

ESCOLA _____ DATA: ____/____/____

PROF: _____ TURMA: _____

NOME: _____

O jogo da memória

Giro, a girafa, está ensinando um novo jogo de cartas para a cobra Silvia. É um jogo que testa a memória.

- Ganha quem encontrar mais pares de figuras - Giro explica.

Ele coloca as cartas enfileiradas com as figuras viradas para baixo.

Silvia vira uma carta com o desenho de um gato, e vira outra com uma árvore.

- Não faz par - ele diz, virando de volta as duas cartas.

É a vez do Giro. Ele escolhe uma carta diferente para virar. Uma casa. E uma árvore.

- Não faz par - ele diz.

- Eu já sei, agora! - Silvia exclama, e vira as duas árvores.

Giro franze a testa. Ele está perdendo. De repente, ele aponta para fora da janela.

- Veja só aquilo!

Silvia vai até a janela e olha.

- Não estou vendo nada - ela diz, voltando.

- Pensei ter visto um pássaro bonitinho - Giro diz, virando uma carta com o desenho de uma bicicleta. E outra igual!

- Ahá! Um par! - ele exclama.

Silvia não consegue montar na vez dela. Mas Giro consegue. Ele consegue toda vez, agora.

Silvia encara Giro.

- Ei, você espiou as cartas quando eu fui olhar pela janela? - ela pergunta - De repente, você começou a acertar todas as cartas. Você roubou!

Giro fica vermelho.

- Eu não queria que você ganhasse de mim logo na primeira partida!

- Ah, Giro... - ela ri - eu conheço esse jogo há bastante tempo. Estava deixando você ganhar!

Questões

1) Qual é o título do texto?

R.

2) O que Giro está ensinando a Silvia?

R.

3) De acordo com Giro, quem ganha o jogo?

R.

4) Durante o jogo, o que Silvia percebe?

R.

5) Por que Giro olhou as cartas do jogo?

R.