p>■</p>	 <p>■</p>
<p>133</p>  <p>NEWTRON</p>	 <p>■</p>	 <p>■</p>	 <p>■</p>	 <p>■</p>

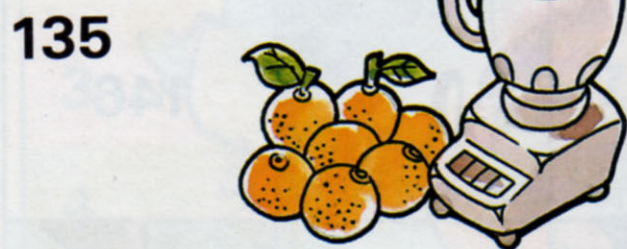
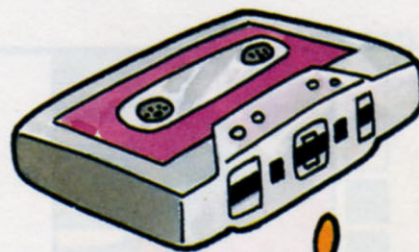
As máquinas

As máquinas, assim como os robôs, foram inventadas para fazer trabalhos e facilitar a vida das pessoas. Associe cada máquina (à esquerda) com o trabalho que ela faz (à direita).



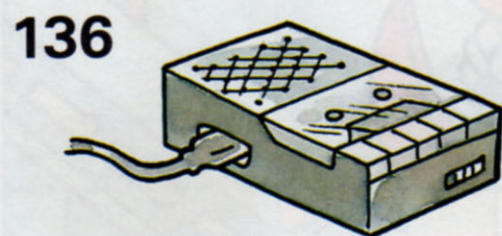
- D
- C
- A
- B

A



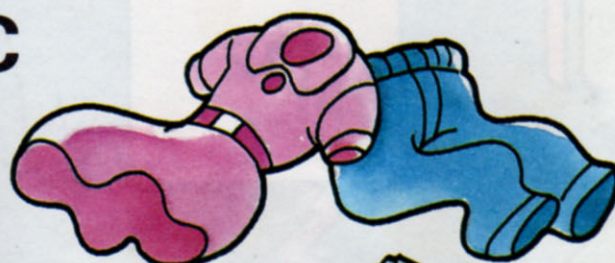
- B
- A
- E
- D

B



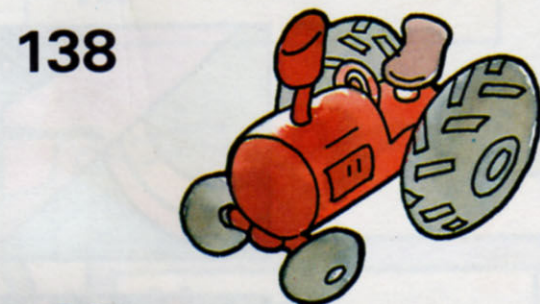
- D
- E
- C
- A

C



- E
- C
- B
- A

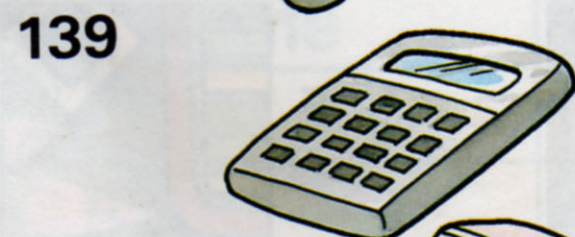
D



- D
- G
- E
- A

E

$$4 + 4 = 8$$



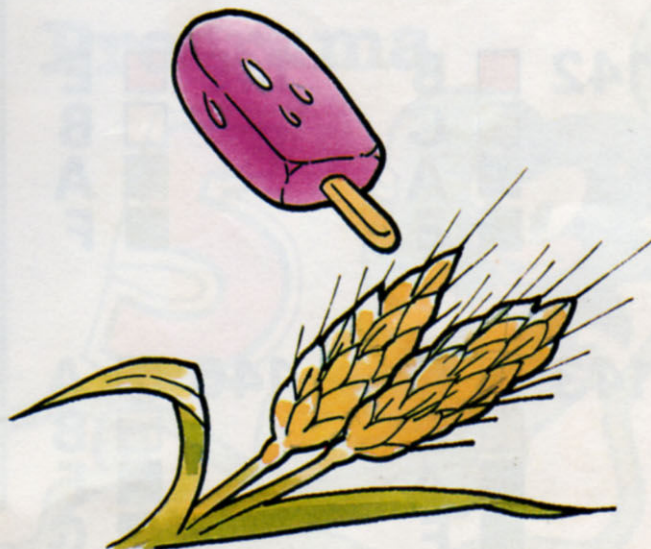
- A
- E
- B
- F

F



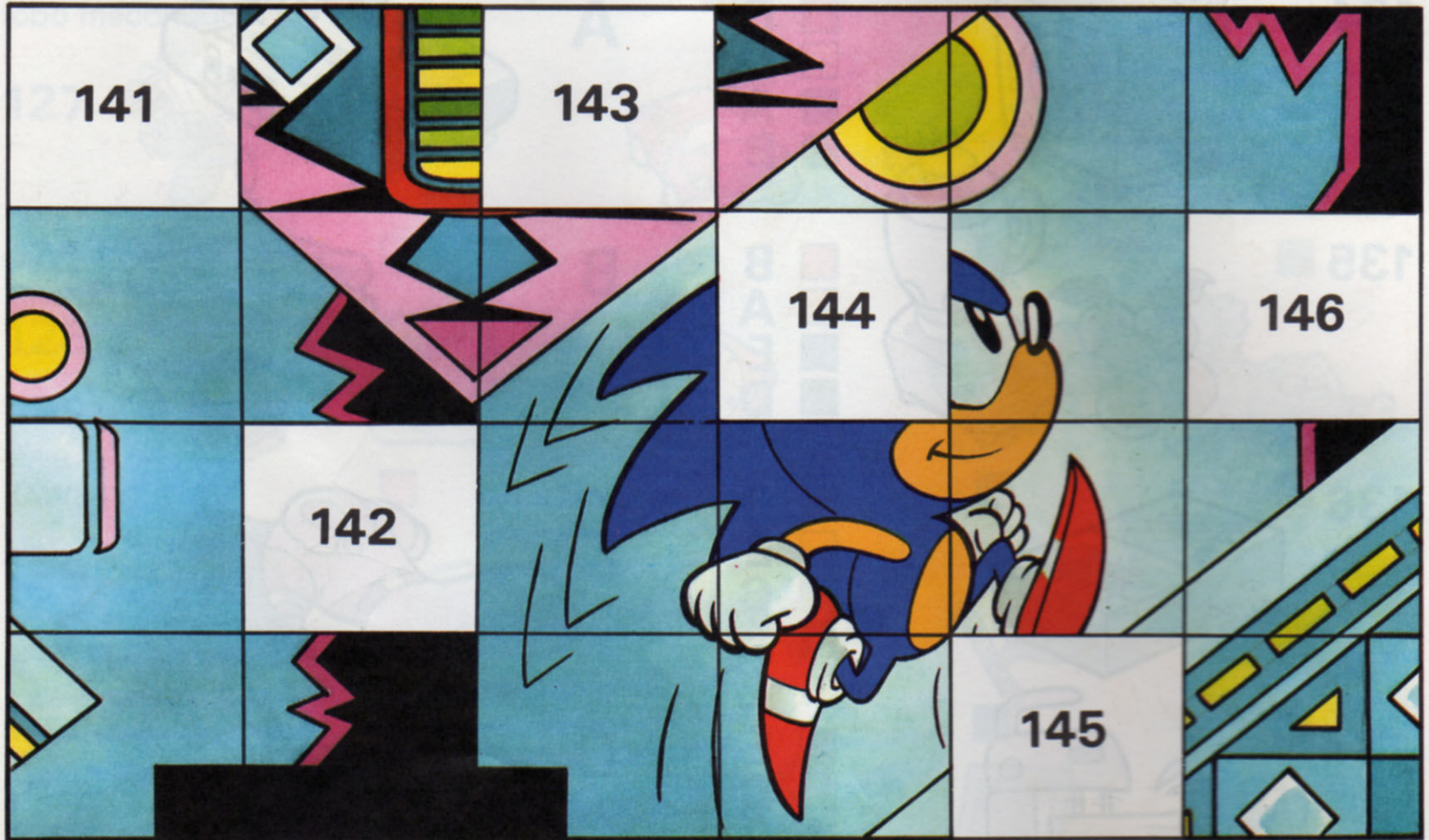
- B
- F
- A
- C

G



Quem vencerá?

Agora, Sonic está sozinho para lutar contra o Inimigo. Ele precisa abrir caminho através das zonas, enfrentando todas as armadilhas que Robotnik armou para ele. É preciso encontrar Robotnik e destruí-lo. Sonic não vai descansar enquanto não conseguir libertar seus amigos e recuperar as Esmeraldas Caóticas das Zonas de Confusão.



141

- A
- B
- C
- D

144

- B
- C
- F
- A

142

- B
- C
- A
- E

145

- E
- B
- A
- F

143

- D
- E
- A
- F

146

- A
- B
- F
- C



Ajude Sonic...

... a encontrar seus amigos descobrindo a seqüência de números que monta corretamente cada figura. Uma dica para você ficar esperto: observe a cor do fundo...

SALLY ACORN



CHIRPS



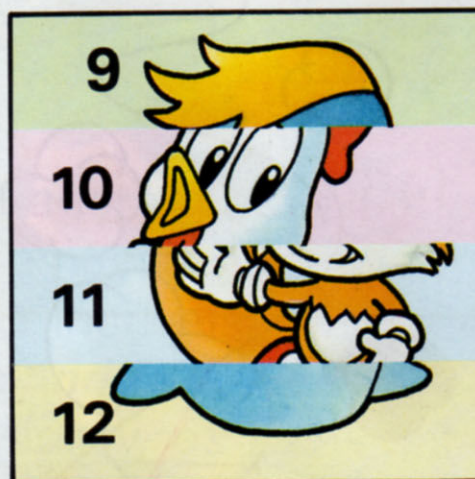
Sally Acorn

- 147**
- 1, 6, 10, 14
 - 1, 7, 11, 15
 - 1, 14, 11, 8
 - 1, 4, 8, 12

Chirps

- 148**
- 5, 2, 11, 15
 - 5, 4, 9, 16
 - 5, 1, 8, 13
 - 5, 10, 3, 16

TUX



JOE SUSHI



Tux

- 149**
- 9, 2, 5, 16
 - 9, 3, 7, 15
 - 9, 6, 15, 4
 - 9, 1, 7, 14

Joe Sushi

- 150**
- 13, 1, 8, 11
 - 13, 2, 7, 12
 - 13, 4, 6, 14
 - 13, 3, 8, 15

Nome

Pontos

Nome	Pontos

Programa

5



Programa 6

Este programa é uma revisão. Serão seis questões de cada um dos programas anteriores escolhidas ao acaso. Para entrar neste programa, pressione as teclas de seu equipamento na ordem indicada abaixo.

Digite:

LIVRO

0

2

6

ENTER



Nome	Pontos

Programa



QUE DIVERSÃO LEGAL!

Conheça logo estes outros livros do PENSE BEM! São assuntos atuais, divertidos, com muitos testes, quebra-cabeças e brincadeiras.



E agora, para alegria geral, começam a entrar em cena os incríveis heróis do **mundo DISNEY**: o Pato Donald, Mickey, os Duck Tales e toda a turma. Aventuras, Corpo Humano e outros temas sensacionais! 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





202320