

ENSINOGLOBAL.COM – CATÁLOGO SIMPLIFICADO



FAZEMOS JOGOS POR ENCOMENDA

REPRODUZIMOS JOGOS DE AUTORES DEVIDAMENTE IDENTIFICADOS

CATÁLOGO COMPLETO ENSINO GLOBAL

CATEGORIA	TIPO	PÁGINA
TABULEIROS	<i>BRINDES E PRESENTES PERSONALIZADOS</i>	03
	<i>JOGOS DE RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO – COLETÂNEAS COMPLETAS</i>	05
	<i>JOGOS DE RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO – MODELOS</i>	08
	<i>JOGOS DE RACIOCÍNIO LÓGICO DE LONGA DURAÇÃO</i>	87
	<i>JOGOS DIDÁTICOS – COLETÂNEA</i>	97
	<i>JOGOS DIDÁTICOS – MODELOS</i>	99

BRINDES E PRESENTES PERSONALIZADOS

**BRINDES E PRESENTES PERSONALIZADOS
ACOMPANHA REGRA DO JOGO**



SEMÁFORO

DESAFIO

ALINHAR TRÊS PEÇAS DA MESMA COR NA POSIÇÃO HORIZONTAL, VERTICAL OU DIAGONAL ANTES DO OUTRO PARTICIPANTE

A PRIMEIRA PEÇA A ADENTRAR NO TABULEIRO, EM QUALQUER JOGADA, É SEMPRE A PEÇA VERDE

PEÇAS AMARELAS SOMENTE PODEM ADENTRAR NO TABULEIRO PARA SUBSTITUIR AS PEÇAS VERDES E PEÇAS VERMELHAS (NÃO SUBSTITUÍVEIS)

SOMENTE PODEM ENTRAR NO TABULEIRO PARA SUBSTITUIR PEÇAS AMARELAS



DESAFIO

RESTA UM

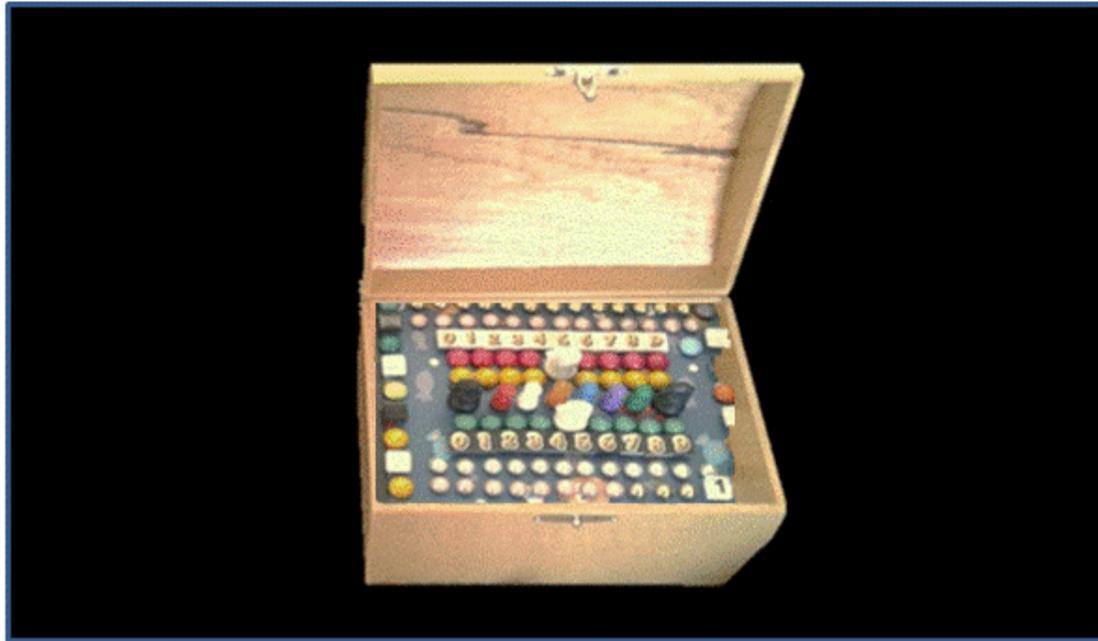
CAPTURAR TODAS AS PEÇAS MENOS UMA

A CAPTURA SE DÁ COMO NO JOGO DE DAMAS

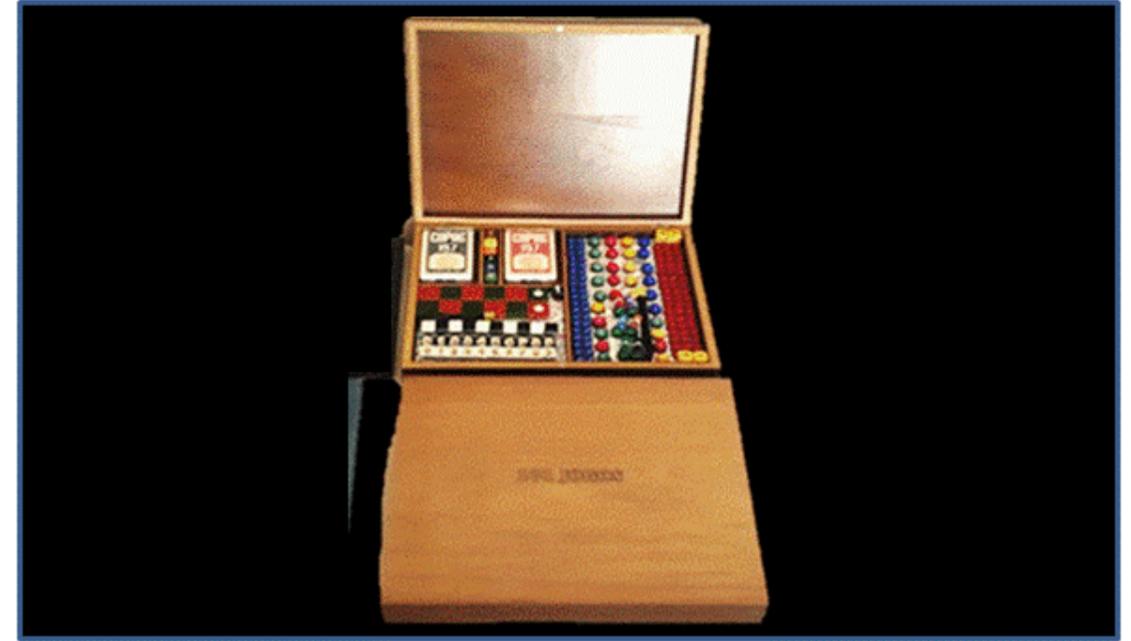
**PREÇO UNITÁRIO: R\$ 50,00
20% DE DESCONTO PARA
COMPRAS ACIMA DE 10 UNIDADES**

**JOGOS DE RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO
COLETÂNEAS COMPLETAS**

EMBALAGEM PARA COLETÂNEAS
JOGOS DO TAMANHO 25 x 18 cm
BAÚ EM MDF, ENVERNIZADO, DE FINO
ACABAMENTO



EMBALAGEM PARA COLETÂNEAS
JOGOS DO TAMANHO 30 x 22 cm
ESTOJO EM MDF, ENVERNIZADO, DE FINO
ACABAMENTO



EMBALAGEM PARA COLETÂNEAS
JOGOS DO TAMANHO 28 x 28 cm
CAIXA DE PAPELÃO REVESTIDA, FECHO IMANTADO,
DE FINO ACABAMENTO



TAMANHO 25 x 18 cm

EMBALAGEM

**BAÚ EM MDF, ENVERNIZADO,
DE FINO ACABAMENTO**

JOGOS (sugestões)

ACHI OU TAPATAN

BEEHIVE

FECHE A CAIXA

JOGO DA GLÓRIA E DO GANSO

JOGO DOS CAVALEIROS

MAIS OU MENOS – CÉDULAS

MARTINETTI

NIM

RESTA UM TRIANGULAR

SEMÁFORO

TAÇAS RUSSAS – GOBBLET GOBBELS

TORRE

TRAVESSIA

JOGOS DE TABULEIRO (10 UNIDADES)

JOGOS DE DADOS (20 UNIDADES),

CARTAS (50 UNIDADES) E DOMINÓ

PREÇOS

1 SUPORTE PARA TABULEIROS, 10 JOGOS

DE TABULEIRO, 6 DADOS, 2 BARALHOS E

1 JOGO DE DOMINÓ – R\$ 300,00

EMBALAGEM (opcional) – R\$ 100,00

**ACOMPANHA CD CONTENDO REGRAS
DOS JOGOS**

TAMANHO 30 x 22 cm

EMBALAGEM

**ESTOJO EM MDF, ENVERNIZADO,
DE FINO ACABAMENTO**

JOGOS (sugestões)

ALL QUEENS

ALQUERQUE

CAPITÃO COOK

CORRIDA DAS CORES (infantil)

FANORONA

HOBBS

INTERSEÇÃO

JOGO REAL DE UR

KING'S VALLEY

OS TRÊS MOSQUETEIROS

REBELDES CHINESES

SALTO DO CAVALO

TIC TAC CHEC

MAIS OS JOGOS DO TAMANHO 25 x 18 cm,

EXCETO MAIS OU MENOS - CÉDULAS

JOGOS DE TABULEIRO (10 UNIDADES)

JOGOS DE DADOS (20 UNIDADES),

CARTAS (50 UNIDADES) E DOMINÓ

PREÇOS

1 SUPORTE PARA TABULEIROS, 10 JOGOS

DE TABULEIRO, 6 DADOS E 2 BARALHOS

– R\$ 250,00

EMBALAGEM (opcional) – R\$ 100,00

TAMANHO 28 x 28 cm

EMBALAGEM

**CAIXA DE PAPELÃO REVESTIDA, FECHO
IMANTADO, DE FINO ACABAMENTO**

JOGOS (sugestões)

ATARI GO

AVANÇO

GATOS E CÃES

PRESENTE (infantil)

RASTROS

RESTA UM

MAIS OS JOGOS DO TAMANHO

25 x 18 cm, EXCETO MAIS OU MENOS -

CÉDULAS E DO TAMANHO 30 x 22 cm

JOGOS DE TABULEIRO (10 UNIDADES) E

JOGOS DE DADOS (20 UNIDADES)

PREÇOS

1 SUPORTE PARA TABULEIROS, 10

JOGOS DE TABULEIRO E 6 DADOS

– R\$ 200,00

EMBALAGEM (opcional) – R\$ 100,00

**NA COMPRA DE QUALQUER UM DESSES
KITS COM EMBALAGEM GANHE UM JOGO
NO TAMANHO 21 x 21 cm (MODELOS NO
TAMANHO 25 x 18 cm)**

**ESCOLHA OS JOGOS QUE FARÃO PARTE
DE SUA COLEÇÃO (MODELOS A SEGUIR)**

**JOGOS DE RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO
MODELOS DISPONIBILIZADOS EM COLETÂNEAS OU INDIVIDUALMENTE**

PREÇO UNITÁRIO SEM EMBALAGEM

TAMANHOS 25 x 18 cm, 28 x 28 cm E 30 x 22 cm

1 SUPORTE PARA TABULEIROS E REGRAS DO JOGO – R\$ 50,00

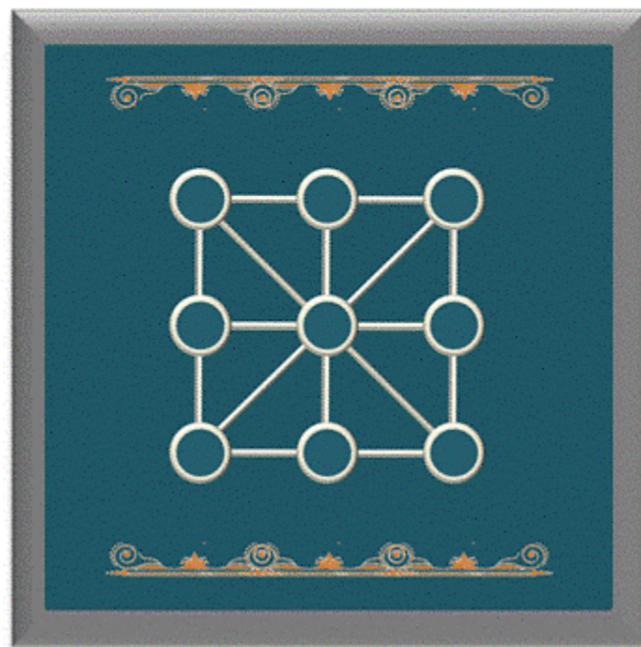
20% DE DESCONTO PARA COMPRAS ACIMA DE 10 UNIDADES

TAMANHO 45 x 45 cm – A COMBINAR

JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

ACHI OU TAPATAN – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 2 PARTICIPANTES



ORIGEM: GANA (ÁFRICA)
PERÍODO:
CURIOSIDADE: JOGO DE ALINHAMENTO

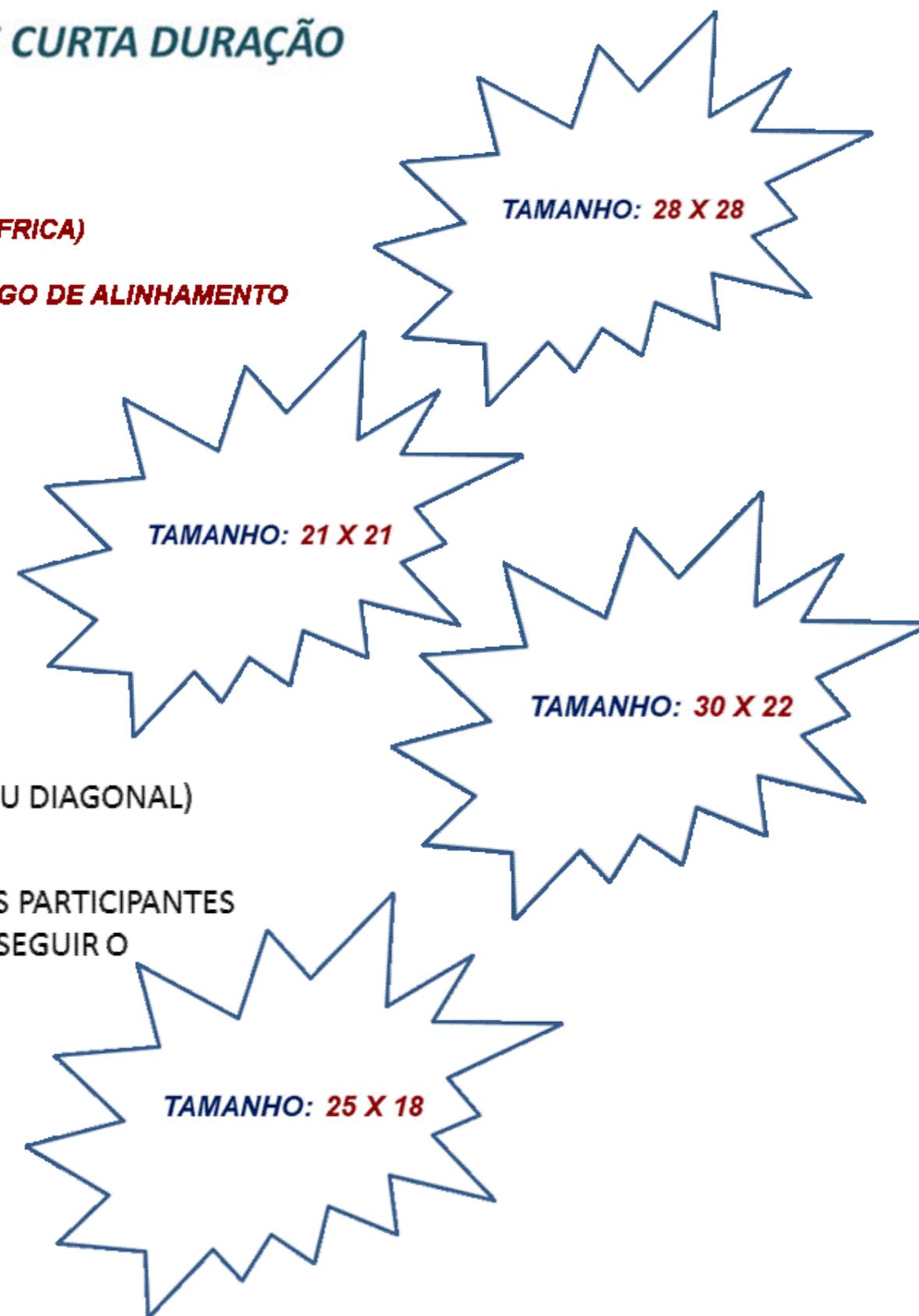
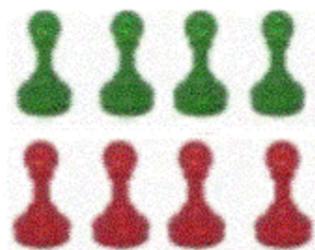
DESAFIO

ALINHAR TRÊS PEÇAS EM LINHA RETA (HORIZONTAL, VERTICAL OU DIAGONAL)
ANTES DO OUTRO PARTICIPANTE

APÓS A COLOCAÇÃO DAS PEÇAS, CASO NÃO HAJA VENCEDOR, OS PARTICIPANTES
DEVEM, ALTERNADAMENTE, MOVIMENTAR SUA PEÇAS ATÉ CONSEGUIR O
ALINHAMENTO

CONTEÚDO

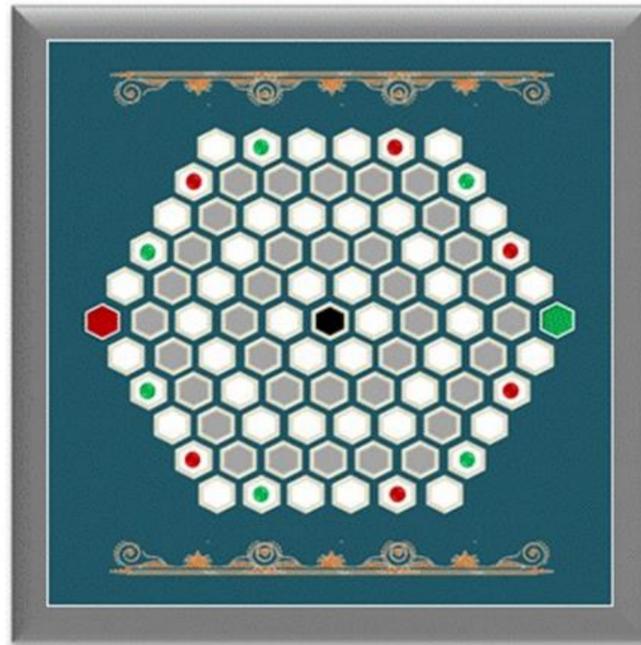
8 PEÇAS IMANTADAS



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

AGON OU GUARDAS DA RAINHA – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 2 PARTICIPANTES



ORIGEM: FRANÇA

PERÍODO: SÉCULO XVIII

CURIOSIDADE: MISTURA DE BATALHA E CORRIDA



DESAFIO

POSICIONAR A SUA RAINHA NO CENTRO DO TABULEIRO, CERCADA POR SEIS SOLDADOS DE SEU EXÉRCITO, ANTES DO OUTRO PARTICIPANTE

CONTEÚDO

14 PEÇAS IMANTADAS

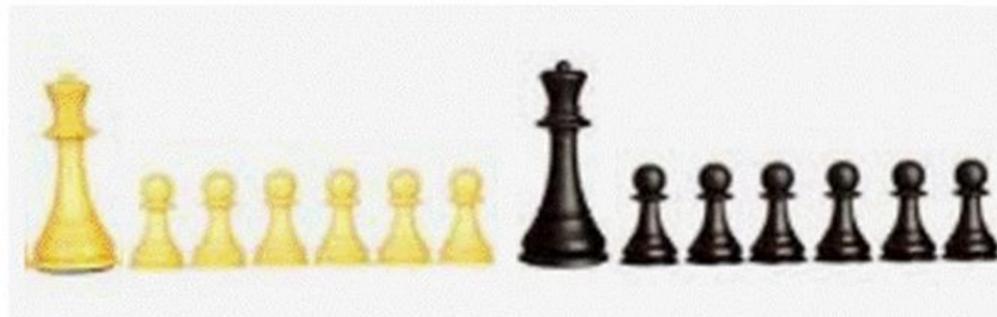
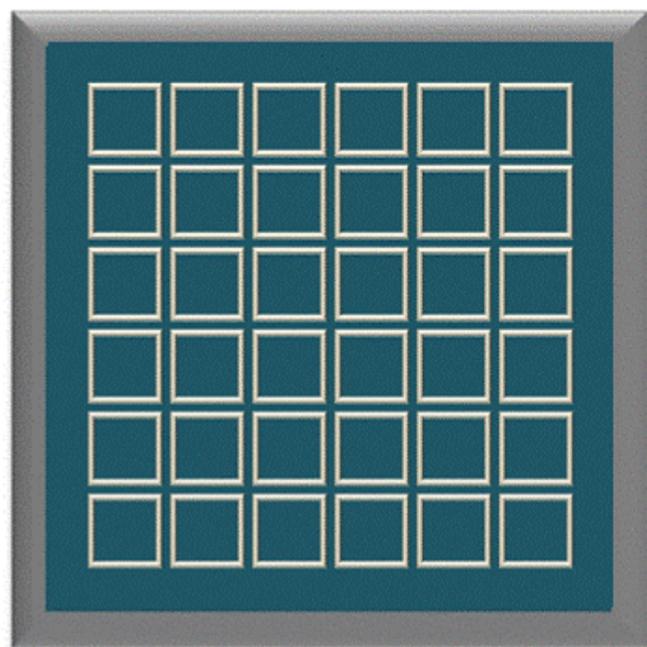


FOTO MERAMENTE ILUSTRATIVA

JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

ÁLAPO – JOHANNES TRANELLIS E REINHOLD WITTIG

PARA 2 PARTICIPANTES



ORIGEM: ALEMANHA

PERÍODO: 1982

CURIOSIDADE: MOVIMENTOS SEMELHANTES AO JOGO DE XADREZ

DESAFIO

POSICIONAR UMA PEÇA SUA NA ÚLTIMA CASA OPOSTA DO TABULEIRO E NÃO SER CAPTURADO NESSA CASA

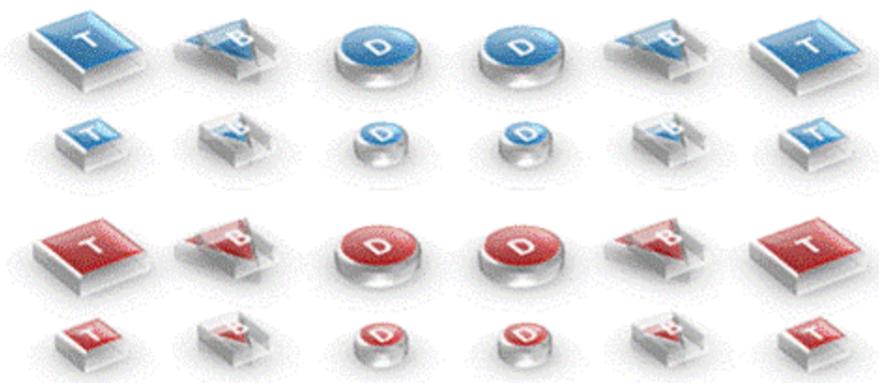
AS PEÇAS GRANDES CAMINHAM E CAPTURAM CONFORME AS PEÇAS DO XADREZ

AS PEQUENAS CAMINHAM E CAPTURAM DA MESMA FORMA, MAS CAMINHAM APENAS UMA CASA DE CADA VEZ



CONTEÚDO

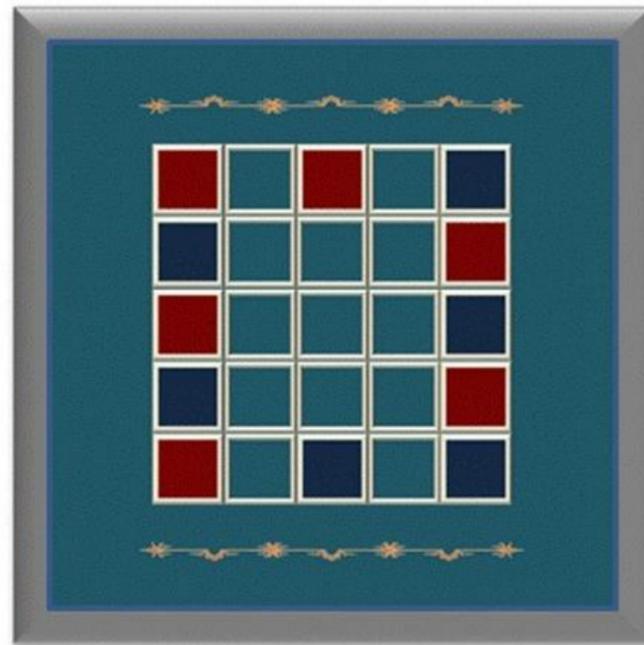
24 PEÇAS IMANTADAS



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

ALL QUEENS – ELLIOT RUDELL

PARA 2 PARTICIPANTES



ORIGEM: E.U.A.

PERÍODO: 2008

CURIOSIDADE: MOVIMENTOS IGUAIS AOS
DA DAMA NO XADREZ



DESAFIO

POSICIONAR UMA DE SUAS DAMAS DE MODO QUE ELA POSSA CAPTURAR QUATRO
OUTRAS DAMAS SUAS DE UMA SÓ VEZ

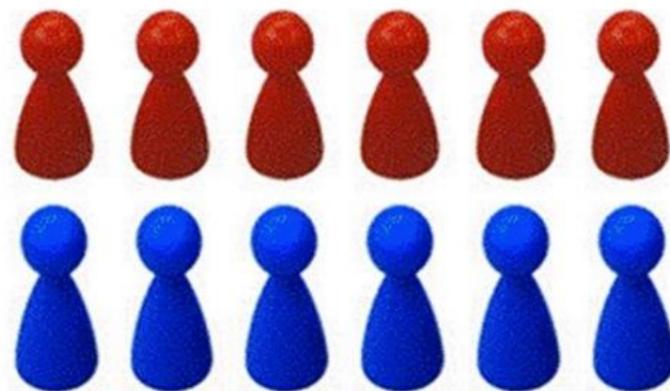
AS PEÇAS CAMINHAM COMO A DAMA DO XADREZ, OU SEJA, QUANTAS CASAS
QUISEREM NA HORIZONTAL, VERTICAL OU DIAGONAL

ENTRETANTO, NÃO PODEM CAPTURAR OU SALTAR PEÇAS SUAS OU DO OUTRO
PARTICIPANTE



CONTEÚDO

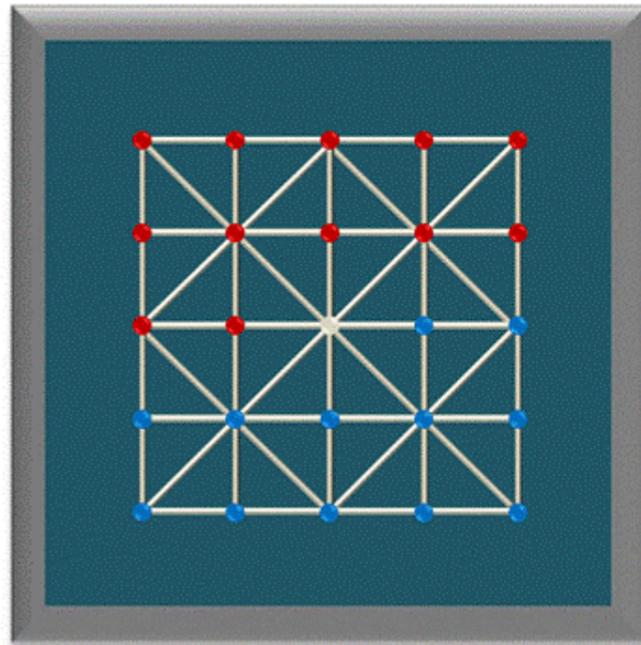
12 PEÇAS IMANTADAS



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

ALQUERQUE – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 2 PARTICIPANTES



ORIGEM: EGITO

PERÍODO: 3000 a. C.

CURIOSIDADE: JOGO ANTEPASSADO DAS DAMAS

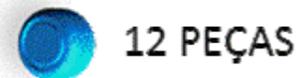
DESAFIO

CAPTURAR (COMO NO JOGO DE DAMAS) TODAS OU A MAIOR PARTE DAS PEÇAS DO OUTRO PARTICIPANTE

A CAPTURA É OBRIGATÓRIA

CONTEÚDO

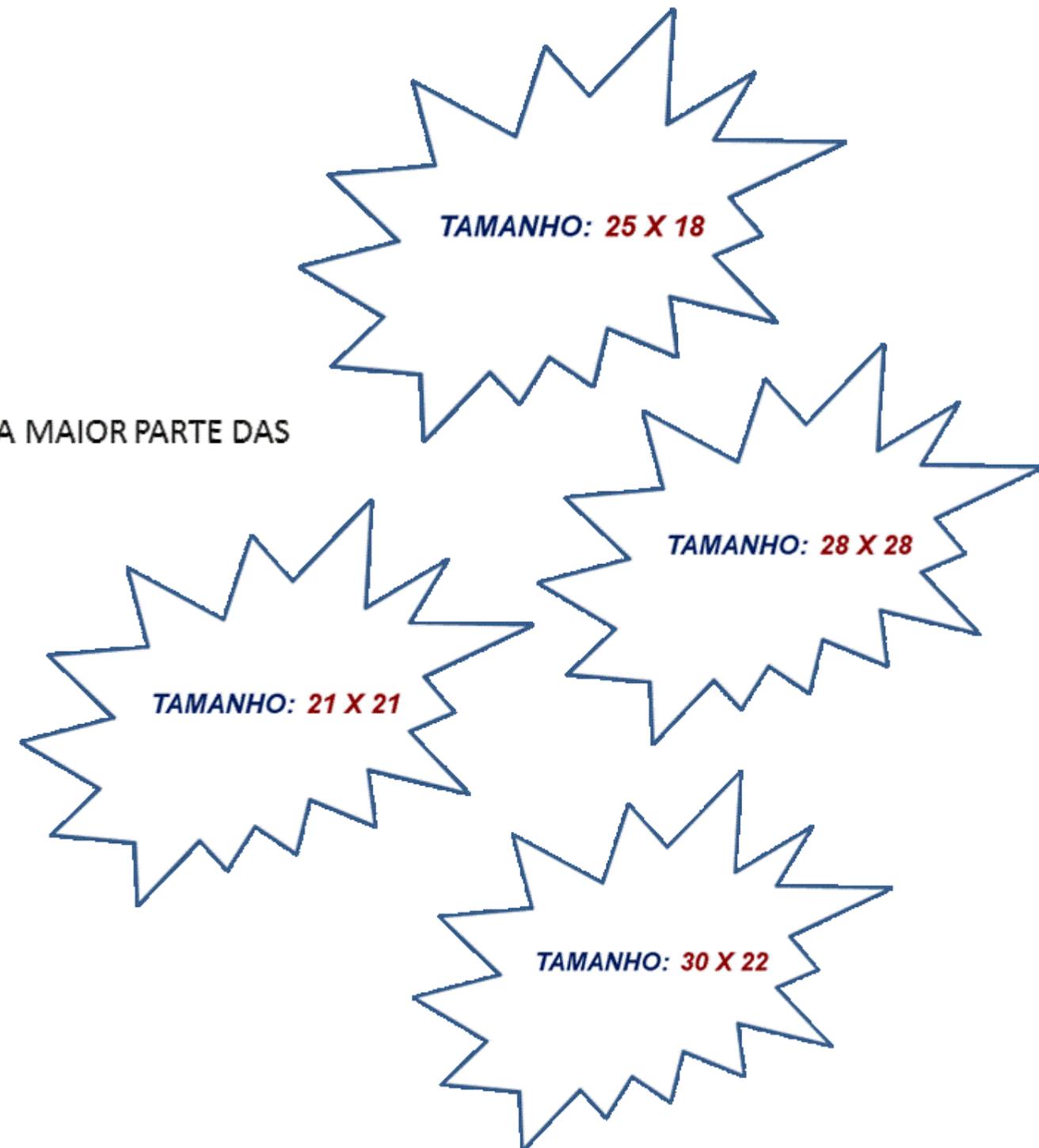
24 PEÇAS IMANTADAS



12 PEÇAS



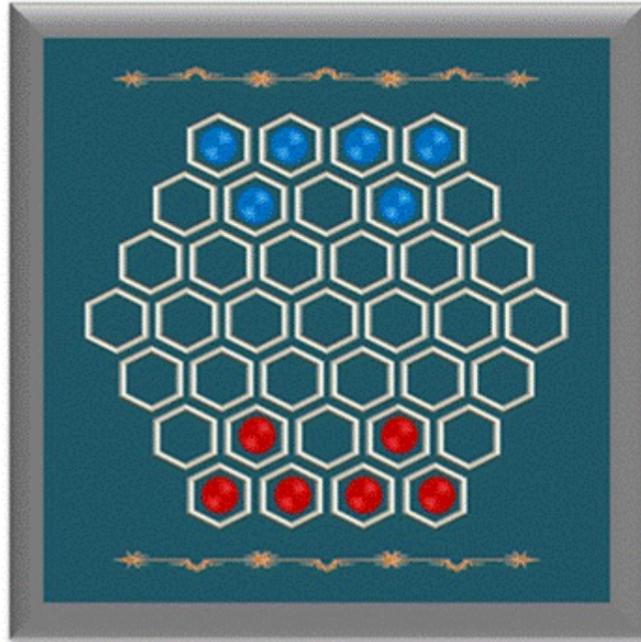
12 PEÇAS



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

ANNUVIN – JEFF ROY

PARA 2 PARTICIPANTES



ORIGEM: E.U.A.
PERÍODO: 2001
**CURIOSIDADE: QUANTO MENOR
A QUANTIDADE DE PEÇAS DE UM
JOGADOR, MAIS PODEROSAS ELAS FICAM**



DESAFIO

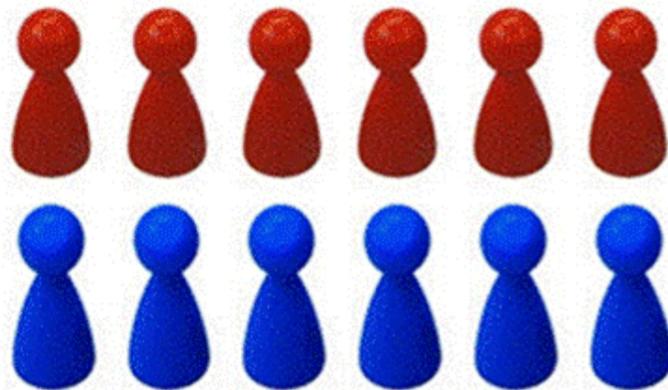
CAPTURAR (COMO NO JOGO DE XADREZ) PELO MENOS CINCO PEÇAS DO OUTRO PARTICIPANTE

OS PARTICIPANTES DEVEM, ALTERNADAMENTE, MOVER SUAS PEÇAS (UMA DE CADA VEZ) EM QUALQUER DIREÇÃO (HORIZONTAL, VERTICAL OU DIAGONAL), **TANTAS CASAS QUANTAS FOREM AS SUAS PEÇAS CAPTURADAS MAIS UMA**, COM O OBJETIVO DE CAPTURAR AS PEÇAS DO OUTRO PARTICIPANTE, COMO NO JOGO DE XADREZ



CONTEÚDO

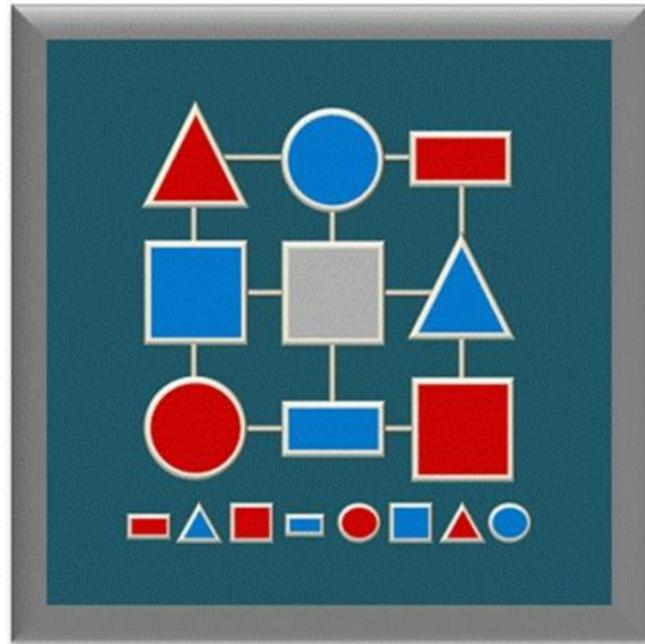
12 PEÇAS IMANTADAS



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

ARRUMAÇÃO – CARLOS AÍRTON COUTINHO

PARA 1 PARTICIPANTE



ORIGEM: BRASIL

PERÍODO: 2018

CURIOSIDADE: DESENVOLVIDO PARA ENSINO DE CONCEITOS DE GEOMETRIA (FIGURAS PLANAS RETAS E REDONDAS)

DESAFIO

COLOCAR TODAS AS PEÇAS DO JOGO EM SUAS POSIÇÕES ORIGINAIS, NO TABULEIRO

TAMANHO: 28 X 28

CONTEÚDO

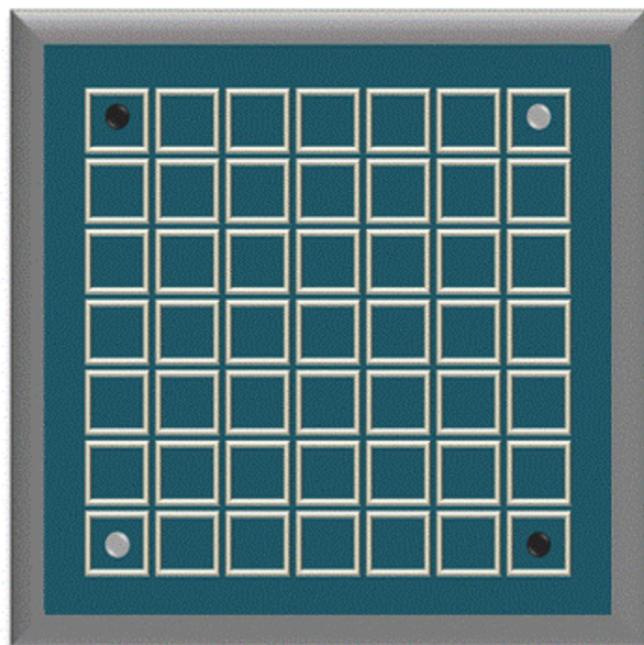
8 PEÇAS GEOMÉTRICAS IMANTADAS



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

ASSIMILAÇÃO – DAVE CRUMMACK E CRAIG GALLEY

PARA 2 PARTICIPANTES



ORIGEM: **E.U.A.**

PERÍODO: **1988**

CURIOSIDADE: **O NOME ORIGINAL DO JOGO ERA INFECÇÃO**



DESAFIO

AO FINAL DA PARTIDA POSSUIR MAIS PEÇAS NO TABULEIRO QUE O OUTRO PARTICIPANTE

AS PEÇAS COLOCADAS NA POSIÇÃO INICIAL PODEM MOVER-SE UMA OU DUAS CASAS NA DIREÇÃO HORIZONTAL, VERTICAL OU DIAGONAL

SE MOVEREM-SE UMA SÓ CASA O PARTICIPANTE GANHA MAIS UMA PEÇA (QUE É COLOCADA NO LUGAR ORIGINAL DA PEÇA MOVIMENTADA), MAS SE MOVEREM-SE DUAS CASAS NÃO GANHAM A PEÇA EXTRA, MAS PODEM CAPTURAR PEÇAS

CONTEÚDO

80 PEÇAS IMANTADAS

 40 PEÇAS

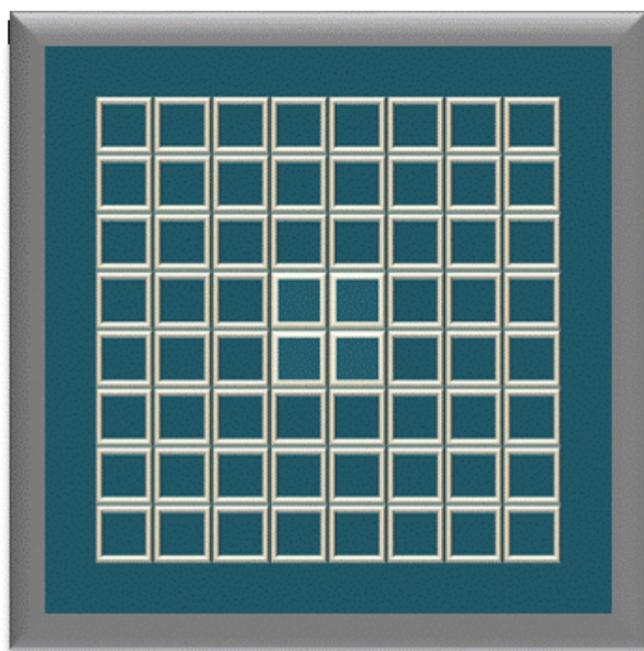
 40 PEÇAS



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

ATARI GO – YASUTOSH YASUDA

PARA 2 PARTICIPANTES



DESAFIO

EFETUAR A PRIMEIRA CAPTURA DE UMA PEÇA DO OUTRO PARTICIPANTE

CONTEÚDO

80 PEÇAS IMANTADAS

 40 PEÇAS

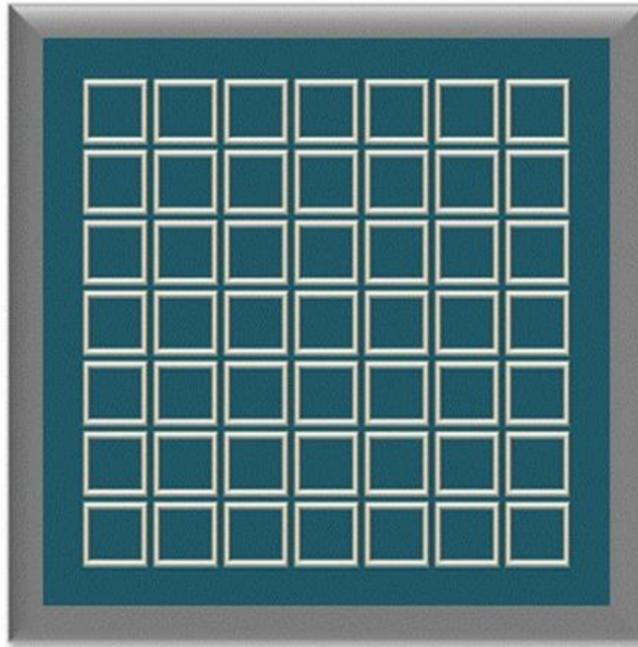
 40 PEÇAS



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

AVANÇO – DAN TROYKA

PARA 2 PARTICIPANTES



ORIGEM: E.U.A.
PERÍODO: 2000
CURIOSIDADE: ADOTADO NO CAMPEONATO NACIONAL DE JOGOS MATEMÁTICOS 2019



DESAFIO

COLOCAR UMA ÚNICA PEÇA NA CASA FINAL DO OUTRO PARTICIPANTE
MOVIMENTAR PARA FRENTE (NA VERTICAL OU DIAGONAL)
CAPTURAR OPCIONALMENTE (COMO O PEÃO DO XADREZ)

CONTEÚDO

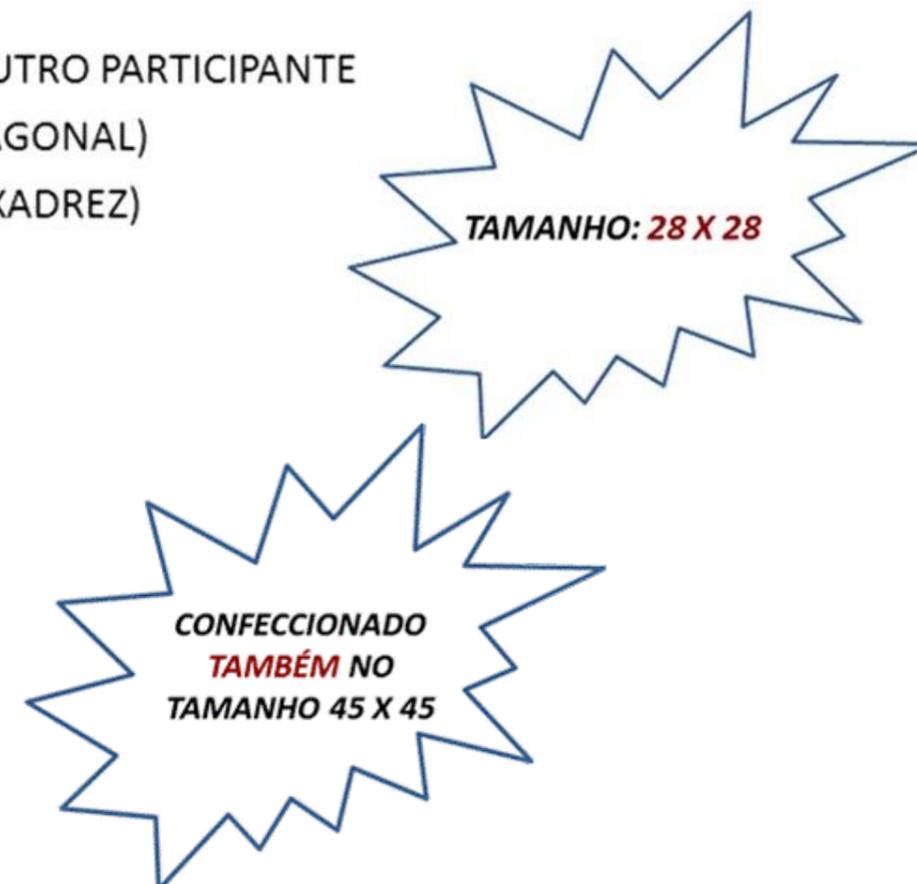
32 PEÇAS IMANTADAS



16 PEÇAS



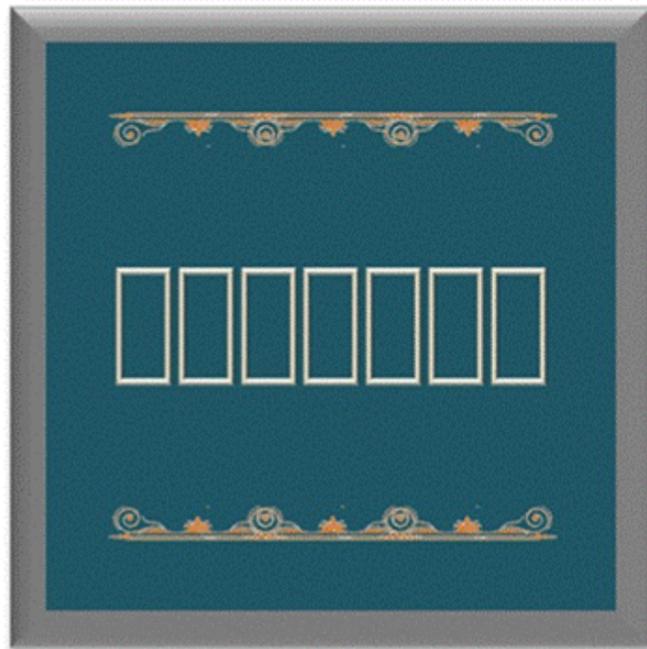
16 PEÇAS



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

BANDO DE SAPOS – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 1 PARTICIPANTE



DESAFIO

INVERTER A POSIÇÃO DOS SAPOS NO TABULEIRO (SAPOS VERMELHOS NO LUGAR DOS SAPOS VERDES E SAPOS VERDES NO LUGAR DOS SAPOS VERMELHOS) SALTANDO UNS SOBRE OS OUTROS SEM CAPTURAR

CONTEÚDO

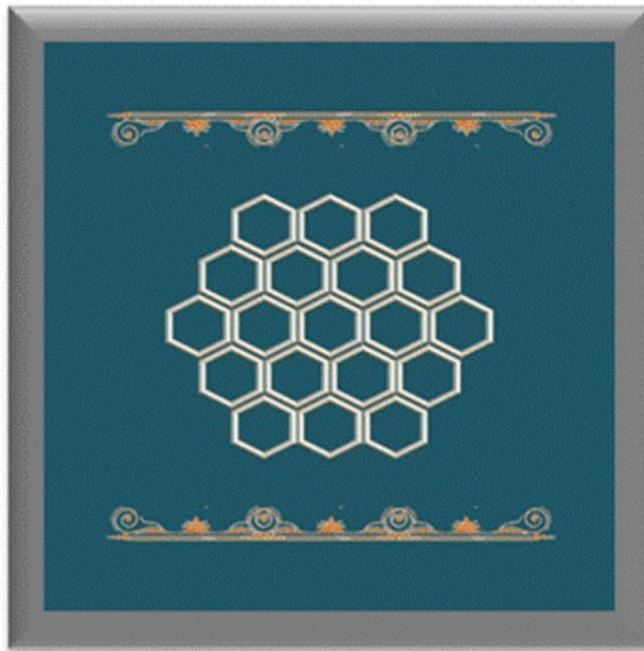
6 PEÇAS IMANTADAS



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

BEEHIVE (COLMEIA) – MITSUO YAMAMOTO

PARA 2 PARTICIPANTES

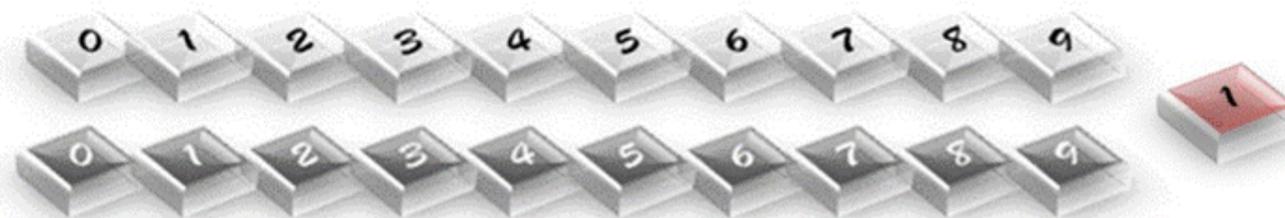


DESAFIO

FAZER MAIS PONTOS (SOMA DAS PEÇAS NO TABULEIRO) QUE O OUTRO PARTICIPANTE

CONTEÚDO

20 PEÇAS IMANTADAS



TAMANHO: 28 X 28

ORIGEM: JAPÃO

PERÍODO: 1998

CURIOSIDADE: JOGO DE QUEBRA – CABEÇAS NUMÉRICO

TAMANHO: 25 X 18

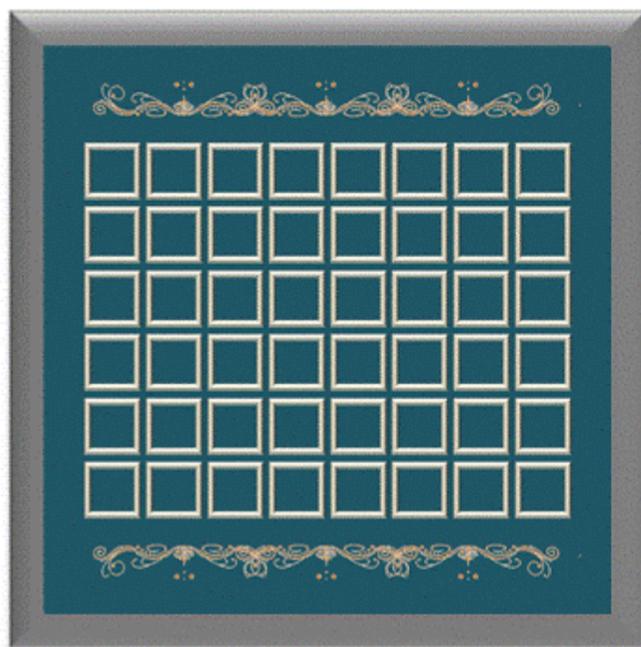
TAMANHO: 21 X 21

TAMANHO 30 X 22

JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

BLOQUEIO – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 2 PARTICIPANTES

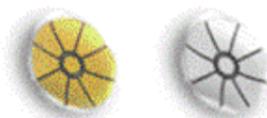


DESAFIO

NÃO DEIXAR ALTERNATIVA DE MOVIMENTAÇÃO PARA O OUTRO PARTICIPANTE
A MOVIMENTAÇÃO SOMENTE É POSSÍVEL PARA CASAS ADJACENTES
(HORIZONTAIS, VERTICAIS OU DIAGONAIS) EM QUE HAJA PEÇAS PRETAS

CONTEÚDO

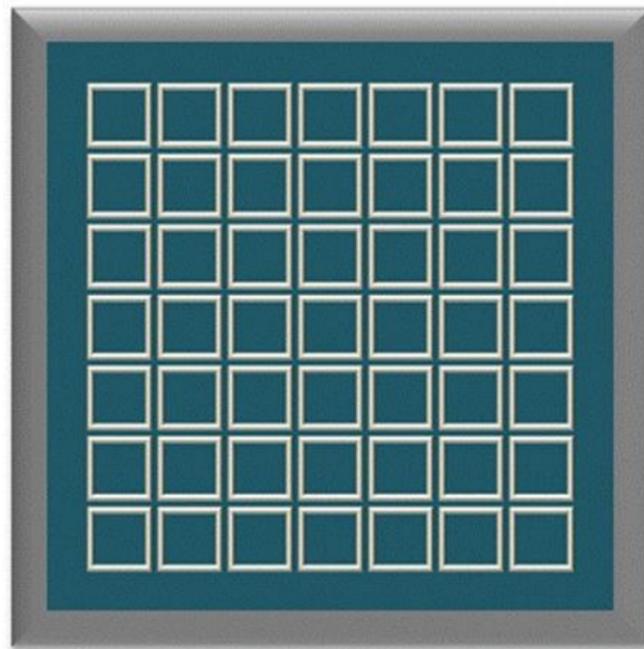
50 PEÇAS IMANTADAS



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

BLOQUEIO (QUORIDOR) – KIRKO MARCHESI

PARA 2 OU 4 PARTICIPANTES



ORIGEM: ITÁLIA

PERÍODO: 1997

CURIOSIDADE: VENCEDOR DO MENSA SELECT DE 1997

PRÊMIO ANUAL DADO PELA AMERICAM MENSA AOS CINCO JOGOS DE TABULEIRO MAIS "ORIGINAIS, DESAFIADORES E BEM PROJETADOS" DO ANO



DESAFIO

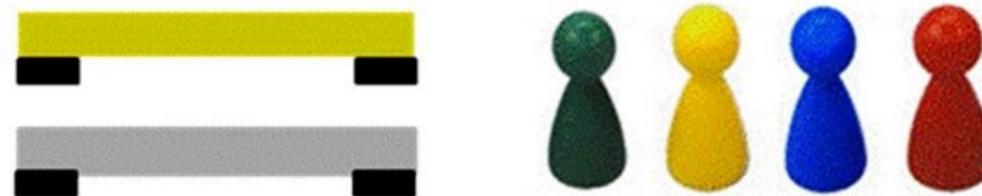
COLOCAR SEU PEÃO EM QUALQUER UMA DAS CASAS DA PRIMEIRA LINHA DO OUTRO PARTICIPANTE

OS PARTICIPANTES COLOCARÃO BARREIRAS PARA IMPEDIR O AVANÇO DOS SEUS ADVERSÁRIOS, NÃO PODENDO BLOQUEAR TOTALMENTE O SEU CAMINHO

OS PEÕES SE MOVIMENTAM APENAS PARA AS CASAS ORTOGONAIS (HORIZONTAIS OU VERTICAIS), PARA FRENTE OU PARA TRÁS, CONTORNANDO AS BARREIRAS

CONTEÚDO

20 PEÇAS IMANTADAS



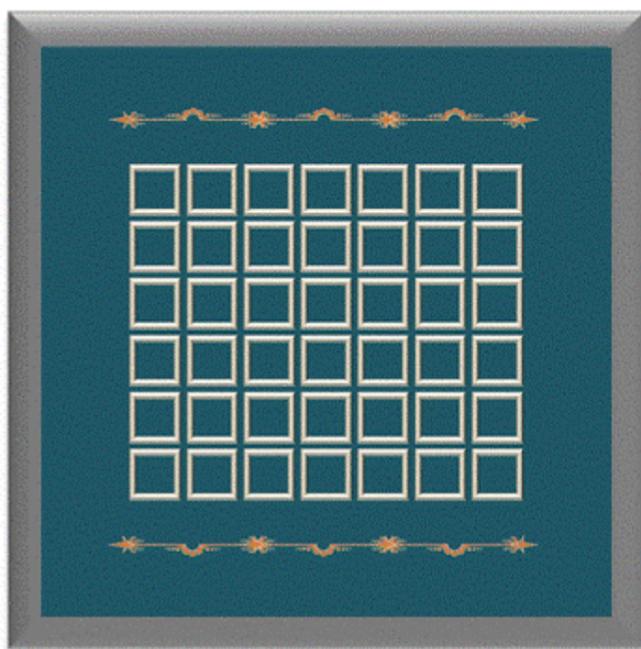
SE 2 PARTICIPANTES: 8 BARREIRAS PARA CADA PARTICIPANTE

SE 4 PARTICIPANTES: 4 BARREIRAS PARA CADA PARTICIPANTE

JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

CAPITÃO COOK – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 2 PARTICIPANTES



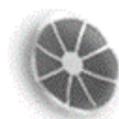
ORIGEM: INGLATERRA
PERÍODO: SÉCULO XVIII
CURIOSIDADE: JOGO CRIADO PELO NAVEGADOR
INGLÊS JAMES COOK

DESAFIO

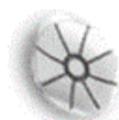
ALINHAR QUATRO PEÇAS NA POSIÇÃO HORIZONTAL, VERTICAL OU DIAGONAL,
(SUPORTADAS POR OUTRAS PEÇAS) ANTES DO OUTRO PARTICIPANTE

CONTEÚDO

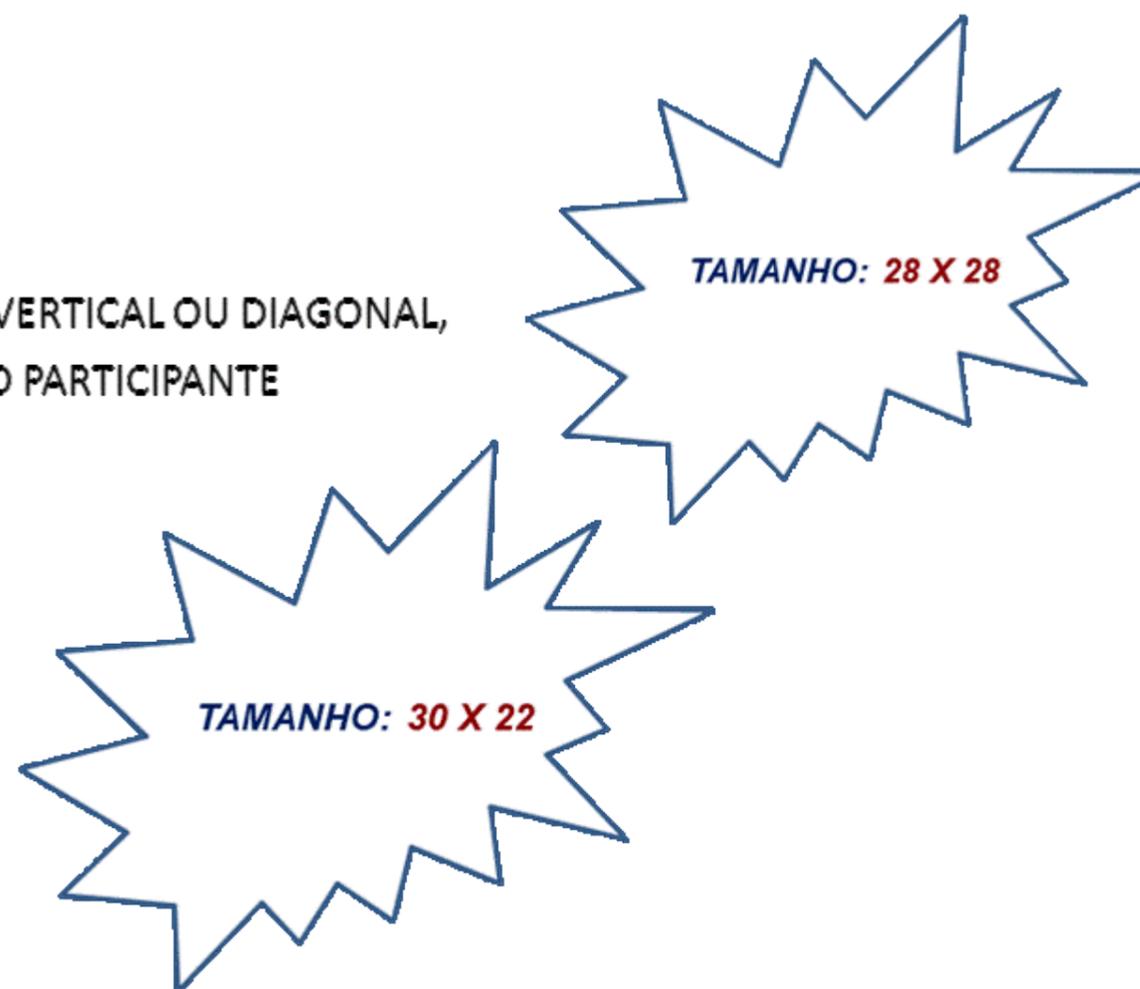
42 PEÇAS IMANTADAS



21 PEÇAS



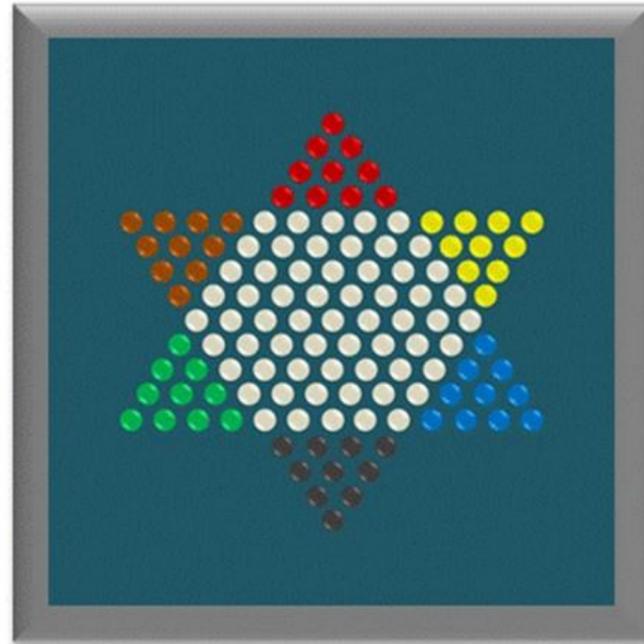
21 PEÇAS



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

DAMAS CHINESAS – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 2 A 6 PARTICIPANTES



ORIGEM: ALEMANHA

PERÍODO:

CURIOSIDADE: JOGO ORIGINÁRIO DO JOGO HALMA,
CUJO NOME ORIGINAL ERA STERN-HALMA



DESAFIO

OCUPAR AS CASAS OPOSTAS À SUA COM TODAS AS SUAS PEÇAS ANTES DO
OUTRO PARTICIPANTE

SALTAR PEÇAS SEM CAPTURAR

CONTEÚDO

60 PEÇAS IMANTADAS

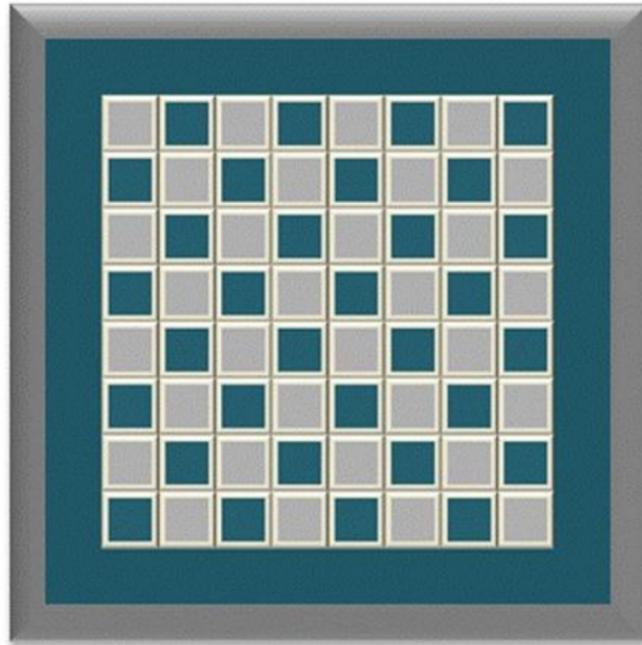


DEZ PEÇAS DE CADA

JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

DAMAS INGLESAS OU ITALIANAS – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 2 PARTICIPANTES



ORIGEM: EUROPA
PERÍODO: SÉCULO XII
CURIOSIDADE: JOGO ORIGINÁRIO DO ALQUERQUE,
XADREZ E GAMÃO

REIS JOGAVAM XADREZ E RAINHAS
(DAMAS) JOGAVAM DAMAS

DESAFIO

CAPTURAR (SALTAR PEÇAS) OU IMOBILIZAR TODAS AS PEÇAS DO OUTRO PARTICIPANTE

MOVIMENTAR PARA FRENTE EM DIAGONAL

CAPTURAR EM SEQUÊNCIA SENDO O PRIMEIRO MOVIMENTO PARA FRENTE

NAS DAMAS ITALIANAS SOMENTE UMA DAMA PODE CAPTURAR OUTRA DAMA

TAMANHO: 28 X 28

CONTEÚDO

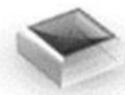
30 PEÇAS IMANTADAS



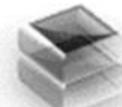
12 PEÇAS



3 DAMAS



12 PEÇAS

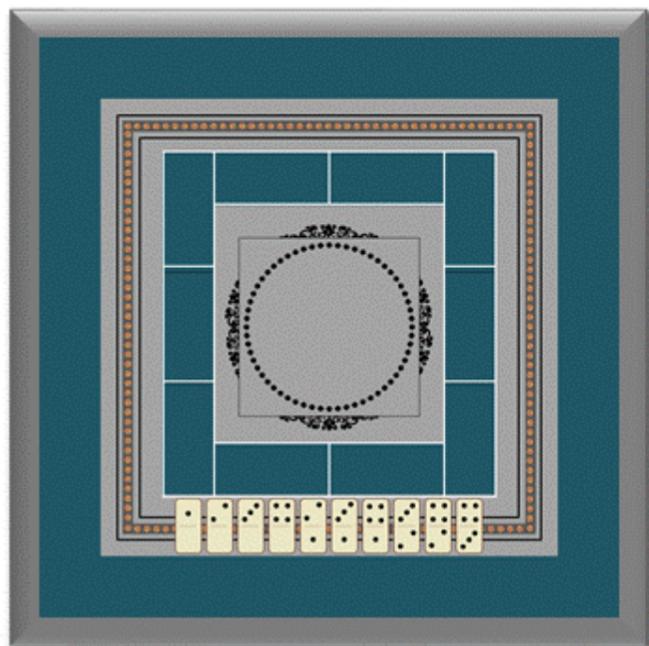


3 DAMAS

JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

ENCAIXE DE 10 – CARLOS AÍRTON COUTINHO

PARA 1 PARTICIPANTE



ORIGEM: BRASIL

PERÍODO: 2018

CURIOSIDADE: A COLOCAÇÃO DE UMA ÚNICA PEÇA NA POSIÇÃO ERRADA IMPLICA NO NÃO CUMPRIMENTO DO DESAFIO

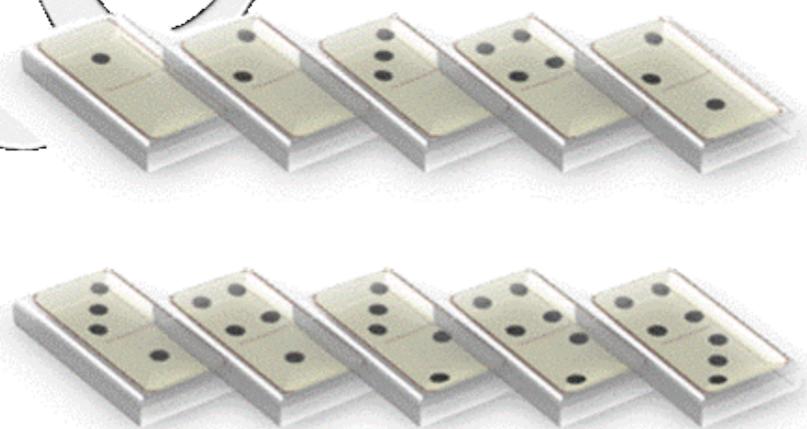
DESAFIO

POSICIONAR AS 10 PEÇAS NO TABULEIRO LIGANDO-AS COMO DOMINÓS.

TAMANHO: 28 X 28

CONTEÚDO

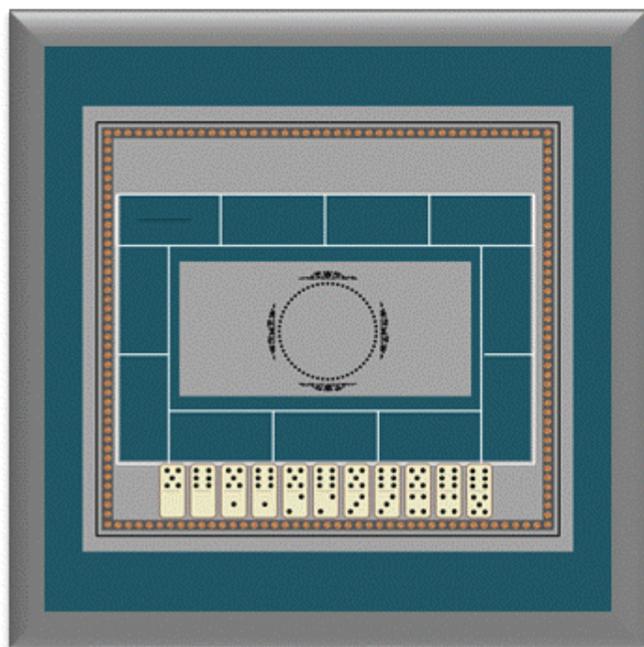
10 DOMINÓS IMANTADOS



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

ENCAIXE DE 11 – CARLOS AÍRTON COUTINHO

PARA 1 PARTICIPANTE



ORIGEM: BRASIL

PERÍODO: 2018

CURIOSIDADE: A COLOCAÇÃO DE UMA ÚNICA PEÇA NA POSIÇÃO ERRADA IMPLICA NO NÃO CUMPRIMENTO DO DESAFIO

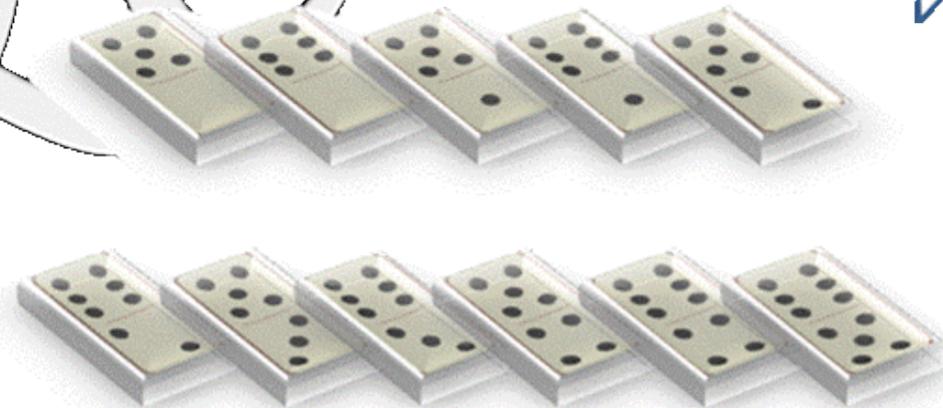
DESAFIO

POSICIONAR AS 11 PEÇAS NO TABULEIRO LIGANDO-AS COMO DOMINÓS

TAMANHO: 28 X 28

CONTEÚDO

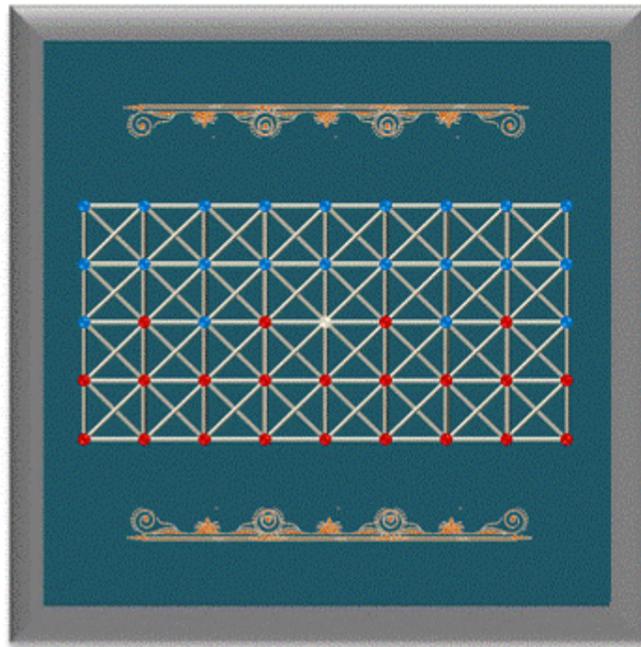
11 DOMINÓS IMANTADOS



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

FANORONA – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 2 PARTICIPANTES



ORIGEM: MADAGASCAR (ILHA AO SUDESTE DA ÁFRICA)
PERÍODO: 1680
CURIOSIDADE: JOGO BASEADO NO ALQUERQUE, MAS COM REGRAS DIFERENCIADAS

DESAFIO

CAPTURAR (POR APROXIMAÇÃO OU POR AFASTAMENTO), TODAS AS PEÇAS DO OUTRO PARTICIPANTE

CONTEÚDO

44 PEÇAS IMANTADAS



22 PEÇAS



22 PEÇAS

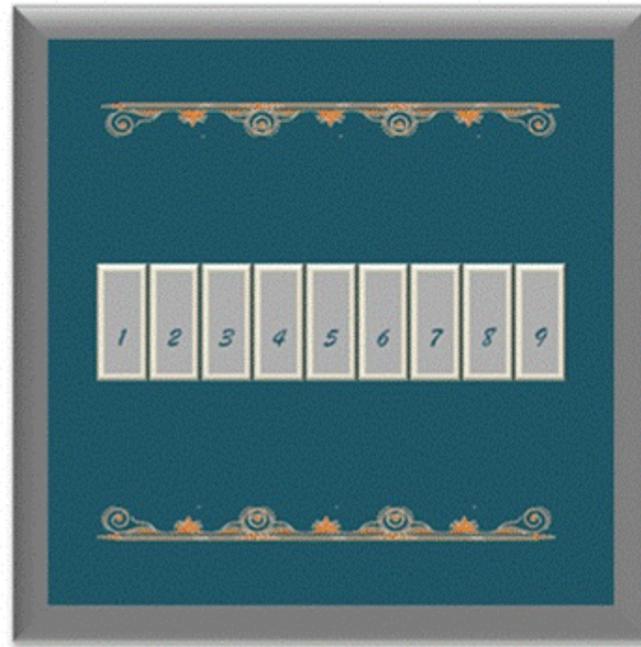
TAMANHO: 30 X 22

TAMANHO: 28 X 28

JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

FECHE A CAIXA – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 2 OU MAIS PARTICIPANTES



DESAFIO

FAZER MENOS PONTOS QUE OS DEMAIS PARTICIPANTES

CONTEÚDO

9 PEÇAS IMANTADAS

2 DADOS



ORIGEM: NORMANDIA (FRANÇA)

PERÍODO: 1800

CURIOSIDADE: JOGO INVENTADO POR MARINHEIROS

NORMANDOS



TAMANHO 30 X 22



TAMANHO: 28 X 28



TAMANHO: 25 X 18

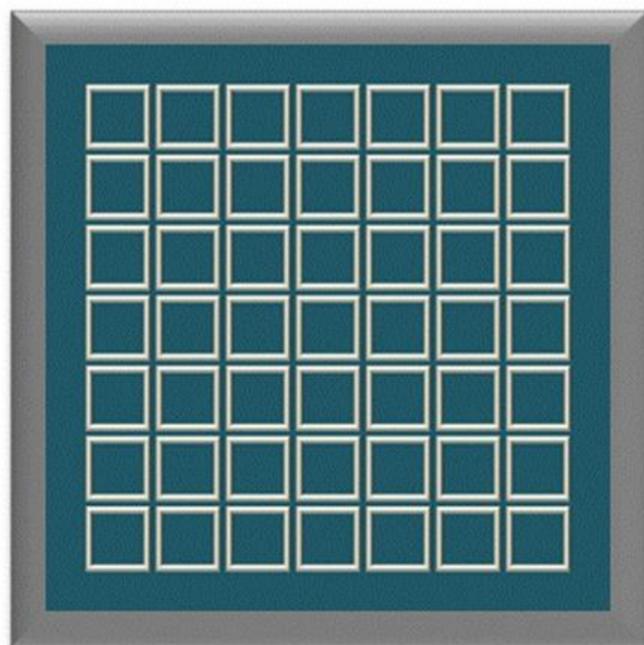


TAMANHO: 21 X 21

JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

FLUME – MARK STEERE

PARA 2 PARTICIPANTES



ORIGEM: E. U. A.

PERÍODO: 2010

CURIOSIDADE: ADOTADO NO CAMPEONATO
NACIONAL DE JOGOS MATEMÁTICOS 2019



DESAFIO

POSSUIR MAIS PEÇAS NO TABULEIRO QUE O OUTRO PARTICIPANTE QUANDO O TABULEIRO ESTIVER TOTALMENTE PREENCHIDO

TAMANHO: 28 X 28

CONTEÚDO

80 PEÇAS IMANTADAS



40 PEÇAS

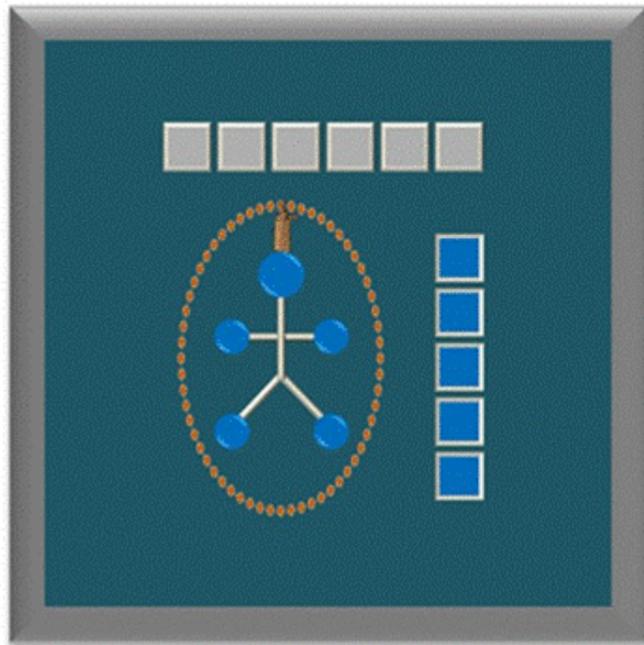


40 PEÇAS

JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

FORÇA – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 2 OU MAIS PARTICIPANTES



DESAFIO

DESCOBRIR A PALAVRA OCULTA TENTANDO ADVINHAR AS LETRAS QUE FAZEM PARTE DA MESMA

CONTEÚDO

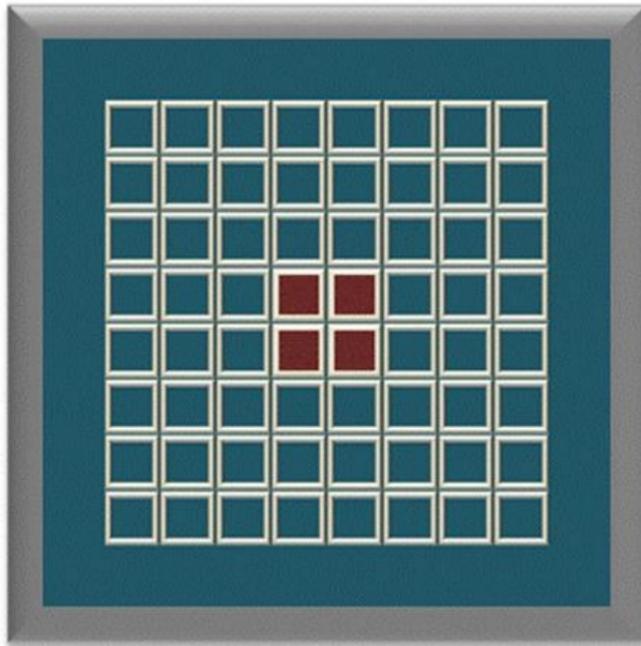
PEÇAS IMANTADAS COM LETRAS
CARTAS COM PALAVRAS



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

GATOS E CÃES – SIMON NORTON

PARA 2 PARTICIPANTES



ORIGEM: **INGLATERRA**

PERÍODO: **1970**

CURIOSIDADE: **ADOTADO NO CAMPEONATO NACIONAL DE JOGOS MATEMÁTICOS 2019**



DESAFIO

IMPOSSIBILITAR O OUTRO PARTICIPANTE DE REALIZAR UMA JOGADA VÁLIDA

JOGADA VÁLIDA É AQUELA EM QUE O PARTICIPANTE COLOCA UMA PEÇA SUA (CÃO OU GATO) EM UMA CASA **NÃO ADJACENTE** (HORIZONTAL OU VERTICAL) A UMA CASA OCUPADA POR UMA PEÇA (CÃO OU GATO) DO OUTRO PARTICIPANTE

TAMANHO: 28 X 28

CONTEÚDO

56 PEÇAS IMANTADAS



28 PEÇAS

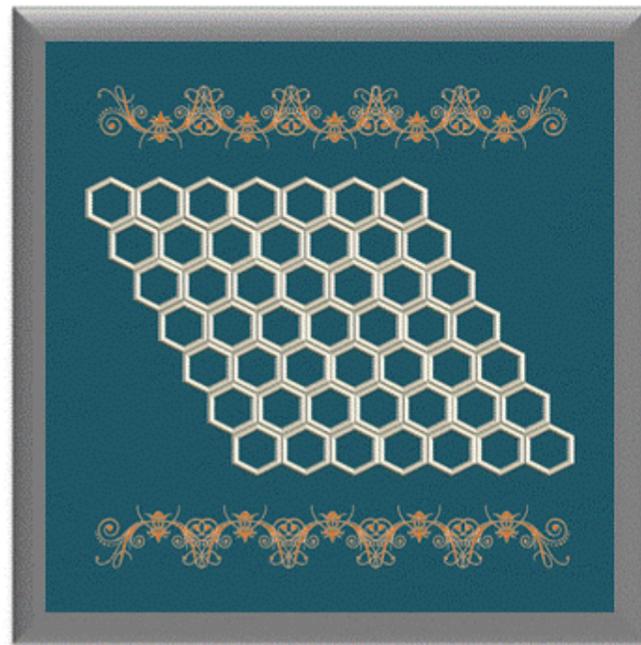


28 PEÇAS

JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

HEX – PIET HEIN (1942) JOHN WASH (1947)

PARA 2 PARTICIPANTES



ORIGEM: DINAMARCA / E.U.A.
PERÍODO: 1942 / 1947
CURIOSIDADE: JOGO INVENTADO EM 1942
E REINVENTADO EM 1947

TAMANHO: 28 X 28

CONFECCIONADO
TAMBÉM NO
TAMANHO 45 X 45

TAMANHO: 30 X 22

DESAFIO

COMPLETAR O CAMINHO (SEM INTERRUPÇÕES) DE UM LADO A OUTRO DO TABULEIRO

CONTEÚDO

50 PEÇAS IMANTADAS



25 PEÇAS

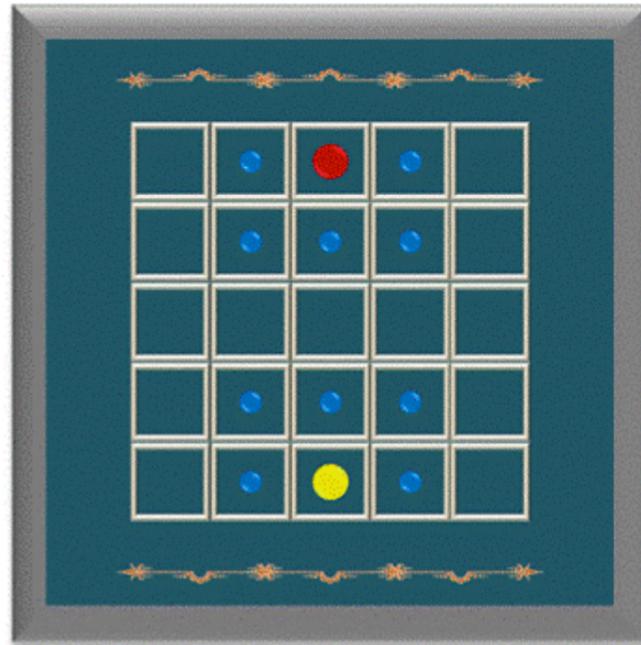


25 PEÇAS

JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

HOBBS – DAN TROYKA

PARA 2 PARTICIPANTES



ORIGEM: E.U.A.

PERÍODO: 2002

CURIOSIDADE: BASEADO NA OBRA DO MATEMÁTICO E FILÓSOFO INGLÊS THOMAS HOBBS, PUBLICADA EM 1651



DESAFIO

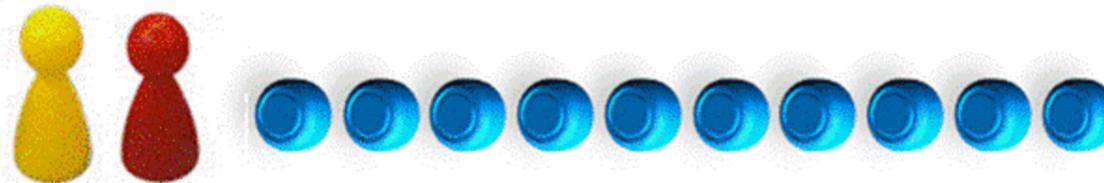
POSICIONAR SEU REI EM CASA ADJACENTE (HORIZONTAL OU VERTICAL) AO REI DO OUTRO PARTICIPANTE OU IMPEDIR QUE O REI DO OUTRO PARTICIPANTE CONSIGA SE MOVIMENTAR

PRIMEIRAMENTE O REI MOVIMENTA-SE PARA TODOS OS LADOS QUANTAS CASAS QUISER, INCLUSIVE MUDANDO DE DIREÇÃO (MOVIMENTO OPCIONAL), E EMPURRA OU PUXA AS PEÇAS DE COR AZUL ADJACENTES, HORIZONTAIS OU VERTICAIS (MOVIMENTO OBRIGATÓRIO)



CONTEÚDO

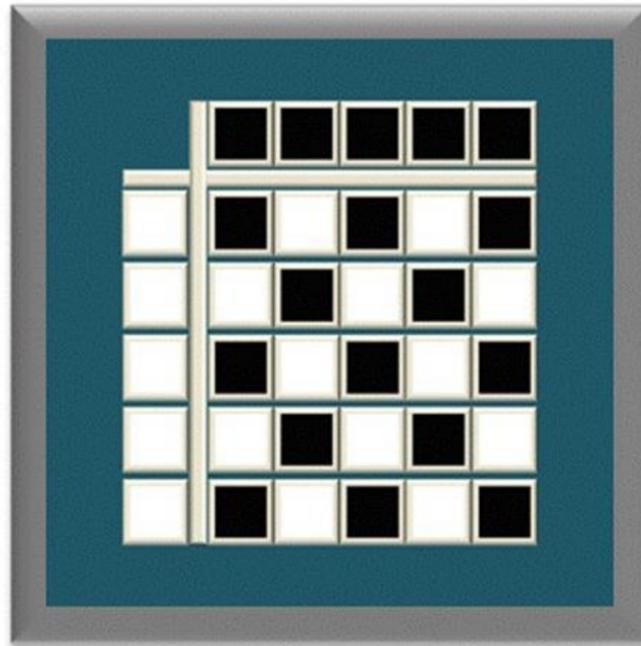
12 PEÇAS IMANTADAS



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

INTERSEÇÃO – AUTOR DESCONHECIDO

PARA 2 PARTICIPANTES



DESAFIO

ALINHAR QUATRO PEÇAS NA POSIÇÃO HORIZONTAL, VERTICAL OU DIAGONAL ANTES DO OUTRO PARTICIPANTE

AS PEÇAS SOMENTE PODEM SER COLOCADAS NAS INTERSECÇÕES DAS PEÇAS DE COR AZUL E VERMELHA COLOCADAS NAS CASAS SEPARADAS PELAS BARRAS



CONTEÚDO

40 PEÇAS IMANTADAS

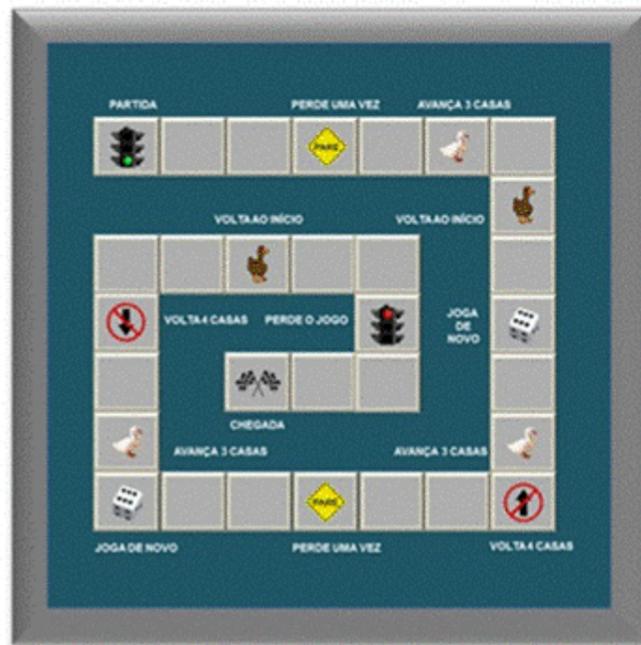
 20 PEÇAS

 18 PEÇAS

JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

JOGO DA GLÓRIA E DO GANSO – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 2, 3 OU 4 PARTICIPANTES



ORIGEM: ITÁLIA
PERÍODO: SÉCULO XVI
CURIOSIDADE: PRIMEIRO JOGO DE TABULEIRO IMPRESSO
DEPOIS DA INVENÇÃO DA PRENSA DE GUTENBERG NO SÉCULO XV

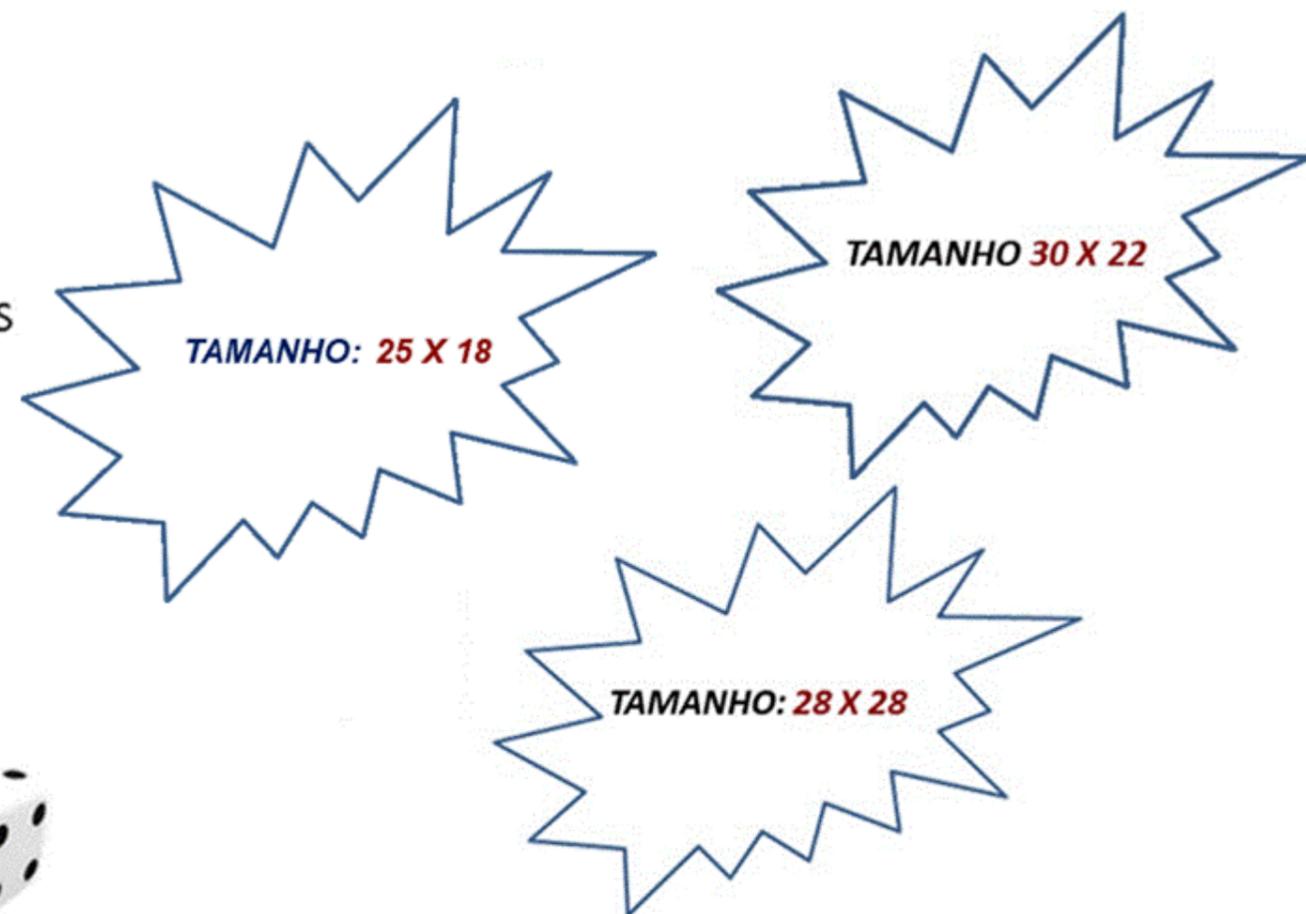
DESAFIO

COMPLETAR O PERCURSO ANTES DOS OUTROS PARTICIPANTES

CONTEÚDO

4 PEÇAS IMANTADAS

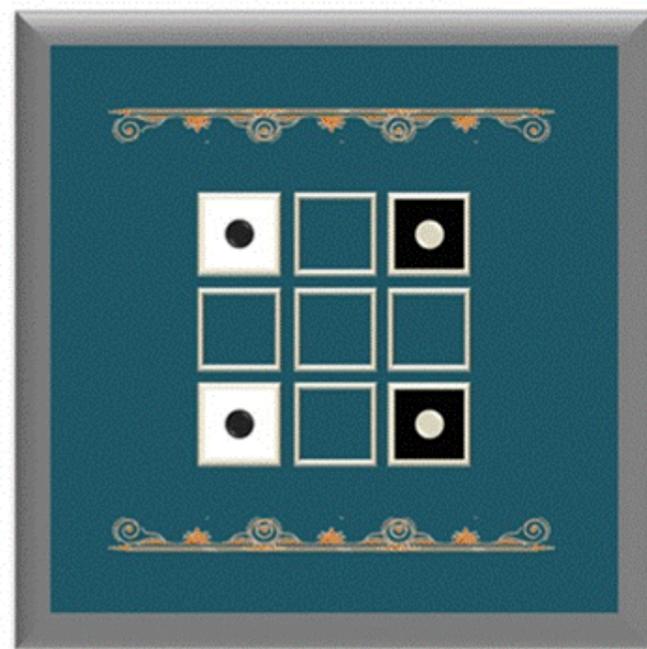
1 DADO



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

JOGO DOS CAVALEIROS – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 1 PARTICIPANTE OU PARA 2 PARTICIPANTES



DESAFIO

POSICIONAR OS DOIS CAVALOS BRANCOS NAS CASAS BRANCAS E OS DOIS CAVALOS PRETOS NAS CASAS PRETAS

OS CAVALOS SE MOVIMENTAM EM “L” COMO NO JOGO DE XADREZ

CONTEÚDO

4 PEÇAS IMANTADAS



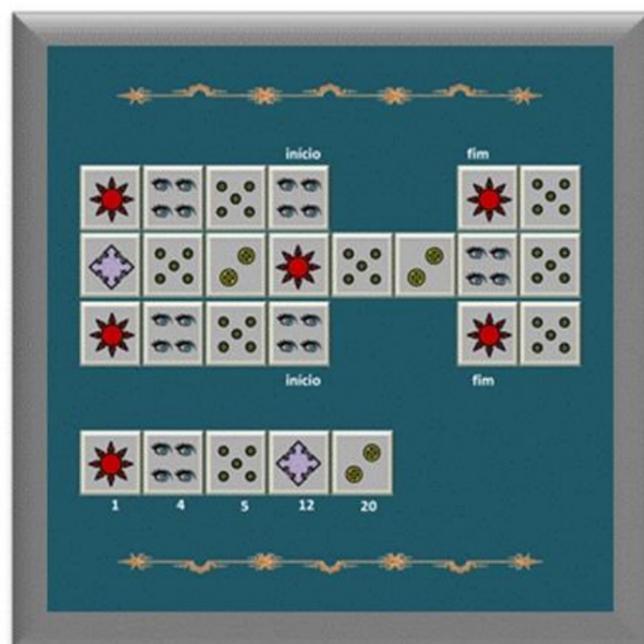
FOTO MERAMENTE ILUSTRATIVA



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

JOGO REAL DE UR – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 2 PARTICIPANTES



ORIGEM: UR (SUMÉRIA) – PÁTRIA DE ABRAÃO – SUL DA MESOPOTÂMIA – ATUAL IRAQUE
PERÍODO: 4000 a.C.
CURIOSIDADE: UM DOS JOGOS MAIS ANTIGOS DO MUNDO

DESAFIO

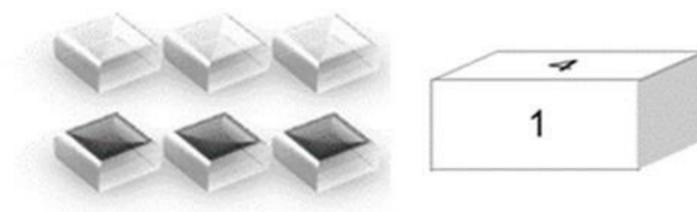
RETIRAR SUAS PEÇAS DO TABULEIRO ANTES DO OUTRO PARTICIPANTE



CONTEÚDO

6 PEÇAS IMANTADAS

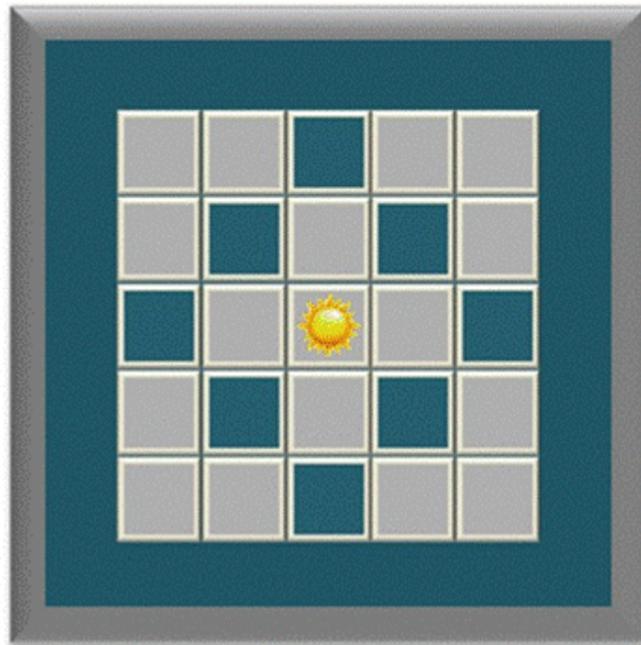
1 DADO (1, 4, 5, 6)



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

KING'S VALLEY – MITSUO YAMAMOTO

PARA 2 PARTICIPANTES



ORIGEM: JAPÃO
PERÍODO: 2006
CURIOSIDADE:

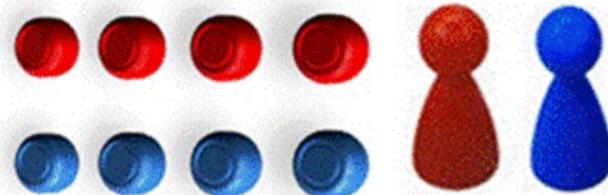
DESAFIO

POSICIONAR O REI NA CASA CENTRAL DO TABULEIRO (SOL) ANTES DO OUTRO PARTICIPANTE

AS PEÇAS MOVIMENTAM-SE NA HORIZONTAL, VERTICAL OU DIAGONAL ATÉ ENCONTRAREM UMA OUTRA PEÇA SUA OU DO OUTRO PARTICIPANTE, OU ATÉ ALCANÇAREM O FINAL DO TABULEIRO

CONTEÚDO

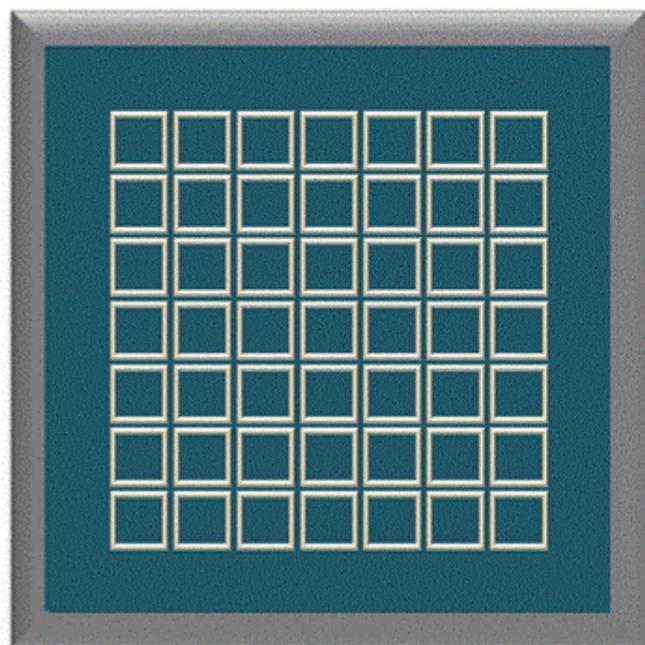
10 PEÇAS IMANTADAS



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

KNIGHT MOVES – DON GREEN

PARA 2 PARTICIPANTES



ORIGEM: E.U.A.
PERÍODO: 2005
CURIOSIDADE: AS PEÇAS SE MOVIMENTAM EM "L" COMO O CAVALO NO JOGO DE XADREZ

DESAFIO

LEVAR A COROA ATÉ A ÚLTIMA CASA DO LADO OPOSTO DO TABULEIRO ANTES DO OUTRO PARTICIPANTE

A COROA É TRANSPORTADA PELOS CAVALEIROS POSICIONADOS NO TABULEIRO
OS CAVALEIROS CAMINHAM PELO TABULEIRO COMO O CAVALO NO JOGO DE XADREZ

TAMANHO: 28 X 28

CONTEÚDO

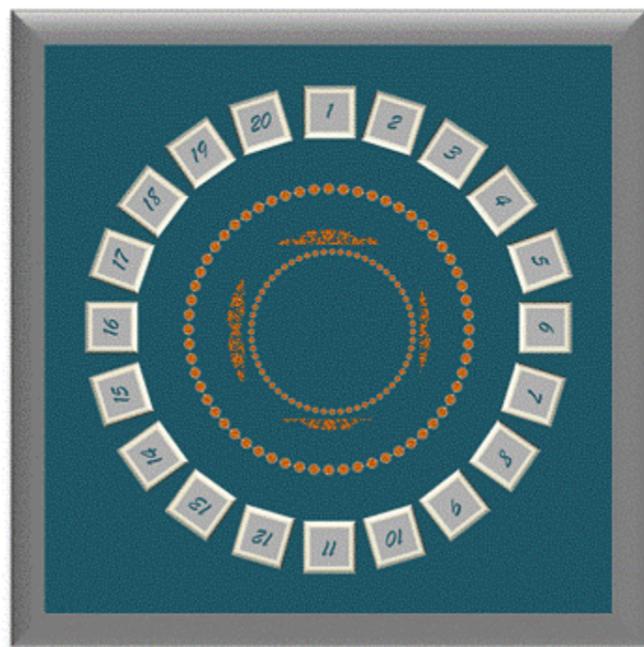
12 PEÇAS IMANTADAS



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

LOOPING – CARLOS AÍRTON COUTINHO

PARA 2 OU MAIS PARTICIPANTES



ORIGEM: BRASIL

PERÍODO: 2002

CURIOSIDADE: JOGO PRECURSOR DO MÉTODO DE ENSINO EDUCACIONAL ENSINO GLOBAL

DESAFIO

FAZER COM QUE SUA PEÇA RECAIA EXATAMENTE SOBRE A CASA 20 ANTES DOS OUTROS PARTICIPANTES

NO FINAL DO PERCURSO, CASO O PARTICIPANTE OBTENHA UM RESULTADO QUE ULTRAPASSE A CASA 20 ELE CONTINUA O PERCURSO (NOVA VOLTA) ATÉ ATINGIR EXATAMENTE A CASA 20

CONTEÚDO

4 PEÇAS IMANTADAS

1 DADO



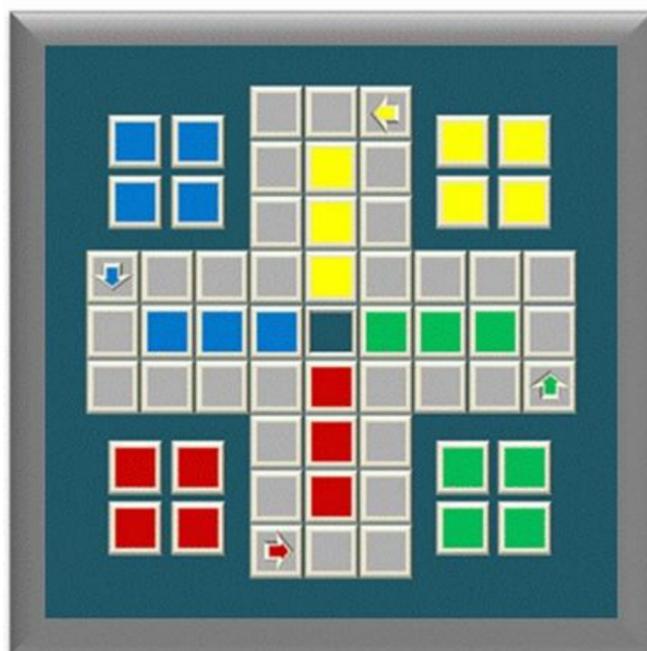
TAMANHO: 30 X 22

TAMANHO: 28 X 28

JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

LUDO REAL – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 2, 3 OU 4 PARTICIPANTES



ORIGEM: ÍNDIA
PERÍODO: SÉCULO VI
CURIOSIDADE: VARIAÇÃO DO JOGO PACHISI – JOGO NACIONAL DA ÍNDIA
O TABULEIRO REPRESENTA O JARDIM DO CASTELO DO IMPERADOR HINDU AKBAR, O GRANDE

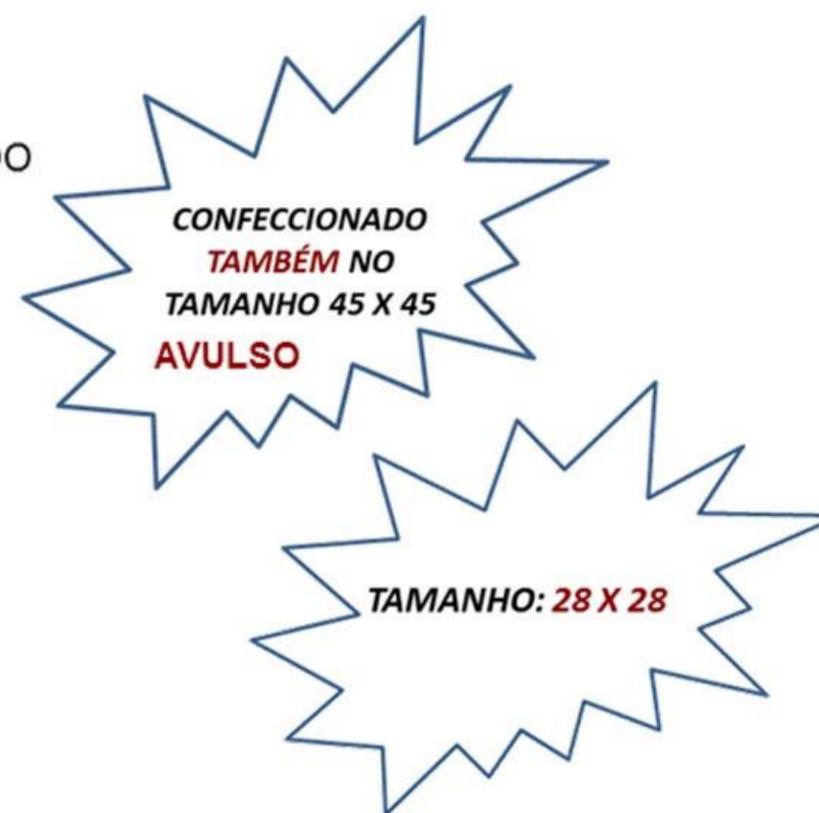
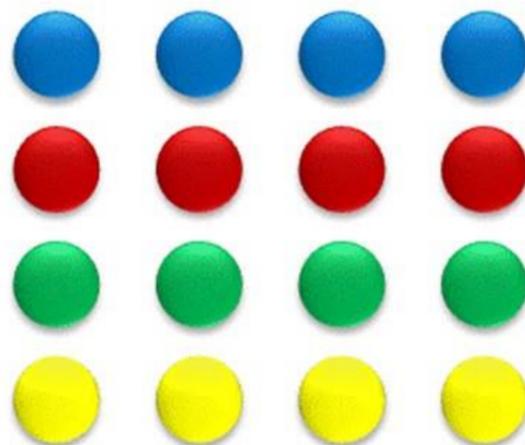
DESAFIO

COMPLETAR O PERCURSO COM TODAS AS SUAS PEÇAS, RETIRANDO-AS DO TABULEIRO, ANTES DOS OUTROS PARTICIPANTES

CONTEÚDO

16 PEÇAS IMANTADAS

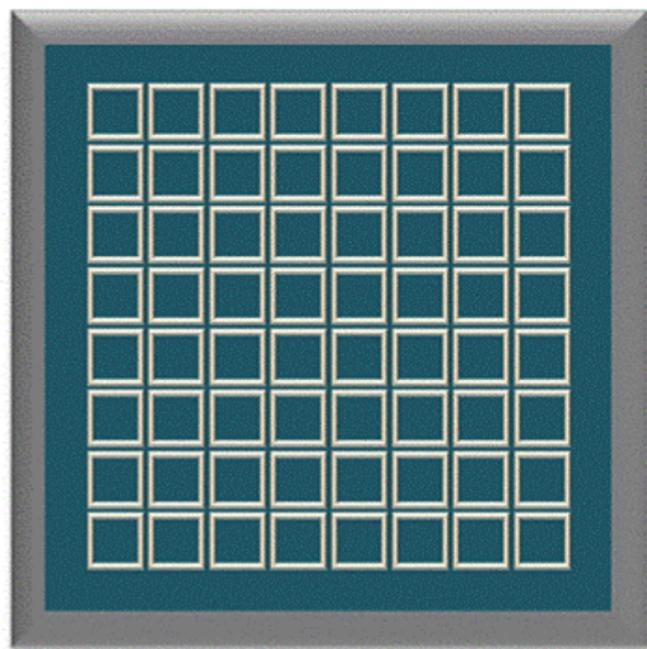
1 DADO



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

LUDUS LATRUNCULORUM OU LATRUNCULI – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 2 PARTICIPANTES



ORIGEM: ROMA ANTIGA
PERÍODO: SÉCULO III d.C.
CURIOSIDADE: OS ROMANOS USAVAM PARA EXERCÍCIOS DE ESTRATÉGIAS MILITARES

CONFECCIONADO
TAMBÉM NO
TAMANHO 45 X 45
AVULSO

DESAFIO

ELIMINAR A MAIOR QUANTIDADE DE PEÇAS DO OUTRO PARTICIPANTE OU CERCÁ-LO DE FORMA QUE ELE NÃO POSSA MAIS SE MOVIMENTAR
MOVIMENTAR AS PEÇAS SOMENTE NA HORIZONTAL E NA VERTICAL E CAPTURAR POR FLANQUEAMENTO

TAMANHO: 28 X 28

CONTEÚDO

18 PEÇAS IMANTADAS



8 PEÇAS



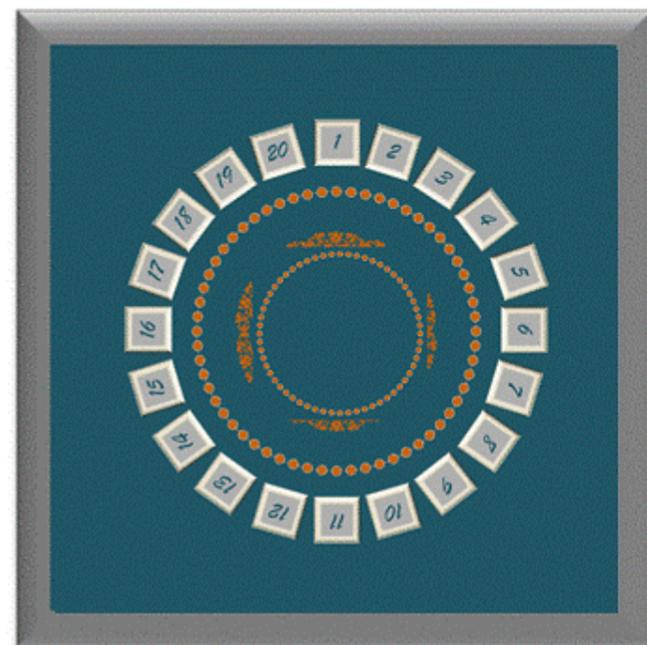
8 PEÇAS



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

MAIS OU MENOS – CARLOS AÍRTON COUTINHO

PARA 2, 3 OU 4 PARTICIPANTES



NÚMERO	MAIS	MENOS
0		6
1		5
2	1	4
3	1	3
4	2	2
5	2	1
6	3	
7	3	
8	3	
9	2	
10	2	
11	1	
12	1	

TAMANHO 28 X 28

DESAFIO

RETIRAR SUAS QUATRO PEÇAS DO TABULEIRO ANTES DOS OUTROS PARTICIPANTES

AO LANÇAR OS DADOS INDICAR MAIS OU MENOS PARA SOMAR OU DIMINUIR O VALOR DOS DADOS E CAMINHAR A QUANTIDADE DE CASAS OBTIDA NO RESULTADO (VEJA TABELA DE PROBABILIDADES)

TAMANHO: 30 X 22

CONTEÚDO

12 PEÇAS IMANTADAS

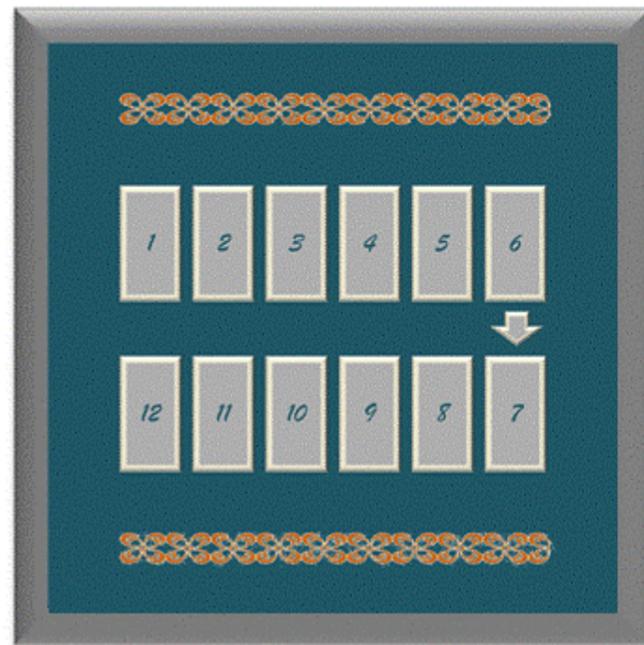
2 DADOS



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

MARTINETTI – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 2 OU MAIS PARTICIPANTES



DESAFIO

MOVIMENTAR A SUA PEÇA ATÉ A CASA DE NÚMERO 12 E DE VOLTA ATÉ A CASA NÚMERO 1 ANTES DOS OUTROS PARTICIPANTES

MOVIMENTAR-SE CONFORME O VALOR DE UM DADO E A SOMA DE DOIS OU TRÊS DADOS



CONTEÚDO

8 PEÇAS IMANTADAS

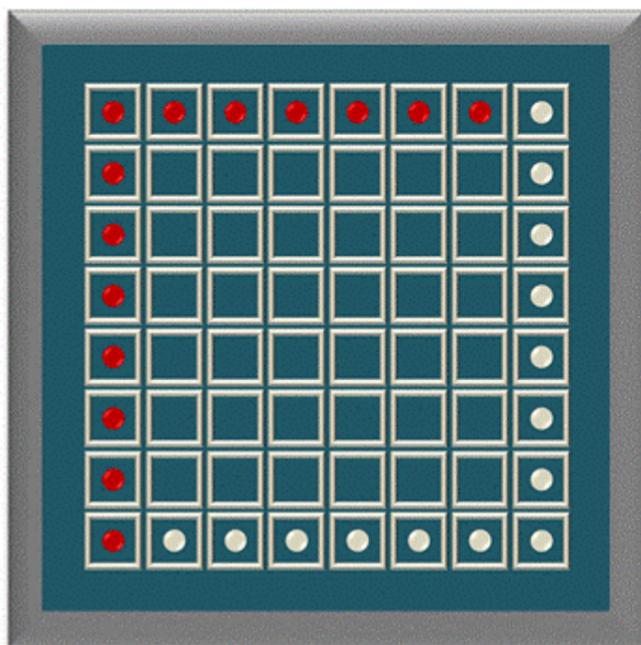
3 DADOS



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

MING MANG – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 2 PARTICIPANTES



ORIGEM: TIBET (CHAMADO TETO DO MUNDO POR OCUPAR PARTE DA CORDILHEIRA DO HIMALAIA)

PERÍODO:

CURIOSIDADE: PRINCÍPIO SEMELHANTE AO GO
PODE TER SIDO A INSPIRAÇÃO PARA O JOGO REVERSI
ERA POPULAR ENTRE OS MONGES TIBETANOS ANTES
DE SEREM EXPULSOS PELA INVASÃO CHINESA EM 1959

DESAFIO

CAPTURAR AS PEÇAS DO OUTRO PARTICIPANTE E DOMINAR A MAIOR ÁREA DO TABULEIRO POSSÍVEL

AS PEÇAS SE MOVIMENTAM COMO A TORRE DO XADREZ E A CAPTURA É MUITO SEMELHANTE AO DO REVERSI OU OTHELLO, OU SEJA UMA PEÇA OU GRUPO DE PEÇAS CAPTURADO POR FLANQUEAMENTO, NA HORIZONTAL OU VERTICAL (NA DIAGONAL NÃO), MUDA DE COR

TAMANHO: 28 X 28

CONTEÚDO

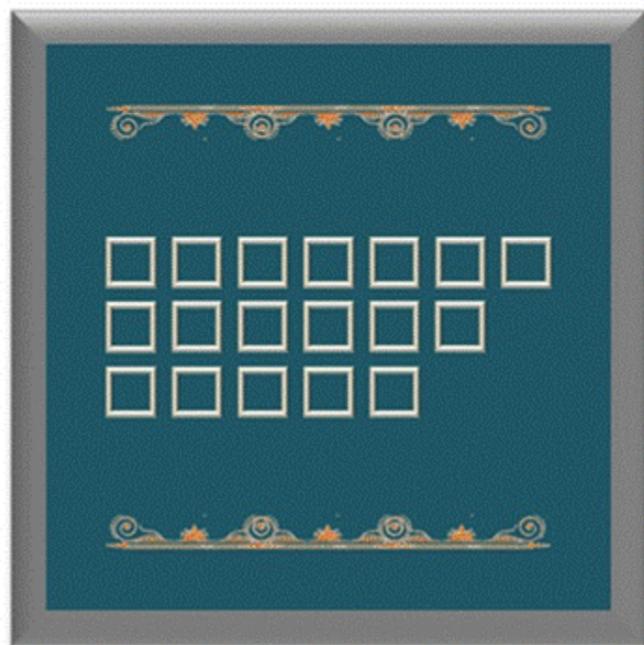
28 PEÇAS IMANTADAS



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

NIM – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 2 PARTICIPANTES



ORIGEM: CHINA
PERÍODO: ANTIGUIDADE
CURIOSIDADE: PRIMEIRO JOGO COM ALGORITMOS VENCEDORES

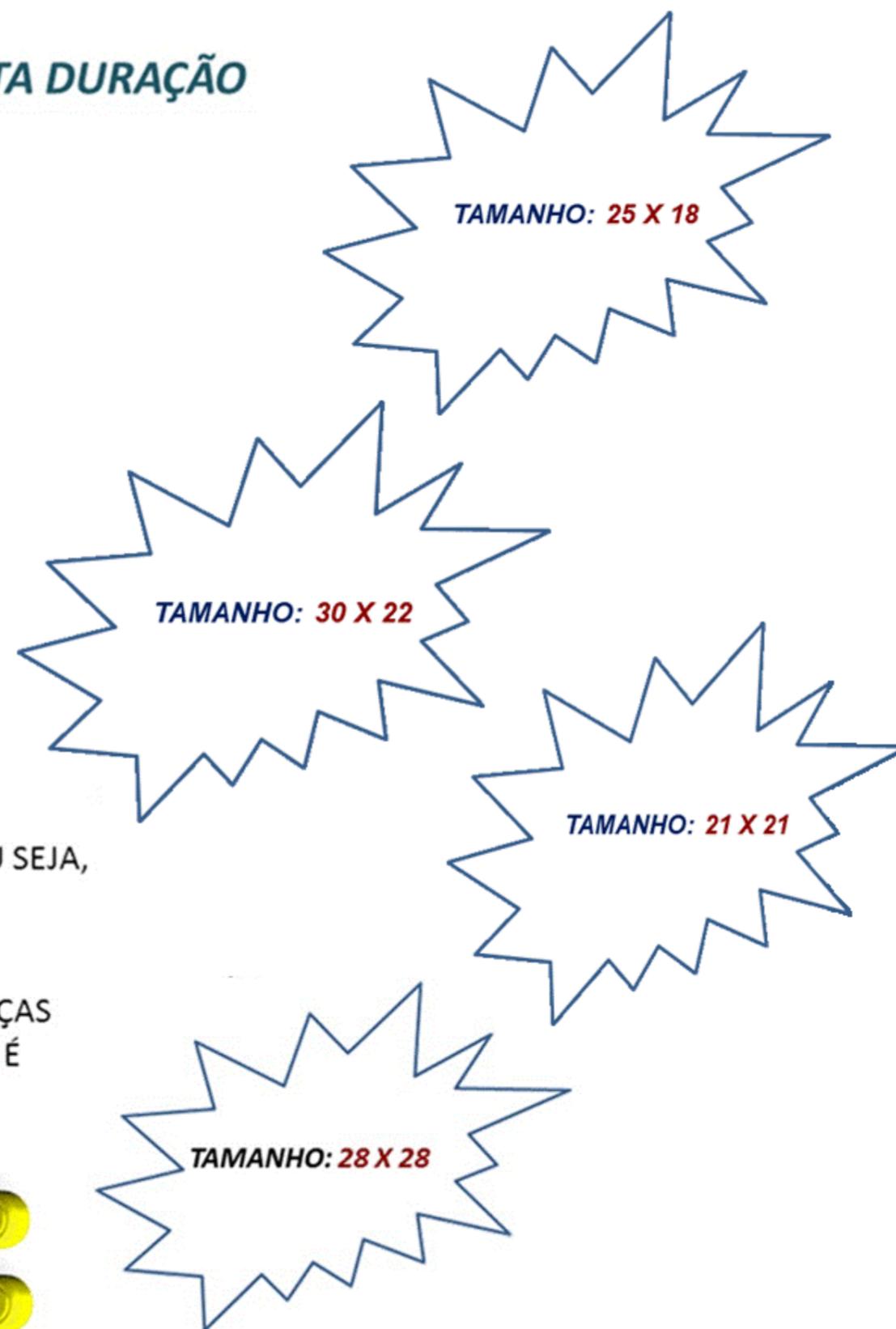
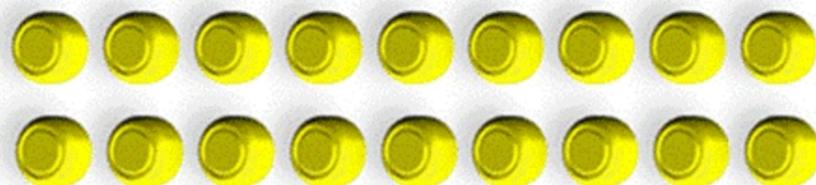
DESAFIO

DEIXAR A ÚLTIMA PEÇA PARA QUE O OUTRO PARTICIPANTE A RETIRE, OU SEJA, O PARTICIPANTE QUE RETIRAR A ÚLTIMA PEÇA DO TABULEIRO SERÁ O PERDEDOR

OS PARTICIPANTES, ALTERNADAMENTE, DEVERÃO RETIRAR QUANTAS PEÇAS QUISEREM DE UMA DAS LINHAS DO TABULEIRO, LEMBRANDO QUE NÃO É PERMITIDA A RETIRADA DE PEÇAS DE MAIS DE UMA LINHA

CONTEÚDO

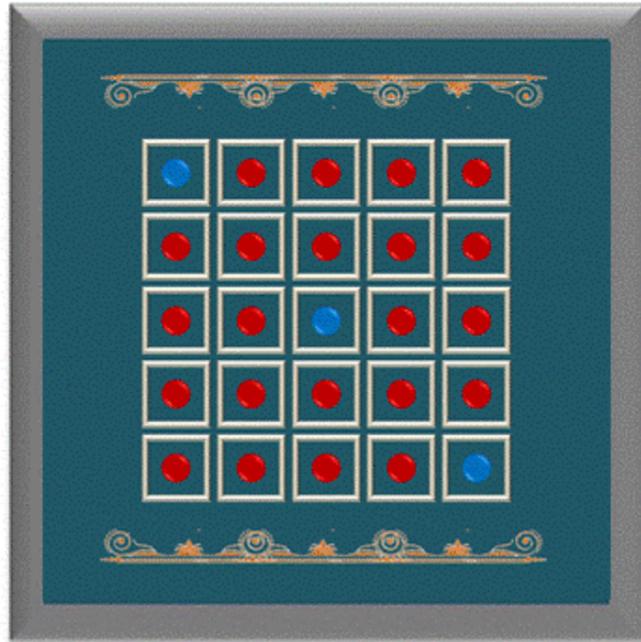
18 PEÇAS IMANTADAS



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

OS TRÊS MOSQUETEIROS – HAAR HOOLIN

PARA 2 PARTICIPANTES



ORIGEM:

PERÍODO: 1968

CURIOSIDADE: JOGO DE LUTA ENTRE GRUPOS RIVAIS
(MOSQUETEIROS E GUARDAS DO CARDEAL RICHELIEU)
COM OBJETIVOS DIFERENTES

DESAFIO

MOSQUETEIROS: MANTER-SE LONGE DO ALCANCE DOS GUARDAS, OU SEJA, QUALQUER JOGADA DOS GUARDAS NÃO OS APROXIMAM DOS MOSQUETEIROS PARA SEREM CAPTURADOS

GUARDAS: OBRIGAR OS TRÊS MOSQUETEIROS A ALINHAR-SE NA HORIZONTAL OU VERTICAL, MESMO QUE EM CASAS ORTOGONAIS NÃO CONTÍNUAS

CONTEÚDO

25 PEÇAS IMANTADAS

 22 PEÇAS



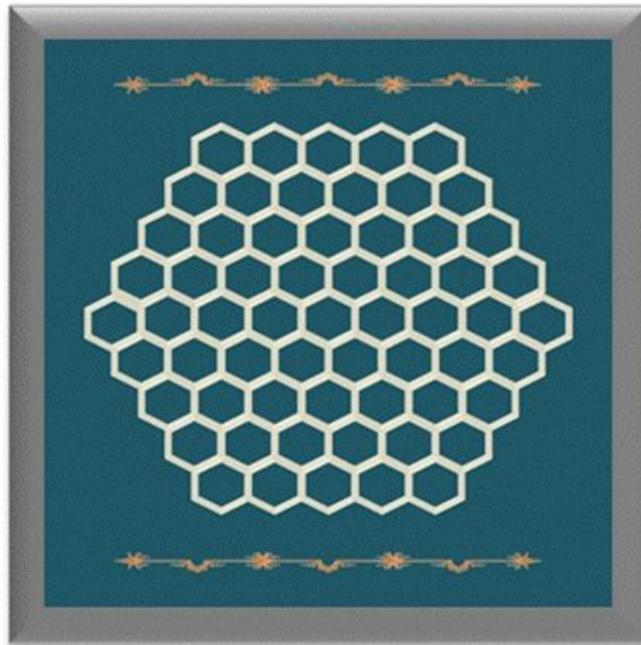
TAMANHO: 30 X 22

TAMANHO: 28 X 28

JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

PRODUTO – NICK BENTLEY, JOÃO NETO, BILL TAYLOR

PARA 2 PARTICIPANTES



ORIGEM:

PERÍODO: 2013

CURIOSIDADE: ADOTADO NO CAMPEONATO NACIONAL DE JOGOS MATEMÁTICOS 2019



DESAFIO

CONSEGUIR O MAIOR VALOR DADO PELA MULTIPLICAÇÃO DOS GRUPOS DE PEÇAS FORMADOS

TAMANHO: 28 X 28

CONTEÚDO

62 PEÇAS IMANTADAS

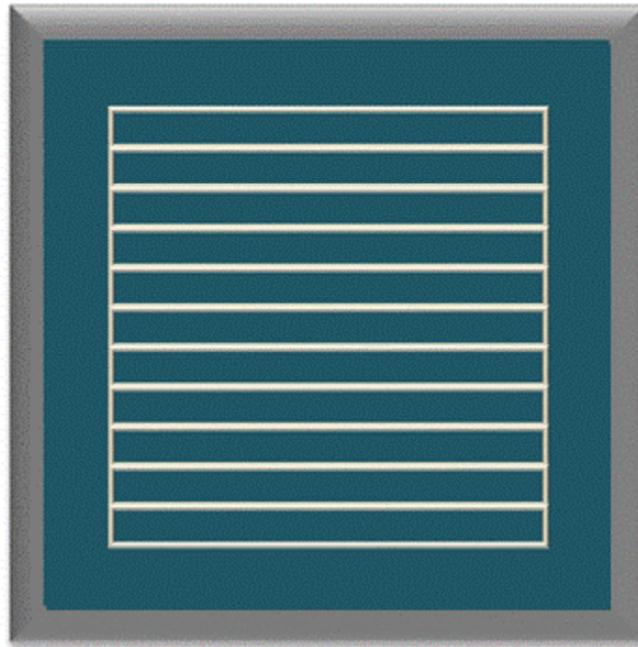
 31 PEÇAS

 31 PEÇAS

JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

PULUC, BUL OU JOGO DO MILHO – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 2 PARTICIPANTES



ORIGEM: POVOS MAIAS (MESOAMÉRICA: SUL DO MÉXICO, GUATEMALA, EL SALVADOR, BELIZE, NICARÁGUA, HONDURAS E COSTA RICA)
PERÍODO: 250 A 900
CURIOSIDADE: NÃO SE SABE SE O JOGO FOI CRIADO PELOS MAIAS OU FOI LEVADO AOS POVOS MAIAS PELOS ESPANHÓIS

DESAFIO

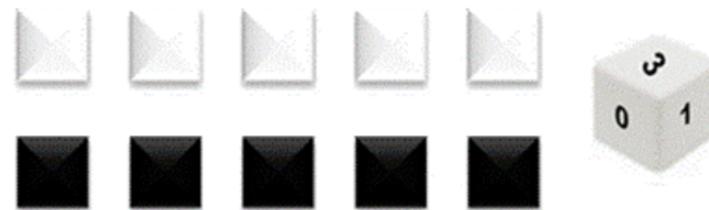
ELIMINAR TODAS AS PEÇAS DO OUTRO PARTICIPANTE, SOBREPONDO-AS E CARREGANDO-AS ATÉ A CASA INICIAL DO MESMO, ONDE SÃO DESCARTADAS
AS PEÇAS QUE EXECUTARAM A CAPTURA VOLTAM PARA A SUA CASA INICIAL



CONTEÚDO

10 PEÇAS IMANTADAS

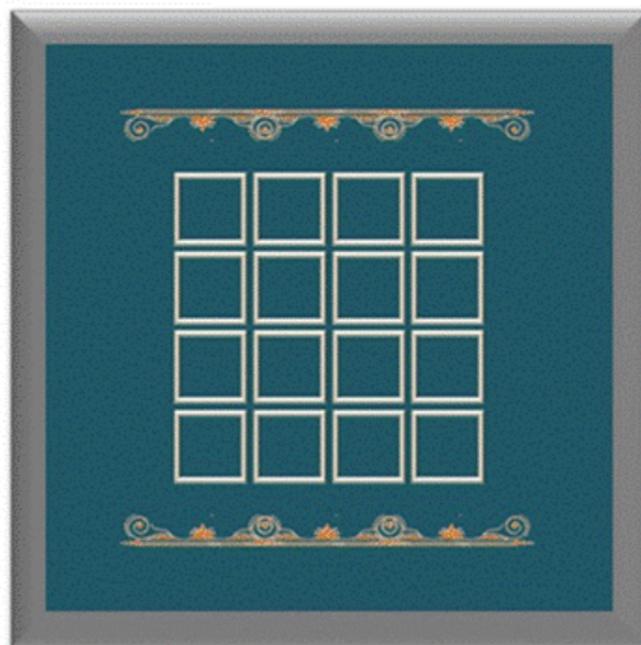
1 DADO DE 0 A 5



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

QUARTO – BLAISE MULLER

PARA 2 PARTICIPANTES

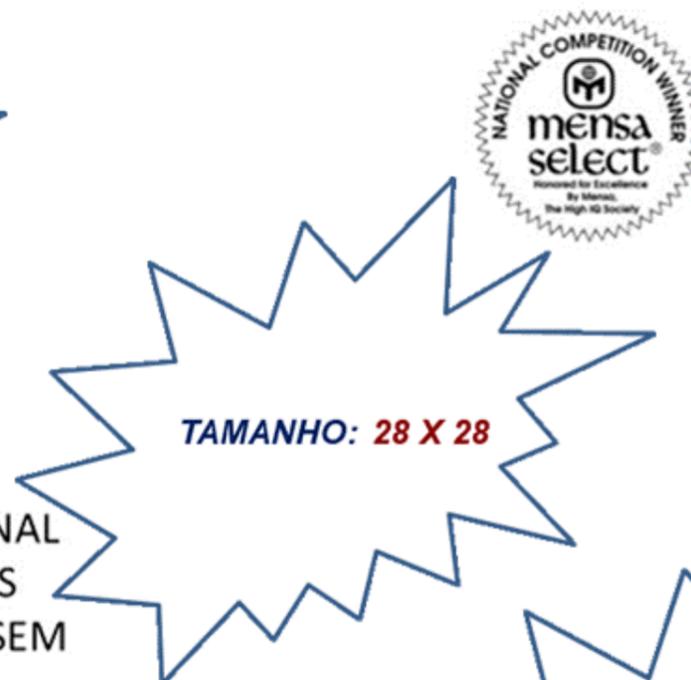


ORIGEM: SUIÇA

PERÍODO: 1989

CURIOSIDADE: VENCEDOR DO MENSA SELECT DE 1993

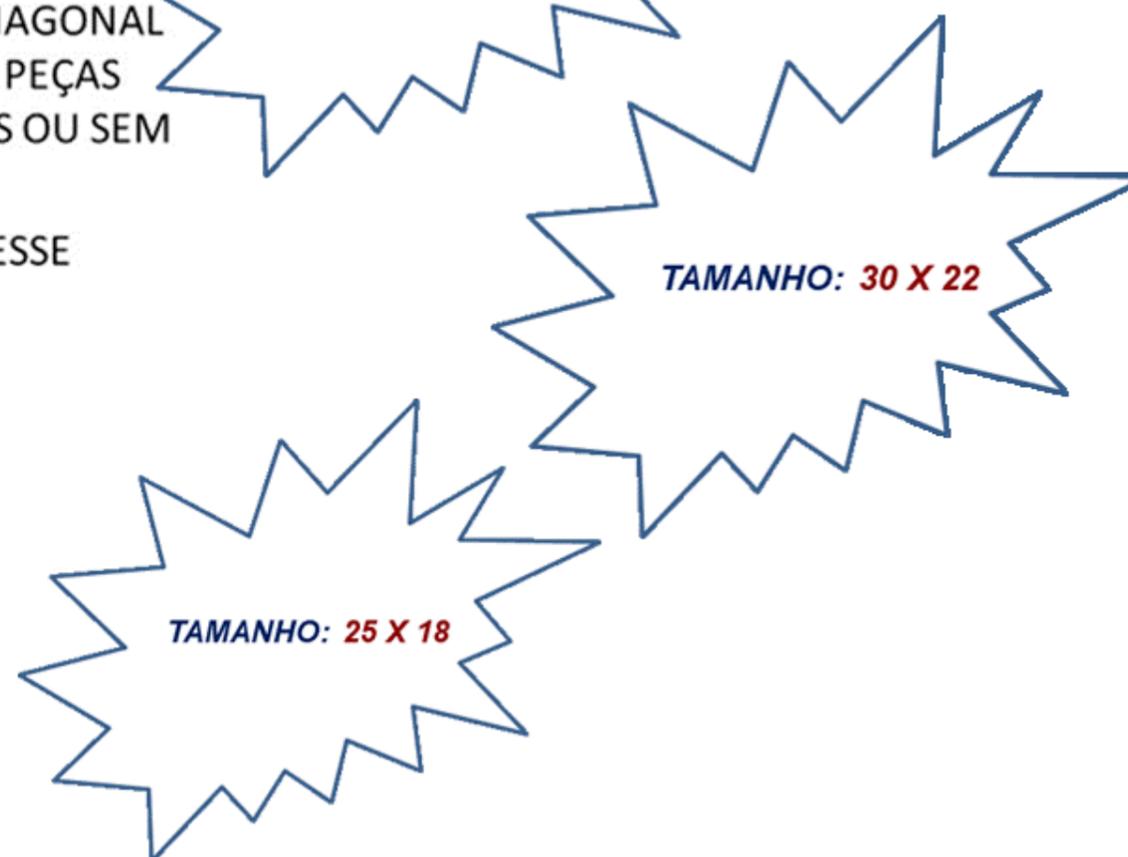
PRÊMIO ANUAL DADO PELA AMERICAN MENSA AOS CINCO JOGOS DE TABULEIRO MAIS "ORIGINAIS, DESAFIADORES E BEM PROJETADOS".



DESAFIO

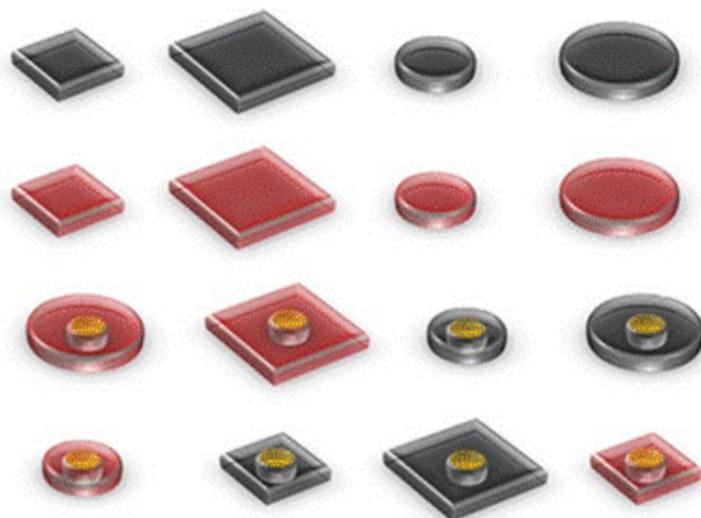
ALINHAR QUATRO PEÇAS NA POSIÇÃO HORIZONTAL, VERTICAL OU DIAGONAL ANTES DO OUTRO PARTICIPANTE, SENDO QUE AS COMBINAÇÕES DE PEÇAS PODERÃO SER FEITAS POR COR, TAMANHO, FORMATO, COM COROAS OU SEM COROAS

UM PARTICIPANTE ENTREGA AO OUTRO PARTICIPANTE A PEÇA QUE ESSE ÚLTIMO VAI JOGAR



CONTEÚDO

16 PEÇAS IMANTADAS

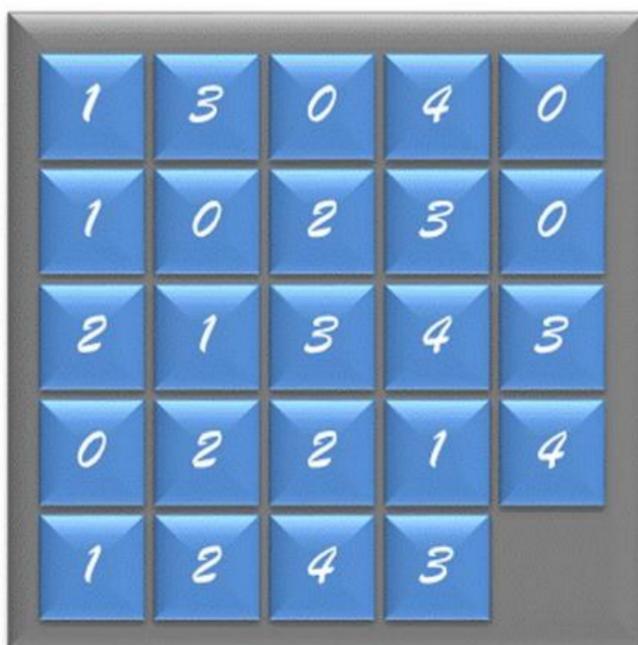


TAMANHO: 25 X 18

JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

RACHA CUCA – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 1 PARTICIPANTE



0	0	0	0	0
1	1	1	1	1
2	2	2	2	2
3	3	3	3	3
4	4	4	4	

ORDEM PARA COLOCAÇÃO DAS PEÇAS

DESAFIO

POSICIONAR TODOS OS LADRILHOS, NA ORDEM, ARRASTANDO-OS PELO TABULEIRO



CONTEÚDO

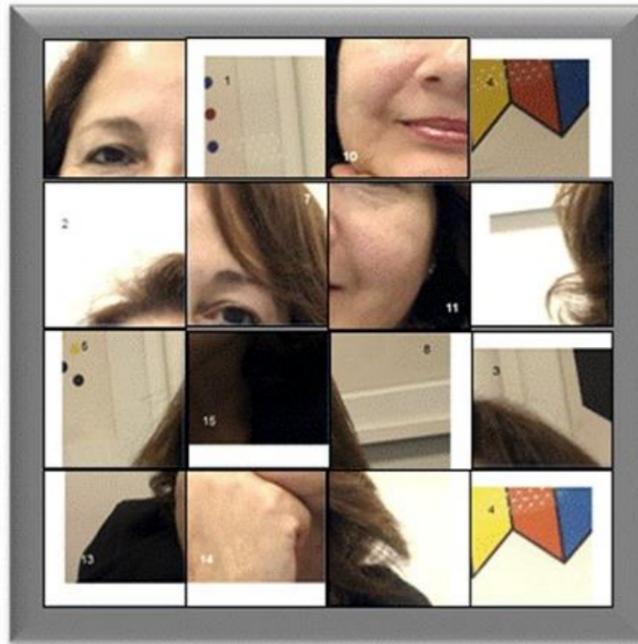
25 LADRILHOS GRANDES



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

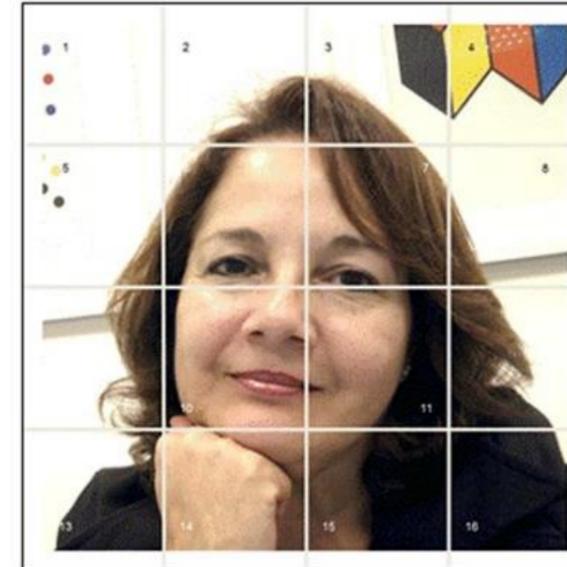
RACHA CUCA – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 1 PARTICIPANTE



DESAFIO

POSICIONAR TODOS OS LADRILHOS, NA ORDEM, ARRASTANDO-OS PELO TABULEIRO

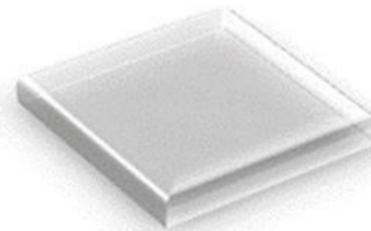


PEÇAS COLOCADAS NA POSIÇÃO CORRETA

MANDE SUA FOTO

CONTEÚDO

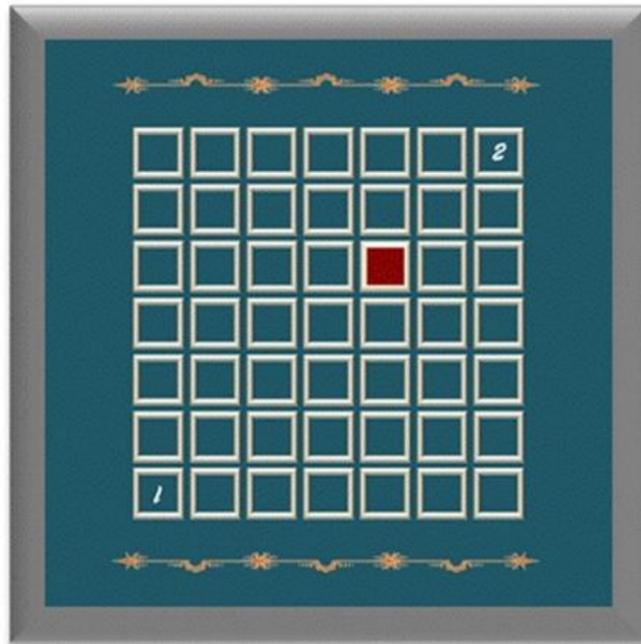
24 LADRILHOS GRANDES



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

RASTROS – BILL TAYLOR

PARA 2 PARTICIPANTES



ORIGEM:

PERÍODO:

CURIOSIDADE: ADOPTADO NO CAMPEONATO NACIONAL DE JOGOS MATEMÁTICOS 2019



DESAFIO

IMPEDIR O OUTRO PARTICIPANTE DE COLOCAR O PEÃO BRANCO EM SUA CASA (1 OU 2) OU BLOQUEAR O PEÃO BRANCO

TAMANHO: 28 X 28

CONTEÚDO

49 PEÇAS IMANTADAS



24 PEÇAS



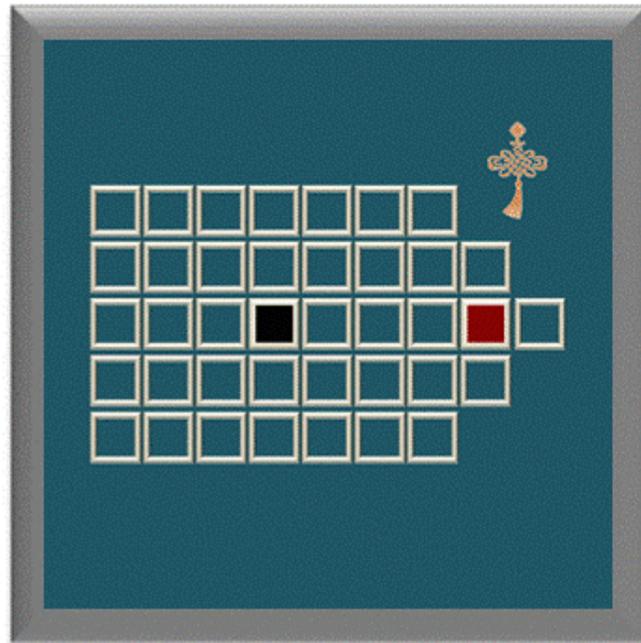
24 PEÇAS



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

REBELDES CHINESES – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 2 PARTICIPANTES



ORIGEM: CHINA

PERÍODO: DESCONHECIDO

CURIOSIDADE: O JOGO REPRESENTA A LUTA ENTRE UM GENERAL PODEROSO E OS CAMPONESES DE UMA ANTIGA REGIÃO RURAL DA CHINA

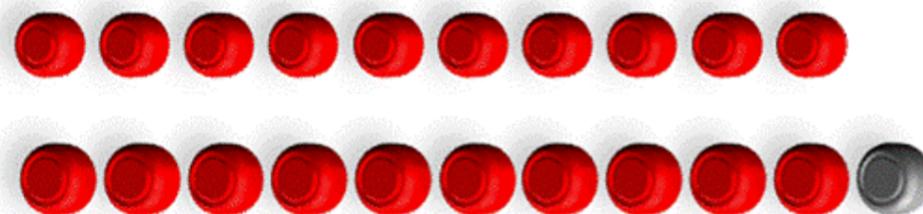
DESAFIO

PRETA (GENERAL) : CAPTURAR (COMO NO JOGO DE DAMAS) TANTAS PEÇAS VERMELHAS (REBELDES) QUE IMPOSSIBILITEM AS MESMAS DE CERCÁ-LO

VERMELHAS (REBELDES): CERCAR A PEÇA PRETA (GENERAL)

CONTEÚDO

21 PEÇAS IMANTADAS



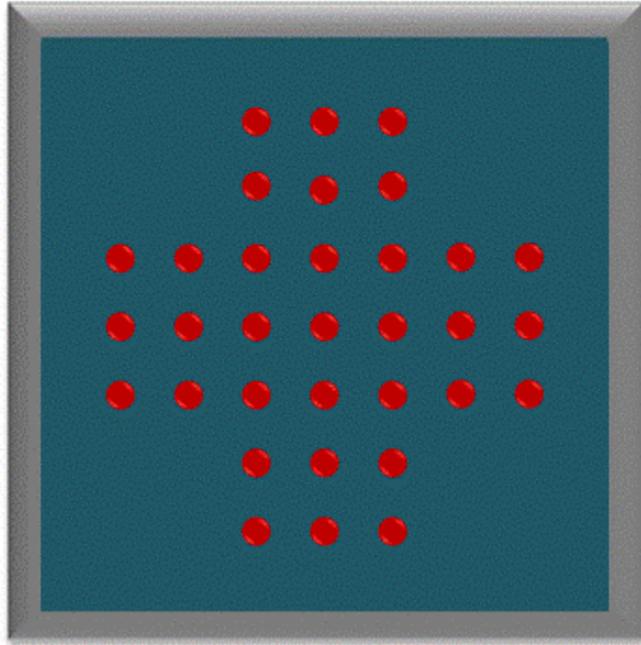
TAMANHO: 28 X 28

TAMANHO: 30 X 22

JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

RESTA 1 OU SOLITÁRIO – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 1 PARTICIPANTE



ORIGEM: ROMA ANTIGA (PENÍNSULA ITÁLICA)
PERÍODO: IDADE MÉDIA (SÉCULOS V A XV)
CURIOSIDADE: NO SÉCULO XVII UM PRISIONEIRO DA BASTILHA (PRISÃO DA FRANÇA) TERIA CRIADO A VERSÃO ATUAL DO JOGO

JOGO SIMILAR:
RESTA 1 TRIANGULAR

DESAFIO

CAPTURAR TODAS AS PEÇAS MENOS UMA
A CAPTURA SE DÁ COMO NO JOGO DE DAMAS

TAMANHO: 30 X 22

TAMANHO: 28 X 28

CONTEÚDO

32 PEÇAS IMANTADAS

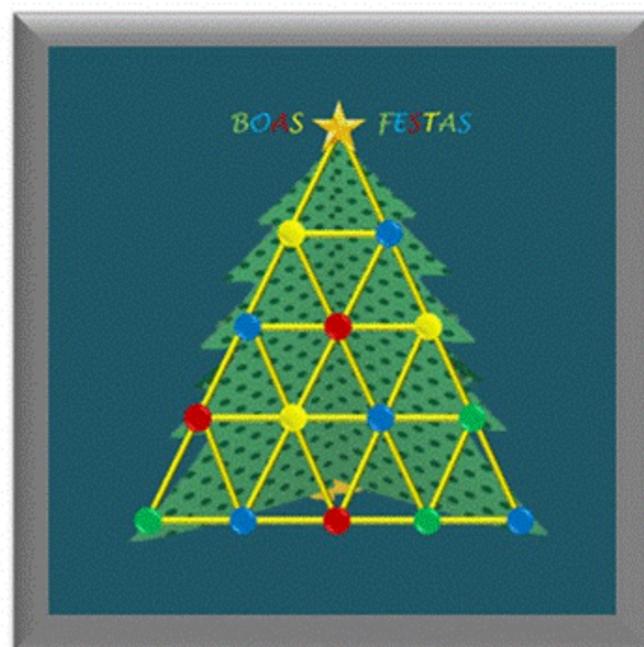


32 PEÇAS

JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

RESTA 1 TRIANGULAR – BOAS FESTAS – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 1 PARTICIPANTE



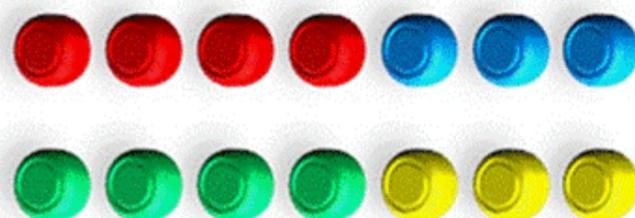
ORIGEM: ROMA ANTIGA (PENÍNSULA ITÁLICA)
PERÍODO: IDADE MÉDIA (SÉCULO V AO SÉCULO XV)
CURIOSIDADE: NO SÉCULO XVII UM PRISIONEIRO DA BASTILHA TERIA CRIADO A VERSÃO ATUAL DO JOGO

DESAFIO

CAPTURAR TODAS AS PEÇAS MENOS UMA
A CAPTURA SE DÁ COMO NO JOGO DE DAMAS

CONTEÚDO

14 PEÇAS IMANTADAS



TAMANHO: 21 X 21

TAMANHO: 28 X 28



TAMANHO: 25 X 18

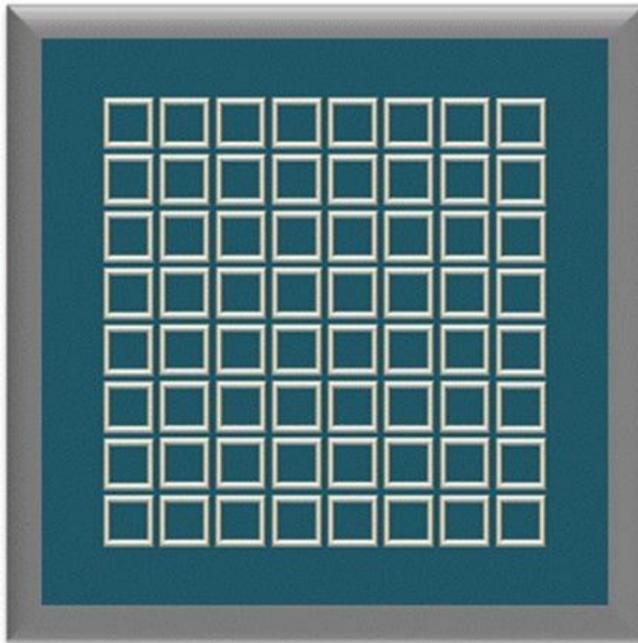


TAMANHO 30 X 22

JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

REVERSI OU OTHELLO – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 2 PARTICIPANTES



ORIGEM: INGLATERRA

PERÍODO: 1883

CURIOSIDADE: EM 1883, LEWIS WATERMAN E JOHN W. MOLLETT REINVINDICARAM, NA JUSTIÇA, A AUTORIA DO JOGO REVERSI

EM 1971, O JAPONÊS GORO HASEGAWA MUDOU AS REGRAS DO JOGO E O REGISTROU COMO OTHELLO

DESAFIO

AO FINAL DA PARTIDA TER OBTIDO MAIS PEÇAS QUE O OUTRO PARTICIPANTE

OS PARTICIPANTES, ALTERNADAMENTE, COLOCAM PEÇAS NO TABULEIRO COM O OBJETIVO DE FLANQUEAR UMA PEÇA OU UM GRUPO DE PEÇAS DO OUTRO PARTICIPANTE

UMA PEÇA OU UM GRUPO DE PEÇAS FLANQUEADO, NA HORIZONTAL, VERTICAL OU DIAGONAL, MUDA DE COR

CONTEÚDO



64 PEÇAS (VISTA LATERAL)

64 PEÇAS DUPLA FACE (NÃO IMANTADAS)

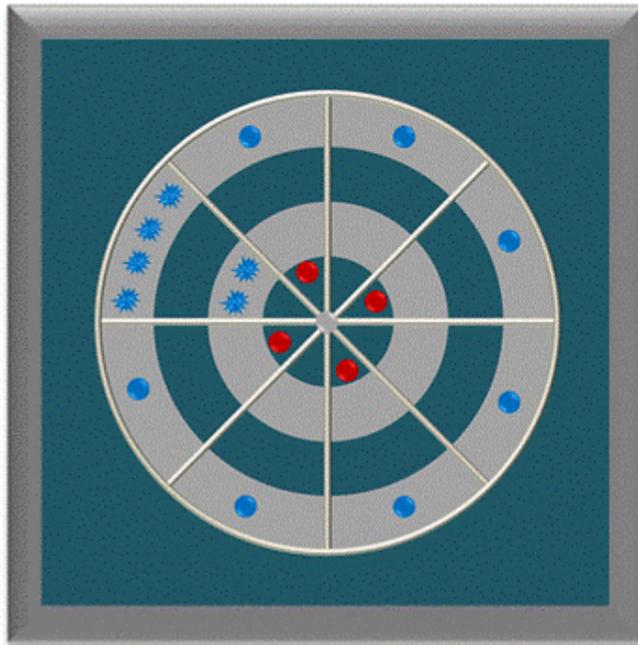
TAMANHO: 28 X 28

**CONFECCIONADO
TAMBÉM NO
TAMANHO 45 X 45
AVULSO**

JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

RINGO – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 2 PARTICIPANTES



ORIGEM: ALEMANHA
PERÍODO: PERÍODO MEDIEVAL
CURIOSIDADE: JOGO DOS ATAQUES FULMINANTES

DESAFIO

AZUIS: COLOCAR DUAS PEÇAS SUAS NO CÍRCULO CENTRAL DO TABULEIRO

VERMELHAS: CAPTURAR (COMO NO JOGO DE DAMAS) SEIS PEÇAS AZUIS

TAMANHO: 28 X 28

CONTEÚDO

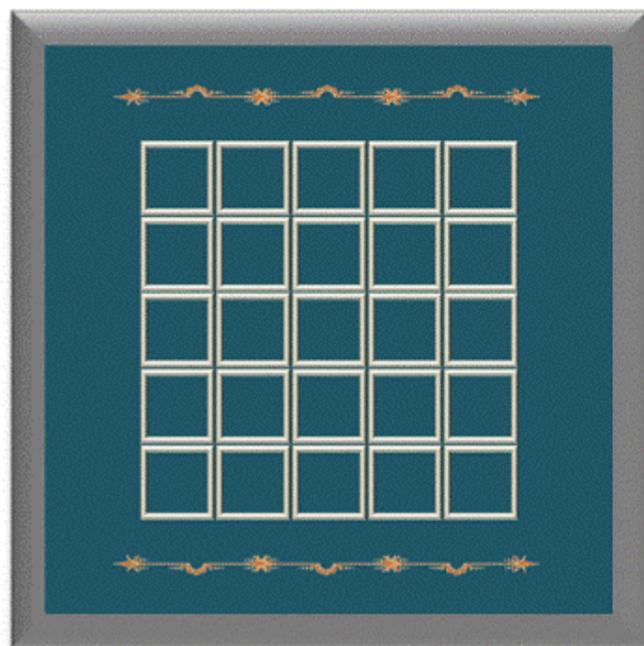
11 PEÇAS IMANTADAS



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

SALTO DO CAVALO – DOMINGOS PAIVA

PARA 2 PARTICIPANTES



ORIGEM: PORTUGAL

PERÍODO: 2011

**CURIOSIDADE: OS CAVALOS SE MOVIMENTAM
COMO NO JOGO DE XADREZ**

DESAFIO

IMPOSSIBILITAR O OUTRO PARTICIPANTE DE JOGAR

OS PARTICIPANTES ALTERNADAMENTE MOVEM O SEU CAVALO, COMO O CAVALO NO JOGO DE XADREZ (EM "L"), COLOCANDO, NA CASA ONDE ESTAVA O CAVALO MOVIMENTADO, UMA PEÇA

CASO O PRÓXIMO PARTICIPANTE NÃO CONSIGA MOVIMENTAR SEU CAVALO PARA UMA CASA VAZIA (SEM PEÇA) PERDE O JOGO

CONTEÚDO

25 PEÇAS IMANTADAS



23 PEÇAS



2 CAVALOS

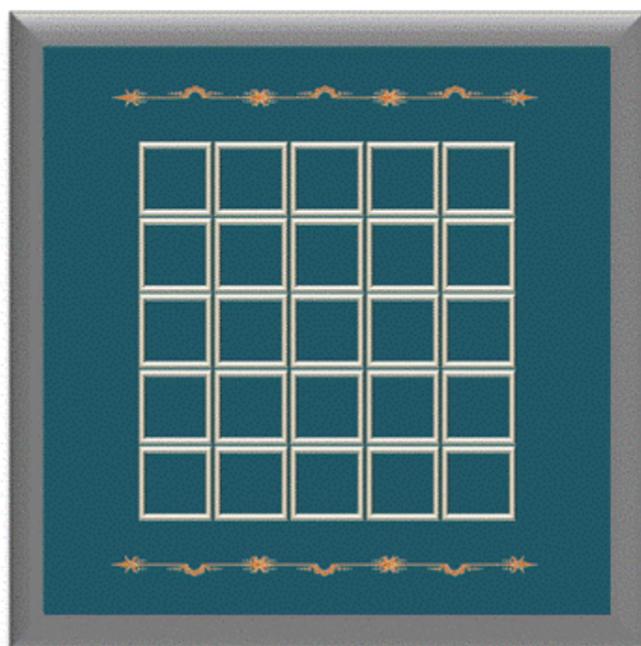
TAMANHO: 28 X 28

TAMANHO: 30 X 22

JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

SEEGA – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 2 PARTICIPANTES



ORIGEM: EGITO

PERÍODO:

**CURIOSIDADE: JOGO NACIONAL DA SOMÁLIA,
PAÍS LOCALIZADO NO CHIFRE DA ÁFRICA**

<https://www.youtube.com/watch?v=YyB2xsAgAe8>

DESAFIO

CAPTURAR (POR FLANQUEAMENTO) MAIS PEÇAS QUE O OUTRO PARTICIPANTE OU TER MAIS PEÇAS QUE O OUTRO PARTICIPANTE AO FINAL DO JOGO (QUANDO NÃO HOUVER MAIS POSSIBILIDADE DE CAPTURA)

CONTEÚDO

24 PEÇAS IMANTADAS



12 PEÇAS



12 PEÇAS

TAMANHO: 28 X 28

TAMANHO: 30 X 22

JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

SEMÁFORO – ALAN PARR

PARA 2 PARTICIPANTES



ORIGEM: INGLATERRA

PERÍODO: 1998

CURIOSIDADE: ADOTADO NO CAMPEONATO NACIONAL DE JOGOS MATEMÁTICOS 2019

TAMANHO: 28 X 28



TAMANHO 30 X 22

TAMANHO: 21 X 21

TAMANHO: 25 X 18

DESAFIO

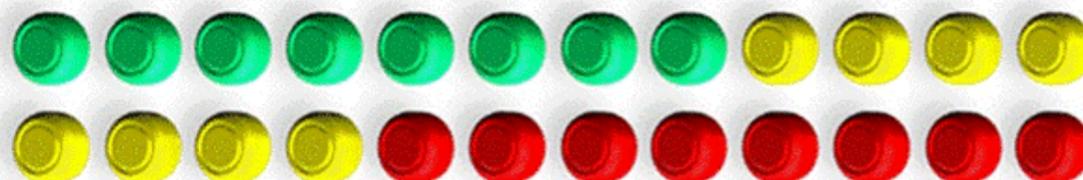
ALINHAR TRÊS PEÇAS DA MESMA COR NA POSIÇÃO HORIZONTAL, VERTICAL OU DIAGONAL ANTES DO OUTRO PARTICIPANTE

A PRIMEIRA PEÇA A ADENTRAR NO TABULEIRO, EM QUALQUER JOGADA, É SEMPRE A PEÇA VERDE

PEÇAS AMARELAS SOMENTE PODEM ADENTRAR NO TABULEIRO PARA SUBSTITUIR AS PEÇAS VERDES E PEÇAS VERMELHAS (NÃO SUBSTITUÍVEIS) SOMENTE PODEM ENTRAR NO TABULEIRO PARA SUBSTITUIR PEÇAS AMARELAS

CONTEÚDO

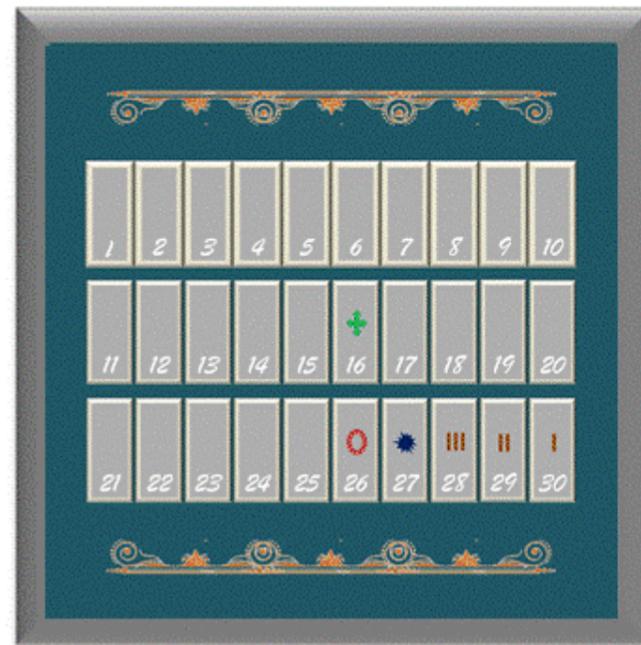
24 PEÇAS IMANTADAS



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

SENET OU SENAT – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 2 PARTICIPANTES



ORIGEM: EGITO

PERÍODO: 2600 a. C.

CURIOSIDADE: CONHECIDO COMO O JOGO DA "PASSAGEM" PARA O OUTRO MUNDO

DESAFIO

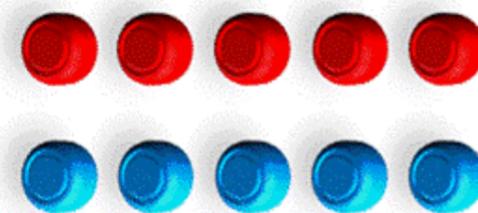
RETIRAR TODAS AS SUAS PEÇAS DO TABULEIRO ANTES DO OUTRO PARTICIPANTE

TAMANHO: 28 X 28

CONTEÚDO

10 PEÇAS IMANTADAS

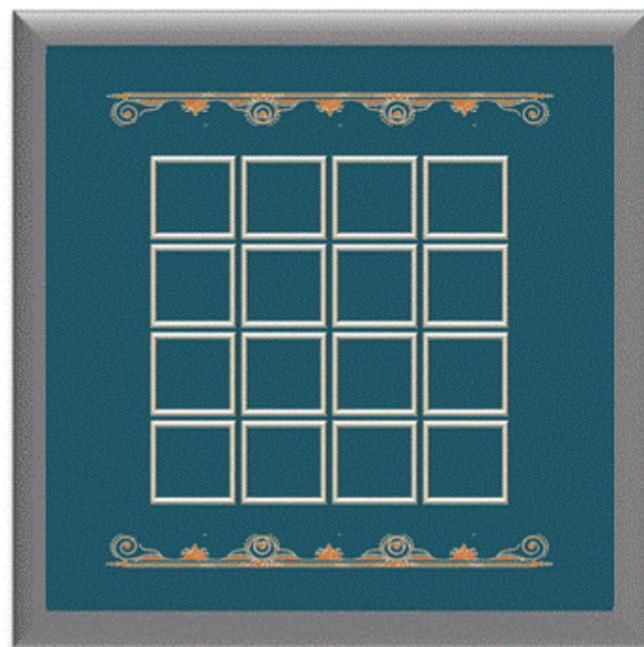
1 DADO



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

SERAUQS – COMPETITIVE GAMES

PARA 2 PARTICIPANTES



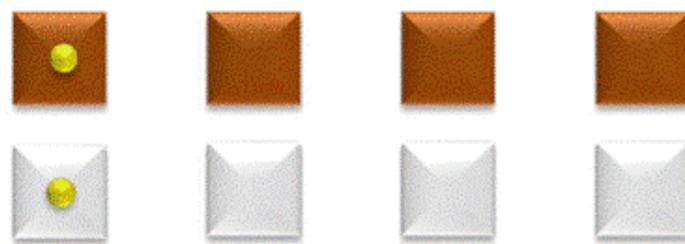
DESAFIO

ALINHAR SUAS QUATRO PEÇAS NA POSIÇÃO HORIZONTAL OU VERTICAL, OU OCUPAR AS QUATRO CASAS CENTRAIS DO TABULEIRO OU, OCUPAR AS QUATRO CASAS DOS CANTOS DO TABULEIRO

É POSSÍVEL UTILIZAR A “PEÇA AGENTE” DO OUTRO PARTICIPANTE PARA CUMPRIR UM DESSES OBJETIVOS

CONTEÚDO

8 PEÇAS IMANTADAS



PEÇAS AGENTE

ORIGEM:

PERÍODO: 1971

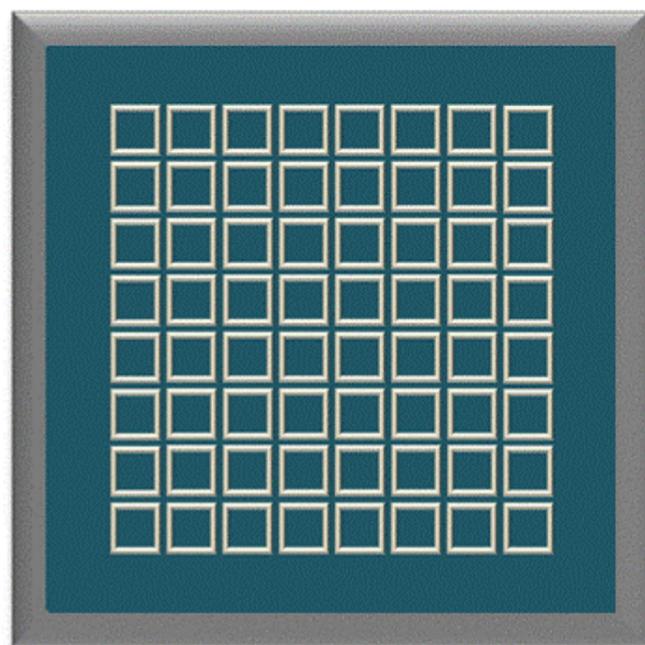
CURIOSIDADE: UM PARTICIPANTE PODERÁ UTILIZAR A PEÇA AGENTE DE OUTRO PARTICIPANTE



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

SESQUI – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 2 PARTICIPANTES



ORIGEM:

PERÍODO:

CURIOSIDADE: ADOPTADO NO CAMPEONATO NACIONAL DE JOGOS MATEMÁTICOS 2019



DESAFIO

PRETAS: CONECTAR COM SUAS PEÇAS OS LADOS NORTE E SUL

BRANCAS: CONECTAR COM SUAS PEÇAS OS LADOS LESTE E OESTE



CONTEÚDO

60 PEÇAS IMANTADAS



30 PEÇAS

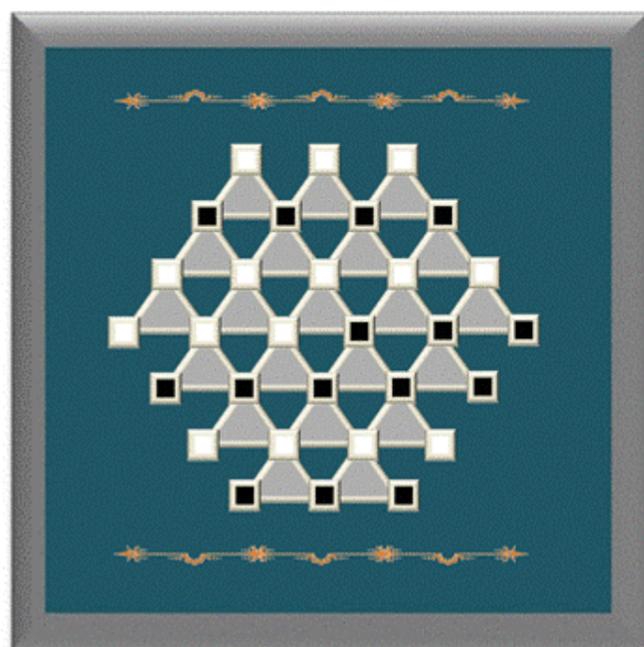


30 PEÇAS

JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

SKY SCRAPERS – MITSUO YAMAMOTO

PARA 2 PARTICIPANTES



ORIGEM: JAPÃO
PERÍODO: 2010
CURIOSIDADE:

DESAFIO

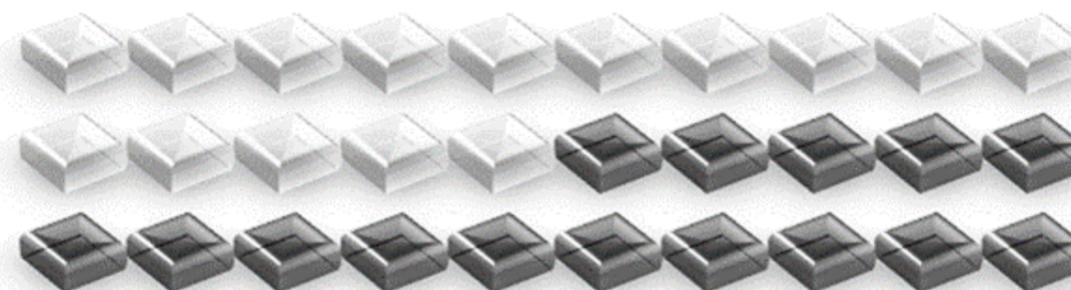
FORMAR MAIS MONTES DE PEÇAS (COM QUATRO PEÇAS OU MAIS) QUE O OUTRO PARTICIPANTE

AS PEÇAS SE MOVIMENTAM DE ACORDO COM A QUANTIDADE DE PEÇAS QUE COMPÕEM O MONTE (UMA CASA, DUAS CASAS, TRÊS CASAS, ETC)

TAMANHO: 28 X 28

CONTEÚDO

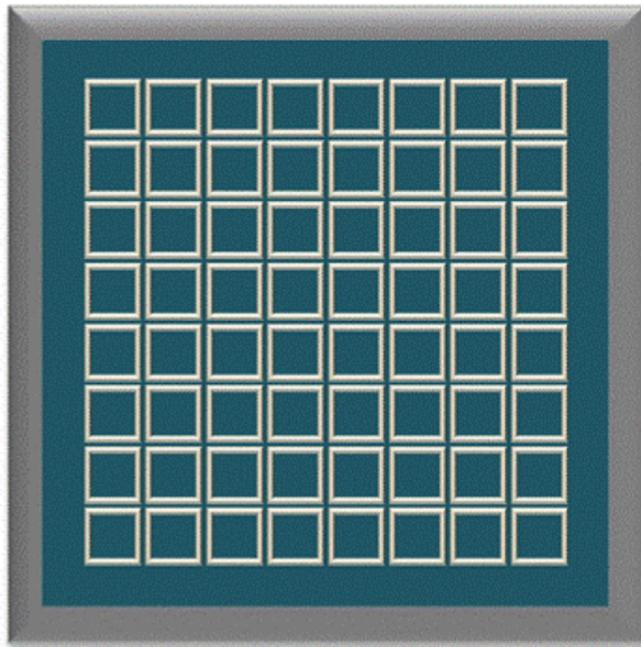
30 PEÇAS IMANTADAS



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

SOLDADOS & REIS – CARLOS AÍRTON COUTINHO

PARA 2 PARTICIPANTES



ORIGEM: BRASIL

PERÍODO: 2020

CURIOSIDADE: BASEADO NO JOGO AVANÇO DE DAN TROYKA

DESAFIO

COLOCAR UMA ÚNICA PEÇA NA CASA FINAL DO OUTRO PARTICIPANTE
MOVIMENTAR PARA FRENTE (VERTICAL OU DIAGONAL) OU, APÓS COROAR-SE REI, EM QUALQUER DIREÇÃO
CAPTURAR OPCIONALMENTE (COMO PEÃO DO XADREZ)

TAMANHO: 28 X 28

CONTEÚDO

28 PEÇAS IMANTADAS



13 PEÇAS



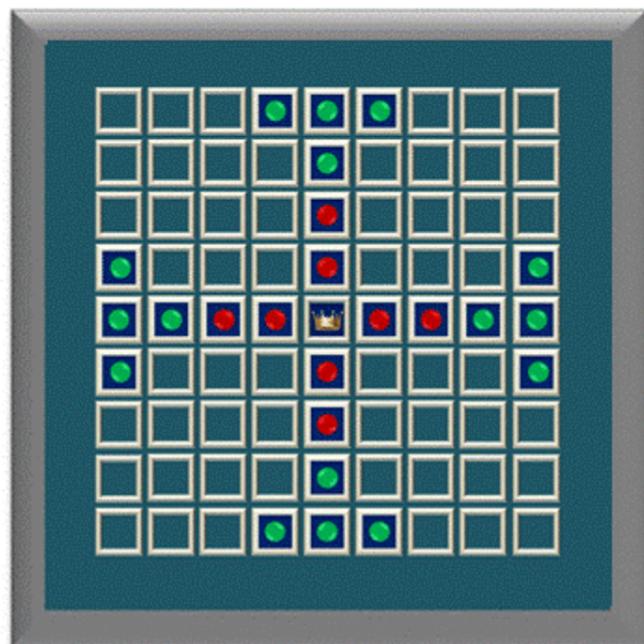
13 PEÇAS



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

TABLUT OU HNEFATAFL – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 2 PARTICIPANTES



ORIGEM: ESCANDINÁVIA (DINAMARCA, SUÉCIA E NORUEGA)

PERÍODO: SÉCULO VIII

CURIOSIDADE: CONHECIDO COMO O JOGO DOS VIKINGS

DESAFIO

VERDES: CAPTURAR O REI COROADO

VERMELHAS: POSICIONAR O REI COROADO EM QUALQUER UMA DAS CASAS COM PEÇAS VERDES, SITUADAS ÀS MARGENS DO TABULEIRO

TAMANHO: 28 X 28

CONTEÚDO

25 PEÇAS IMANTADAS



8 PEÇAS



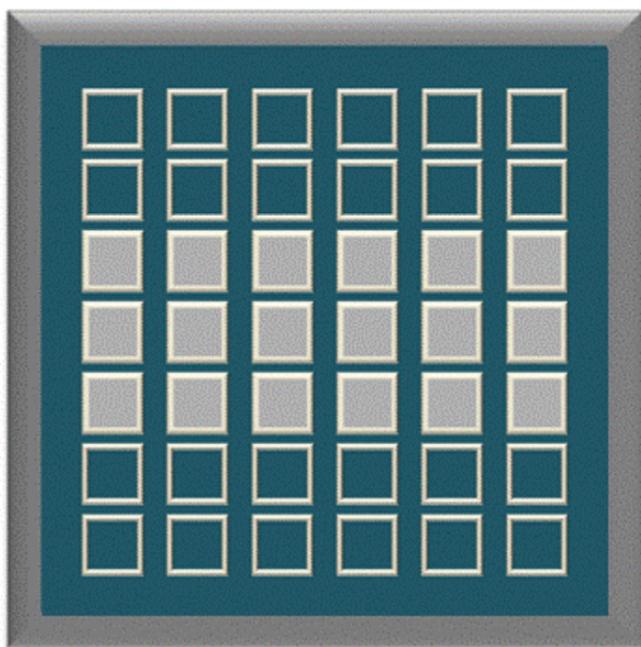
16 PEÇAS



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

TAK TAK – RICH ZEGLOVITCH

PARA 2 PARTICIPANTES



ORIGEM:

PERÍODO: 2015

CURIOSIDADE: JOGO COM GRAU DE ESTRATÉGIA MUITO ELEVADO

DESAFIO

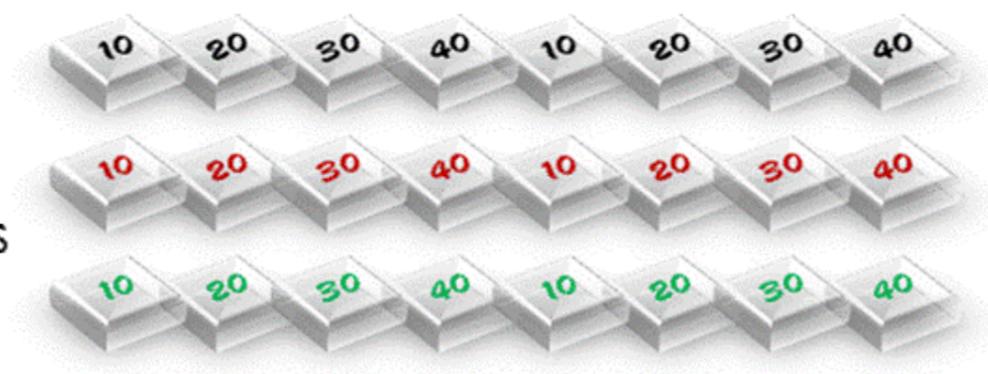
OBTER MAIS PONTOS QUE O OUTRO PARTICIPANTE

MOVIMENTAR SUA PEÇA PARA UMA CASA VAZIA OU SOBREPOR SUA PEÇA SOBRE UMA PEÇA DO ADVERSÁRIO QUE ESTEJA EM UMA CASA ADJACENTE (HORIZONTAL, VERTICAL OU DIAGONAL) E QUE SEJA DA MESMA COR OU DO MESMO NÚMERO DA SUA PEÇA



CONTEÚDO

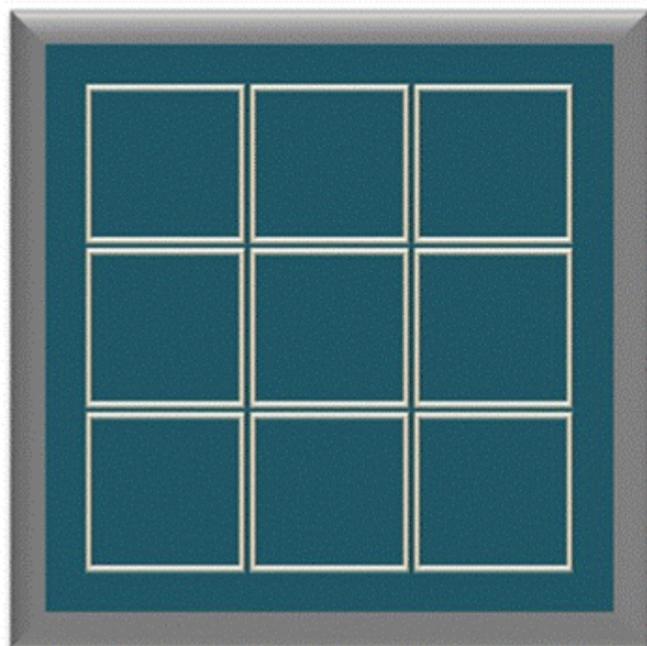
24 PEÇAS IMANTADAS



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

TAÇAS RUSSAS OU GOBBLET GOBBLERS – THIERRY DONOUAL

PARA 2 PARTICIPANTES



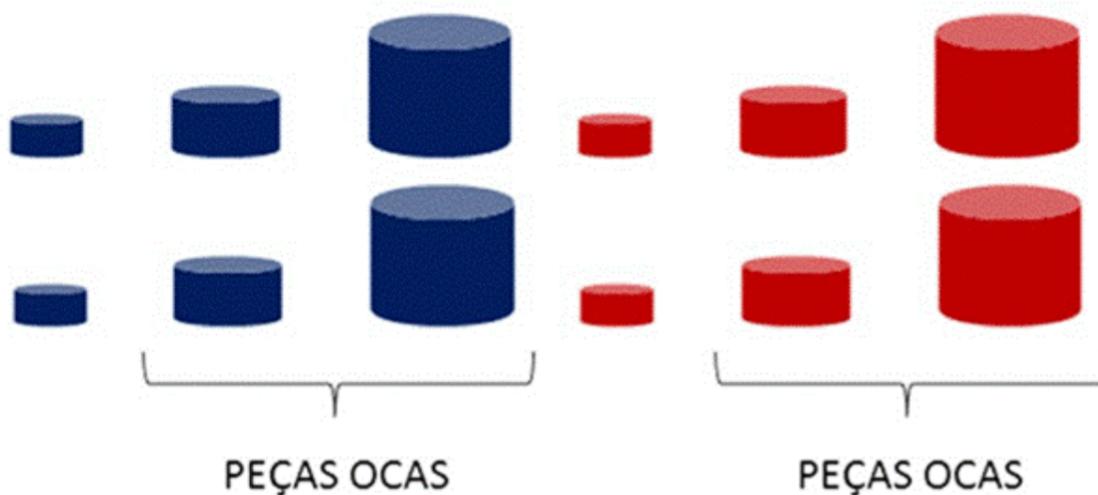
DESAFIO

ALINHAR TRÊS PEÇAS NA POSIÇÃO HORIZONTAL, VERTICAL OU DIAGONAL

AS PEÇAS PODEM SER COLOCADAS EM UMA CASA VAZIA OU SOBRE UMA PEÇA MENOR (DE QUALQUER TAMANHO) SUA OU DO OUTRO PARTICIPANTE, OU PODEM SER MOVIMENTADAS INDIVIDUALMENTE PARA UMA OUTRA CASA ADJACENTE (HORIZONTAL, VERTICAL OU DIAGONAL), MESMO QUE SEJA PARA COBRIR OUTRA PEÇA

CONTEÚDO

12 PEÇAS



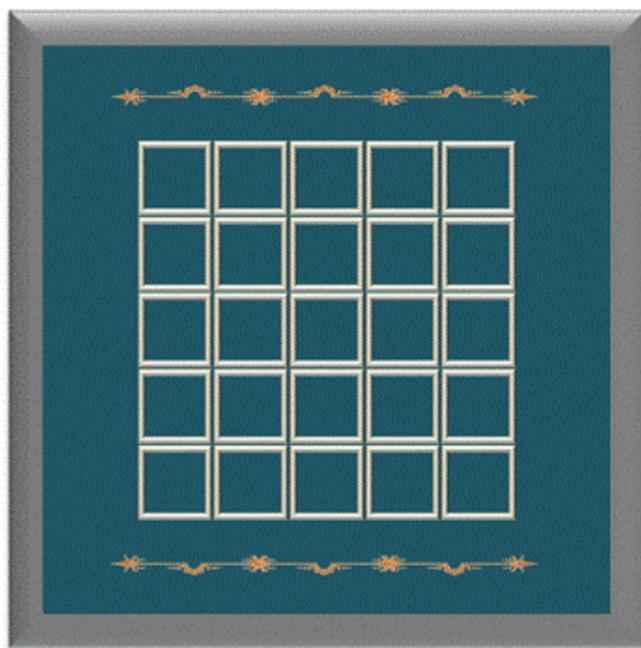
ORIGEM:
PERÍODO:
CURIOSIDADE: JOGO DA VELHA COM
PEÇAS DIFERENTES



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

TIC TAC CHEC – DON GREEN

PARA 2 PARTICIPANTES



ORIGEM: E.U.A.

PERÍODO: 1995

CURIOSIDADE: JOGO QUE MISTURA A SIMPLICIDADE DO JOGO DA VELHA COM UM POUCO DA COMPLEXIDADE DO JOGO DE XADREZ

DESAFIO

ALINHAR AS QUATRO PEÇAS NA HORIZONTAL, VERTICAL OU DIAGONAL
OS PARTICIPANTES ALTERNADAMENTE MOVEM AS SUAS PEÇAS COMO NO JOGO DE XADREZ

CONTEÚDO

8 PEÇAS IMANTADAS



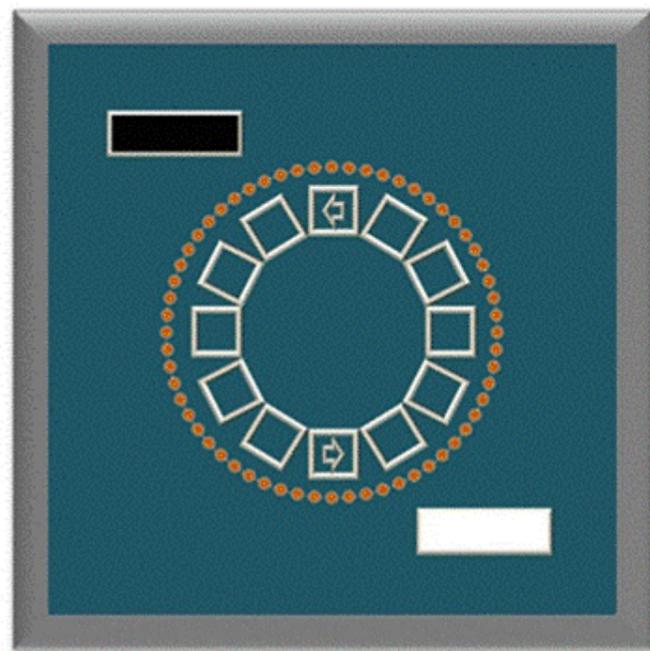
TAMANHO: 28 X 28

TAMANHO: 30 X 22

JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

TORRE – CARLOS AÍRTON COUTINHO

PARA 2 PARTICIPANTES



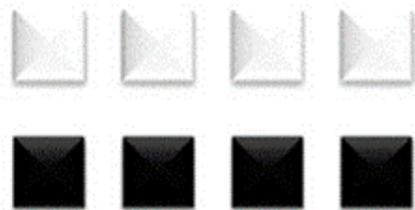
DESAFIO

OCUPAR O TOPO DE TODAS AS TORRES DE PEÇAS

CONTEÚDO

8 PEÇAS IMANTADAS

2 DADOS



ORIGEM: BRASIL

PERÍODO: 2018

CURIOSIDADE: CRIADO A PARTIR DA IDEIA DE FORMATAR JOGOS DE TABULEIROS IMANTADOS

TAMANHO: 21 X 21

TAMANHO 28 X 28

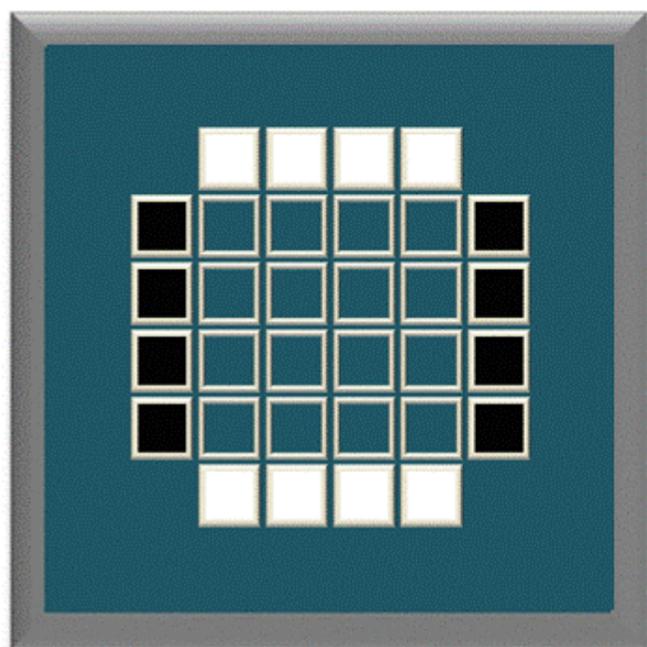
TAMANHO: 25 X 18

TAMANHO 30 X 22

JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

TRAVESSIA – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 2 PARTICIPANTES



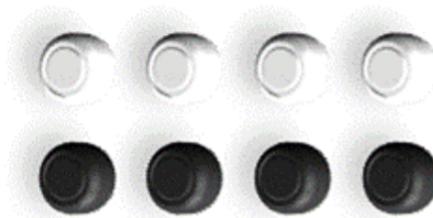
DESAFIO

POSICIONAR SUAS QUATRO PEÇAS NAS CASAS OPOSTAS ÀS SUAS, NO TABULEIRO

SALTAR SOBRE AS PEÇAS DO OUTRO PARTICIPANTE SEM CAPTURÁ-LAS

CONTEÚDO

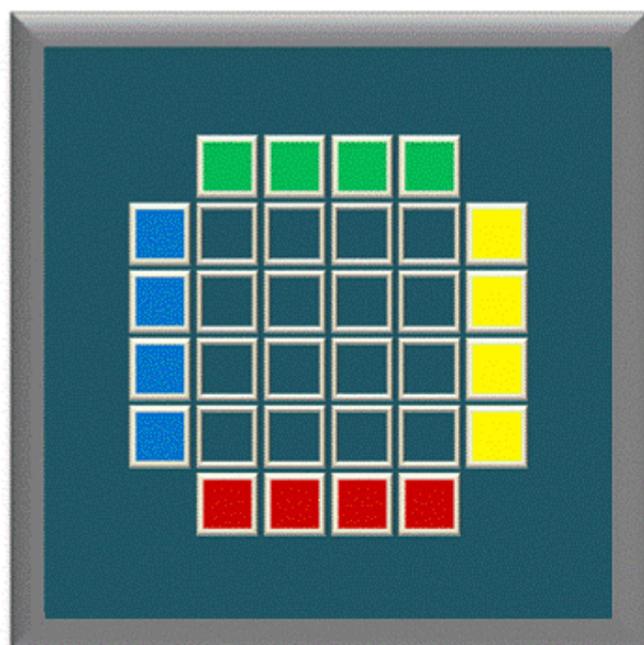
8 PEÇAS IMANTADAS



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

TRAVESSIA – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 4 PARTICIPANTES



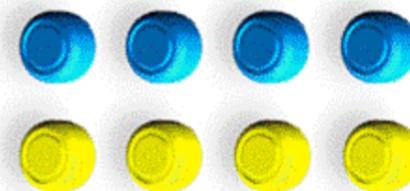
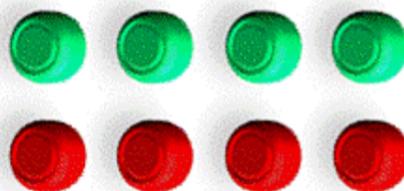
DESAFIO

POSICIONAR SUAS QUATRO PEÇAS NAS CASAS OPOSTAS ÀS SUAS, NO TABULEIRO

SALTAR SOBRE AS PEÇAS DO OUTRO PARTICIPANTE SEM CAPTURÁ-LAS

CONTEÚDO

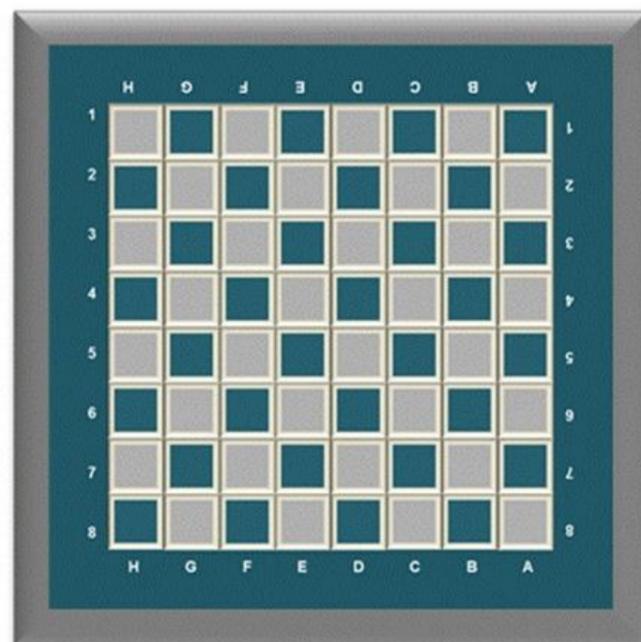
16 PEÇAS IMANTADAS



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

XADREZ – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 2 PARTICIPANTES



ORIGEM: **ÍNDIA**
PERÍODO: **SÉCULO VI**
CURIOSIDADE: **ORIGINÁRIO DO JOGO CHATURANGA
OU SHATRANJ**



DESAFIO

IMPOR XEQUE-MATE AO OUTRO PARTICIPANTE OU FAZÊ-LO SE RENDER

CONTEÚDO

32 PEÇAS IMANTADAS

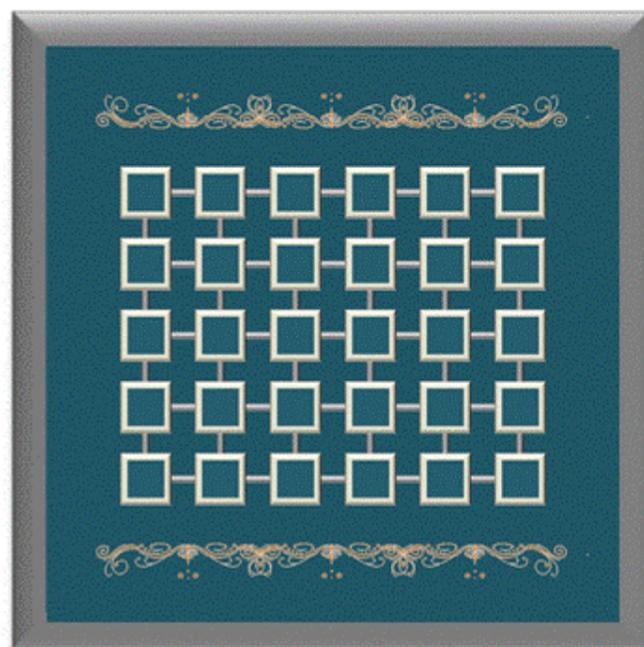


FOTO MERAMENTE ILUSTRATIVA

JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

YOTÉ – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 2 PARTICIPANTES



ORIGEM: SENEGAL, MALI, GUINÉ E GÂMBIA – ÁFRICA

PERÍODO:

CURIOSIDADE: OS JOGADORES DESENHAM TABULEIROS NA AREIA E UTILIZAM COCOS, SEMENTES OU PEDRAS COMO PEÇAS

DESAFIO

CAPTURAR OITO PEÇAS DO OUTRO PARTICIPANTE OU BLOQUEÁ-LO DE FORMA QUE ELE NÃO POSSA MAIS MOVIMENTAR SUAS PEÇAS



CONTEÚDO

24 PEÇAS IMANTADAS



12 PEÇAS



12 PEÇAS

JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

A CASA DA FELICIDADE – INFANTIL – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 2, 3 OU 4 PARTICIPANTES



ORIGEM: ALEMANHA
PERÍODO: IDADE MÉDIA (SÉCULOS V A XV)
CURIOSIDADE: PRECURSOR DA ROLETA



TAMANHO: 28 X 28

TAMANHO: 30 X 22

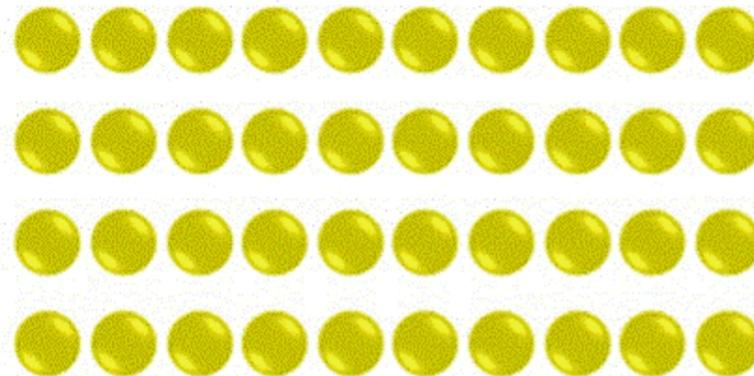
DESAFIO

ELIMINAR OS DEMAIS PARTICIPANTES, GANHANDO TODAS AS PEÇAS DO JOGO

CONTEÚDO

40 PEÇAS IMANTADAS

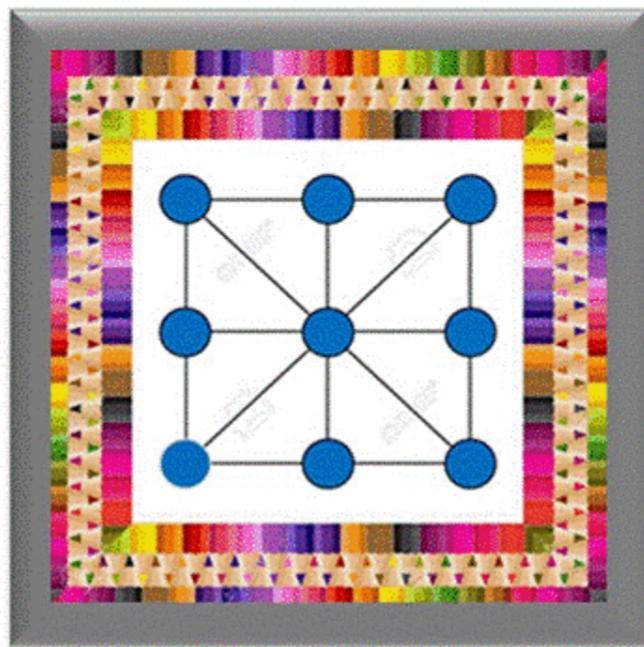
72 CARTAS



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

ACHI OU TAPATAN – INFANTIL – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 2 PARTICIPANTES



ORIGEM: GANA (ÁFRICA)
PERÍODO:
CURIOSIDADE: JOGO DE ALINHAMENTO



TAMANHO: 28 X 28

TAMANHO: 30 X 22

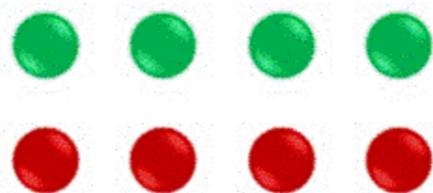
TAMANHO: 30 X 22

DESAFIO

ALINHAR TRÊS PEÇAS EM LINHA RETA (HORIZONTAL, VERTICAL OU DIAGONAL)
ANTES DO OUTRO PARTICIPANTE

CONTEÚDO

8 PEÇAS IMANTADAS



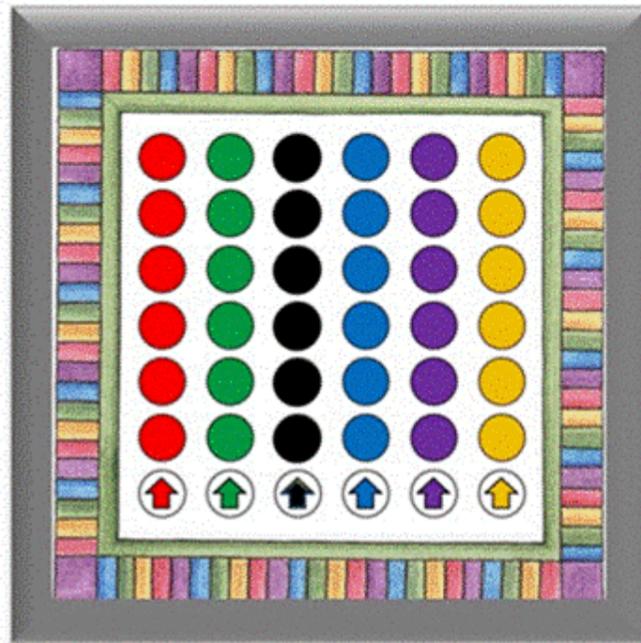
TAMANHO: 25 X 18

TAMANHO: 21 X 21

JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

CORRIDA DAS CORES – INFANTIL – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA ATÉ 6 PARTICIPANTES



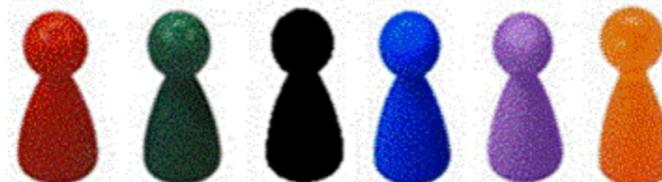
DESAFIO

COMPLETAR O PERCURSO ANTES DOS OUTROS PARTICIPANTES



CONTEÚDO

6 PEÕES IMANTADOS

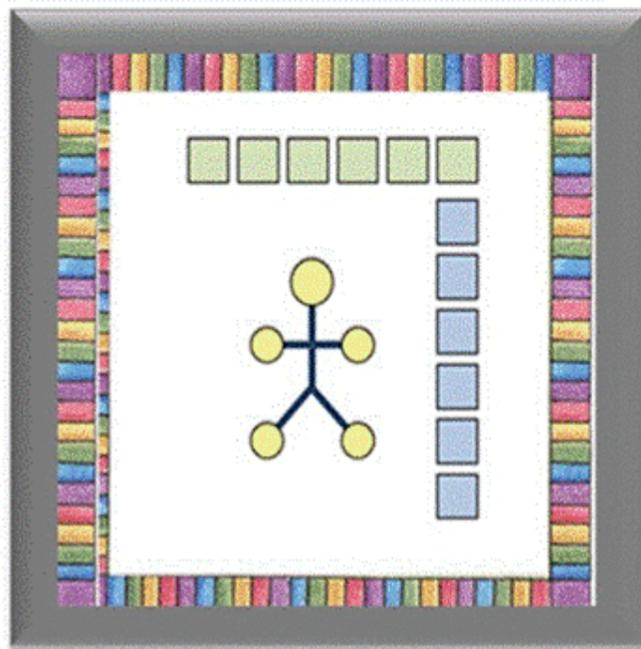


1 DADO CORES



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO FORÇA – INFANTIL – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 2 OU MAIS PARTICIPANTES



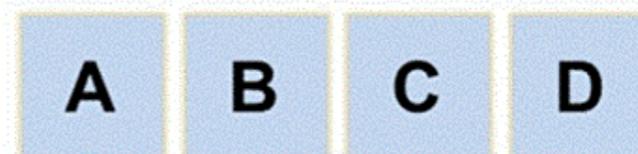
DESAFIO

DESCOBRIR A PALAVRA OCULTA TENTANDO ADVINHAR AS LETRAS QUE FAZEM PARTE DA MESMA

CONTEÚDO

PEÇAS COM LETRAS

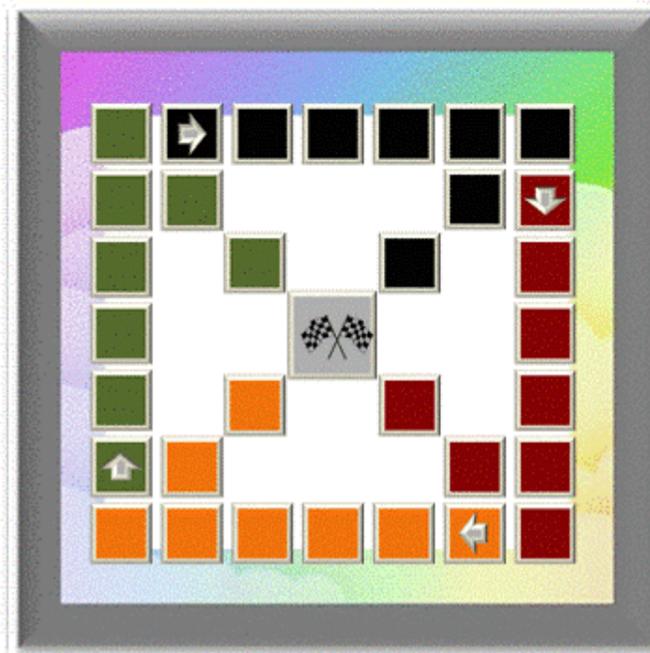
CARTAS COM PALAVRAS



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

JOGO CHINÊS – INFANTIL – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 2, 3 OU 4 PARTICIPANTES



ORIGEM: ALEMANHA
PERÍODO: SÉCULO XIX
CURIOSIDADE: JOGO INSPIRADO EM LENDAS CHINESAS

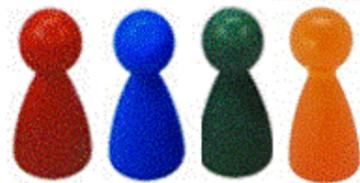
TAMANHO: 28 X 28

DESAFIO

COMPLETAR O PERCURSO ANTES DOS OUTROS PARTICIPANTES

CONTEÚDO

4 PEÕES IMANTADOS



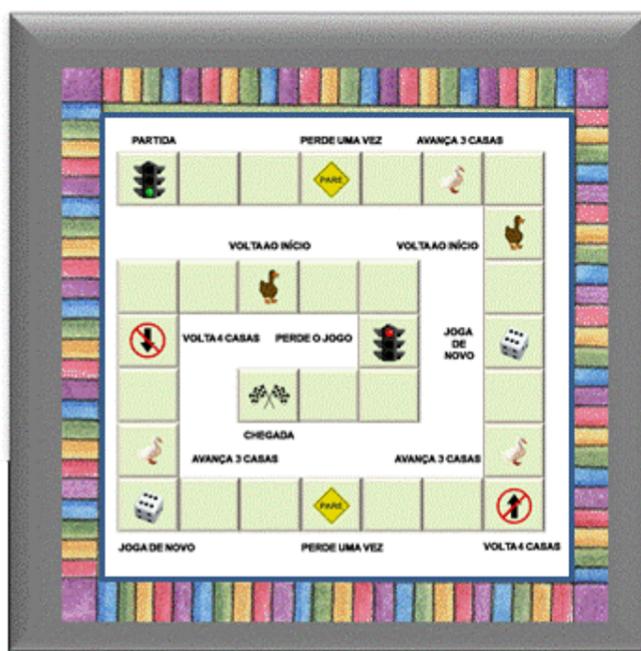
1 DADO



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

JOGO DA GLÓRIA E DO GANSO – INFANTIL – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 2 OU MAIS PARTICIPANTES



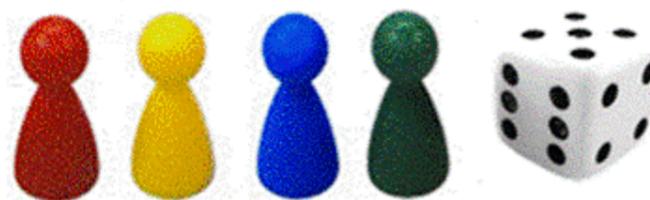
DESAFIO

COMPLETAR O PERCURSO ANTES DOS OUTROS PARTICIPANTES

CONTEÚDO

4 PEÇAS IMANTADAS

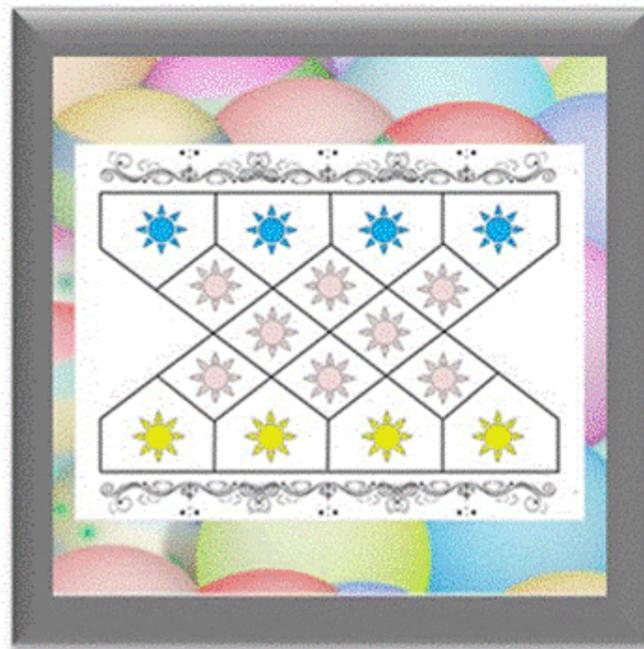
1 DADO



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

OSKA – INFANTIL – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 2 PARTICIPANTES



ORIGEM: INGLATERRA

PERÍODO: 1950

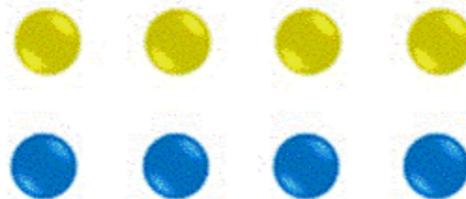
CURIOSIDADE: BASEADO NOS JOGOS QUEAH (CAMINHOS DIAGONAIS), HALMA (TRANSPOSIÇÃO DE PEÇAS DE UM CANTO A OUTRO) E DAMAS (SALTO SOBRE AS PEÇAS ADVERSÁRIAS, PORÉM SEM CAPTURAS)

DESAFIO

POSICIONAR TODAS AS SUAS PEÇAS NAS CASAS DO OUTRO PARTICIPANTE

CONTEÚDO

8 PEÇAS IMANTADAS



TAMANHO: 30 X 22

TAMANHO: 28 X 28

TAMANHO: 25 X 18

**JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO
PRESENTE – INFANTIL – DE DOMÍNIO PÚBLICO**

PARA 2 PARTICIPANTES



TAMANHO: 28 X 28

ORIGEM: BRASIL

PERÍODO: 2018

CURIOSIDADE: JOGO DE CORRIDA SEM O USO DE DADOS

DESAFIO

ALCANÇAR O PRESENTE ANTES DO OUTRO PARTICIPANTE

CONTEÚDO

2 PEÇAS IMANTADAS

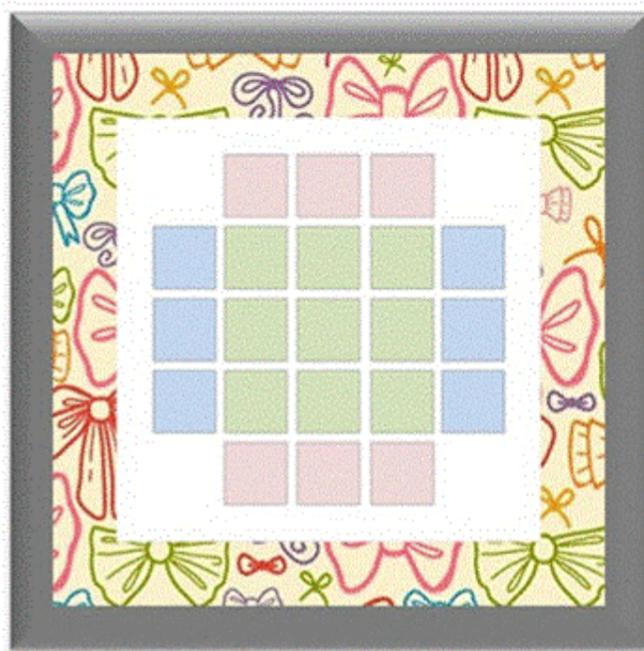
22 CARTAS



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

TRAVESSIA – INFANTIL – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 2 PARTICIPANTES



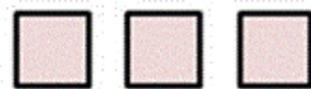
DESAFIO

POSICIONAR SUAS TRÊS PEÇAS NAS CASAS OPOSTAS ÀS SUAS, NO TABULEIRO



CONTEÚDO

6 PEÇAS IMANTADAS



JOGOS DE RACIOCÍNIO LÓGICO DE LONGA DURAÇÃO

PREÇO UNITÁRIO A COMBINAR

JOGOS DE RACIOCÍNIO LÓGICO DE LONGA DURAÇÃO



ACONDICIONAMENTO

ACONDICIONADOS EM CAIXA DE MADEIRA (MDF) REVESTIDA, DE FINO ACABAMENTO
PRODUTO PRÓPRIO PARA BRINDES ESPECIAIS

CONTEÚDO

TABULEIRO (CASO O JOGO EXIJA), , CARTAS, DADOS E PEÇAS IMANTADAS
PARA JOGOS
CD OU PEN-DRIVE (OPCIONAL) CONTENDO AS REGRAS DOS JOGOS
CADERNO CONTENDO AS REGRAS DO JOGO (OPCIONAL)

CAIXA DE MADEIRA (MDF)
REVESTIDA, DE FINO
ACABAMENTO

TABULEIROS, CARTAS,
DADOS E PEÇAS
IMANTADAS

CD OU PEN-DRIVE
CONTENDO AS REGRAS
DO JOGO

JOGOS DE RACIOCÍNIO LÓGICO DE LONGA DURAÇÃO

INDÚSTRIA & COMÉRCIO

PARA 2, 3 OU 4 PARTICIPANTES



ATENÇÃO

O MATERIAL QUE COMPÕEM ESSE JOGO É FEITO ARTESANALMENTE E, PORTANTO, TEM QUALIDADE INFERIOR A MATERIAIS INDUSTRIALIZADOS

JOGO FEITO POR ENCOMENDA

JOGO SEM TABULEIRO

OBJETIVO

TRANSMITIR DE MANEIRA SUCINTA CONCEITOS SOBRE INDÚSTRIA E COMÉRCIO ATRAVÉS DE SIMULAÇÃO DE COMPRA DE INSUMOS PARA FABRICAÇÃO DE PRODUTOS E COMERCIALIZAÇÃO DESSES PRODUTOS

CONTEÚDO

CARTAS EMPRESA



CARTAS INSUMOS



CARTELAS CONTABILIDADE

EMPRESA	INDÚSTRIA & COMÉRCIO										FLUXO DE CAIXA			
	EMPRESA 1	EMPRESA 2	EMPRESA 3	EMPRESA 4	EMPRESA 5	EMPRESA 6	EMPRESA 7	EMPRESA 8	EMPRESA 9	EMPRESA 10	TOTAL VENTAS PARA NÃO VENDEDOR (R\$)	TOTAL VENTAS PARA VENDEDOR (R\$)	TOTAL VENTAS PARA NÃO VENDEDOR (R\$)	TOTAL VENTAS PARA VENDEDOR (R\$)
1ª	500	10	10	10	10	10	10	10	10	10			120	300
2ª		20	20	20	20	20	20	20	20	20			140	400
3ª		30	30	30	30	30	30	30	30	30			160	600
4ª		40	40	40	40	40	40	40	40	40			180	800
											TOTAL VENTAS PARA NÃO VENDEDOR (R\$)			
											TOTAL VENTAS PARA VENDEDOR (R\$)			

EMPRESA	EMPRESA 2					EMPRESA 3					EMPRESA 4					TOTAL VENTAS PARA NÃO VENDEDOR (R\$)	TOTAL VENTAS PARA VENDEDOR (R\$)		
	EMPRESA 2	EMPRESA 3	EMPRESA 4																
1ª	10	10				10	10	10	10	10	10	10	10	10	10				
2ª			20	20	20						20	20	20	20	20				
3ª						30	30	30	30	30									
4ª											40	40	40	40	40				
																TOTAL VENTAS PARA NÃO VENDEDOR (R\$)			
																TOTAL VENTAS PARA VENDEDOR (R\$)			

NOTAS



JOGOS DE RACIOCÍNIO LÓGICO DE LONGA DURAÇÃO

JOGO DA CIDADE (baseado no jogo Banco Imobiliário da Brinquedos Estrela)

PARA 2, 3 OU 4 PARTICIPANTES



TABULEIRO

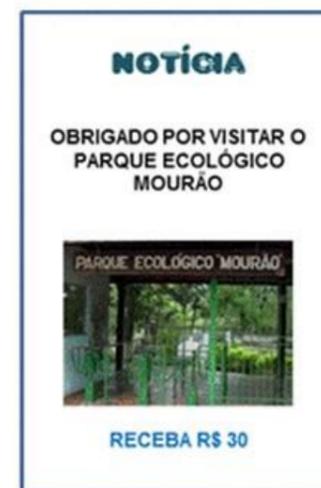
JOGO FEITO POR ENCOMENDA

OBJETIVO

DIVULGAR INFORMAÇÕES SOBRE A CIDADE (RUAS E AVENIDAS, PONTOS TURÍSTICOS, ESTABELECIMENTOS COMERCIAIS, INDÚSTRIAS)

CONTEÚDO

CARTAS



ATENÇÃO

O MATERIAL QUE COMPÕEM ESSE JOGO É FEITO ARTESANALMENTE E, PORTANTO, TEM QUALIDADE INFERIOR A MATERIAIS INDUSTRIALIZADOS

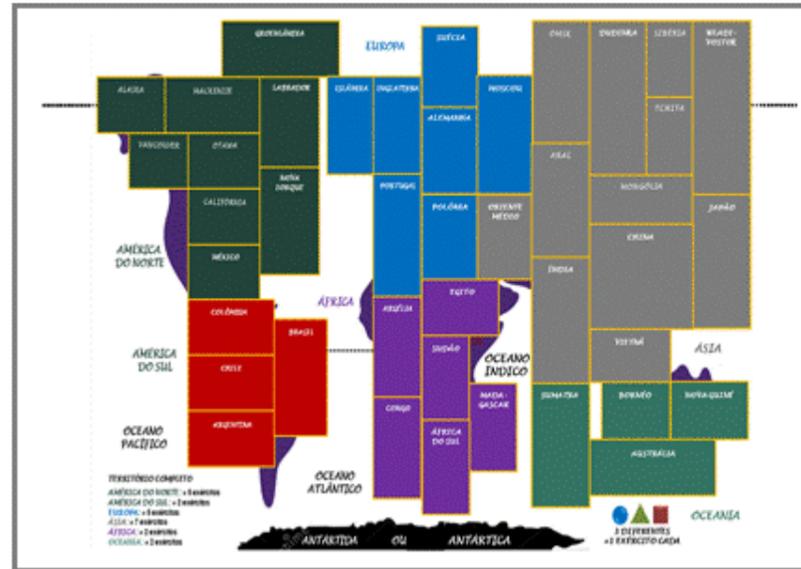
NOTAS



JOGOS DE RACIOCÍNIO LÓGICO DE LONGA DURAÇÃO

CONQUISTA (Baseado no jogo WAR da Grow)

PARA 3 OU 4 PARTICIPANTES



ATENÇÃO

O MATERIAL QUE COMPÕEMESSE JOGO É FEITO ARTESANALMENTE E, PORTANTO, TEM QUALIDADE INFERIOR A MATERIAIS INDUSTRIALIZADOS

JOGO FEITO POR ENCOMENDA

OBJETIVO

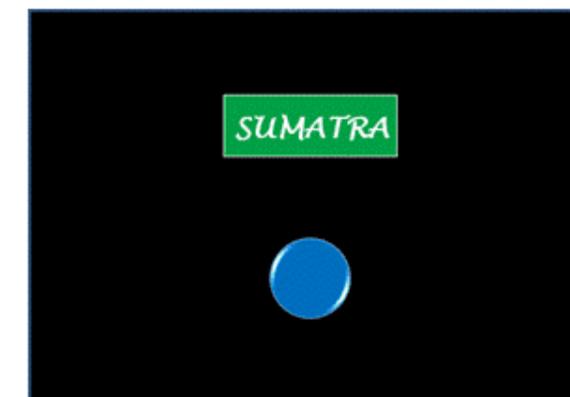
UTILIZAR ESTRATÉGIA PARA CONQUISTA DE TERRITÓRIOS

CONTEÚDO

CARTAS OBJETIVOS



CARTAS TERRITÓRIOS



PEÇAS IMANTADAS



UMA PEÇA DE CADA COR



40 PEÇAS DE CADA COR

JOGOS DE RACIOCÍNIO LÓGICO DE LONGA DURAÇÃO

JOGO DA SEGURADORA

PARA 2, 3 OU 4 PARTICIPANTES



ATENÇÃO

O MATERIAL QUE COMPÕEM ESSE JOGO É FEITO ARTESANALMENTE E, PORTANTO, TEM QUALIDADE INFERIOR A MATERIAIS INDUSTRIALIZADOS

JOGO FEITO POR ENCOMENDA

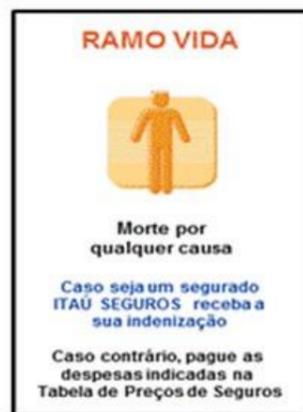
JOGO SEM TABULEIRO!

OBJETIVO

TRANSMITIR DE MANEIRA SUCINTA CONCEITOS SOBRE SEGUROS, ATRAVÉS DE SIMULAÇÃO DE OPERAÇÕES DESSE PRODUTO

CONTEÚDO

CARTAS EMPRESA



CARTELA TABELA DE PREÇOS

CARTELA MODALIDADE DE SEGUROS

TABELA DE PREÇOS POR RAMO DE SEGURO	PRÊMIO MENSAL	BÔNUS 2º ANO	VALOR INDENIZÁVEL	FRANQUIA	VALOR DO BEM	DESPESAS - NÃO SEGURADOS
VIDA - MORTE POR QUALQUER CAUSA	R\$ 100,00	30% DO PRÊMIO	5 VEZES O PRÊMIO	R\$ 0,00		R\$ 100,00
VIDA - INVALIDEZ EM CASO DE ACIDENTE	R\$ 100,00	30% DO PRÊMIO	5 VEZES O PRÊMIO	R\$ 0,00		R\$ 100,00
VIDA - DOENÇAS GRAVES	R\$ 50,00	30% DO PRÊMIO	5 VEZES O PRÊMIO	R\$ 0,00		R\$ 50,00
VIDA - DIÁRIA DE INTERNAÇÃO HOSPITALAR	R\$ 50,00	30% DO PRÊMIO	5 VEZES O PRÊMIO	R\$ 0,00		R\$ 50,00
VIDA - DIÁRIA POR INCAPACIDADE TEMPORÁRIA POR ACIDENTE OU DOENÇA	R\$ 50,00	30% DO PRÊMIO	5 VEZES O PRÊMIO	R\$ 0,00		R\$ 50,00
VIDA - DESPESAS MÉDICO-HOSPITALARES E ODONTOLÓGICAS POR ACIDENTE	R\$ 50,00	30% DO PRÊMIO	5 VEZES O PRÊMIO	R\$ 0,00		R\$ 50,00
ACIDENTES PESSOAIS - MORTE ACIDENTAL	R\$ 100,00	30% DO PRÊMIO	5 VEZES O PRÊMIO	R\$ 0,00		R\$ 100,00
ACIDENTES PESSOAIS - INVALIDEZ EM CASO DE ACIDENTE	R\$ 100,00	30% DO PRÊMIO	5 VEZES O PRÊMIO	R\$ 0,00		R\$ 100,00
ACIDENTES PESSOAIS - DOENÇAS GRAVES	R\$ 50,00	30% DO PRÊMIO	5 VEZES O PRÊMIO	R\$ 0,00		R\$ 50,00
ACIDENTES PESSOAIS - DIÁRIA DE INTERNAÇÃO HOSPITALAR	R\$ 50,00	30% DO PRÊMIO	5 VEZES O PRÊMIO	R\$ 0,00		R\$ 50,00
ACIDENTES PESSOAIS - DIÁRIA POR INCAPACIDADE TEMPORÁRIA POR ACIDENTE OU DOENÇA	R\$ 50,00	30% DO PRÊMIO	5 VEZES O PRÊMIO	R\$ 0,00		R\$ 50,00
ACIDENTES PESSOAIS - DESPESAS MÉDICO-HOSPITALARES E ODONTOLÓGICAS POR ACIDENTE	R\$ 50,00	30% DO PRÊMIO	5 VEZES O PRÊMIO	R\$ 0,00		R\$ 50,00
AUTO - PERDA PARCIAL ATÉ 70% DO VALOR DO VEÍCULO (*)	2% DO VALOR DO BEM	30% DO PRÊMIO	30% DO VALOR DO BEM - FRANQUIA			R\$ 100,00
AUTO - INDENIZAÇÃO INTEGRAL (*)	3% DO VALOR DO BEM	30% DO PRÊMIO	100% DO VALOR DO BEM - FRANQUIA		(*)CADA R\$ 100,00 CONTRATADOS DE FRANQUIA OBRIGUEM O PRÊMIO DO SEGURO EM R\$ 0,00	R\$ 100,00
AUTO - DANOS MATERIAIS A TERCEIROS (*)	2% DO VALOR DO BEM	30% DO PRÊMIO	5 VEZES O PRÊMIO		ATE R\$ 5.000,00 Nº REDONDO EM R\$ 0,00	R\$ 100,00
AUTO - DANOS CORPORAIS A TERCEIROS (*)	3% DO VALOR DO BEM	30% DO PRÊMIO	5 VEZES O PRÊMIO			R\$ 100,00

Vida	Prêmio	Bônus	Valor a pagar	Valor indenizável
Morte por qualquer causa				5 vezes o valor do prêmio
Invalidez em caso de acidente				
Doenças graves				
Diária de internação hospitalar				
Diária por incapacidade temporária por acidente ou doença				
Despesas médico-hospitalares e odontológicas por acidente				
Acidentes Pessoais	Prêmio	Bônus	Valor a pagar	Valor indenizável
Morte acidental				
Invalidez em caso de acidente				
Doenças graves				
Diária de internação hospitalar				
Diária por incapacidade temporária por acidente ou doença				
Despesas médico-hospitalares e odontológicas por acidente				
Serviços oferecidos	Assistência Funeral			

JOGOS DE RACIOCÍNIO LÓGICO DE LONGA DURAÇÃO

MERCADO FINANCEIRO

PARA 2, 3 OU 4 PARTICIPANTES



ACOMPANHA 4 CALCULADORAS
8 DÍGITOS / 4 OPERAÇÕES



FOTOS MERAMENTE ILUSTRATIVAS

JOGO SEM TABULEIRO!

ATENÇÃO

O MATERIAL QUE COMPÕEM ESSE JOGO É FEITO ARTESANALMENTE E, PORTANTO, TEM QUALIDADE INFERIOR A MATERIAIS INDUSTRIALIZADOS

OBJETIVO

TRANSMITIR DE MANEIRA SUCINTA CONCEITOS SOBRE O MERCADO FINANCEIRO ATRAVÉS DE SIMULAÇÃO DE APLICAÇÕES EM PAPÉIS DE RENDA FIXA, FUNDO DE RENDA FIXA, AÇÕES E FUNDOS E AÇÕES (RENDA VARIÁVEL)

MODALIDADES

1. **SEM** O CONHECIMENTO DA TENDÊNCIA DE ALTA OU BAIXA DAS COTAÇÕES
2. **COM** O CONHECIMENTO DA TENDÊNCIA DE ALTA OU BAIXA DAS COTAÇÕES

CONTEÚDO

CARTAS TENDÊNCIAS DE COTAÇÕES



CARTELAS RESULTADOS

MERCADO FINANCEIRO													Investidor:		
MODALIDADE	1ª APLICAÇÃO			2ª APLICAÇÃO			3ª APLICAÇÃO			4ª APLICAÇÃO			REAPLIC.	RENTAB. %	SALDO
	REAPLIC.	RENTAB. %	SALDO												
RENDA FIXA															
FUNDO DE RENDA FIXA															
AÇÕES															
FUNDO DE AÇÕES															
TOTAL															
% RENTABILIDADE RENDA FIXA															
BAIXA ALTA															
1 1 1 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3															
% RENTABILIDADE FUNDO RENDA FIXA															
BAIXA ALTA															
1 1 1 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2															
% RENTABILIDADE AÇÕES															
BAIXA ALTA															
10 10 7 7 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5															
% RENTABILIDADE FUNDO DE AÇÕES															
BAIXA ALTA															
4 4 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3															

JOGOS DE RACIOCÍNIO LÓGICO DE LONGA DURAÇÃO

MESOPOTÂMIA

PARA 3 OU 4 PARTICIPANTES



TABULEIRO

ATENÇÃO

O MATERIAL QUE COMPÕEM ESSE JOGO É FEITO ARTESANALMENTE E, PORTANTO, TEM QUALIDADE INFERIOR A MATERIAIS INDUSTRIALIZADOS

OBJETIVO

TRANSMITIR DE MANEIRA SUCINTA CONCEITOS SOBRE COMPRA E VENDA DE PRODUTOS E SERVIÇOS PARA MANTER O NÍVEL DE PROSPERIDADE DE UMA DETERMINADA REGIÃO

CONTEÚDO

CARTAS FLAGELO



CARTAS POSSIBILIDADES

PROSPERIDADE	AGENTE	
1. VIAGEM	1. CAVALO	1. CAMELO
2. CONSTRUÇÃO	2. ESCRAVO	2. ENGENHEIRO
3. FESTA	3. DANÇARINA	3. VINHO
4. CIRCO	4. BOBO	4. TRAPEZISTA

FLAGELO	ANTÍDOTO	
1. SECA	1. CANTIL	1. JARRO
2. GUERRA	2. ARMA	2. SOLDADO
3. PESTE	3. VACINA	3. REMÉDIO
4. FOME	4. PÃO	4. FRUTA



PEÇAS

CARTAS ANTÍDOTOS



CARTELAS RESULTADOS

MESOPOTÂMIA				
JOGADORES →	JOGADOR 1:	JOGADOR 2:	JOGADOR 3:	JOGADOR 4:
(+) VALOR DAS CARTAS ABERTAS SOBRE A MESA				
(+) DINHEIRO RESTANTE				
(-) VALOR DAS CARTAS REPETIDAS (NÃO NEGOCIADAS)				
(*) 20 PONTOS PARA O JOGADOR QUE CONSEGUIU MONTAR OS OITO GRUPOS DE CARTAS				
TOTAL GERAL				

JOGOS DE RACIOCÍNIO LÓGICO DE LONGA DURAÇÃO

OURO FINO

PARA 4 PARTICIPANTES



JOGO FEITO POR ENCOMENDA

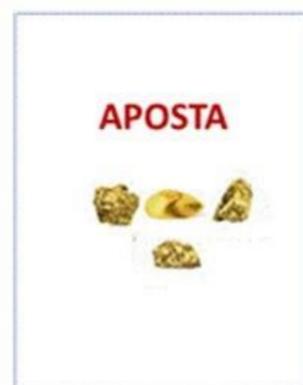
JOGO SEM TABULEIROS

OBJETIVO

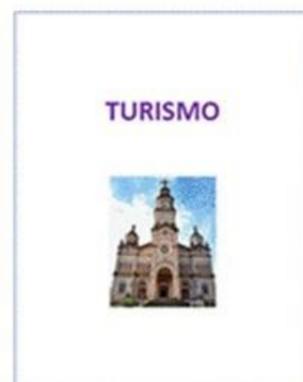
TRANSMITIR DE MANEIRA LÚDICA A HISTÓRIA DA CIDADE DE OURO FINO, FAMOSA POR SER UMA DAS PRIMEIRAS CIDADES DA ROTA DO OURO, HOJE CONHECIDA POR EXPLORAR O TURISMO DE VISITAÇÃO A MONUMENTOS CONSTRUÍDOS COM BASE NA MÚSICA “O MENINO DA PORTEIRA” (MENINO DA PORTEIRA, BOI SEM CORAÇÃO, BERRANTE, ENTRE OUTROS)

CONTEÚDO

CARTAS APOSTA



CARTAS ASSUNTOS



PEÇAS



ATENÇÃO

O MATERIAL QUE COMPÕEM ESSE JOGO É FEITO ARTESANALMENTE E, PORTANTO, TEM QUALIDADE INFERIOR A MATERIAIS INDUSTRIALIZADOS

JOGOS DE RACIOCÍNIO LÓGICO DE LONGA DURAÇÃO

SISTEMA SOLAR

PARA 2, 3 OU 4 PARTICIPANTES



TABULEIRO

ATENÇÃO

O MATERIAL QUE COMPÕEM ESSE JOGO É FEITO ARTESANALMENTE E, PORTANTO, TEM QUALIDADE INFERIOR A MATERIAIS INDUSTRIALIZADOS

OBJETIVO

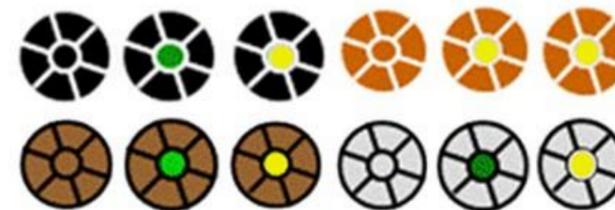
TRANSMITIR DE MANEIRA LÚDICA CONCEITOS SOBRE O NOSSO SISTEMA SOLAR

CONTEÚDO

CARTAS TRANSPORTE



PEÇAS



CARTAS PLANETAS



**JOGOS DIDÁTICOS
COLETÂNEAS**

JOGOS DIDÁTICOS

CAIXA DE JOGOS VARIADOS

PARA ATÉ 4 PARTICIPANTES



CAIXA DE PAPELÃO
DE FINO ACABAMENTO

SUORTE PARA
TABULEIROS

CD CONTENDO AS
REGRAS DOS JOGOS

CARTAS, DADOS E
PEÇAS IMANTADAS

ACONDICIONAMENTO

ACONDICIONADOS EM CAIXA DE PAPELÃO REVESTIDA, DE FINO ACABAMENTO

UNIDADES TEMÁTICAS DEFINIDAS PELA BNCC – BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR

CONTEÚDO

UM SUORTE (TAMANHO 28 X 28) PARA FIXAR OS TABULEIROS DOS JOGOS , CD CONTENDO MATERIAL DIDÁTICO (QUADRO GERAL, PLANO DE AULA, MANUAL DE QUESTÕES A RESOLVER, MANUAL DE QUESTÕES RESOLVIDAS, REGRAS DOS JOGOS) E MATERIAL APROPRIADO PARA JOGAR (DADOS, CARTAS E PEÇAS IMANTADAS DE ACORDO COM O ASSUNTO APRESENTADO)

VEJA A SEGUIR RELAÇÃO DOS OBJETOS DO CONHECIMENTO, HABILIDADES E MÓDULOS DEFINIDOS PELA BNCC – BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR E ASSUNTOS TRATADOS EM CADA MÓDULO DEFINIDO PELA ENSINO GLOBAL

JOGOS DIDÁTICOS
MODELOS DISPONIBILIZADOS EM COLETÂNEAS OU INDIVIDUALMENTE

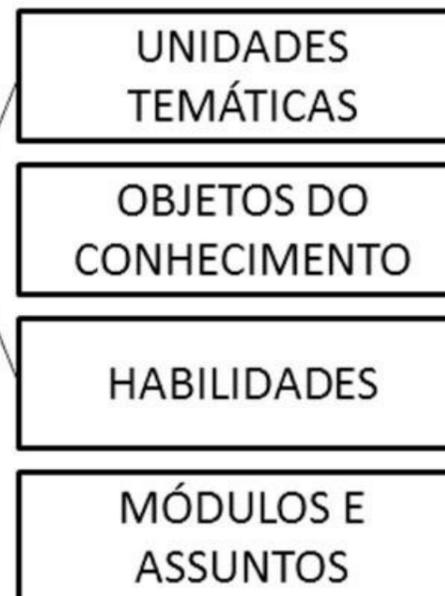
JOGOS DIDÁTICOS

CAIXA DE JOGOS VARIADOS

PARA ATÉ 4 PARTICIPANTES



**BASE
NACIONAL
COMUM
CURRICULAR**
EDUCAÇÃO É A BASE



MÉTODO LÚDICO
EDUCACIONAL
ENSINO GLOBAL
ensinoglobal.com



OBJETOS DO CONHECIMENTO E HABILIDADES E MÓDULOS (DEFINIDOS PELA BNCC)					
UNIDADES TEMÁTICAS	1º ANO	2º ANO	3º ANO	4º ANO	5º ANO
NÚMEROS	8	8	9	10	9
ÁLGEBRA	2	3	2	5	4
GEOMETRIA	4	4	5	4	5
GRANDEZAS E MEDIDAS	5	5	8	6	3
PROBABILIDADE E ESTATÍSTICA	3	3	4	3	4
TOTAL	22	23	28	28	25
ASSUNTOS A SEREM TRATADOS EM CADA UM DO MÓDULOS (DEFINIDOS PELA ENSINOGLOBAL.COM)					
QUADRO GERAL					
PLANO DE AULA					
MANUAL DE QUESTÕES A RESOLVER					
MANUAL DE QUESTÕES RESOLVIDAS					
REGRAS DO JOGO					

PARA CADA OBJETO DO CONHECIMENTO E HABILIDADES E MÓDULOS PODERÁ HAVER MAIS DE UMA CAIXA DE JOGOS – EXEMPLO:

NÚMEROS – 1º ANO – 8 OBJETOS DO CONHECIMENTO E HABILIDADES E MÓDULOS

1º OBJETO DO CONHECIMENTO E HABILIDADES E MÓDULO: EF01MA01 – NÚMEROS – IDENTIFICAÇÃO

CAIXAS QUE COMPÕEM O OBJETO DO CONHECIMENTO E HABILIDADES E MÓDULOS EF01MA01:

01NU0101 – HISTÓRIA DOS NÚMEROS NATURAIS

01NU0102 – FUNÇÃO DOS NÚMEROS

01NU0102 – NÚMEROS CARDINAIS

01NU0103 – NÚMEROS ORDINAIS

VEJA ALGUNS MODELOS DE JOGOS DIDÁTICOS A SEGUIR

JOGOS DIDÁTICOS
ACERVO COM APROXIMADAMENTE MIL JOGOS
VEJA MODELOS A SEGUIR:

NÚMEROS E ÁLGEBRA – CARLOS AÍRTON DE OLIVEIRA COUTINHO
OPERAÇÕES / OPERAÇÕES / ANTECESSORES E SUCESSORES / SEQUÊNCIA NUMÉRICA

PARA 4 PARTICIPANTES

10	20	30	40	50	60	70	80	90	
11	21	31	41	51	61	71	81	91	
12	22	32	42	52	62	72	82	92	
13	23	33	43	53	63	73	83	93	
14	24	34	44	54	64	74	84	94	
15	25	35	45	55	65	75	85	95	
16	26	36	46	56	66	76	86	96	
17	27	37	47	57	67	77	87	97	
18	28	38	48	58	68	78	88	98	
19	29	39	49	59	69	79	89	99	

SOMA

71+13	42+15	23+36	48+51	71+11	60+31
61+19	16+78	72+9	34+59	45+29	68+29

SUBTRAÇÃO

57-45	48-24	48-26	87-69	83-65	68-49
35-14	43-34	56-28	53-33	79-39	94-79

MULTIPLICAÇÃO

11x9	111x0	16x1	12x8	15x5	19x4
32x3	97x1	92x0	13x7	14x5	21x4

DIVISÃO

39:3	81:9	56:4	70:7	25:5	64:8
70:15	60:2	28:2	40:4	99:33	25:15

ANTECESSOR

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

SUCESSOR

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
9	7	6	5	4	3	2	1		
0		6		12					
1	3		9			17			
4	7	10		16	19	22		31	
	85	75	65					15	5
2	4	8	16	32	64				
80	40	20	10						
2	4	6	8	10	12				
9	19	29	39		59	69	79	89	

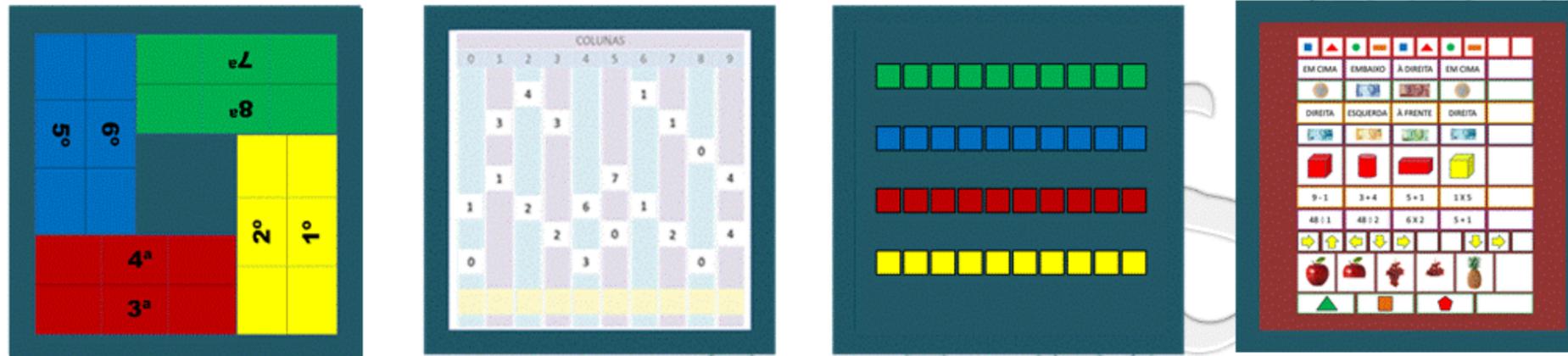
OBJETIVO

TRANSMITIR CONCEITOS BÁSICOS SOBRE **NÚMEROS E ÁLGEBRA**

JOGOS DIDÁTICOS
ACERVO COM APROXIMADAMENTE MIL JOGOS
VEJA MODELOS A SEGUIR:

NÚMEROS E ÁLGEBRA – CARLOS AÍRTON DE OLIVEIRA COUTINHO
SEQUÊNCIA ORDINAIS / ADIÇÃO / NÚMEROS ORDENADOS / SEQUÊNCIAS DIVERSAS

PARA 4 PARTICIPANTES



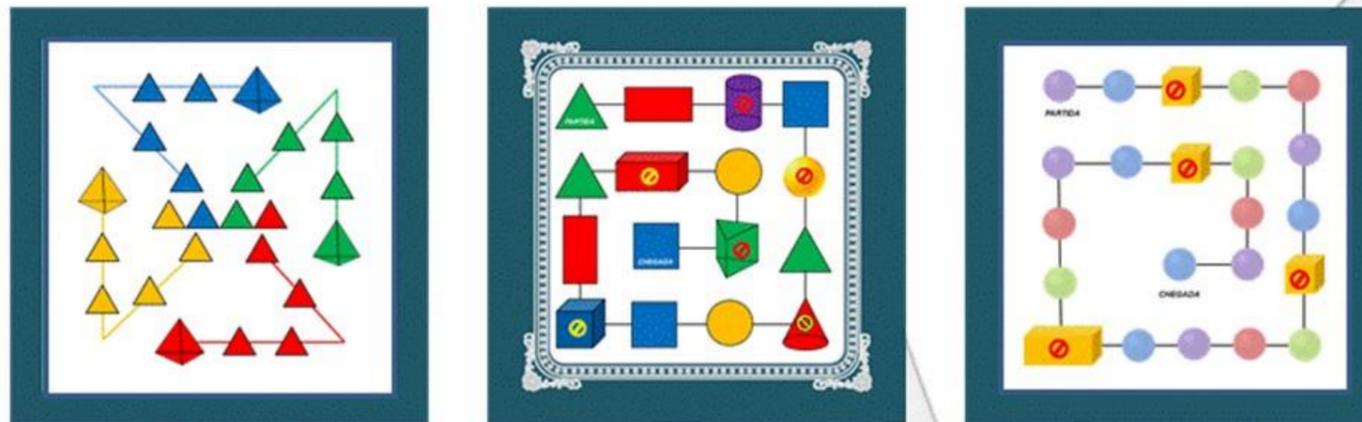
OBJETIVO

TRANSMITIR CONCEITOS BÁSICOS SOBRE **NÚMEROS E ÁLGEBRA**

JOGOS DIDÁTICOS
ACERVO COM APROXIMADAMENTE MIL JOGOS
VEJA MODELOS A SEGUIR:

GEOMETRIA – CARLOS AÍRTON DE OLIVEIRA COUTINHO
FIGURAS GEOMÉTRICAS
MONTAGEM PIRÂMIDE DE BASE TRIANGULAR / CORRIDA
NAS FIGURAS GEOMÉTRICAS / CORRIDA NAS ESFERAS

PARA 4 PARTICIPANTES



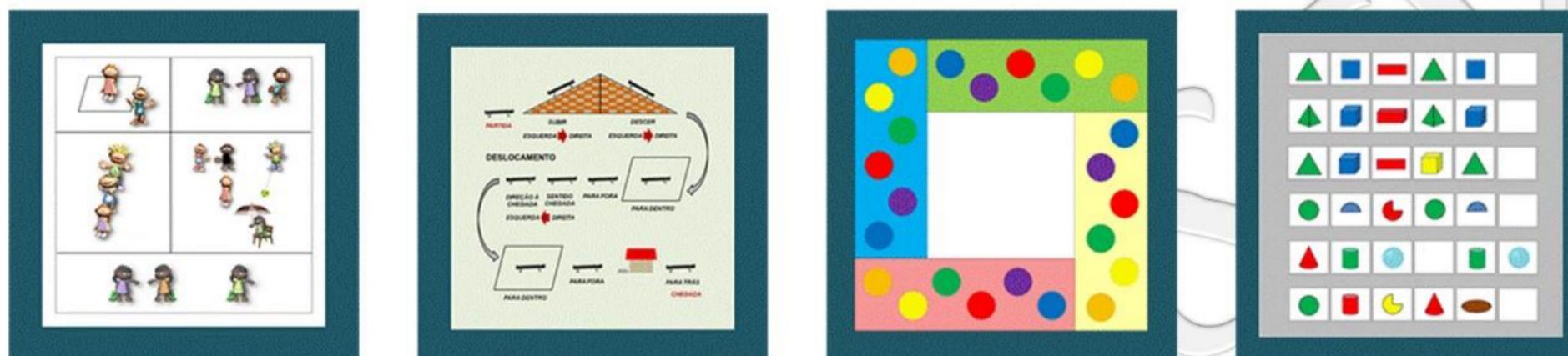
OBJETIVO

TRANSMITIR CONCEITOS BÁSICOS SOBRE **GEOMETRIA**

JOGOS DIDÁTICOS
ACERVO COM APROXIMADAMENTE MIL JOGOS
VEJA MODELOS A SEGUIR:

GEOMETRIA – CARLOS AÍRTON DE OLIVEIRA COUTINHO
LOCALIZAÇÃO / DESLOCAMENTO / CORES / SEQUÊNCIA GEOMÉTRICA

PARA 4 PARTICIPANTES



OBJETIVO

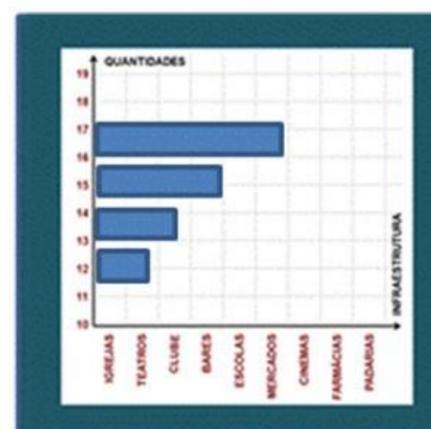
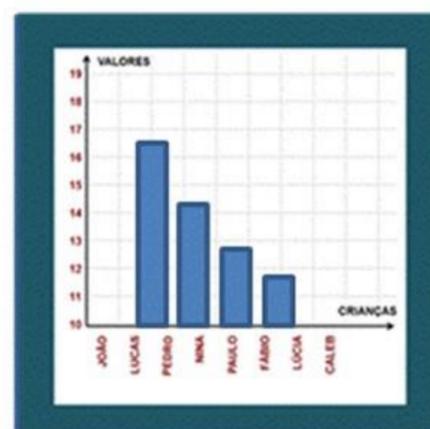
TRANSMITIR CONCEITOS BÁSICOS SOBRE **GEOMETRIA**

JOGOS DIDÁTICOS
ACERVO COM APROXIMADAMENTE MIL JOGOS
VEJA MODELOS A SEGUIR:

PROBABILIDADES E ESTATÍSTICA – CARLOS AIRTON DE OLIVEIRA COUTINHO
TABELA DE DADOS / GRÁFICO DE COLUNAS / GRÁFICO DE BARRAS

PARA 4 PARTICIPANTES

MEU BARRIO	
INFRAESTRUTURA	QUANTIDADES
IGREJAS	
RUAS	
CLUBES	
BARES	
ESCOLAS	
MERCADOS	
CINEMAS	
FARMÁCIAS	
PADARIAS	



OBJETIVO

TRANSMITIR CONCEITOS BÁSICOS SOBRE **PROBABILIDADES E ESTATÍSTICA**

ENSINOGLOBAL.COM – CATÁLOGO SIMPLIFICADO



OBRIGADO!!!