ESCOLA: _		
Prof.:		
Nome:		

01	A	B	©	(D)
02	A	B	©	0
03	A	(B)	©	(D)
04	(A)	B	©	0
05	A	B	©	0
06	A	B	©	0
07	A	B	©	(D)
08	A	B	©	0
09	A	B	©	0
10	A	B	©	(D)

## D4 — QUESTÃO 01

#### Leia o texto abaixo e, a seguir, responda.



Disponível em cantinholiterariososriosdobrasil.wordpress.com, acesso em 19/06/2013.

#### No último quadrinho, o menino faz

- (A) um pedido.
- (B) um convite.
- (C) uma denúncia.
- (D) uma observação.

Leia o texto abaixo e, a seguir, responda aos itens 2, 3 e 4. TEXTO I

#### IEXIUI

## DANÇA DAS CADEIRAS



NESTA BRINCADEIRA TEM SEMPRE UM NÚMERO MAIOR DE CRIANÇAS DO QUE CADEIRAS. QUANDO TOCA A MÚSICA TODOS CORREM EM VOLTA DAS CADEIRAS. ASSIM QUE A MÚSICA PARAR, TEM QUE SENTAR RAPIDINHO. QUEM NÃO CONSEGUIR, ESTÁ FORA DA BRINCADEIRA.

Disponível em revistacrescer.globo.com/Revista/Crescer/0,,EMI822-15144,00.html, acesso em 19/06/2013.

#### **TEXTO II**

### Dança das Cadeiras

Xuxa

Vamos lá, galera Correndo em volta da cadeira

As mãos para trás, sem ajudar, hein?!

Parou a música, parou, sentou

Não sentou, dançou.

Essa é a dança da cadeira

E todo mundo vai brincar (Vai brincar!

Vai brincar!)

Dançando em volta da cadeira

Tem que sentar quando a música parar .

Seguindo a fila, a gente mexe e se balança

Mas cuidado com a confusão

Pois tem mais gente que cadeira nessa dança

Bobeou, cai de bumbum no chão

Bobeou, cai de bumbum no chão.

Cuidado!Sem ajudar com a mão!

Não empurra ninguém

Parou, sentou Vai! Ôôô, vem, vem, 'vambora', continuando...

Ah, saiu, saiu, saiu, continuando...

Essa é a dança da cadeira

E todo mundo vai brincar

Olha ali, ôôô, saiu...

Dançando em volta da cadeira

Tem que sentar quando a música

Quem, quem foi, quem foi?

Saiu...continuando...

Ai! E aí?

Seguindo a fila, a gente mexe e se balança (vamos lá)

Mas cuidado com a confusão Aí, aí, aí, aí, aí, vai, vai, vai!

Ui...saiu...

Pois tem mais ('vambora') gente que cadeira nessa dança

Bobeou, cai de bumbum no chão

Aí, ahhh, saiu... Seguindo a fila, a gente mexe e se balança

Mas cuidado com a

Agora! Ôôô, saiu... 'vambora'...

Pois tem mais gente que cadeira nessa dança (vai!)

Bobeou, cai de bumbum no chão Peraí!

Bobeou, cai de bumbum

Agora! Tá, 'vambora', gente, 'vambora'...

Pois tem mais gente que cadeira nessa dança

Bobeou, cai de bumbum no chão

Bobeou, cai de bumbum no chão

Disponível em http://letras.mus.br/xuxa/1038424/, acesso em 19/06/2013.

D15 — QUESTÃO 02

1

## Esses dois textos falam sobre uma brincadeira de

- (A) bonecas.
- (B) cadeiras.
- (C) corrida.
- (D) balanço.

## D9 — QUESTÃO 03

#### O texto I tem a finalidade de

- (A) informar.
- (B) divertir.
- (C) instruir.
- (D) relatar.

## D2 — QUESTÃO 04

No trecho "Quem não conseguir, está fora da brincadeira" (texto I), a palavra sublinhada refere-se

- (A) à música.
- (B) às cadeiras.
- (C) às crianças.
- (D) à brincadeira.

## D2 — QUESTÃO 05

Leia o texto abaixo e, a seguir, responda. Edição do dia 01/07/2013

## Seleção Brasileira é tetracampeã da Copa das Confederações

Com dois gols de Fred e um de Neynar, o Brasil venceu a Espanha por 3 a 0 no final da Copa das Confederações, disputada no Maracaná.

Disponível em http://g1.globo.com/bom-diabrasil/noticias/2013/07/selecao-brasileira-e-tetracampea-da-copadas-confederacoes.html, acesso em 01/07/2013.

No trecho "O Brasil venceu a Espanha por 3 a 0 na final da Copa das Confederações, disputada no Maracanã", a expressão sublinhada dá ideia de

- (A) lugar.
- (B) modo.
- (C) tempo.
- (D) causa.

## D3 — QUESTÃO 06

Leia o texto abaixo e, a seguir, responda.

#### Seu Lobo

-----

Seu lobo, por que esses olhos tão grandes? Pra te ver, Chapeuzinho.

Seu lobo, pra que essas pernas tão grandes? Pra correr atrás de ti, Chapeuzinho.

Seu lobo, por que esses braços tão fortes? Pra te pegar, Chapeuzinho.

Seu lobo, pra que essas patas tão grandes? Pra te apertar, Chapeuzinho.

Seu lobo, por que esse nariz tão grande? Pra te cheirar, Chapeuzinho.

Seu lobo, por que essa boca tão grande? Ah, deixa de ser enjoada, Chapeuzinho!

Disponível em http://baudashistoriasepoemas.blogspot.com.br/2010/07/poemas-desergio-capparelli\_25.html, acesso em 18/06/2013.

No trecho "Ah, deixa de ser <u>enjoada</u>, Chapeuzinho!", a palavra destacada significa

- (A) doente.
- (B) insistente.
- (C) mal educada.
- (D) mal humorada.

# Leia o texto abaixo e, a seguir, responda aos itens 7, 8 e 9.

#### A CIGARRA QUE QUERIA TRABALHAR

Ela cresceu ouvindo dizer que sua mãe era preguiçosa porque passava os dias cantando, sem se preocupar com o futuro. Ao chegar à adolescência resolveu que sua vida seria diferente, pois, tal como a formiga, iria trabalhar.

Foi até o formigueiro falar com a rainha das formigas para pedir orientação. Lá chegando foi muito bem recebida pela rainha que lhe perguntou por que tanta preocupação. Ela então explicou à rainha que queria arranjar um bom trabalho que lhe garantisse um futuro confortável.

A rainha então lhe perguntou: — mas você não sabe cantar?

 Sei sim, respondeu-lhe a cigarra, dizem até que minha voz é muito linda. Mas tenho medo de, no futuro, não ter alimentos e um bom abrigo para as noites de frio.

Disse-lhe então a rainha: — Antes de morrer, sua mãe alegrava nossas tardes de verão cantando sem parar. Como sabe, estamos sempre trabalhando. As canções de sua mãe eram tão lindas que conseguiam aliviar nosso cansaço. Depois que ela nos deixou naquele inverno frio, a floresta ficou muito triste. Precisamos que alguém a substitua. Como sua mãe, você também nasceu para cantar. Façamos o seguinte: venha cantar aqui perto do nosso formigueiro e nós lhe daremos abrigo e comida. Seu canto também é um trabalho tão digno quanto o nosso.

E assim a cigarra, muito feliz e realizada, passou a cantar enquanto as formiguinhas faziam seu trabalho na agricultura.

**Moral da história**: Todo trabalho é digno. O importante é fazer o que se gosta. Assim sendo, o trabalho se transforma num grande prazer.

Disponível em http://asfabulasdeesopo.blogspot.com.br/2012/09/acigarra-que-queria-trabalhar.html, acesso em 18/06/2013.

## D7 — QUESTÃO 07

O que deu origem à história narrada foi o fato de a cigarra

- (A) chegar à adolescência.
- (B) resolver que iria trabalhar.
- (C) querer ser diferente de sua mãe.
- (D) descobrir que podia cantar.

#### D1 — QUESTÃO 08

A cigarra tinha medo de

- (A) decepcionar as formigas com seu canto.
- (B) cantar enquanto as formigas trabalhavam.
- (C) ser feliz e realizada cantando para as formigas.
- (D) faltar alimentos e abrigo para as noites de frio.

### D8 — QUESTÃO 09

A cigarra resolveu que sua vida seria diferente porque

- (A) lhe disseram que tinha uma linda voz.
- (B) tinha medo de faltar alimento e abrigo no inverno.
- (C) a floresta ficou muito triste sem o canto de sua mãe.

(D) cresceu ouvindo dizer que sua mãe era preguiçosa.

## D13 — QUESTÃO 10

Leia o texto abaixo e, a seguir, responda.

#### Onde está a centopeia?

Uma formiga, um gafanhoto e uma centopeia decidiram reunir-se na casa da formiga. A formiga e o gafanhoto esperaram pela centopeia mais de uma hora.

Finalmente, ela aparece a suar por todos os lados.

— Por que razão demoraste tanto tempo a chegar? – perguntam os amigos já aborrecidos.

Explica-se a centopeia:

É que está lá fora um cartaz que diz:
 "Limpe bem os pés".

Disponível em http://www.anedotadodia.net/anedotas/animais/ondeesta-a-centopeia, acesso em 01/07/2013.

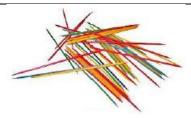
Há traço de humor no trecho

- (A) "- Por que razão demoraste tanto tempo a chegar?"
- (B) "Finalmente, ela aparece a suar por todos os lados."
- (C) "- É que está lá fora um cartaz que diz: "Limpe bem os pés".
- (D) "A formiga e o gafanhoto esperaram pela centopeia mais de uma hora."

## PRODUÇÃO DE TEXTO

Você conhece o jogo Pega Varetas?

#### Simulado 29 - 5º Ano Lingua Portuguesa



Leia o texto abaixo para aprender as regras desse jogo:

- 1º Passo Nome do jogo: Pega varetas.
- 2º Passo Número de participantes: 2 jogadores.
- 3º Passo Material: Uma caixa de pega varetas.
- 4º Passo Objetivo do jogo: O objetivo do jogo é somar as varetas que cada um retirar da mesa.
- 5º Passo: Como jogar: Regras do Jogo.

No início do jogo, todas as varetas são jogadas sobre uma superfície plana. O jogador deve então tentar retirar as varetas, uma a uma, sem mover as outras. Caso alguma vareta se mova, deverá ceder a vez ao adversário.

Pontuação – cada vareta tem um valor, dependendo da cor: Verde - 5 Azul - 10 Amarelo – 15 Vermelho – 20 Preto – 50.

6º Passo - Vencedor: Vence aquele que conseguir o maior número de varetas, ou

aquele que tenha mais varetas com valores atribuídos em função da cor de cada vareta. Agora é sua vez: escreva a regra de um jogo que você conhece seguindo o roteiro abaixo:  1º passo – Nome do jogo:  1º passo – Nome do jogo:
2º Passo – Número de participantes:
3º Passo - Material:
4º Passo - Objetivo do jogo: