

5º ANO

LÍNGUA PORTUGUESA

Superintendência de  
Educação Infantil e  
Ensino Fundamental

Secretaria de  
Estado da  
Educação



## ATIVIDADE 11 – REVISÃO 2º CORTE

TEMA: Texto instrucional e Peça teatral

NOME:

UNIDADE ESCOLAR:

### Texto I Brigadeiro tradicional



#### Ingredientes:

- 1 lata de leite condensado
- 3 colheres (sopa) de chocolate em pó Garoto (27 g)
- 1 colher (sopa) de manteiga
- manteiga ou margarina para untar
- 130 g de chocolate granulado

#### Modo de preparo:

- Numa panela de tamanho médio, misture o leite condensado, o chocolate em pó e a manteiga.
- Leve ao fogo baixo, mexendo continuamente com uma colher de pau. Para identificar o ponto certo, incline ligeiramente a panela: se a massa começar a se desprender do fundo, o doce já está pronto.
- Passe a massa para um prato untado com manteiga e deixe esfriar completamente.
- Unte as mãos com manteiga e, com a ajuda de uma colher de chá, pegue porções da massa e modele as bolinhas de brigadeiro, passando-as em seguida pelo chocolate granulado.
- Coloque os docinhos em forminhas de papel e sirva (para uma bolinha de 2 cm de diâmetro, use forminhas número 5).

Disponível em <https://www.garoto.com.br/receitas/detalhe/92#1>. Acesso em: 18 de maio de 2021.

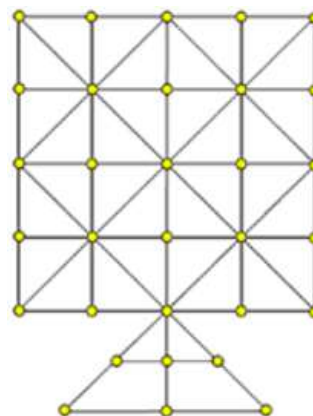
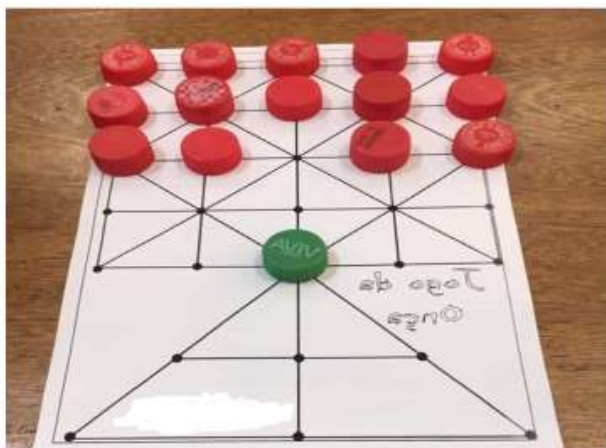
1. Que gênero textual é esse que você acabou de ler?

---

---



## JOGO DA ONÇA



1. Ao começar o jogo, arrume um tabuleiro conforme o diagrama que a professora entregou. Use um tipo de peças que representarão os 14 cachorros e outra que representarão a onça.
2. O jogo da Onça é praticado entre dois jogadores. Um jogador fica com a onça e o outro com os outros 14 cachorros.
3. O lance inicial cabe ao jogador que estiver com a onça, a partir daí os jogadores alternam as jogadas, um lance por vez.
4. O jogador tem permissão para tocar e arrumar as peças no tabuleiro. Isso deve ser feito apenas quando a jogada estiver na sua vez.
5. A mão de quem não está jogando nunca deve estar no tabuleiro.
6. A onça se movimenta no tabuleiro em linha reta para qualquer casa adjacente que esteja vazia, em qualquer direção, uma casa por vez.
7. A onça pode capturar um cachorro quando salta sobre ele e o movimento final for para uma casa vazia. Dessa forma o cachorro é retirado do tabuleiro como parte da mesma jogada. A captura pode ocorrer em todos os sentidos: para frente, para trás, para as diagonais ou para os lados do tabuleiro somente em linha reta.
8. A captura pela onça não é obrigatória, se numa mesma jogada se apresentar mais de uma possibilidade de capturar os cachorros, o jogador poderá executar o lance que capture todos os cachorros ou não.
9. O cachorro se movimenta no tabuleiro em linha reta para qualquer casa adjacente que esteja vazia, em qualquer direção, uma casa por vez. O jogador com os cachorros não pode capturar a Onça.
10. Objetivo do jogo: o jogador com a Onça, quando consegue capturar 5 (cinco) cachorros, vence a partida. O jogador com os cachorros vence a partida, quando consegue imobilizar a Onça de tal maneira, que ela fique sem possibilidade de movimento no tabuleiro.
11. Caso de empate: se durante uma partida for comprovado que uma posição se repetiu 4 vezes, a partida estará empatada. Também chamado de empate pela repetição de lances, deve ser reclamado pelo jogador no momento que ocorrer.
12. O sistema de pontuação será 3 (três) pontos por vitórias, 1 (um) ponto por empate e 0 (zero) ponto por derrota.

A) Qual é o título do texto?

---

B) Esse texto pertence a qual gênero textual?

---

C) Esse texto tem uma função. Qual é essa função?

---

D) Quais são os materiais necessários para confeccionar um jogo como esse?

---

---

E) A partir de qual faixa etária (idade) é possível brincar com esse jogo?

---

F) Quem será o vencedor do jogo?

---

---

---

8. Converse com sua mãe e descubra qual era a brincadeira que ela mais gostava quando criança e como ela brincava e escreva aqui as regras.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

9. Os sinais de pontuação nos ajuda a demonstrar nossos sentimentos através da escrita. Observe as imagens e relacione-as com as frases.



figura 1

figura 2

figura 3

figura 4

Disponível em: <http://marcusmarques.com.br/comportamento/linguagem-corporal-trabalho-percebendo-recados-fisicos-colegas-chefes/>. Acesso em: 01 de jun. de 2021.

- ( ) Hum... Será que vai demorar?
- ( ) Quando terminar vou tomar um café.
- ( ) Minha cara pensando no final de semana.
- ( ) Opa! Chegou minha vez!

Agora é sua vez! Crie as suas frases de acordo com cada expressão usando corretamente os sinais de pontuação.

---

---

---

---

Leia o texto a seguir:

### Na barriga da vaca



**Polegarzinho** - Uma pessoa do meu tamanho nunca se pode distrair. Olha o que me foi acontecer! E agora o que é que eu faço? Socorro! Salvem-me! Estou dentro da barriga da vaca! Estou-me a afogar em erva! Tirem-me daqui! Não quero mais erva! (Próximo dali dois ladrões observam...)

**Ladrão 1** - Aquela vaca está completamente doida. Quanto mais erva come, mais diz que não quer comer.

**Ladrão 2** - Ó seu estúpido, o problema não é o animal berrar que não quer comer mais erva. O problema é que as vacas não falam!

**Ladrão 1** - Não tinha pensado nisso...

**Polegarzinho** - Socorro! Tirem-me daqui! Não quero mais erva na cabeça!

**Ladrão 1** - Ainda por cima tem erva dentro da cabeça. O bicho está mesmo desesperado.

**Ladrão 2** - Desesperados estamos nós, que não conseguimos roubar nada há mais de uma semana. Aquela vaca pode ser a nossa salvação.

**Ladrão 1** - Como é que uma vaca nos pode salvar?

**Ladrão 2** - Ó seu estúpido, uma vaca que fala, mesmo que não diga nada de interessante como tu, é uma grande atração. E pode render muito dinheiro. O povo gosta dessas coisas.

**Ladrão 1** - Acho que já estou a perceber. A vaca diz disparates e nós ganhamos dinheiro...

**Ladrão 2** - Inteligente! Toca a roubar a vaca!

**Polegarzinho** - Tirem-me daqui! Socorro!

**Ladrão 1** - Não precisas de gritar mais, filha! Nós vamos tirar-te daí num instante!

Os ladrões roubaram a vaca e o Polegarzinho, que continuava a berrar desalmadamente dentro da barriga do animal. Em seguida dirigiram-se para a cidade, onde planeavam exhibir publicamente a “vaca falante”. No caminho, que era longo, pararam para descansar e a vaca resolveu matar a sede numa poça de água. Era a oportunidade para o Polegarzinho se escapar. Escorregou pela língua da vaca e mergulhou na poça, sem que ninguém o visse. Assim se salvou. Mas o descanso durou pouco tempo. Um corvo míope, julgando que ele era uma rã ao sol, fez um voo picado na sua direção e levou-o pelos ares.

João Paulo Seara Cardoso, Polegarzinho

Disponível em Disponível em: [http://www.japassei.pt/artigo.aspx?lang=pt&id\\_object=3059](http://www.japassei.pt/artigo.aspx?lang=pt&id_object=3059). Acesso em: 18 de maio de 2021.

10. Quem são as personagens deste texto?

---

---

---

11. O gênero textual Peça Teatral é escrito pelo diálogo entre os personagens. Pensando nisso relacione cada fala ao seu personagem:

- (1) Polegarzinho
- (2) Ladrão 1
- (3) Ladrão 2

