

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.<sup>a</sup> Chamada**

15 Páginas

**Prova 739 – 2.<sup>a</sup> 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 casas<sup>1</sup>.

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 deslocar<sup>2</sup> a peça branca para a sua casa final ou se for capaz de bloquear<sup>3</sup> o adversário<sup>4</sup>, impedindo-o de jogar<sup>5</sup>.

#### 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

- <sup>1</sup> *casas* – divisões do tabuleiro de um jogo.
- <sup>2</sup> *deslocar* – mexer; mover; mudar.
- <sup>3</sup> *bloquear* – não deixar passar.
- <sup>4</sup> *adversário* – o outro jogador.
- <sup>5</sup> *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 gigantes<sup>1</sup>. Eu não queria adormecer sozinho, de maneira que ele sentava-se na minha cama e entretinha-me<sup>2</sup> enquanto não chegava o João Pestana<sup>3</sup>. A verdade é que o meu pai não sabia as histórias de cor<sup>4</sup> 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 variantes<sup>5</sup>. Queria ali todos os pormenores. [...]
- Pois naquela altura saltitava<sup>6</sup> lá por casa um coelhito malhado<sup>7</sup>. [...] 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 que<sup>8</sup> o destinaríamos à panela<sup>9</sup>, 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 barafustei<sup>10</sup>! 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

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

4. Assinala com **X**, na **coluna B**, as três opções que podem completar, correctamente, a expressão da **coluna A**.

Coluna A	Coluna B
A Joana adora	<input type="checkbox"/> brincar com os amigos.
	<input type="checkbox"/> a brincar às corridas.
	<input type="checkbox"/> brinquedos.
	<input type="checkbox"/> que brinquem com ela.
	<input type="checkbox"/> brincando no chão.


**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>
<b>GRUPO I</b> .....	<b>50 pontos</b>	<b>100 pontos</b>
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
 <b>GRUPO II</b> .....	 <b>20 pontos</b>	 <b>40 pontos</b>
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
 <b>GRUPO III</b> .....	 <b>30 pontos</b>	 <b>60 pontos</b>
 <b>TOTAL</b> .....	 <b>100 pontos</b>	 <b>200 pontos</b>