

Ministério da Educação e Cultura  
Fundação Movimento Brasileiro de Alfabetização MOBRAF  
Centro Cultural - CECUT

**a ação cultural**

**passatempos 2**

**PRESIDENTE DA REPÚBLICA**  
João Baptista de Oliveira Figueiredo

**MINISTRO DA EDUCAÇÃO E CULTURA**  
Eduardo Matos Portella

**PRESIDENTE DO MOBRAL**  
Arlindo Lopes Corrêa

**SECRETÁRIO EXECUTIVO DO MOBRAL**  
Sérgio Marinho Barbosa

**SECRETÁRIO EXECUTIVO ADJUNTO DO MOBRAL**  
Odaléa Cleide Alves Ramos

Ministério da Educação e Cultura — MEC  
Fundação Movimento Brasileiro de Alfabetização — MOBRAL  
Centro Cultural — CECUT

**AÇÃO CULTURAL**  
**Passatempos n.º 2**

Rio de Janeiro  
1979

FICHA CATALOGRÁFICA  
(Preparada pela Fundação Movimento Brasileiro de  
Alfabetização CETEP/SEDOC)

F 981 Fundação Movimento Brasileiro de Alfabetização.  
CECUT.

A ação cultural; passatempos, 2.

Rio de Janeiro, 1979.

21p. ilust. 27cm.

1. Jogos. 2. Recreações. I. Título.

79-69

cdd: 790.138

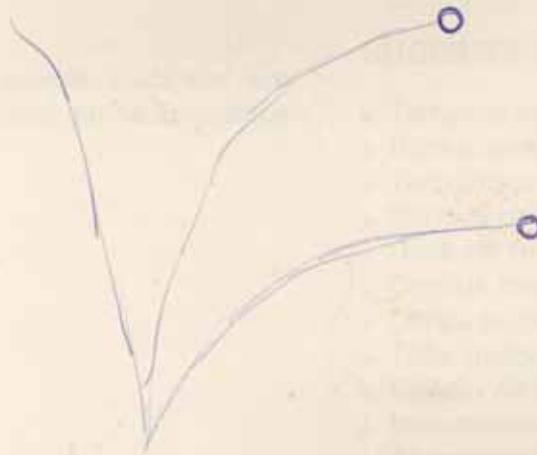
cdu: 793.7

## INTRODUÇÃO

O CECUT lançou em 1976 o primeiro fascículo "Passatempos", com jogos que, proporcionando horas de lazer, oferecem mais uma possibilidade de crescimento individual.

Pelo sucesso alcançado, estamos editando o segundo fascículo, dentro dos mesmos objetivos.

Desejamos que ele venha a atender as expectativas daqueles que gostam de atividades como estas.



## 1.ª PARTE

### ADIVINHE O QUE PENSEI

**PARTICIPANTES:** dez ou mais pessoas.

**MATERIAL:** papel e lápis.

**MODO DE JOGAR:** os participantes serão divididos em 2 grupos iguais e cada jogador receberá papel e lápis.

O objetivo do jogo é que, dada uma pista, todos os jogadores de cada grupo escrevam exatamente a mesma resposta.

As pistas podem ser dadas por um juiz ou pelos jogadores.

#### EXEMPLO DE UMA PISTA:

“Parte da vestimenta do gaúcho” (as respostas poderiam ser: bombacha, poncho, espora, lenço, camisa etc.).

Cada jogador, ao ouvir a pista, terá que adivinhar o que os outros participantes de seu grupo pensaram, e escrever sua resposta na folha de papel.

Quando todos tiverem escrito, cada um lerá o que escreveu e os grupos ganharão pontos pelas respostas iguais.

#### EXEMPLO:

Respostas do Grupo A

- bombacha
- poncho
- bombacha
- bombacha
- espora

Respostas do Grupo B

- poncho
- poncho
- espora
- poncho
- poncho

O grupo A ganhará 3 pontos porque a palavra “bombacha” apareceu 3 vezes, enquanto que

o grupo B ganhará 4 pontos, pois 4 de seus jogadores escolheram a palavra “poncho”.

Só se contam pontos em relação a uma palavra.

#### EXEMPLO:

Grupo A

- bombacha
- bombacha
- bombacha
- espora
- espora

Grupo B

- bombacha
- bombacha
- poncho
- poncho
- espora

O grupo A ganhará 3 pontos pela palavra “bombacha” que foi a mais escolhida, não ganhando pontos pela palavra “espora”.

O grupo B ganhará 2 pontos por ter escolhido uma das palavras 2 vezes.

#### SUGESTÕES DE FRASES-PISTA:

- Tempero de comida baiana
- Bebida quente regional
- Trabalho artesanal do Nordeste
- Comida da Região Centro-Oeste
- Doce de fruta
- Comida baiana
- Dança popular do Nordeste
- Tribo indígena
- Estádio de futebol
- Instrumento musical
- Árvore brasileira
- Instrumento de trabalho artesanal
- Festa popular brasileira
- Comida gaúcha
- Rio brasileiro
- Praia do Rio de Janeiro
- Cidade de São Paulo
- Personagem do nosso folclore
- Cidade histórica
- Bebida brasileira
- Peixe de rio
- Fruta do Nordeste
- Nome de um passarinho que cante.

# RODA DE ARTISTAS

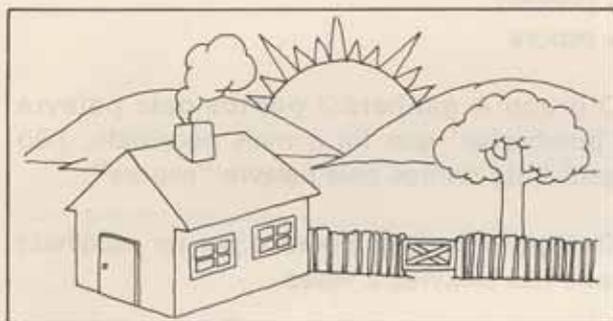
**PARTICIPANTES:** nove ou mais pessoas (sempre número ímpar).

**MATERIAL:** papel e lápis.

**MODO DE JOGAR:** um dos participantes será o juiz. Os outros formarão 2 grupos com o mesmo número de pessoas.

Cada jogador receberá uma folha de papel e um lápis.

O juiz fará 2 desenhos iguais e os entregará aos primeiros jogadores de cada grupo, tomando cuidado para que os outros participantes não vejam o desenho.



Os jogadores que receberam o desenho escreverão em suas folhas uma descrição dos mesmos.

**GRUPO A**

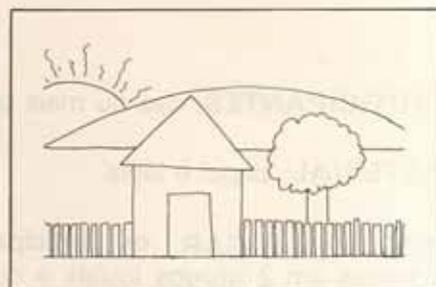
*Uma casa com uma cerca e uma árvore perto.  
Ao fundo, uma montanha e o pôr-do-sol.*

**GRUPO B**

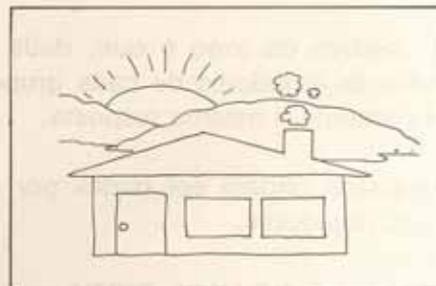
*Casa de campo  
Pôr-do-sol.  
Fumaça saindo da chaminé.*

As descrições serão passadas aos segundos jogadores de cada grupo. Estes farão o contrário de seus companheiros: lerão a descrição e terão de fazer desenhos, de acordo com o que leram.

**GRUPO A**



**GRUPO B**



Os desenhos serão passados aos terceiros jogadores para que descrevam o que estão vendo. Sua descrição será passada aos próximos, que terão que desenhar e assim sucessivamente até os últimos.

Vencerá o grupo que apresentar o último desenho ou descrição mais parecida ao desenho do juiz.

**ALTERNATIVA:** é possível jogar com apenas uma folha de papel para cada grupo.

A folha será dividida em tantas partes quanto forem os jogadores do grupo.

Quando os primeiros jogadores forem passar a folha, dobrarão o desenho do juiz. Os segundos, depois de desenharem, dobram a parte que contém a descrição, ficando à vista apenas o que acabaram de fazer.



## 7 ERROS

**PARTICIPANTES:** 12 ou mais pessoas.

**MODO DE JOGAR:** os participantes serão divididos em 2 grupos, de preferência, com número igual de jogadores.

- Grupo-Sul
- Grupo-Norte

O Grupo-Sul, reunido, dispõe seus jogadores como para uma "pose de fotografia".

Cada participante deve assumir uma posição bem definida e mantê-la durante todo o jogo.

Pronta a "pose", o Grupo-Norte terá 1 minuto para observar o Grupo-Sul e todos os detalhes da cena.

### EXEMPLO:



Passando este tempo, todo o Grupo-Norte fica de costas enquanto o Grupo-Sul, em até 3 minutos, mudará 7 detalhes da primeira cena.

### EXEMPLO:



O objetivo do jogo é o Grupo-Norte, adversário, descobrir em 3 minutos os 7 erros (mudanças da cena).

Marcam-se 5 pontos por erro descoberto e 50 pontos quando os 7 erros forem descobertos nos 3 minutos.

Em seguida, os papéis se invertem:

- o Grupo-Sul passa a ser observador e o Grupo-Norte prepara a cena.

Convém nomear um juiz que, conhecedor dos 7 erros, confirmará os pontos conseguidos por cada grupo e marcará o tempo de cada fase do jogo.

### RESPOSTAS DO EXEMPLO CITADO:

- 1 — a mulher da direita está usando óculos;
- 2 — o homem da direita está coçando a cabeça;
- 3 — o homem ao centro está sem chapéu;
- 4 — o menino sentado está sem sapatos;
- 5 — a mulher, atrás do menino sentado, está fazendo careta;
- 6 — a mulher da esquerda não tem mais o papel na mão;
- 7 — a mulher da direita está com as mãos na frente do corpo.

### OUTROS EXEMPLOS DE ERROS:

- trocar de sapatos (sandálias por sapatos ou tênis);
- ficar em pé quem estava sentado;
- trocar de relógio (de uma pessoa para outra ou de um braço para outro);
- trocar de casacos;
- segurar algum objeto que não estava na 1ª cena;
- mudar o penteado;
- trocar banco por cadeira;
- fazer cara de alguém que sente dor;
- sorrir;
- fazer cara de zangado;
- etc.

# JOGO DE MÍMICA

**PARTICIPANTES:** 10 ou mais pessoas.

Vamos primeiro dizer o que é mímica. Mímica é a arte de falar com o corpo, usando-se gestos e também as expressões do rosto, sem dizer nenhuma palavra.



**SILÊNCIO**

**ANIMAL DE 4 PATAS**



**BAILARINA**

**MODO DE JOGAR:** organizam-se dois grupos com o mesmo número de participantes.

**EXEMPLO:**

- Grupo VERMELHO
- Grupo AZUL

Os dois grupos podem escolher vários temas para as mímicas.

## EXEMPLOS:

- personagens históricos (Tiradentes, D. Pedro II, Pedro Álvares Cabral, etc...);
- personagens do nosso folclore (lutador de capoeira, boiadeiro, baiana, etc...);
- profissões (músico, carpinteiro, pescador, lavadeira, etc...).

Antes de começar o jogo, os dois grupos decidem qual será o tema a ser usado.

Vamos supor que a escolha dos dois grupos seja o tema **PROFISSÕES**.

O Grupo VERMELHO escolhe uma profissão dizendo-a a um dos jogadores do Grupo AZUL. Este jogador voltará a seu grupo e terá 2 minutos para fazer a mímica da profissão escolhida. Naturalmente, ele terá interesse em que seu grupo acerte.

Se o Grupo AZUL acertar qual é a profissão, marca 3 pontos; caso contrário, o Grupo VERMELHO marcará um ponto.

Na segunda rodada, os papéis se invertem:

- o Grupo AZUL escolhe a profissão, e uma pessoa do Grupo VERMELHO é convidada a fazer a mímica.

Cada grupo escolherá 5 profissões numa partida.

Ganha o jogo o grupo que, ao final da partida, tiver mais pontos.

## NA PONTA DA LÍNGUA

**PARTICIPANTES:** 2 ou mais pessoas.

**MODO DE JOGAR:** este é um jogo de adivinhações. Uma frase-pista é dada de maneira que a resposta contenha, obrigatoriamente, uma parte do corpo humano.

**EXEMPLO:**

**FRASE-PISTA:** Doce com amendoim  
**RESPOSTA:** PÉ-de-moleque.

Um dos participantes dá a pista e os outros tentam adivinhar a resposta.

Quem falar a resposta primeiro ganha 3 pontos. Se 2 ou mais jogadores responderem ao mesmo tempo, cada um ganhará um ponto. Caso ninguém acerte, o jogador que deu a pista ganhará um ponto. O jogo continua, com a pista sendo dada pelo jogador seguinte e assim sucessivamente.

Os participantes combinarão quantas pistas serão dadas e, no final do jogo, ganhará quem tiver mais pontos.

#### EXEMPLOS DE FRASES-PISTA:

1. o anoitecer
2. habilidosa na costura
3. perda do amado, ciúmes
4. mau jogador
5. pessoa faladeira
6. ser muito caro
7. solicitar a moça em casamento
8. enganar
9. sensação de medo
10. sovina, pão duro.

#### RESPOSTAS:

1. BOCA da noite
2. MÃO de fada
3. Dor-de-COTOVELO
4. PERNÁ de pau
5. LINGUA-de-trapos
6. Custar os OLHOS da cara
7. Pedir a MÃO
8. Passar a PERNÁ
9. Frio na ESPINHA
10. UNHA-de-fome.

#### ALTERNATIVAS:

Em vez de "partes do corpo humano" podem-se escolher "animais" e "cores".

#### EIS ALGUNS EXEMPLOS:

##### ANIMAIS

##### FRASES-PISTA:

1. dança folclórica brasileira
2. marcha da Marinha Brasileira

3. brinquedo de criança com os olhos tapados
4. saiu tudo errado
5. mercadoria em liquidação, coisa muito barata
6. mulher fofqueira, intrigante
7. sanduíche com salsicha
8. orgulhosa dos filhos
9. enganar, vender algo ruim
10. não perceber alguma coisa num jogo.

#### RESPOSTAS:

1. BOI de mamão
2. CISNE branco
3. CABRA-cega
4. Deu ZEBRA
5. GALINHA-morta
6. COBRA venenosa
7. CACHORRO-quente
8. Mãe CORUJA
9. Vender GATO por LEBRE
10. Comer MOSCA.

#### CORES

##### FRASES-PISTA:

1. símbolo da paz
2. nobreza
3. doença transmitida por mosquito
4. amor exagerado
5. selva amazônica
6. passagem proibida
7. afluente do Rio Amazonas
8. aranha muito venenosa
9. as coisas estão indo muito bem
10. ex-Presidente do Brasil.

#### RESPOSTAS:

1. Pomba BRANCA
2. Sangue AZUL
3. Febre AMARELA
4. Paixão ROXA
5. Inferno VERDE
6. Sinal VERMELHO
7. Rio NEGRO
8. Viúva NEGRA
9. Vai tudo AZUL
10. Castelo BRANCO.

## ERA UMA VEZ

**PARTICIPANTES:** 7 ou mais pessoas.

**MODO DE JOGAR:** este é um jogo de contar histórias.

Um dos participantes será o juiz e os restantes serão divididos em 2 grupos.

O juiz escolherá o assunto da história e o dirá a todos os participantes.

### EXEMPLO:

“HISTÓRIA DE ASSOMBRAÇÃO”.

Em seguida, o juiz escolherá 3 objetos que deverão entrar na história e dirá os nomes dos objetos somente para o Grupo A.

### EXEMPLO:

“terão que entrar na história”:

- 1 CADEIRA DE BALANÇO;
- 1 LÁPIS;
- 1 JARRA.

O Grupo A seleciona 3 participantes que terão de contar uma história sobre o assunto escolhido. Cada participante terá 2 minutos para falar. Um começa a história e, acabado o tempo, o seguinte terá que continuar do ponto em que o primeiro parou.

O importante é que *cada um* dos jogadores tem que incluir na sua parte da história os 3 objetos escolhidos.

Depois de ouvir os jogadores do Grupo A, o Grupo B tem que dizer quais são os objetos e ganhará um ponto por cada objeto que acertar.

### EXEMPLO DE HISTÓRIA:

1º JOGADOR:

“Ontem à noite estava sentado na minha CADEIRA DE BALANÇO, desenhando com um LÁPIS que ganhei de presente, quando levei o maior susto. A JARRA que estava em cima da mesa começou a se mover de um lado para o outro, sem parar...”

2º JOGADOR:

“Levantei de um salto e, largando o LÁPIS no chão, segurei a JARRA. E qual não foi o meu pavor ao notar que a CADEIRA DE BALANÇO estava balançando sozinha! Corri para chamar meu irmão, mas não havia ninguém em casa...”

3º JOGADOR:

“Apavorado, voltei à sala e as coisas pareciam ter endoidecido. O LÁPIS dançava furiosamente no ar, enquanto todos os objetos da sala pareciam fazer parte de uma orquestra. A mesa tocava sozinha como se fosse um bumbo, acompanhando a JARRA que lançava gemidos como uma tuba. Toda a louça fazia o som dos pratos e a CADEIRA DE BALANÇO parecia um contrabaixo.

Creio que foi a alma de um maestro que resolveu me assombrar”.

O juiz deve tomar o cuidado de escolher objetos que não tenham muita ligação com o assunto escolhido.

É muito mais difícil colocar um lápis numa história de assombração do que um fantasma..., e assim fica mais divertido.

### SUGESTÕES DE ASSUNTOS PARA AS HISTÓRIAS:

- história da cidade
- histórias de viagem
- histórias infantis
- histórias do MOBRAL
- histórias de bichos
- histórias de pescarias ou caçadas.

## CAÇA AO TESOURO

**PARTICIPANTES:** 6 ou mais pessoas.

**MATERIAL:** papel e lápis. Um objeto escolhido para ser o tesouro.

**MODO DE JOGAR:** este jogo pode ser jogado individualmente ou por equipes.

O objetivo é achar o tesouro, seguindo as pistas dadas pelo juiz.

Ele pode ser jogado no Posto Cultural ou ao ar livre:

- numa rua
- ou até mesmo na cidade toda.

O juiz colocará as pistas na área determinada para o jogo. Cada pista leva a outra até chegar ao tesouro.

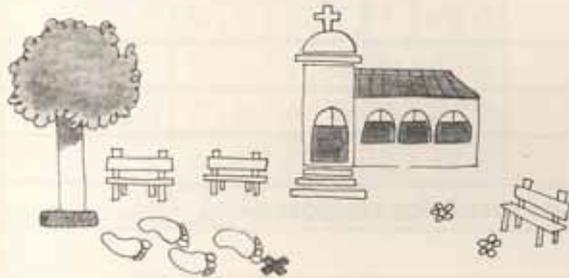
Os participantes, ao acharem uma pista, não devem tirá-la do lugar, para que outros possam encontrá-la.

O primeiro a achar o tesouro é o vencedor.

### EXEMPLOS DE PISTAS:

As pistas poderão ser de diversos tipos:

#### 1. MAPAS



**SOLUÇÃO:** a próxima pista está a 4 passos da árvore que fica na praça da igreja.

#### 2. PROVÉRBIOS

“Quem tem telhado de vidro, não joga pedra no do vizinho”.

**SOLUÇÃO:** a próxima pista está na casa vizinha.

#### 3. TRECHOS DE CANÇÕES

“...pra ver a banda passar, cantando coisas de amor”.

**SOLUÇÃO:** procure no coreto.

#### 4. CHARADAS E ADIVINHAÇÕES

Ave que fala	—	—	—	—	—	—
A galinha bota	—	—	—	—	—	—
Usado no pé	—	—	—	—	—	—
Em cima da casa	—	—	—	—	—	—
10º mês do ano	—	—	—	—	—	—

0	U	I	B	R	O
1	E	L	H	V	D
2	A	P	A	T	O
3	0	V	0	0	0
4	P	A	G	A	I

**SOLUÇÃO:** resolvida a charada, as primeiras letras das palavras indicarão onde estará a próxima pista (Posto Cultural).

### 5. MENSAGENS CIFRADAS



**SOLUÇÃO:** DELEGACIA

As pistas poderão também ter provas como as de uma gincana.



**SOLUÇÃO:** dê 5 livros ao Posto e pegue lá a pista.

A última pista levará ao tesouro.

O SOORTUE TESÁ AN CSAA ISMA NAATGI  
AD DDCAEI

**SOLUÇÃO:** arrumando as letras pode se ler:

O TESOURO ESTÁ NA CASA MAIS ANTIGA  
DA CIDADE.

O tesouro poderá ser um prêmio para a equipe vencedora.

## 2ª PARTE

Esta segunda parte do fascículo traz jogos individuais. Não escreva as soluções no fascículo, para que todos possam aproveitá-lo depois.

Você também pode fazer jogos como estes, para seus amigos resolverem. É tão divertido armar o jogo, quanto achar a solução.

Os cinco últimos jogos já foram ensinados no primeiro fascículo PASSATEMPOS, como jogos de equipe. Agora é a sua vez de mostrar que é capaz de conseguir sozinho as soluções. Se você esqueceu as regras, pegue o PASSATEMPOS n.º 1 e dê uma olhada, pois neste fascículo nós não vamos repeti-las.

Veja se você já está craque.

### ESCADINHA

As letras A e L aparecem em cada uma das palavras de 5 letras abaixo. Complete as palavras de acordo com a definição ao lado

de cada uma. Se você acertar mais de 10 é BOM, 13 é EXCELENTE e mais de 15 é EXCEPCIONAL.

EXEMPLO:	<b>A L I C E</b>	Nome de mulher
1	<b>A L M D O</b>	Que tem asas
2	<b>A L I S H</b>	Desenruga
3	<b>A L T A R</b>	Mesa consagrada aos sacrifícios religiosos
4	<b>A L G A S</b>	Plantas marinhas
EXEMPLO:	<b>F A L S O</b>	Não é verdadeiro
5	<b>P A L C O</b>	Onde os artistas representam
6	<b>C A L M O</b>	Sossegado
7	<b>F A L C O</b>	Pó utilizado depois do banho
8	<b>S A L T O</b>	Pulo
EXEMPLO:	<b>N A T A L</b>	Festa comemorada dia 25 de dezembro
9	<b>D E D A L</b>	Usado para proteger o dedo na costura
10	<b>V O C A L</b>	Grupo de cantores
11	<b>T O T A L</b>	Resultado de uma soma
12	<b>F I N A L</b>	Última parte
EXEMPLO:	<b>A T U A L</b>	De sua época
13	<b>A M J O L</b>	Usado para pescar
14	<b>A B R I L</b>	4º mês do ano
15	<b>A R D I L</b>	Astúcia, artimanha
16	<b>A N U A L</b>	Que se realiza uma vez por ano

#### RESPOSTAS:

10. CORAL	1. ALADO
11. TOTAL	2. ALISA
12. FINAL	3. ALTAR
13. ANZOL	4. ALGAS
14. ABRIL	5. PALCO
15. ARDIL	6. CALMO
16. ANUAL	7. TALCO
	8. SALTO
	9. DEDAL

# LABIRINTO

Você consegue achar os 13 meios de transporte que estão no Labirinto?

Você pode começar em qualquer quadradinho e "andar" na vertical, na horizontal e de trás para frente, até formar as palavras. Não vale usar uma letra 2 vezes na mesma palavra. O C e o A podem ser usados como Ç e Ā.

C	E	T	E	R	R	A	H	C
A	S	U	B	I	N	O	J	A
J	I	O	A	V	I	A	O	R
A	O	N	A	C	H	H	L	R
N	A	V	I	O	A	N	A	O
G	P	M	E	R	T	I	V	C
A	R	S	V	Z	M	M	A	A
D	O	C	R	A	B	A	C	O
A	T	E	L	C	I	C	I	B

Exemplo assinalado: CHARRETE

## RESPOSTAS:

- |              |             |
|--------------|-------------|
| 13. CANOA    | 6. BIGILETA |
| 12. TREM     | 5. ÔNIBUS   |
| 11. CAVALO   | 4. AVIÃO    |
| 10. CHARRETE | 3. CARRO    |
| 9. CARROÇA   | 2. JANGADA  |
| 8. NAVIO     | 1. GANHINHO |
| 7. BARCO     |             |

Agora veja se consegue fazer este que é bem mais difícil. São 21 frutas e você poderá andar ao mesmo tempo na horizontal e vertical como indicam as setas.

M	I	L	A	X	E	R	I
A	V	A	R	O	G	A	N
O	U	N	T	A	N	B	A
C	E	J	O	R	A	B	I
S	R	A	M	E	L	A	O
A	E	C	B	T	A	C	G
M	P	A	O	I	X	A	I
A	D	Q	U	I	U	J	F

Exemplo assinalado: LARANJA

## RESPOSTAS:

- |               |             |
|---------------|-------------|
| 11. JAMBO     | 1. ABIO     |
| 10. JACA      | 2. ABACATE  |
| 9. GOIABA     | 3. ABACAXI  |
| 8. FIGO       | 4. AMORA    |
| 7. CEREJA     | 5. CAQUI    |
| 6. CAJU       | 12. JAMELÃO |
| 17. MORANGO   | 13. LARANJA |
| 16. MELÃO     | 14. LIMÃO   |
| 15. MAÇA      | 15. AMORA   |
| 19. TANGERINA | 16. MELÃO   |
| 20. PERA      | 17. MORANGO |
| 21. UVA       | 18. DAMASCO |

# ACHE AS LETRAS

Abaixo você encontrará 10 letras que "fugiram" das palavras e uma lista de palavras de 4 letras.

Se você conseguir achar as letras que "fugiram", você fará uma lista de palavras de 5 letras.

Use cada letra apenas uma vez e não misture as letras das palavras.

G L V H R S I T N M	
PALAVRAS:	MAL <u>H</u> A
	MAN <u>S</u> O
	CAR <u>R</u> O
	PA <u>S</u> TO
	A <u>H</u> BAS
	CA <u>L</u> DA
	CUR <u>V</u> A
	F <u>I</u> ADA
	PIN <u>G</u> O
	CA <u>N</u> TO

## RESPOSTAS:

- |           |          |
|-----------|----------|
| 10. CANTO | 5. AMBAS |
| 9. PINGO  | 4. PASTO |
| 8. FIADA  | 3. CARRO |
| 7. CURVA  | 2. MANTO |
| 6. CALDA  | 1. MALHA |

# DETETIVE

PAULO, JOÃO e PEDRO moram na mesma cidade. Cada um tem um animal de estimação (um cachorro, um gato, um canário), come um tipo de fruta (mamão, banana, maçã) e gosta de uma bebida (chá, café, limonada).

Será que com as pistas abaixo você consegue descobrir quem bebe café?

	PAULO	JOÃO	PEDRO
BICHOS	GATO	CACHORRO	CANÁRIO
FRUTAS	MAMÃO	BANANA	MAÇÃ
BEBIDAS	CAFÉ	CHÁ	LIMONADA

## PISTAS:

1. PAULO tem um GATO
2. JOÃO come BANANA
3. PEDRO bebe LIMONADA
4. O dono do CANÁRIO come MAÇÃ
5. Quem bebe CHÁ é o dono do CACHORRO

## RESPOSTAS:

BEBIDAS	Café	Chá	Limonada
FRUTAS	Mamão	Banana	Maçã
BICHOS	Gato	Cachorro	Canário
	PAULO	JOÃO	PEDRO

Agora que você já está treinado como detetive, dê uma ajuda ao ECULT que está atrapalhado.

JOÃO, MARIA, PEDRO, ÂNGELA e JOSÉ entraram num concurso promovido pelo Posto Cultural. Foram dados prêmios para o 1º, 2º e 3º lugares e um prêmio de consolação para os 2 últimos.

Os trabalhos apresentados foram sobre:

- Patrimônio
- Literatura
- Música
- Teatro
- Artesanato.

Os concorrentes vieram de diversos bairros:

- Lagoa
- Bairro Central
- Bairro do Rio
- Bairro do Trem
- Bairro Azul

O ECULT misturou todas as fichas e não consegue saber mais nada.

Será que com as pistas abaixo você pode ajudá-lo?

	JOÃO	MARIA	PEDRO	ÂNGELA	JOSÉ
BAIRRO					
TRABALHO					
PRÊMIO					

## PISTAS

1. JOÃO e MARIA ganharam os prêmios de consolação.
2. Quem apresentou o trabalho sobre PATRIMÔNIO não mora no BAIRRO DA LAGOA, nem no BAIRRO DO TREM.
3. PEDRO fez o trabalho de LITERATURA.
4. Quem veio do BAIRRO DA LAGOA tirou o 3º lugar.
5. JOSÉ veio do BAIRRO DO RIO.
6. MARIA veio do BAIRRO CENTRAL.
7. ÂNGELA tirou o 2º lugar, com seu trabalho sobre TEATRO.
8. O trabalho de ARTESANATO ganhou um prêmio de consolação.
9. O trabalho sobre MÚSICA tirou o 1º lugar.
10. O morador do BAIRRO AZUL fez o trabalho sobre ARTESANATO.

## RESPOSTAS:

PRÊMIO	Consolação	Consolação	Consolação	1º lugar
TRABALHO	Artesanato	Patrimônio	Literatura	Música
BAIRRO	Azul	Central	Lagoa	Rio
JOÃO	MARIA	PEDRO	ÂNGELA	JOSÉ

## QUAL É A PALAVRA

(Relembre a regra do Passatempos nº 1)

Abaixo estão 20 livros do Posto Cultural.

Você será capaz de reconhecê-los?

1. BBL
2. SCRVS SR
3. VL DS CNFNS
4. SNHR
5. DM CSMRR
6. MNN D NGNH
7. CNTS D PRNDZ
8. BRJR
9. MRNNH
10. PR ND ND M CRÇ
11. CND D MNT CRST
12. RBN HD
13. MBY DCK
14. RBNSN CRS
15. PRNCS DS SCRVS
16. HLN
17. NCNC
18. MSTR D R D BC
19. GRND BL BL BL
20. VGM PSSD.

### RESPOSTAS:

1. A BÍBLIA
2. A ESCRAVA ISAURA
3. VILA DOS CONFINS
4. SENHORA
5. DOM CASMURRO
6. MENINO DE ENGENHO
7. CONTOS DE APRENDIZ
8. UBIRAJARA
9. A MORENINHA
10. POR ONDE ANDOU MEU CORAÇÃO
11. O CONDE DE MONTE CRISTO
12. ROBIN HOOD
13. MOBY DICK
14. ROBINSON CRUSOE
15. A PRINCESA DOS ESCRAVOS
16. HELENA
17. INOCÊNCIA
18. O MISTÉRIO DA RUA DO BECO
19. O GRANDE BLÁ-BLÁ
20. VIAGEM AO PASSADO

## TROCA TROCA

(Relembre a regra do Passatempos nº 1)

Vamos ver quantos você acerta.

### INSTRUMENTOS MUSICAIS

1. ALIOV
2. BTAU
3. ÆIVLOO
4. UTLFAA
5. EIRDPNAO
6. FANASON
7. HAAQCVUINO
8. OUBBM
9. IATGA
10. TROLA

### FLORES

1. ASRO
2. IIRLO
3. ROCAV
4. SGIASLOR
5. GDRRAAMIA
6. LAOIVET
7. QRAEUÍOD
8. MMSIAJ
9. AÁIACC
10. LAIÁD

### ESTADOS BRASILEIROS

1. ZMSAOAAN
2. RACE
3. ÁRNAPA
4. PSRGEEI
5. RACÁE
6. ÅARHMAON
7. HABIA
8. SÁGIO
9. AAASGLO
10. BERAMPNUO

### CORES

1. TROPE
2. NOCRAB
3. ZALU
4. HVROEMLE
5. MOEAARL
6. IÁLLS
7. REDVE
8. OARS
9. OORX
10. NAZCI

### RESPOSTAS:

1. LILAS
2. BRANCO
3. AZUL
4. VERMELHO
5. AMARELO
6. MARANHÃO
7. BAHIA
8. GOIÁS
9. ALAGOAS
10. PERNAMBUCO
1. ROSA
2. LÍRIO
3. CRAVO
4. GIRASSOL
5. MARGARIDA
6. VIOLETA
7. ORQUIDEA
8. JASMIM
9. ACÁCIA
10. DÁLIA
1. VIOLA
2. TUBA
3. VIOLÃO
4. FLAUTA
5. PANDEIRO
6. SANFONA
7. CAVAQUINHÃO
8. BUMBO
9. GAITA
10. TAROL

# PALAVRAS CRUZADAS

As letras, no jogo PALAVRAS CRUZADAS do fascículo PASSATEMPOS n.º 1, eram dadas pelos participantes, uma a uma. Neste jogo, você tem todas as letras de uma vez e pode estudar a melhor maneira de colocá-las nos quadrinhos para conseguir o maior número de pontos.

A contagem é a mesma: as palavras de cinco letras valem dez pontos, as de quatro valem oito pontos e as de três valem três pontos.

Veja os exemplos onde as letras usadas foram:

A A A A A A A M M  
 O O O O T T  
 S S S S C, D, P  
 R R R R

63 PONTOS

O	R	T	R	A	
C	A	S	A	S	10
A	M	A	M	D	8
S	O	P	A	O	8
A	S	O	T	R	
8	10	8	8	3	

HORIZONTAL: Casas, Amam e Sopa.

VERTICAL: Casa, Ramos, Sapo, Rama e Dor.

82 PONTOS

M	O	T	O	S	10
O	P	O	R	T	8
D	A	S	A	S	8
A	C	A	M	A	8
S	A	R	A	R	10
10	10	10	8		

HORIZONTAL: Motos, Opor, Asas, Cama e Sarar.

VERTICAL: Modas, Opaca, Tosar, e Rama.

96 PONTOS

C	A	M	P	O	10
A	M	O	R	S	8
R	O	D	A	S	10
T	R	A	T	O	10
A	A	S	A	S	8
10	10	10	10	10	

HORIZONTAL: Campo, Amor, Rodas, Trato e Asas.

VERTICAL: Carta, Amora, Modas, Prata e Ossos.

Veja se você consegue resolver esta. As letras são:

A A A A A A A A E, L  
 R R R R I, M  
 O O O C, P  
 S S D, Z

Nós conseguimos fazer 100 PONTOS.

Quantos você consegue?

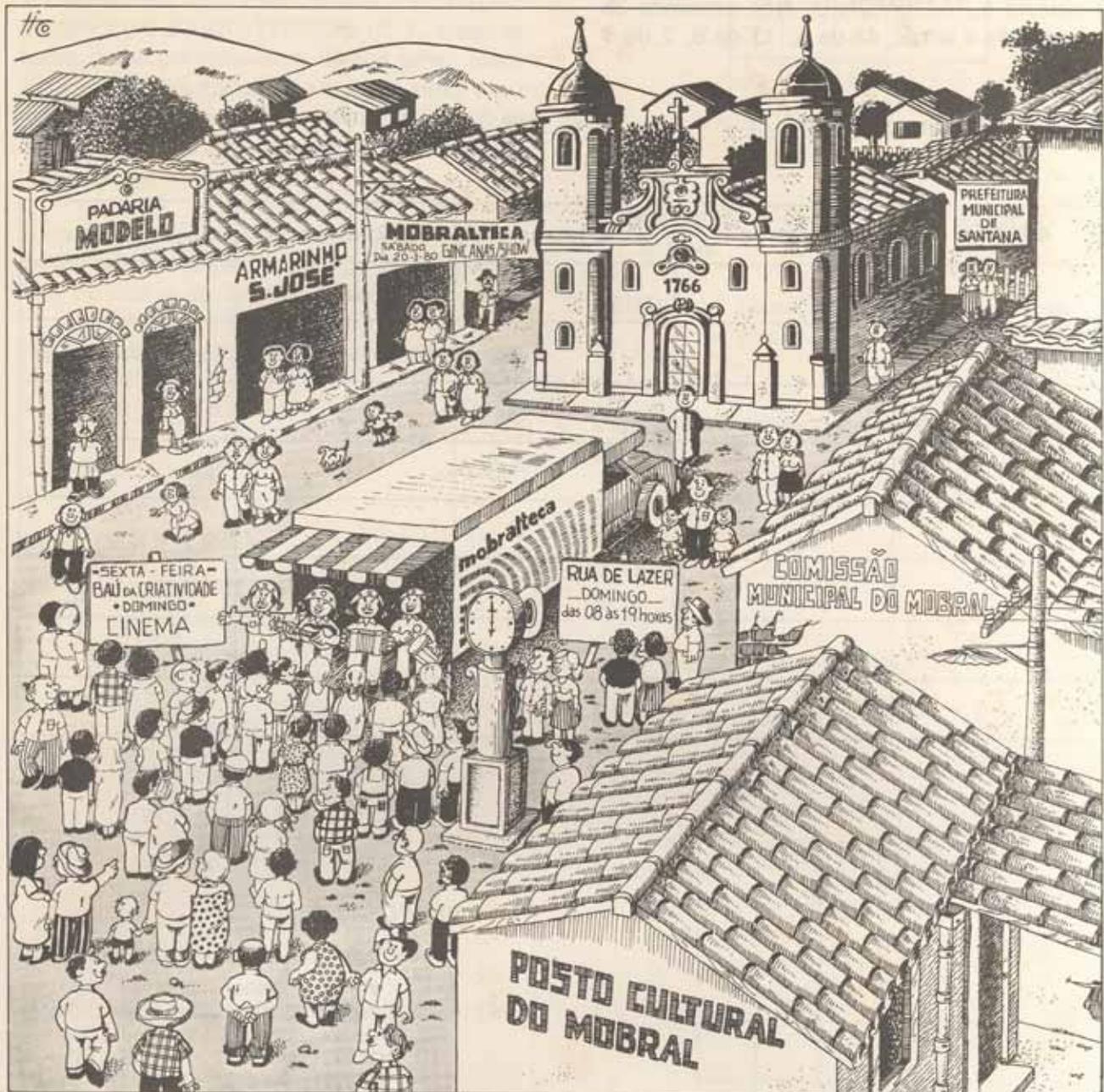

RESPOSTA:

S	V	L	O	S
O	R	O	D	V
R	V	I	V	R
E	M	V	R	V
Z	V	P	V	C



# JOGO DO KIM

(Relembra a regra do PASSATEMPOS n.º 1)



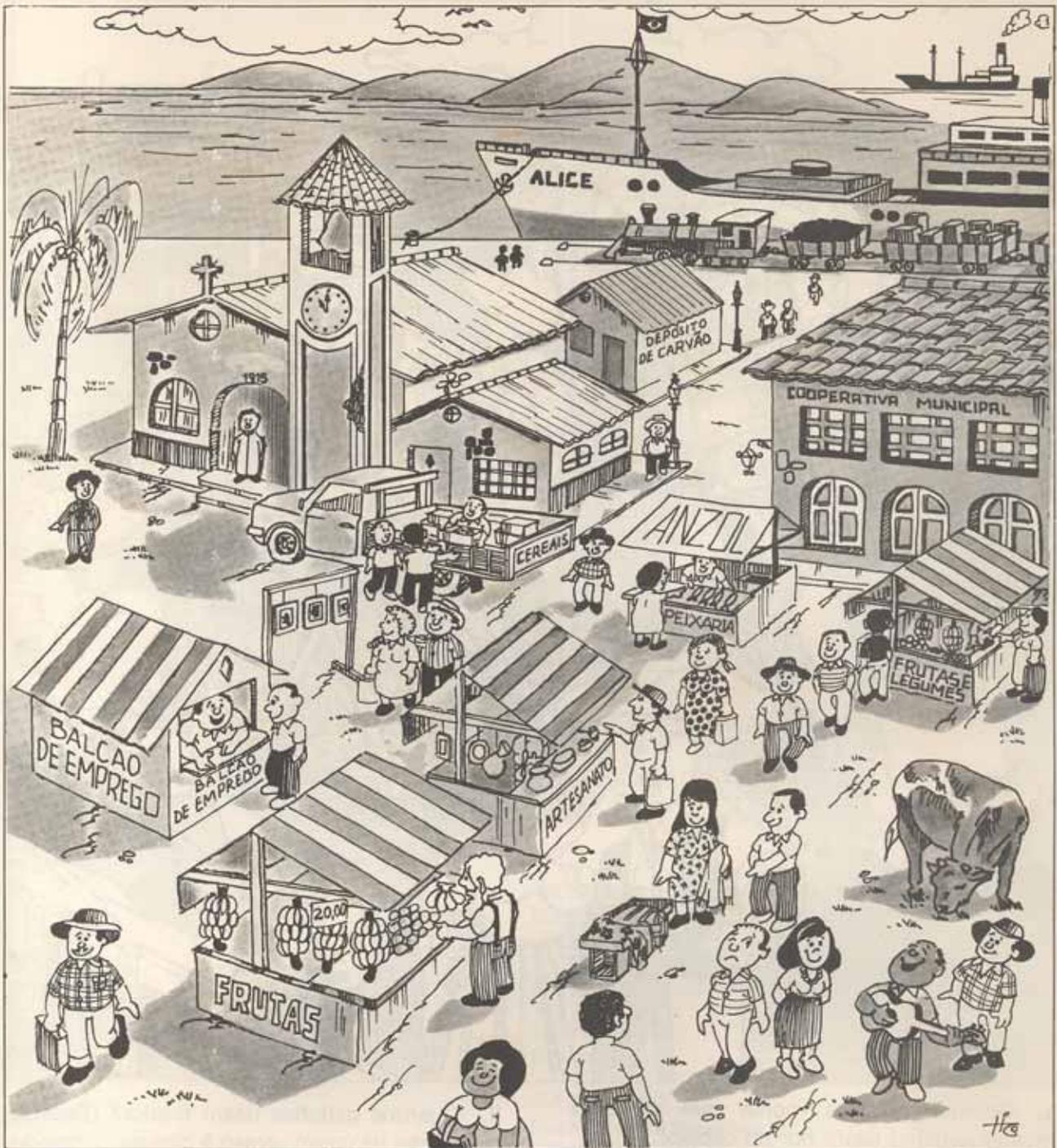
Olhe o desenho acima durante 1 minuto e em seguida responda:

- quantas pessoas estão se apresentando na MOBRALTECA?
- que animal aparece na praça?

Não conseguiu responder? Então olhe melhor o desenho pois as perguntas serão mais difíceis:

1. Em que município está a MOBRALTECA?
2. Que horas são?
3. Que atividades a MOBRALTECA desenvolverá no domingo?
4. Qual o nome da padaria?
5. O que está sendo anunciado na faixa?
6. Onde fica a Comissão Municipal do MOBREAL?
7. Quantas pessoas estão na porta do armarinho?
8. Quem está se apresentando no palco da MOBRALTECA?
9. Onde fica o Posto Cultural?
10. Qual o ano de construção da igreja?

Tente este agora:



1. Qual o animal que aparece no desenho?
2. Quais as barracas que fazem parte da feira?
3. Quantas embarcações existem na ilustração?
4. O que se vende na barraca ao lado da de peixe?
5. Que horas marca o relógio da igreja?
6. Quantas pessoas estão sendo atendidas no Balcão de Emprego?
7. Quantas pessoas estão descarregando o caminhão?
8. Qual é o nome da embarcação que está no porto?
9. Quanto custa um cacho de bananas?
10. Quem está na porta da igreja?
11. Qual é a árvore que aparece na ilustração?
12. Onde fica a Cooperativa Municipal?
13. Qual é o nome da barraca de peixe?
14. O que está escrito na carroceria do caminhão?
15. Onde fica o depósito de carvão?



1. Quantas prendas (nome que se dá à mulher gaúcha) usam flor no cabelo?
2. O que fazem os gaúchos que usam esporas?
3. O que faz o gaúcho que não está usando barbicacho? (Peça de seda, ou de sola, que o gaúcho usa, por baixo do queixo, para prender o chapéu à cabeça).
4. Que instrumentos estão sendo tocados?
5. De quem é a sela que aparece sobre o tronco?
6. Onde estão penduradas as guaiacas? (Nome que se dá ao cinturão do gaúcho).
7. Quantos espetos de carne estão assando?

8. Quantos gaúchos usam tirador? (Espécie de avental de couro, preso à cintura, cobrindo a perna esquerda).
9. Qual o nome da estância?
10. Quantos cavalos aparecem no desenho?
11. O que fazem os gaúchos que estão usando boleadeira? (Laço com três pedras na ponta usado para laçar o gado).
12. Que animal está de costas no desenho?
13. Quantas prendas usam vestido de tecido estampado?
14. Quantos pares estão dançando?
15. O que têm na mão as prendas que estão dançando?

AUTORIA

Centro Cultural do MOBREAL – CECUT

SUPERVISÃO

Maria Luiza Gonçalves Cavalcanti

COORDENAÇÃO

Sandra Magaldi

ELABORAÇÃO

Maria Elizabeth Braga Murinho

Teresa Paiva Chaves

COLABORAÇÃO

Lygia Marina Moraes

Julia Pereira de Mello

Regina Maria P. Brasil Corrêa

Ida Chamis

PROGRAMAÇÃO VISUAL

GECOM/SEARG

DIAGRAMAÇÃO

Maria Lucia Ayres d'Aquino

ILUSTRAÇÃO

Everaldo P. da Silva Junior (Tico)

Uma publicação do Centro Cultural do MOBREAL



Impresso no SEGRA