

ENSINOGLOBAL.COM – CATÁLOGO SIMPLIFICADO



FAZEMOS JOGOS POR ENCOMENDA

REPRODUZIMOS JOGOS DE AUTORES DEVIDAMENTE IDENTIFICADOS

CATÁLOGO SIMPLIFICADO ENSINO GLOBAL

CATEGORIA	TIPO	PÁGINA
TABULEIROS	JOGOS DE RACIOCÍNIO LÓGICO DE LONGA DURAÇÃO	03
	JOGOS DE RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO – COLETÂNEAS	16
	JOGOS DIDÁTICOS – COLETÂNEA	59
	JOGOS INFANTIS – COLETÂNEA	70

JOGOS DE RACIOCÍNIO LÓGICO DE LONGA DURAÇÃO

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

PERÍODO	INDÚSTRIA & COMÉRCIO										FLUXO DE CAIXA		
	DOBRADIÇA	GRANITE	PLÁSTICO	TINTA	FERRÃO	MAQUINA	TECIDO	ALUMINIO	TOTAL COMPRA MATERIAIS PRIMA R\$	TOTAL VENDA MATERIAIS PRIMA R\$	VALOR DE INÍCIO DO PERÍODO R\$	VALOR DE FIM DO PERÍODO R\$	SALDO FINAL R\$
1ª	560	10	10	10	10	10	10	10	10			120	300
2ª		20	20	20	20	20	20	20	20			140	400
3ª		30	30	30	30	30	30	30	30			160	600
4ª		40	40	40	40	40	40	40	40			180	800
											TOTAL MATERIAIS PRIMA NÃO VENDIDOS (R\$)		
											SALDO FINAL (R\$)		

PERÍODO	EMPRESA 2		EMPRESA 3			EMPRESA 4			TOTAL VENDA MATERIAIS PRIMA R\$	TOTAL MATERIAIS PRIMA NÃO VENDIDOS R\$			
	DOBRADIÇA	TINTA	FERRÃO	MAQUINA	TECIDO	DOBRADIÇA	PLÁSTICO	TINTA			FERRÃO	TECIDO	
1ª	10	10				10			10	10			
2ª			20	20	20		20	20			20		
3ª			30	30	30		30	30			30		
4ª			40	40	40		40	40			40		
											TOTAL MATERIAIS PRIMA NÃO VENDIDOS		

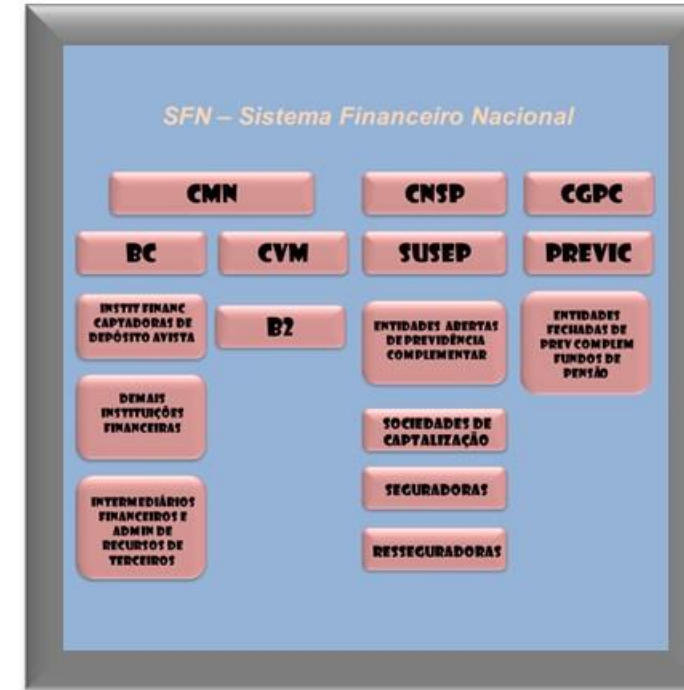
NOTAS



JOGOS DE RACIOCÍNIO LÓGICO DE LONGA DURAÇÃO

SFN – SISTEMA FINANCEIRO NACIONAL

PARA ATÉ 16 PARTICIPANTES



TABULEIRO

OBJETIVO

TRANSMITIR DE MANEIRA SUCINTA CONCEITOS SOBRE O SISTEMA FINANCEIRO NACIONAL

CONTEÚDO

CARTAS QUIZ – FRENTE E VERSO



PEÇAS – 8 PARA CADA PARTICIPANTE



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

JOGO DA SEGURADORA

PARA 2, 3 OU 4 PARTICIPANTES



JOGO SEM TABULEIRO

OBJETIVO

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

CONTEÚDO

CARTELA MODALIDADES DE SEGUROS

CARTAS EMPRESA

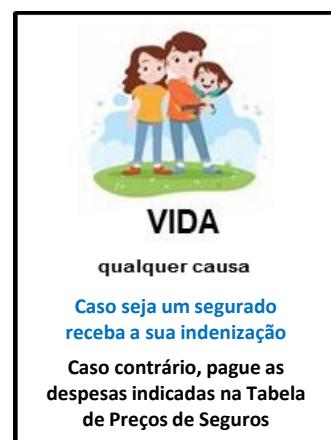


TABELA DE PREÇOS POR RAMO DE SEGURO	PRÊMIO MENSAL	BÔNUS 2º ANO	VALOR INDENIZÁVEL	FRANQUIA	VALOR DO BEM	DESPESAS - NÃO SEGURADOS
VIDA - MORTE POR QUALQUER CAUSA	R\$ 100,00	10% DO PRÊMIO	5 VEZES O PRÊMIO	R\$ 0,00		R\$ 100,00
VIDA - INVALIDEZ EM CASO DE ACIDENTE	R\$ 100,00	10% DO PRÊMIO	5 VEZES O PRÊMIO	R\$ 0,00		R\$ 100,00
VIDA - DOENÇAS GRAVES	R\$ 50,00	10% DO PRÊMIO	3 VEZES O PRÊMIO	R\$ 0,00		R\$ 50,00
VIDA - DIÁRIA DE INTERNAÇÃO HOSPITALAR	R\$ 50,00	10% DO PRÊMIO	3 VEZES O PRÊMIO	R\$ 0,00		R\$ 50,00
VIDA - DIÁRIA POR INCAPACIDADE TEMPORÁRIA POR ACIDENTE OU DOENÇA	R\$ 50,00	10% DO PRÊMIO	3 VEZES O PRÊMIO	R\$ 0,00		R\$ 50,00
VIDA - DESPESAS MÉDICO-HOSPITALARES E ODONTOLÓGICAS POR ACIDENTE	R\$ 50,00	10% DO PRÊMIO	3 VEZES O PRÊMIO	R\$ 0,00		R\$ 50,00
ACIDENTES PESSOAIS - MORTE ACIDENTAL	R\$ 100,00	10% DO PRÊMIO	5 VEZES O PRÊMIO	R\$ 0,00		R\$ 100,00
ACIDENTES PESSOAIS - INVALIDEZ EM CASO DE ACIDENTE	R\$ 100,00	10% DO PRÊMIO	5 VEZES O PRÊMIO	R\$ 0,00		R\$ 100,00
ACIDENTES PESSOAIS - DOENÇAS GRAVES	R\$ 50,00	10% DO PRÊMIO	3 VEZES O PRÊMIO	R\$ 0,00		R\$ 50,00
ACIDENTES PESSOAIS - DIÁRIA DE INTERNAÇÃO HOSPITALAR	R\$ 50,00	10% DO PRÊMIO	3 VEZES O PRÊMIO	R\$ 0,00		R\$ 50,00
ACIDENTES PESSOAIS - DIÁRIA POR INCAPACIDADE TEMPORÁRIA POR ACIDENTE OU DOENÇA	R\$ 50,00	10% DO PRÊMIO	3 VEZES O PRÊMIO	R\$ 0,00		R\$ 50,00
ACIDENTES PESSOAIS - DESPESAS MÉDICO-HOSPITALARES E ODONTOLÓGICAS POR ACIDENTE	R\$ 50,00	10% DO PRÊMIO	3 VEZES O PRÊMIO	R\$ 0,00		R\$ 50,00
AUTO - PERDA PARCIAL ATÉ 70% DO VALOR DO VEÍCULO (*)	2% DO VALOR DO BEM	20% DO PRÊMIO	70% DO VALOR DO BEM - FRANQUIA			R\$ 100,00
AUTO - INDENIZAÇÃO INTEGRAL (*)	3% DO VALOR DO BEM	20% DO PRÊMIO	100% DO VALOR DO BEM - FRANQUIA			R\$ 100,00
AUTO - DANOS MATERIAIS A TERCEIROS (*)	1% DO VALOR DO BEM	10% DO PRÊMIO	3 VEZES O PRÊMIO			R\$ 100,00
AUTO - DANOS CORPORAIS A TERCEIROS (*)	1% DO VALOR DO BEM	10% DO PRÊMIO	3 VEZES O PRÊMIO			R\$ 100,00

CARTELA PREÇOS DE SEGUROS

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

NOTAS



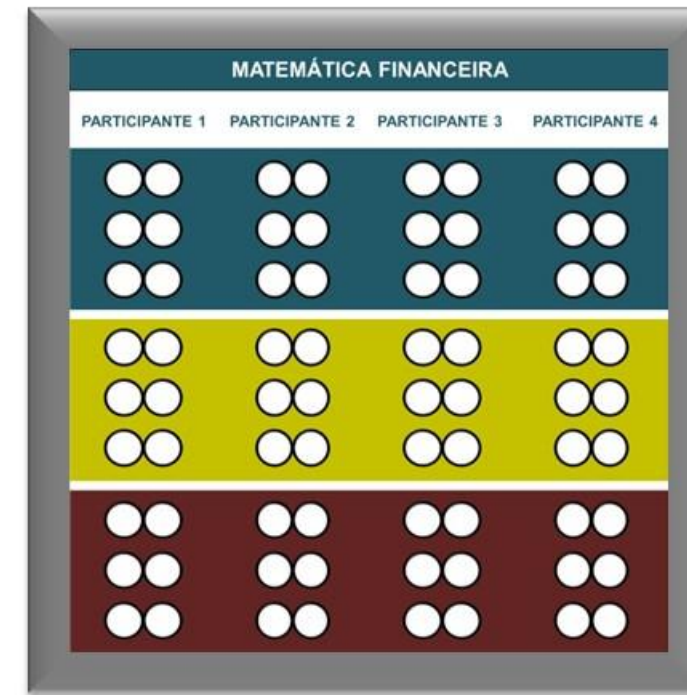
JOGOS DE RACIOCÍNIO LÓGICO DE LONGA DURAÇÃO

MATEMÁTICA FINANCEIRA – HP 12C

PARA 2, 3 OU 4 PARTICIPANTES



TABULEIRO



PEÇAS
18 DE CADA



OBJETIVO

TRANSMITIR DE MANEIRA SUCINTA CONCEITOS
SOBRE MATEMÁTICA FINANCEIRA

CONTEÚDO

CALCULADORA ELETRÔNICA HP-12C
NÃO FORNECIDA



FOLHA DE QUESTÕES

Taxa ao ano: 24% e Prazo ao ano: 6 meses igual a 0,3 ano

nesse caso, foi mantida a Taxa Anual e alterado o Prazo para ficar na mesma base da Taxa

para fazer o cálculo é necessário compatibilizar Taxa e Prazo

$$FV = PV(1+i)^n \leftarrow FV = PV(1+0,24)^{\frac{6}{12} \times 0,5} \leftarrow FV = 1.000(1,05830) \leftarrow FV = 1.058,30$$

MATEMÁTICA FINANCEIRA HP- 12C

Quanto renderá, após 6 meses, uma aplicação de R\$100,00 à Taxa de 24% ao ano/ semestre?

Capitalização Simples
ou Composta

Montante ou
Valor Futuro

Capital ou
Valor Presente

Taxa

Prazo

Convertidos para a mesma base
Taxa (i) na forma Percentual

M ou FV

C ou PV

Taxa (i)

Prazo (n)

Juros ou J ?

JOGOS DE RACIOCÍNIO LÓGICO DE LONGA DURAÇÃO

VALE A PENA INVESTIR?

PARA 2, 3 OU 4 PARTICIPANTES



CARTAS PROJEÇÕES

ESTUDO DE VIABILIDADE FINANCEIRA	
INVESTIMENTO	R\$ 50.000,00
Taxa Máxima de Atratividade – TMA	10%
ENTRADAS	
ANO 1	R\$ 10.000,00
ANO 2	R\$ 30.000,00
ANO 3	R\$ 50.000,00
ANO 4	R\$ 10.000,00
ANO 5	R\$ 10.000,00

OBJETIVO

TRANSMITIR DE MANEIRA SUCINTA CONCEITOS SOBRE ESTUDO DE VIABILIDADE FINANCEIRA

CONTEÚDO

PLANILHA DE CÁLCULO

Investimento Inicial				
TMA	10%	Taxa Mínima de Atratividade		
Ano	Fluxo de Caixa	Saldo	Valor presente	Valor Acumulado
0				
1				
2				
3				
4				
5				
Soma VPs		SOMA(C6:C10)		
VPL do Projeto		SOMA(B12+B1)	ou VPL=(B2:B12)+B1	
TIR		TIR(B5:B10)		
Taxa de Lucratividade		SOMA(B12/B1)		
			ANOS	MESES
Payback Simples				
Payback Descontado				
Resultado	VIÁVEL OU INVIÁVEL			

NOTAS



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

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	APLICAÇÃO INICIAL	1ª RODADA			2ª RODADA			3ª RODADA			4ª RODADA			REAPLIC.	RENTAB. %	SALDO
		REAPLIC.	RENTAB. %	SALDO	REAPLIC.	RENTAB. %	SALDO	REAPLIC.	RENTAB. %	SALDO	REAPLIC.	RENTAB. %	SALDO			
RENDA FIXA																
FUNDO DE RENDA FIXA																
AÇÕES																
FUNDO DE AÇÕES																
TOTAL																

% RENTABILIDADE RENDA FIXA												
BAIXA						ALTA						
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	1	1	5	5	6	6	6	6	7	10	10	10

% RENTABILIDADE FUNDO RENDA FIXA												
BAIXA						ALTA						
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	5	5	5

% RENTABILIDADE AÇÕES												
BAIXA						ALTA						
10	10	7	7	5	5	5	5	1	1	1	1	
10	10	7	7	5	5	5	5	1	1	1	1	1

% RENTABILIDADE FUNDO DE AÇÕES												
BAIXA						ALTA						
4	4	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	
4	4	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1

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

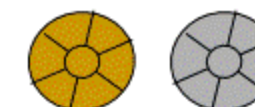
CARTAS FLAGELO



CARTAS POSSIBILIDADES

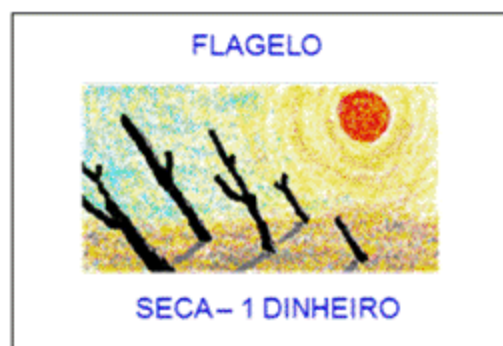
PROSPERIDADE	AGENTE	
1. VIAGEM	1. CAVALO	1. CAMELO
2. CONSTRUÇÃO	2. ESCRAVO	2. ENGENHEIRO
3. FESTA	3. DANÇARINA	3. VINHO
4. CIRCO	4. BOBO	4. TRAPEZISTA

PEÇAS



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

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



PEÇAS



CARTAS ASSUNTOS



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

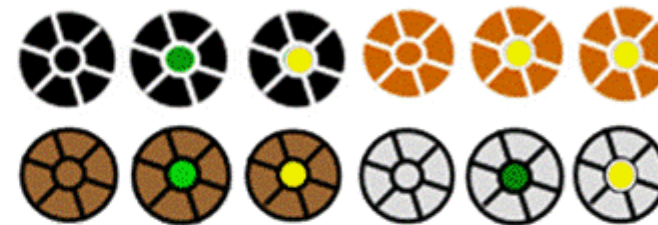
TRANSMITIR DE MANEIRA LÚDICA CONCEITOS SOBRE O NOSSO SISTEMA SOLAR

CONTEÚDO

CARTAS TRANSPORTE



PEÇAS



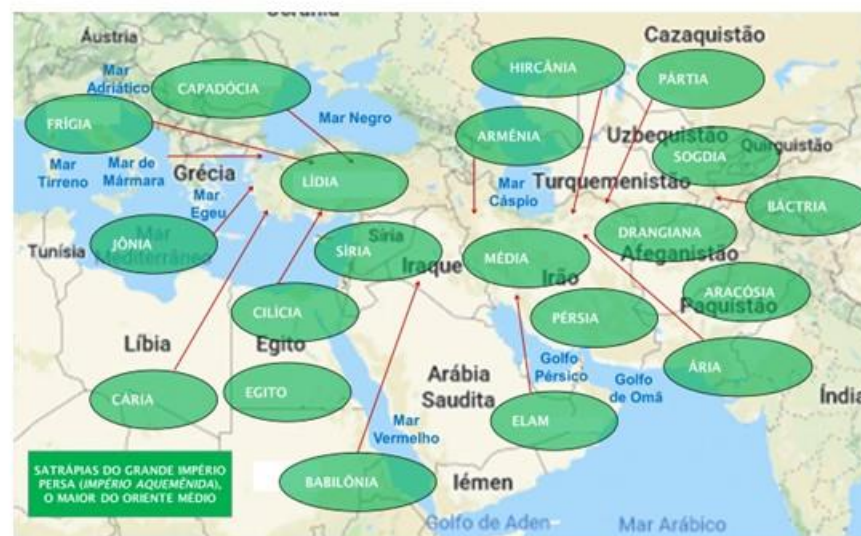
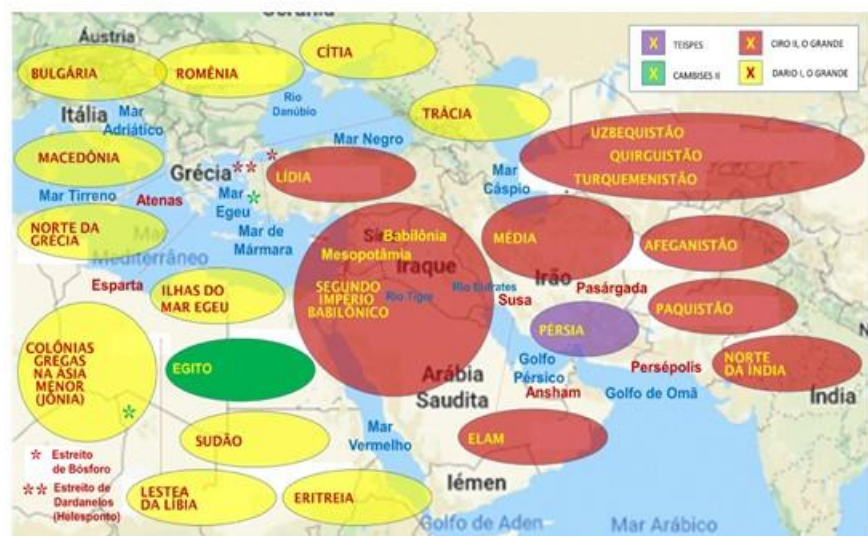
CARTAS PLANETAS



JOGOS DE RACIOCÍNIO LÓGICO DE LONGA DURAÇÃO

PÉRSIA - IMPÉRIO AQUEMÊNIDA

PARA 2, 3 OU 4 PARTICIPANTES



OBJETIVO

TRANSMITIR DE MANEIRA SUCINTA A HISTÓRIA DO IMPÉRIO AQUEMÊNIDA, O MAIOR DO ORIENTE MÉDIO

CONTEÚDO

CARTAS PERSONAGENS

TERRITÓRIO EUROPEU CONQUISTADO POR DARIO I O GRANDE (522 a. C. a 486 a. C.), TERCEIRO IMPERADOR AQUEMÊNIDA, QUE CRUZOU O ESTREITO DE BÓSFORO (TURQUIA), PASSANDO À EUROPA, MARCHANDO SOBRE UM PONTE FLUTUANTE.

MACEDÓNIA

IMPERADOR AQUEMÊNIDA QUE CONSTRUÍU A NOVA CAPITAL DO IMPÉRIO, A CIDADE DE PERSÉPOLIS (OU PARS) EM DETRIMENTO À ANTIGA CAPITAL (PASÁRGADA).

HISTORIADOR

DARIO I O GRANDE (522 a. C. a 486 a. C.)

REINO FORMADO APÓS A CAPTURA DA CIDADE ELAMITA DE ANSHAM PELO SEGUNDO REI DA PÉRSIA TEISPES (675 a. C. A 640 a. C.) QUE OS IMPERADORES ASSINA, MARTIYA E ATAMAITA, ALTERNADAMENTE, TENTARAM RECONQUISTAR DE DARIO I O GRANDE.

REVOLTOS









PÉRSIA

SATRÁPIA EUROPEIA GOVERNADA POR VÁRIOS SATRÁPAS ALTERNADAMENTE, SENDO QUE TRÊS DELES SE REVOLTARAM CONTRA O IMPÉRIO.

SATRAPA

FRÍGIA

PEÇAS

- | | | | |
|---|---------|---|----------|
|  | 8 PEÇAS |  | 20 PEÇAS |
|  | 8 PEÇAS |  | 20 PEÇAS |
|  | 8 PEÇAS |  | 20 PEÇAS |
|  | 8 PEÇAS |  | 20 PEÇAS |

***JOGOS DE RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO
COLETÂNEA DE JOGOS VARIADOS***

COLETÂNEA DE JOGOS VARIADOS CAIXA DE JOGOS



ACONDICIONAMENTO

ACONDICIONADOS EM CAIXA DE PAPELÃO REVESTIDA, DE FINO ACABAMENTO, MEDINDO 30 CM DE COMPRIMENTO, 30 CM DE LARGURA E 9 CM DE ALTURA

PRODUTO PRÓPRIO PARA BRINDES ESPECIAIS

CONTEÚDO

TABULEIROS (TAMANHO 28 X 28) PARA JOGOS DE CURTA DURAÇÃO

CARTAS, DADOS E PEÇAS IMANTADAS PARA JOGOS

CD OU PEN-DRIVE (OPCIONAL) CONTENDO AS REGRAS DOS JOGOS

O INTERESSADO PODERÁ ESCOLHER **10 (DEZ) OU MAIS JOGOS DE CURTA DURAÇÃO**, CONFECCIONADOS NO TAMANHO 28 X 28 DESSE CATÁLOGO

CAIXA DE PAPELÃO
DE FINO ACABAMENTO

SUPORTE PARA
TABULEIROS

TABULEIROS, CARTAS,
DADOS E PEÇAS
IMANTADAS

CD OU PEN-DRIVE CONTENDO:
✓ REGRAS DE JOGOS
✓ DESENHOS DE CARTELAS
PARA IMPRESSÃO

COLETÂNEA DE JOGOS VARIADOS BAÚ DE JOGOS



ACONDICIONAMENTO

ACONDICIONADOS EM BAÚ DE MDF MEDINDO 27 CM DE COMPRIMENTO,
19 CM DE LARGURA E 15 CM DE ALTURA, ENVERNIZADO, COM FECHO DE METAL
PRODUTO PRÓPRIO PARA BRINDES ESPECIAIS

CONTEÚDO

TABULEIRO (TAMANHO 18 X 24) PARA JOGOS DE CURTA DURAÇÃO
BARALHOS, DOMINÓS, DADOS, CARTAS E PEÇAS IMANTADAS PARA JOGOS
CD OU PEN-DRIVE (OPCIONAL) CONTENDO AS REGRAS DOS JOGOS E
CARTELAS PARA IMPRESSÃO

VEJA A SEGUIR A RELAÇÃO DE JOGOS DE TABULEIRO, CARTAS E DADOS QUE COMPÕEM ESSE KIT

BAÚ DE MDF ENVERNIZADO
COM FECHO DE METAL

SUPORE PARA
TABULEIROS

TABULEIRO, BARALHOS,
DOMINÓS, DADOS, CARTAS
E PEÇAS DIVERSAS
IMANTADAS PARA JOGOS

CD OU PEN-DRIVE CONTENDO:
✓ REGRAS DE JOGOS
✓ DESENHOS DE CARTELAS
PARA IMPRESSÃO

BAÚ DE JOGOS

COLETÂNEA DE JOGOS VARIADOS

JOGOS DE CARTAS

O INTERESSADO RECEBERÁ MATERIAL NECESSÁRIO PARA JOGAR OS **MAIS DE 30 (TRINTA) JOGOS** RELACIONADOS NESSE CATÁLOGO

JOGOS DE DADOS

O INTERESSADO RECEBERÁ MATERIAL NECESSÁRIO PARA JOGAR OS **MAIS DE 15 (QUINZE) JOGOS** RELACIONADOS NESSE CATÁLOGO

JOGOS DE DOMINÓ

O INTERESSADO RECEBERÁ UM DOMINÓ PARA JOGAR DOMINÓ E SUAS VARIAÇÕES RELACIONADAS NESSE CATÁLOGO

JOGOS DE TABULEIRO

O INTERESSADO PODERÁ ESCOLHER **10 (DEZ) JOGOS** CONFECCIONADOS PARA BAÚ DE JOGOS RELACIONADOS NESSE CATÁLOGO

COLETÂNEA DE JOGOS VARIADOS

101 JOGOS



ACONDICIONAMENTO

ACONDICIONADOS EM CAIXA DE MADEIRA (MDF) REVESTIDA, DE FINO ACABAMENTO, MEDINDO 34 CM DE COMPRIMENTO, 25 CM DE LARGURA E 4 CM DE ALTURA

PRODUTO PRÓPRIO PARA BRINDES ESPECIAIS

ACOMPANHA CD OU PEN-DRIVE (OPCIONAL)

CONTEÚDO

TABULEIRO (TAMANHO 30 X 22) PARA OS JOGOS DE CURTA DURAÇÃO

BARALHOS, CARTAS, DADOS E PEÇAS IMANTADAS PARA JOGOS

CD OU PEN-DRIVE (OPCIONAL) CONTENDO AS REGRAS DOS JOGOS E CARTELAS PARA IMPRESSÃO

VEJA A SEGUIR A RELAÇÃO DE JOGOS DE TABULEIRO, CARTAS E DADOS QUE COMPÕEM ESSE KIT

**CAIXA DE MADEIRA (MDF)
REVESTIDA, DE FINO
ACABAMENTO**

CD OU PEN-DRIVE CONTENDO:
✓ **REGRAS DE JOGOS**
✓ **DESENHOS DE CARTELAS
PARA IMPRESSÃO**

**TABULEIROS, BARALHOS,
CARTAS, DADOS E
PEÇAS IMANTADAS
PARA JOGOS**

101 JOGOS

COLETÂNEA DE JOGOS VARIADOS

JOGOS DE CARTAS

O INTERESSADO RECEBERÁ MATERIAL NECESSÁRIO PARA JOGAR OS **60 (SESSENTA) JOGOS** RELACIONADOS NESSE CATÁLOGO

JOGOS DE DADOS

O INTERESSADO RECEBERÁ MATERIAL NECESSÁRIO PARA JOGAR OS **20 (VINTE) JOGOS** RELACIONADOS NESSE CATÁLOGO

JOGOS DE TABULEIRO

O INTERESSADO PODERÁ ESCOLHER **21 (VINTE E UM) JOGOS** CONFECCIONADOS NO TAMANHO 30 X 22 RELACIONADOS NESSE CATÁLOGO

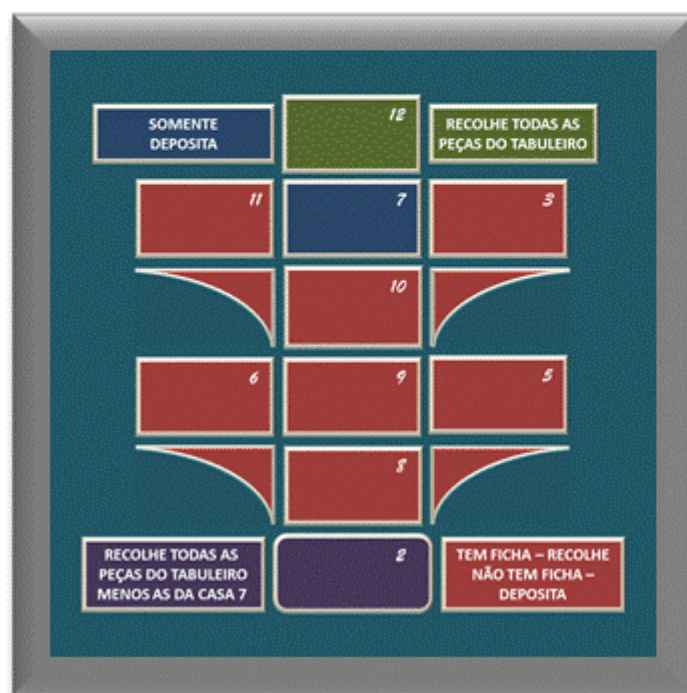
***A SEGUIR ALGUNS EXEMPLOS DE JOGOS DE RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO
DISPONIBILIZADOS EM COLETÂNEAS OU INDIVIDUALMENTE***

SOLICITE CATÁLOGO COMPLETO (ensinoglobal.com)

JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

A CASA DA FELICIDADE – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 2 OU MAIS PARTICIPANTES



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

TAMANHO 30 X 22

DESAFIO

ELIMINAR OS DEMAIS PARTICIPANTES, GANHANDO TODAS AS PEÇAS DO JOGO

COLOCAR UMA PEÇA NA CASA INDICADA PELA SOMA DOS DADOS (SE CASA SEM PEÇA)

RETIRAR UMA PEÇA DA CASA INDICADA PELA SOMA DOS DADOS (SE CASA COM PEÇA)

TAMANHO: 28 X 28

CONTEÚDO

PEÇAS IMANTADAS

2 DADOS DE 1 A 6



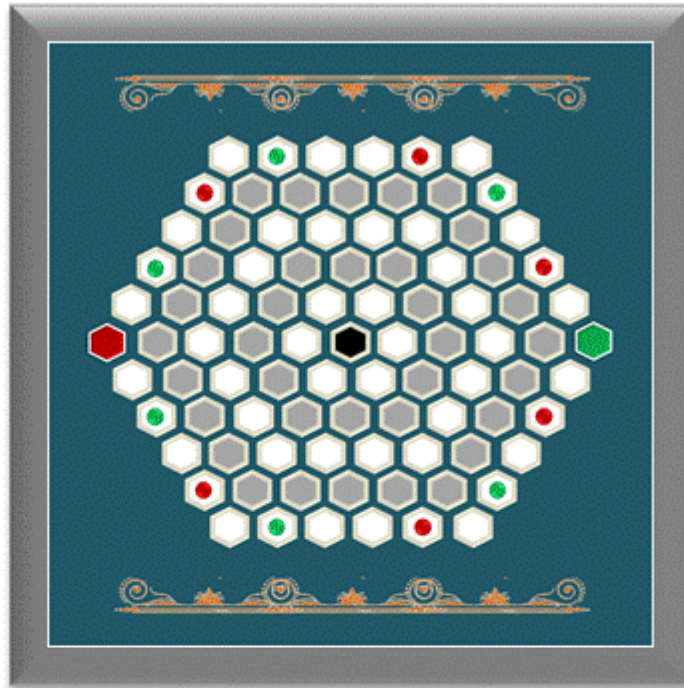
5 PEÇAS DE CADA COR



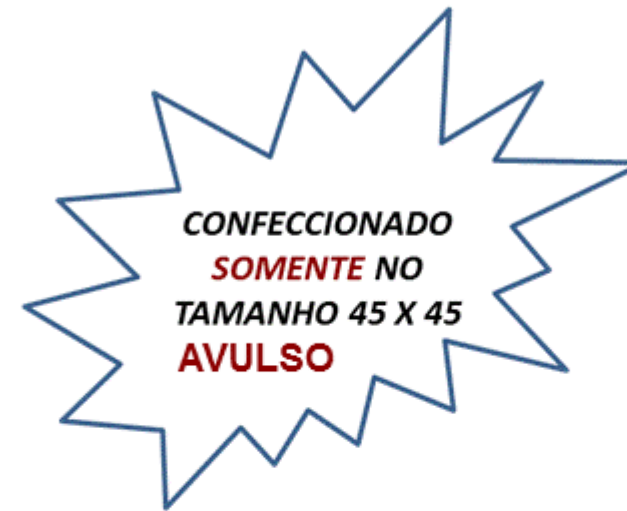
JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

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

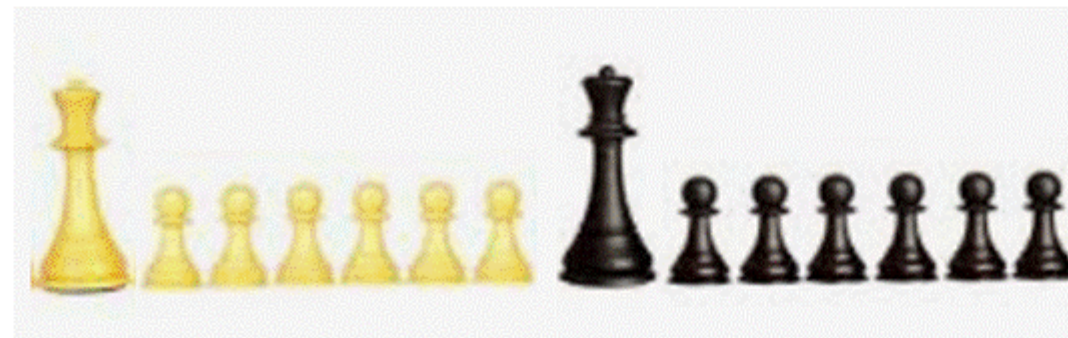
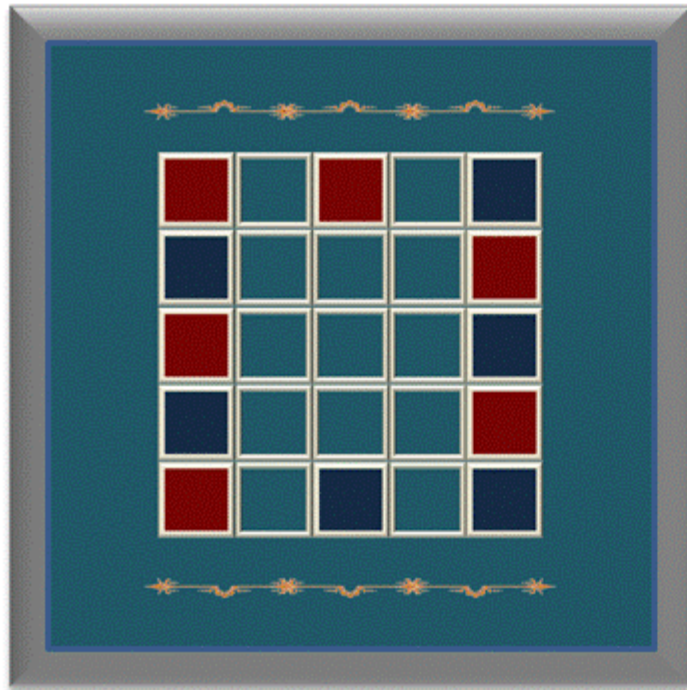


FOTO MERAMENTE ILUSTRATIVA

JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

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

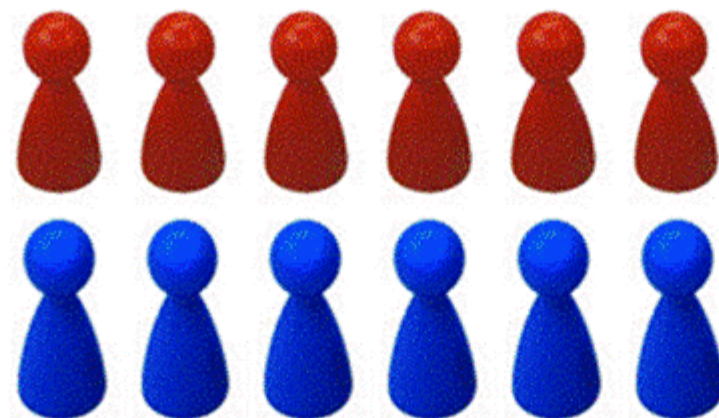
AS PEÇAS CAMINHAM COMO A DAMA DO XADREZ, OU SEJA, QUANTAS CASAS
QUISEREM NA HORIZONTAL, VERTICAL OU DIAGONAL

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



CONTEÚDO

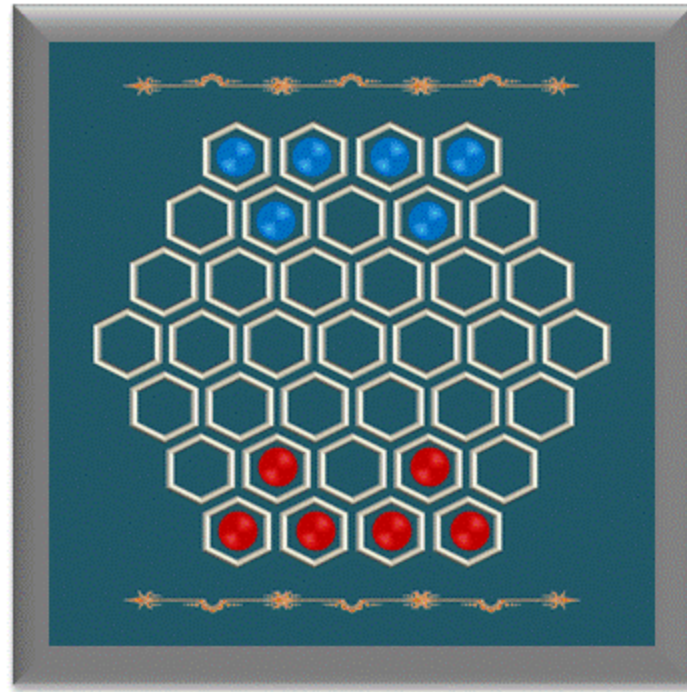
12 PEÇAS IMANTADAS



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

ANNUVIN – JEFF ROY

PARA 2 PARTICIPANTES



DESAFIO

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

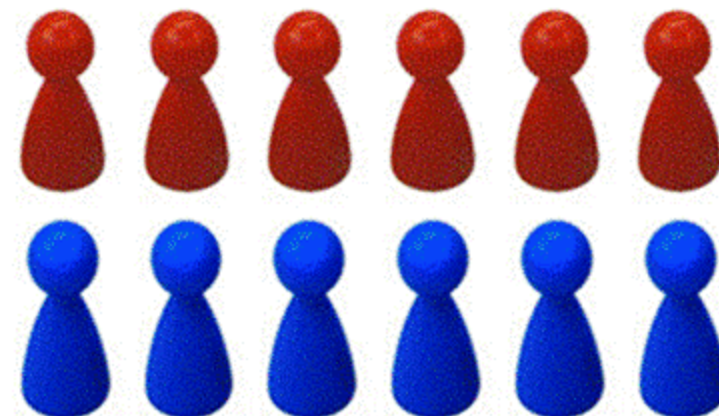
AS PEÇAS SE MOVIMENTAM PARA QUALQUER LADO TANTAS CASAS QUANTAS FOREM NECESSÁRIAS

AS PEÇAS QUE FORAM CAPTURADAS DO OUTRO PARTICIPANTE **MAIS UMA**



CONTEÚDO

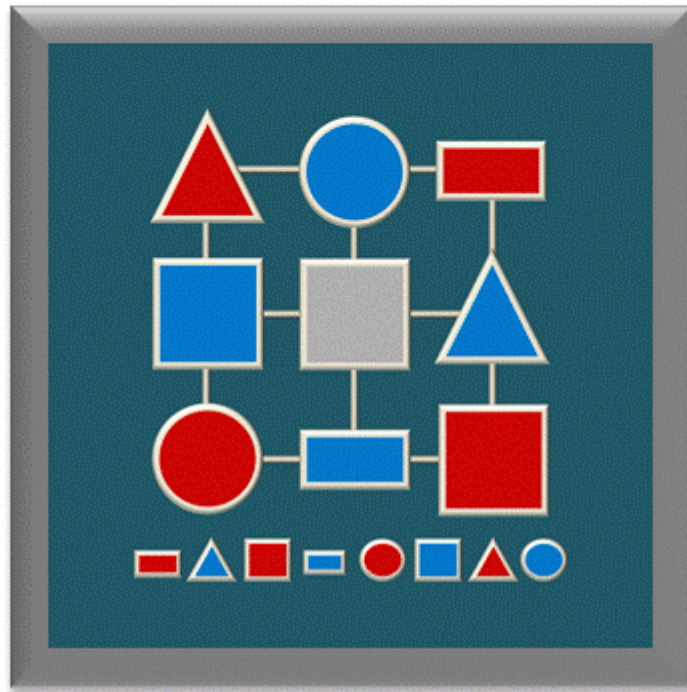
12 PEÇAS IMANTADAS



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

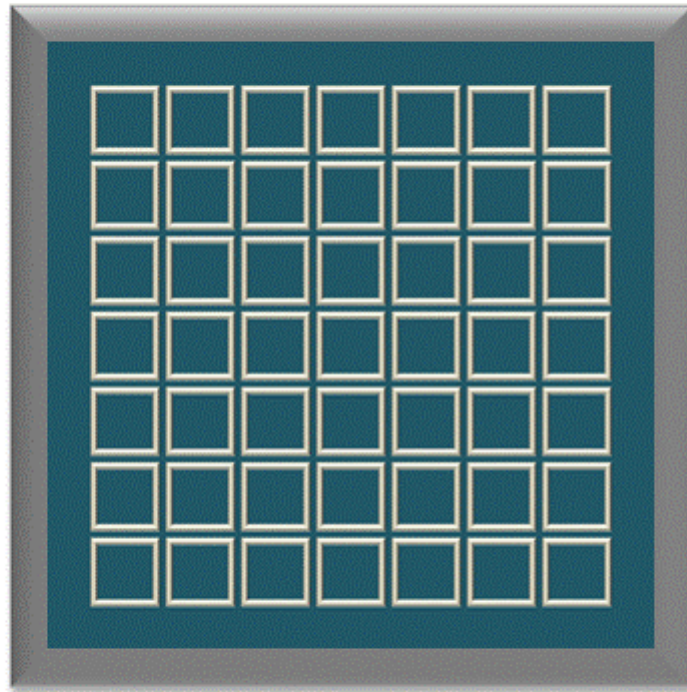
8 PEÇAS GEOMÉTRICAS IMANTADAS



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

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

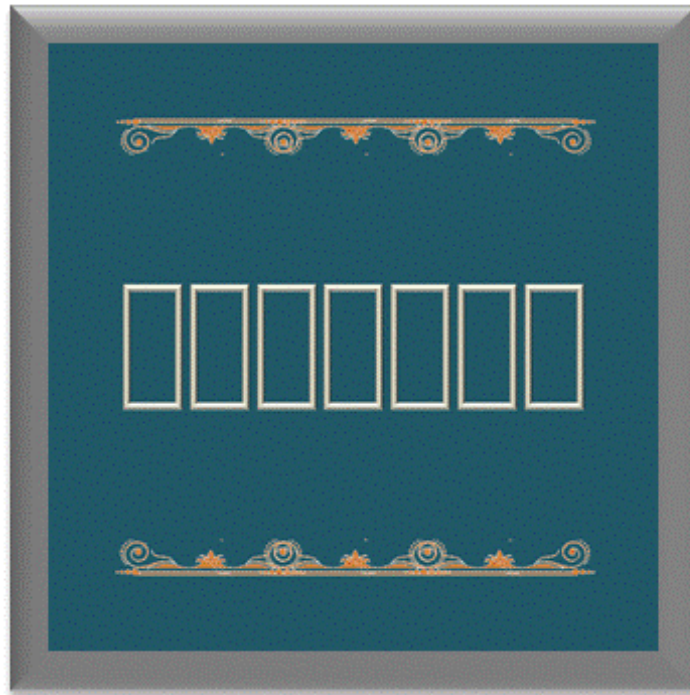


16 PEÇAS

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

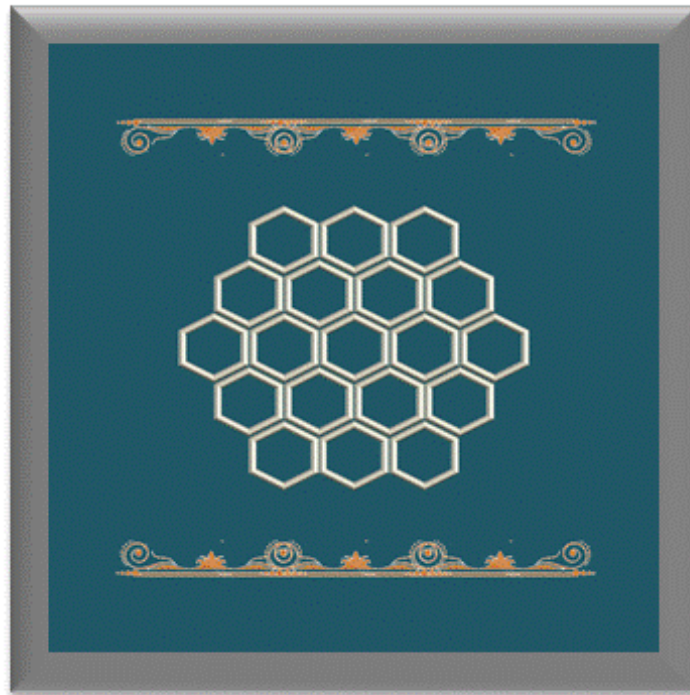
6 PEÇAS IMANTADAS



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

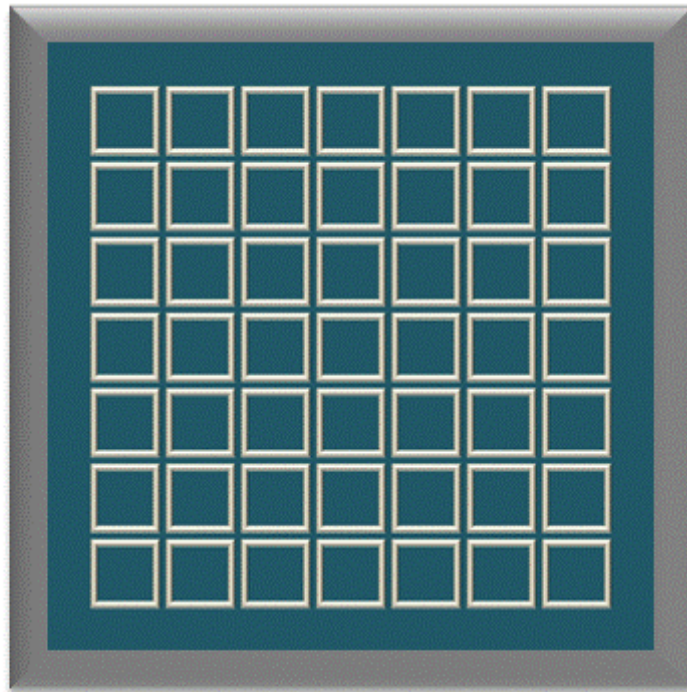
CONFECCIONADO
TAMBÉM PARA
BAÚ DE JOGOS

TAMANHO 30 X 22

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 (HORIZONTALS OU VERTICAIS), PARA FRENTE OU PARA TRÁS, CONTORNANDO AS BARREIRAS

CONTEÚDO

20 PEÇAS IMANTADAS



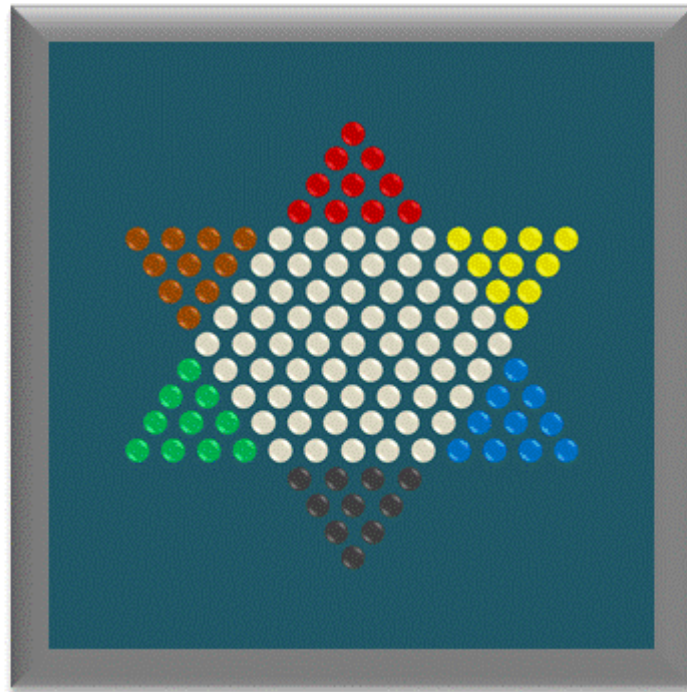
SE 2 PARTICIPANTES: 8 BARREIRAS PARA CADA PARTICIPANTE

SE 4 PARTICIPANTES: 4 BARREIRAS PARA CADA PARTICIPANTE

JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

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

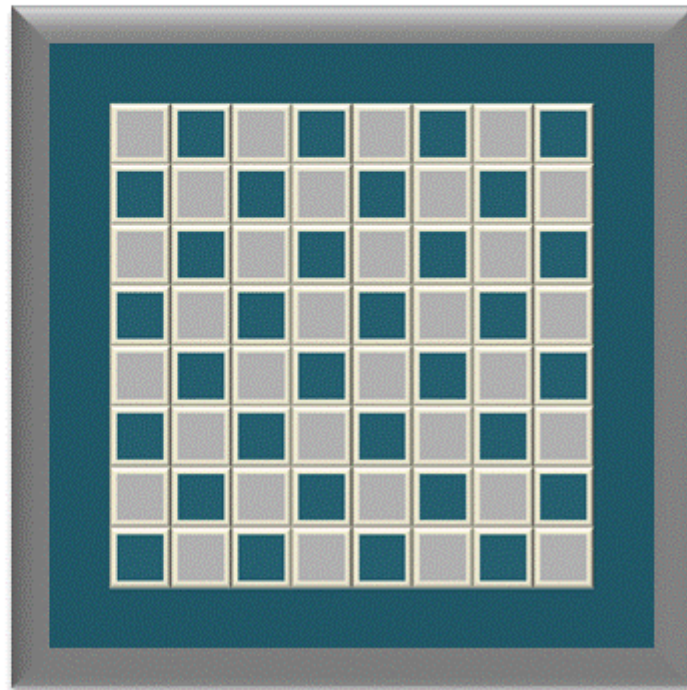


DEZ PEÇAS DE CADA

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

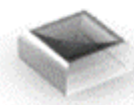
30 PEÇAS IMANTADAS



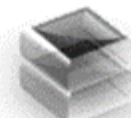
12 PEÇAS



3 DAMAS



12 PEÇAS



3 DAMAS

JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

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**

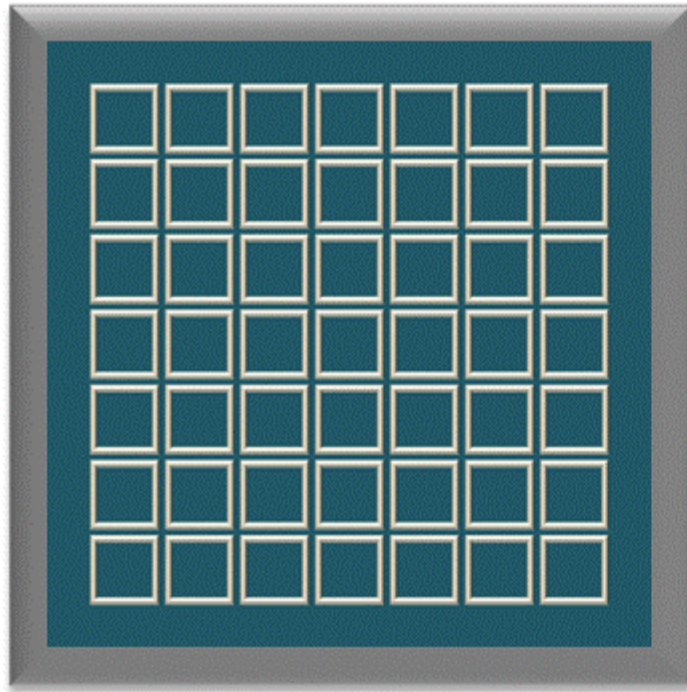
CONFECCIONADO
TAMBÉM NO
TAMANHO **21 X 21**
AVULSO

CONFECCIONADO
TAMBÉM PARA
BAÚ DE JOGOS

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

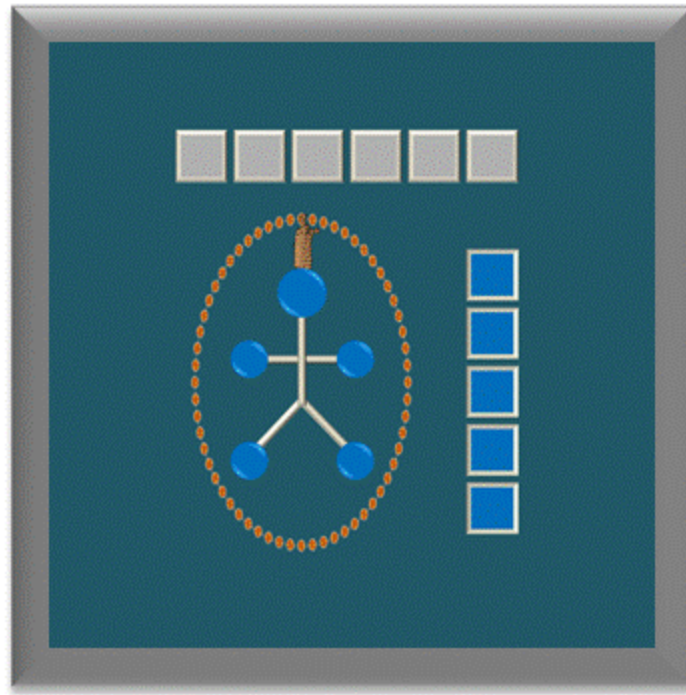


40 PEÇAS

JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

FORÇA – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 2 OU MAIS PARTICIPANTES



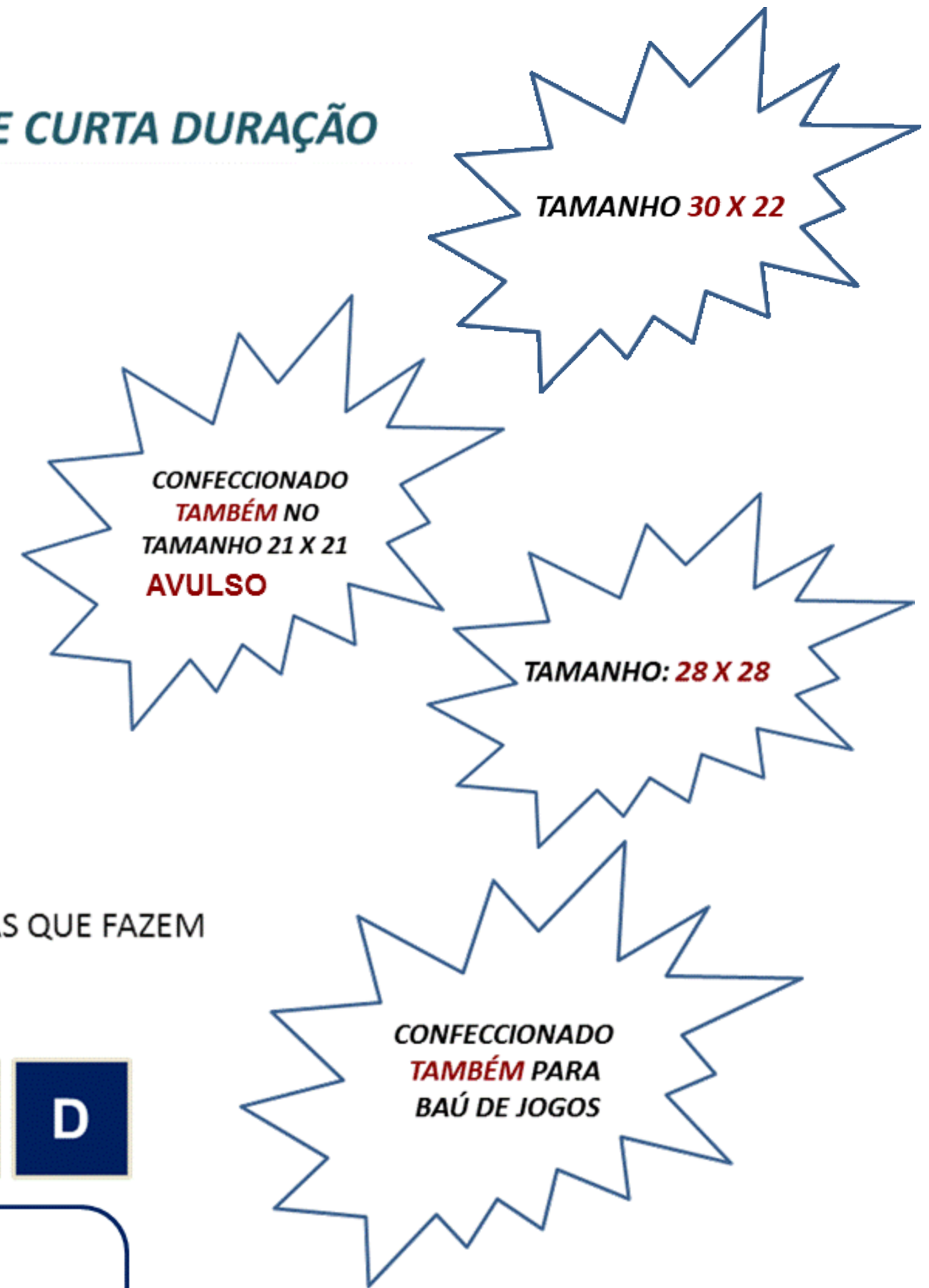
DESAFIO

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

CONTEÚDO

PEÇAS IMANTADAS COM LETRAS

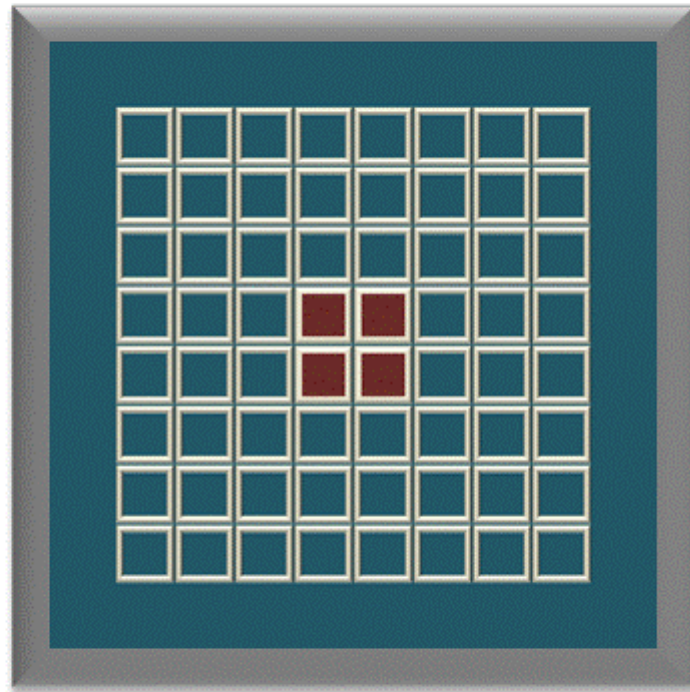
CARTAS COM PALAVRAS



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

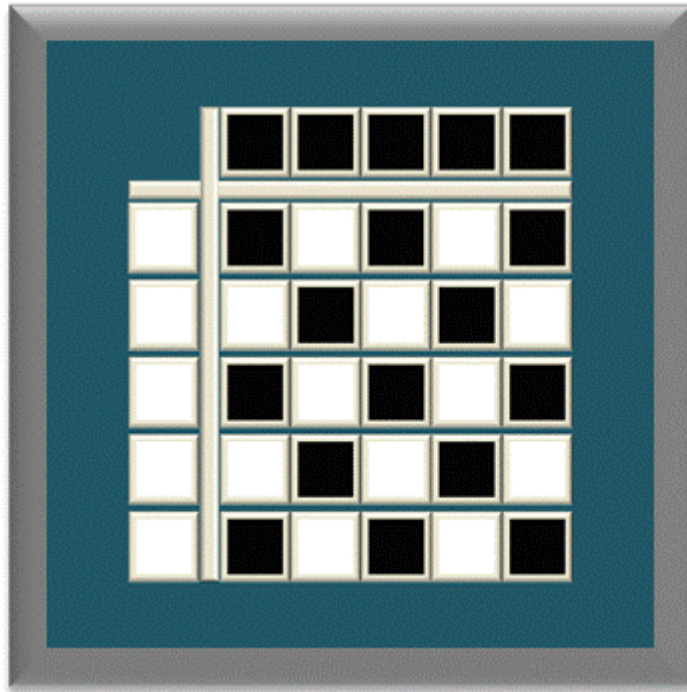
 28 PEÇAS

 28 PEÇAS

JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

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

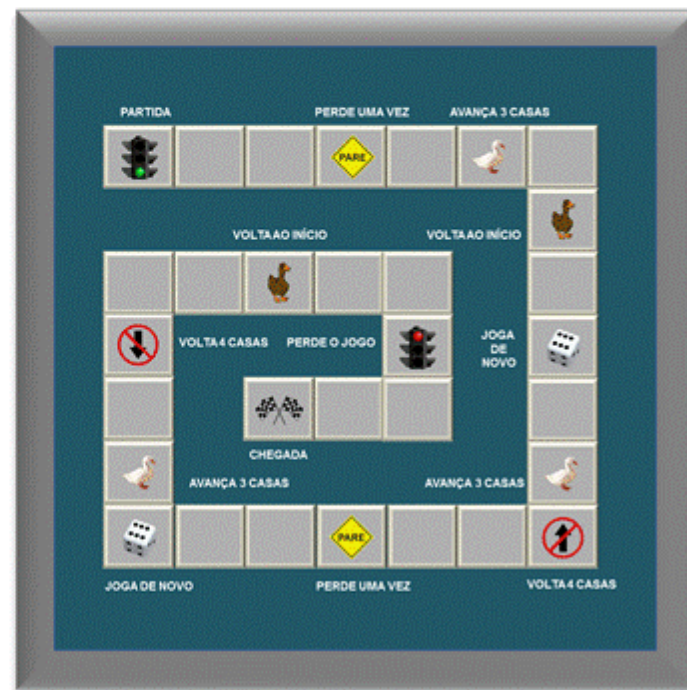
 20 PEÇAS

 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



DESAFIO

COMPLETAR O PERCURSO ANTES DOS OUTROS PARTICIPANTES

CONTEÚDO

4 PEÇAS IMANTADAS

1 DADO

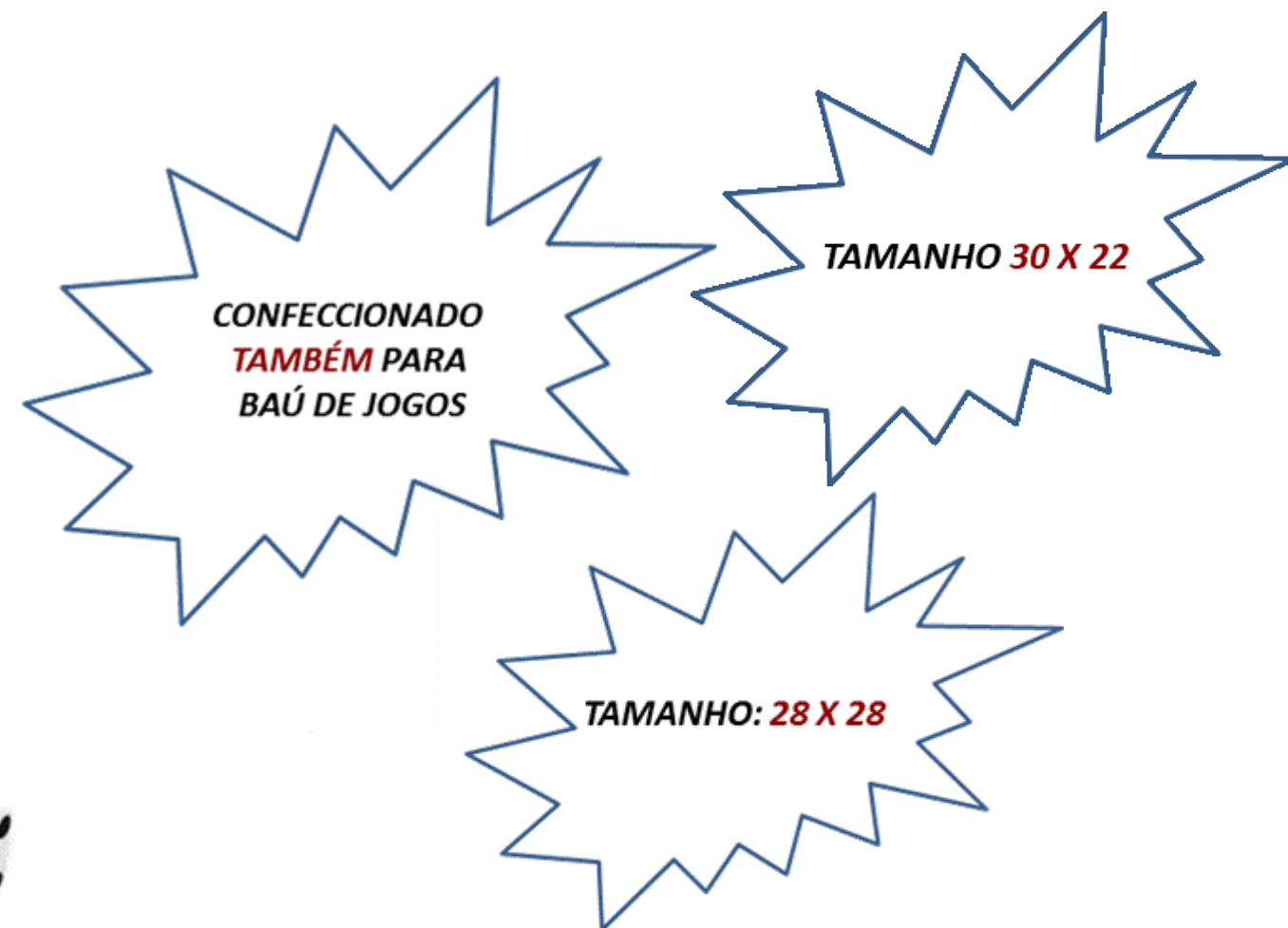


ORIGEM: ITÁLIA

PERÍODO: SÉCULO XVI

CURIOSIDADE: PRIMEIRO JOGO DE TABULEIRO IMPRESSO

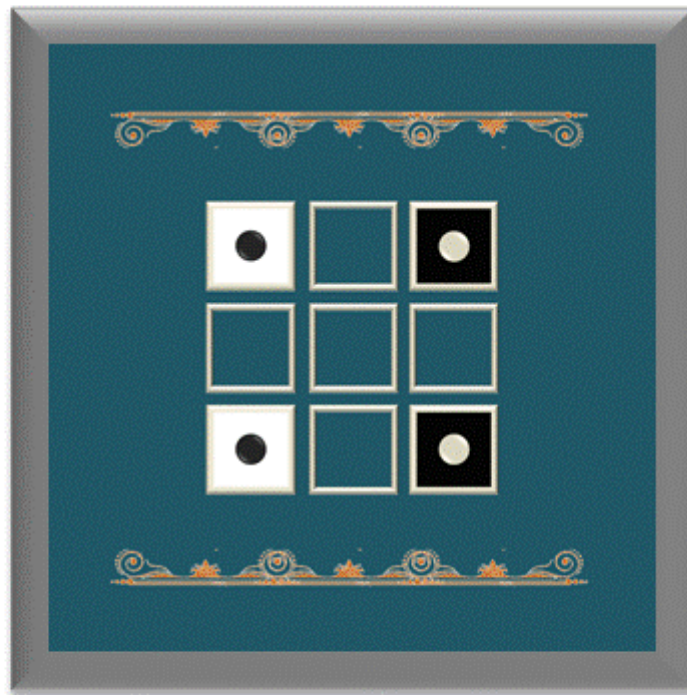
DEPOIS DA INVENÇÃO DA PRENSA DE GUTENBERG NO SÉCULO XV



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

CONFECCIONADO
TAMBÉM NO
TAMANHO 21 X 21
AVULSO

TAMANHO: 28 X 28

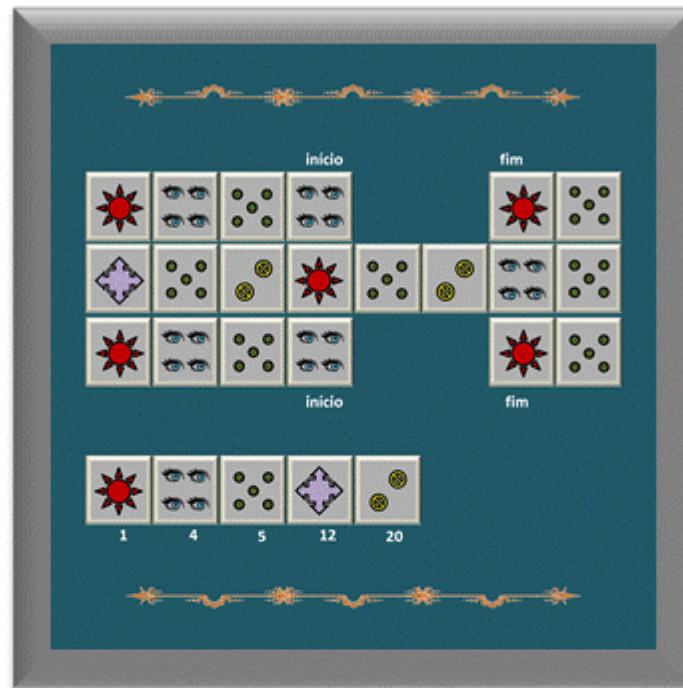
CONFECCIONADO
TAMBÉM PARA
BAÚ DE JOGOS

TAMANHO 30 X 22

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

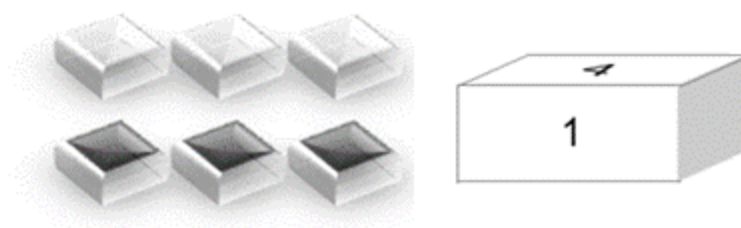
TAMANHO: 28 X 28

TAMANHO 30 X 22

CONTEÚDO

6 PEÇAS IMANTADAS

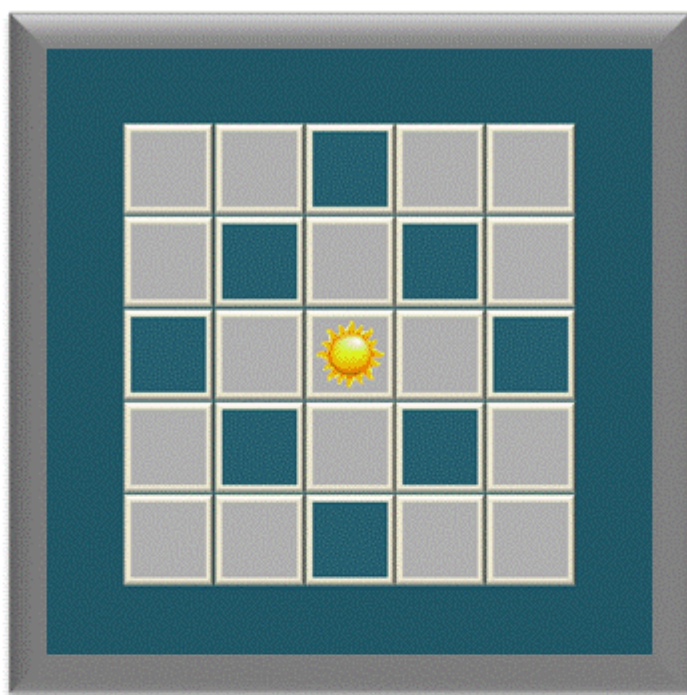
1 DADO (1, 4, 5, 6)



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

KING'S VALLEY – MITSUO YAMAMOTO

PARA 2 PARTICIPANTES



ORIGEM: **JAPÃO**
PERÍODO: **2006**
CURIOSIDADE:

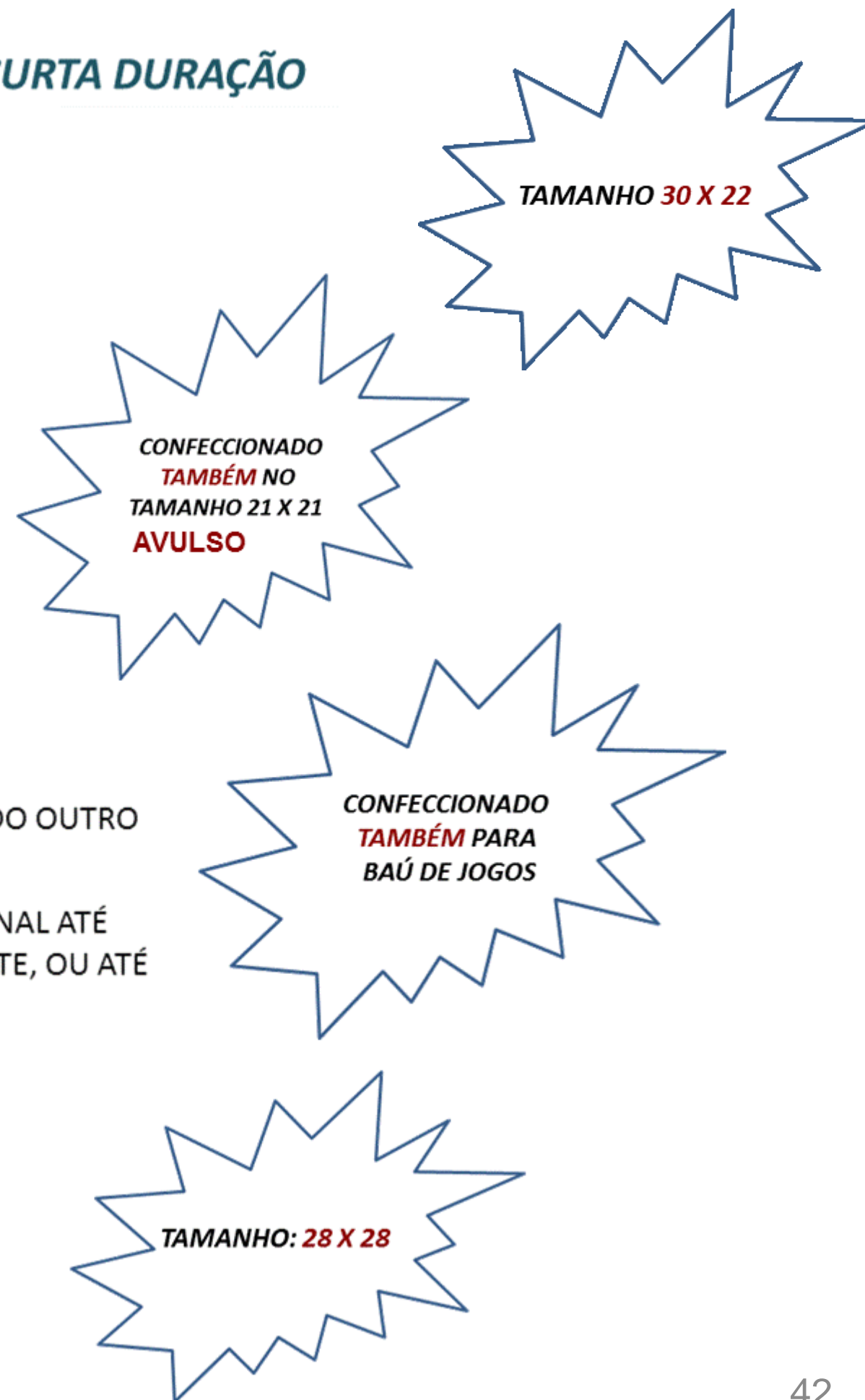
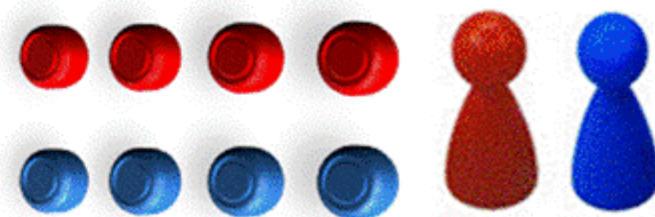
DESAFIO

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

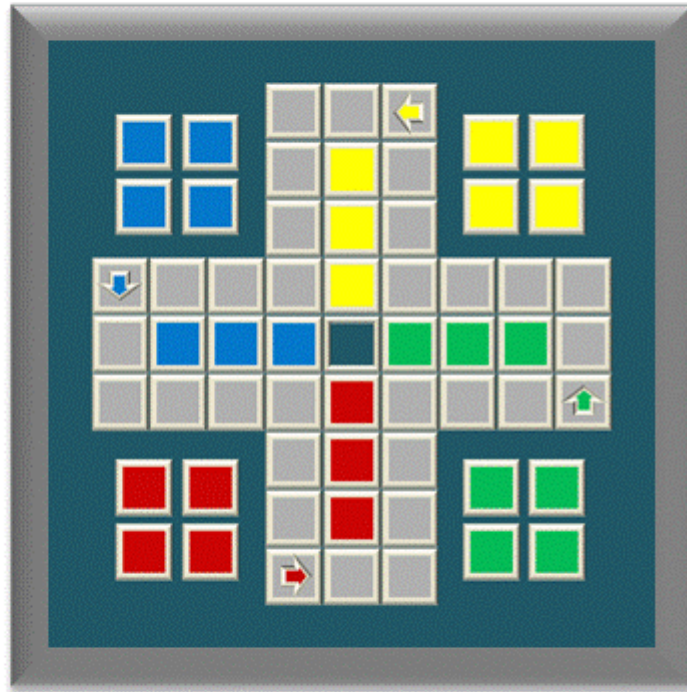
10 PEÇAS IMANTADAS



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

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

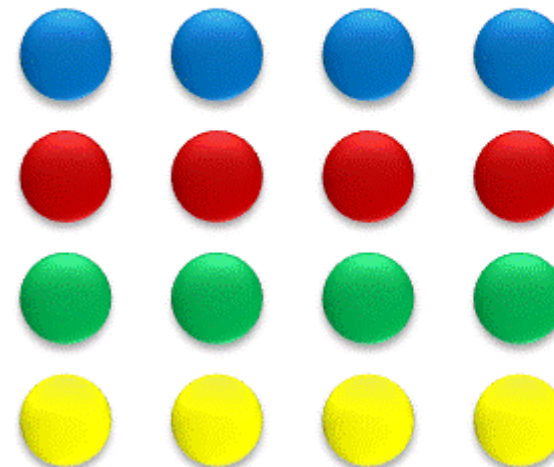
DESAFIO

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

CONTEÚDO

16 PEÇAS IMANTADAS

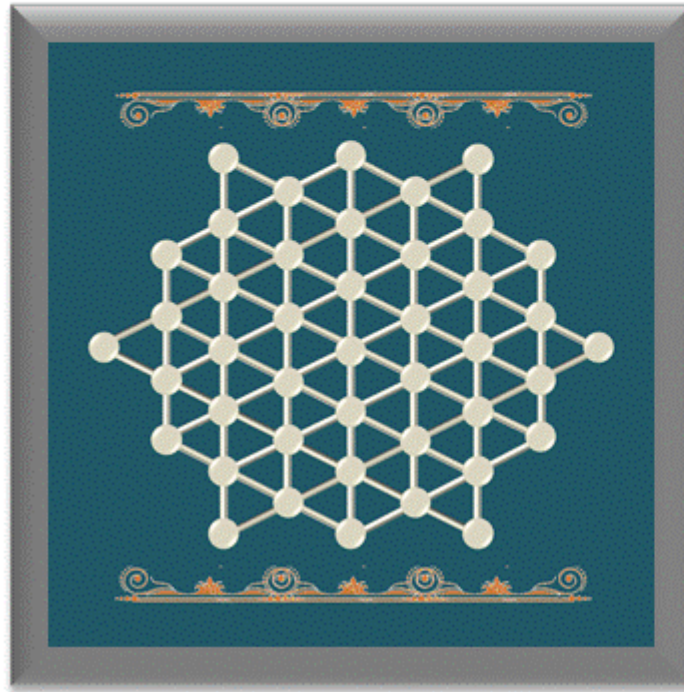
1 DADO



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

LYNGK – KRIS BURM

PARA 2 PARTICIPANTES



ORIGEM: ANTUÉRPIA (BÉLGICA)

PERÍODO: 2017

CURIOSIDADE: JOGO COMPONENTE DO PROJETO GIPF
(SÉRIE DE 7 JOGOS ABSTRATOS INCLUINDO:
GIPF, ZERTZ, DVONN, YINSH, PUNCT, TZAAR E LYNGK)

DESAFIO

FAZER PILHAS DE CINCO CORES ALEATÓRIAS ONDE A PEÇA SUPERIOR É A PEÇA QUE VOCÊ ESCOLHEU



CONTEÚDO

48 PEÇAS



8 PEÇAS



8 PEÇAS



8 PEÇAS



8 PEÇAS



11 PEÇAS

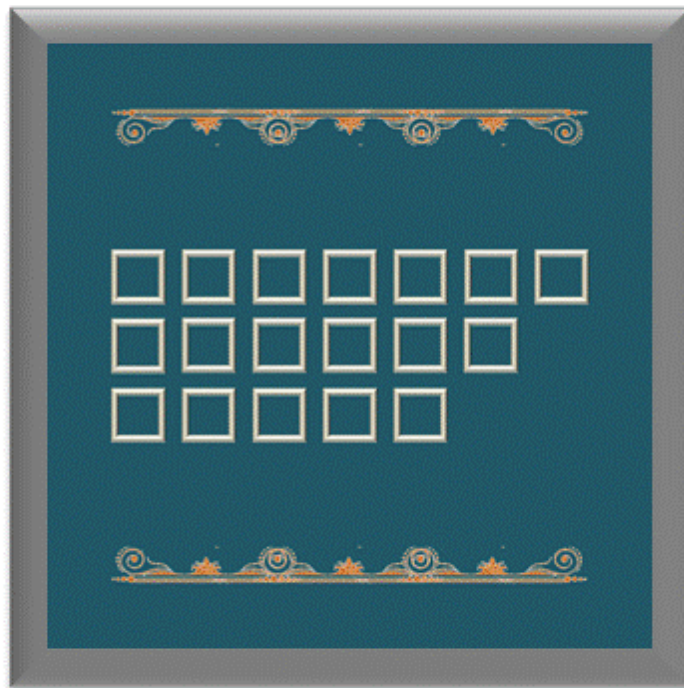


PARA MARCAR QUAIS CORES O PARTICIPANTE ESCOLHEU

JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

NIM – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 2 PARTICIPANTES



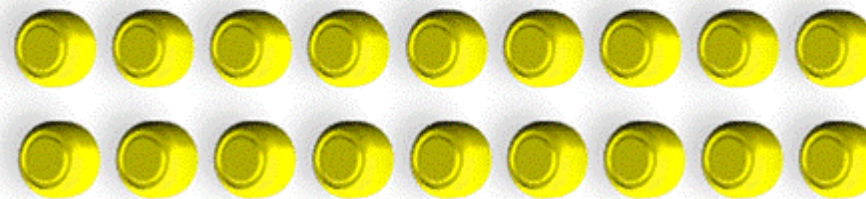
DESAFIO

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



JOGO SIMILAR:
TACTIX

CONFECCIONADO
TAMBÉM NO
TAMANHO 21 X 21
AVULSO

CONFECCIONADO
TAMBÉM PARA
BAÚ DE JOGOS

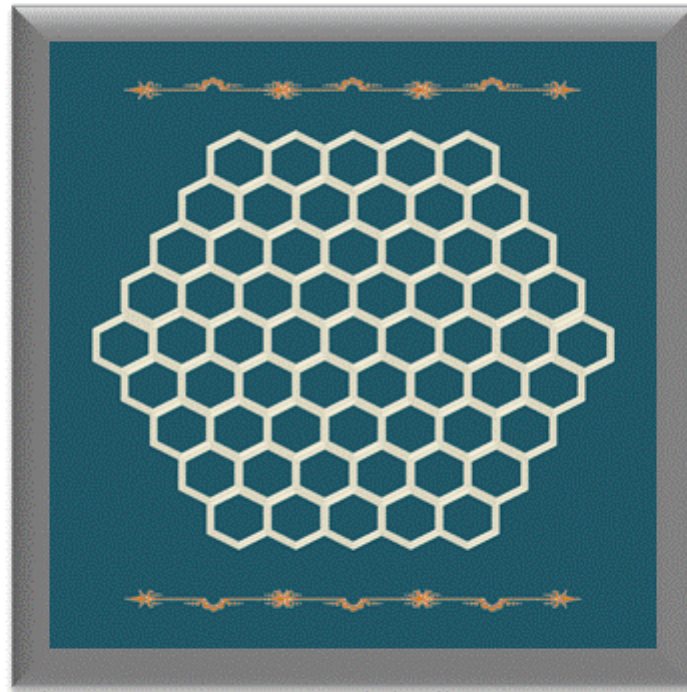
TAMANHO: 28 X 28

TAMANHO 30 X 22

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

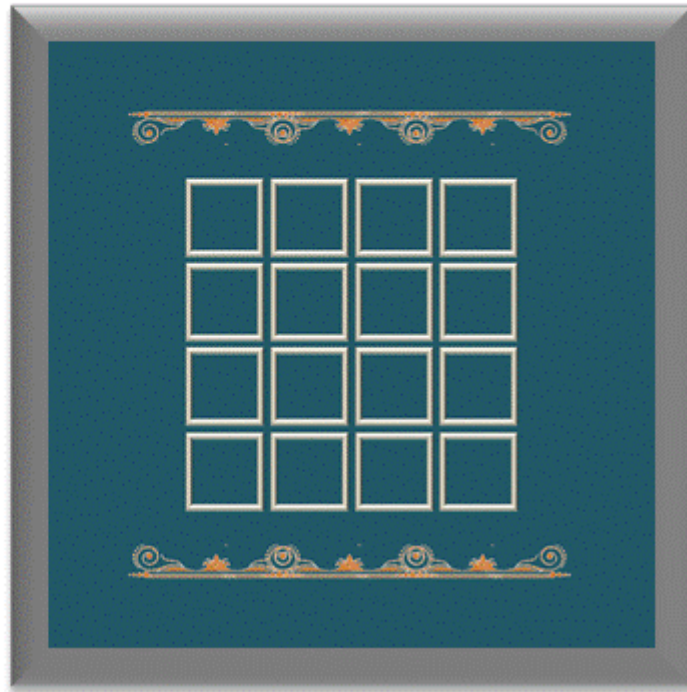
 31 PEÇAS

 31 PEÇAS

JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

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".

CONFECCIONADO
TAMBÉM NO
TAMANHO 21 X 21
AVULSO



DESAFIO

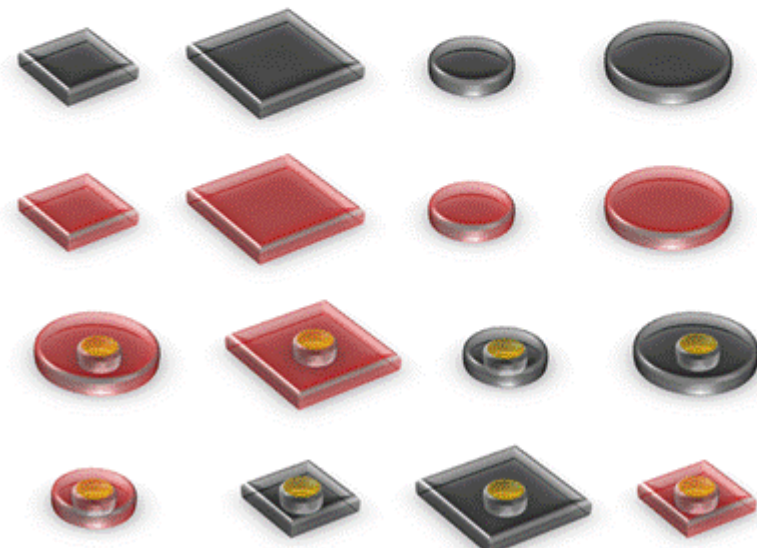
ALINHAR QUATRO PEÇAS NA POSIÇÃO HORIZONTAL, VERTICAL OU DIAGONAL ANTES DO OUTRO PARTICIPANTE, SENDO QUE AS COMBINAÇÕES DE PEÇAS PODERÃO SER FEITAS POR COR, TAMANHO, FORMATO, COM COROAS OU SEM COROAS

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

TAMANHO: 28 X 28

CONTEÚDO

16 PEÇAS IMANTADAS

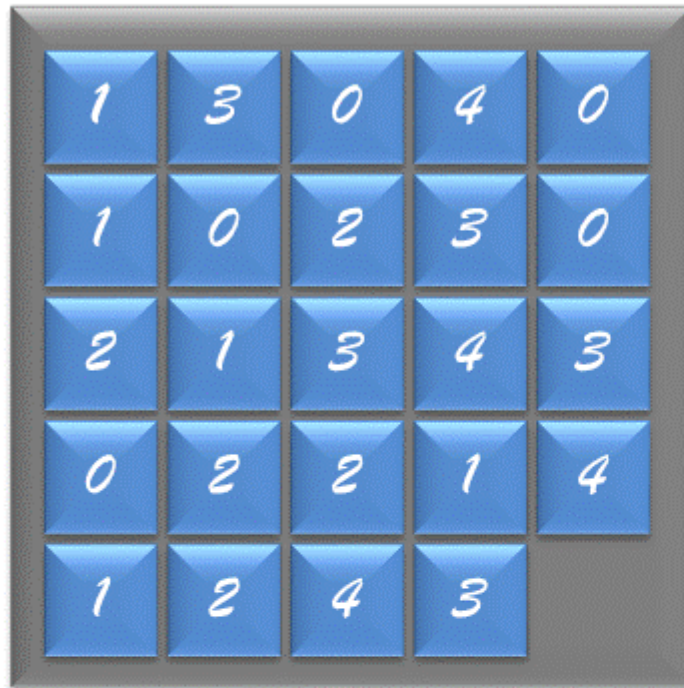


TAMANHO 30 X 22

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

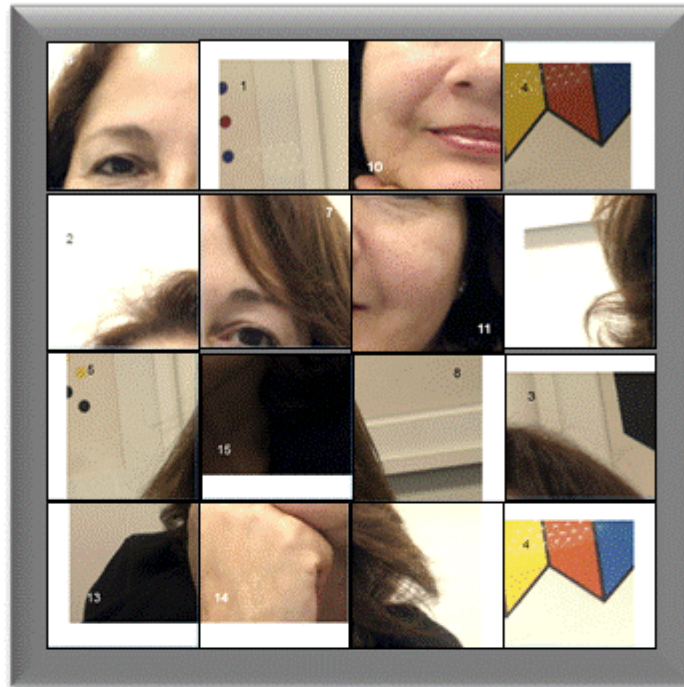
25 LADRILHOS GRANDES



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

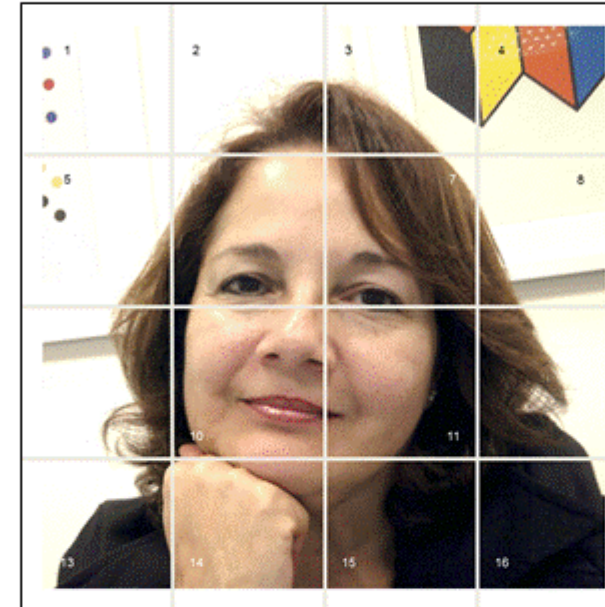
RACHA CUCA – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 1 PARTICIPANTE



DESAFIO

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

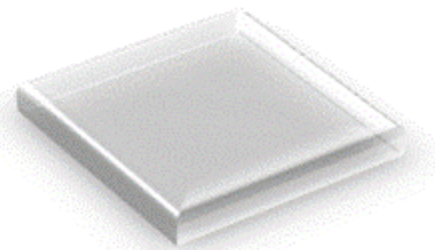


PEÇAS COLOCADAS NA POSIÇÃO CORRETA

MANDE SUA FOTO

CONTEÚDO

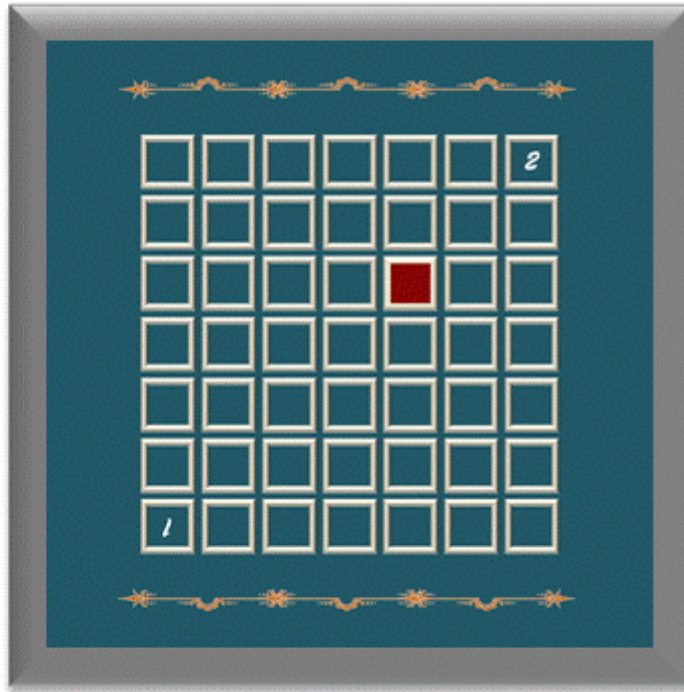
24 LADRILHOS GRANDES



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

RASTROS – BILL TAYLOR

PARA 2 PARTICIPANTES



ORIGEM:

PERÍODO:

CURIOSIDADE: ADOTADO 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



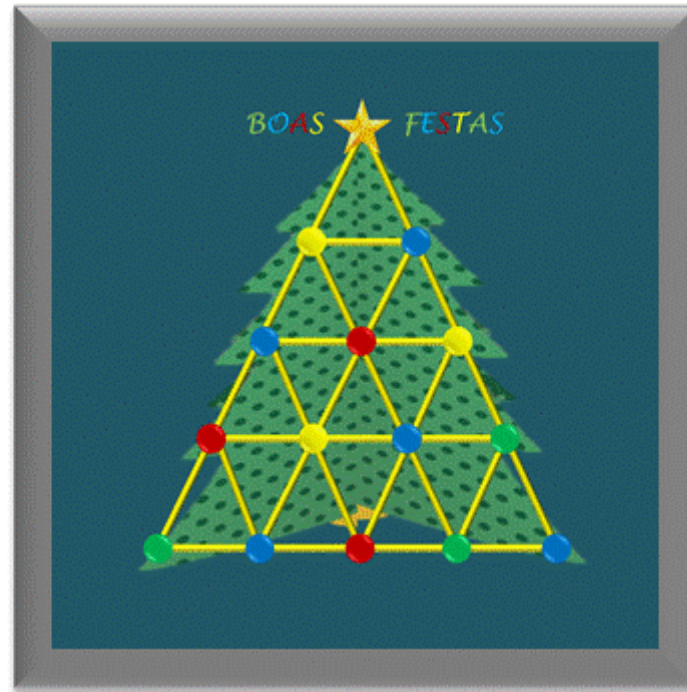
24 PEÇAS



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

RESTA 1 TRIANGULAR - NATAL – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 1 PARTICIPANTE

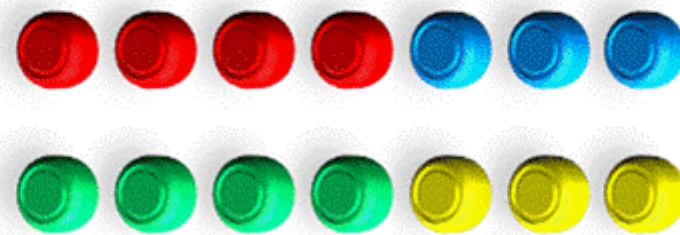


DESAFIO

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

CONTEÚDO

14 PEÇAS IMANTADAS



JOGO SIMILAR:
RESTA 1

CONFECCIONADO
TAMBÉM NO
TAMANHO 21 X 21
AVULSO

TAMANHO: 28 X 28

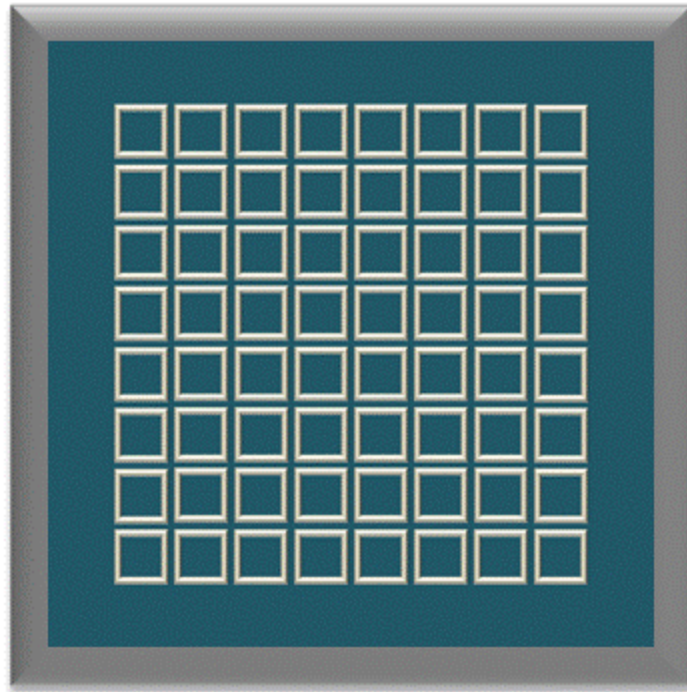
CONFECCIONADO
TAMBÉM PARA
BAÚ DE JOGOS

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)

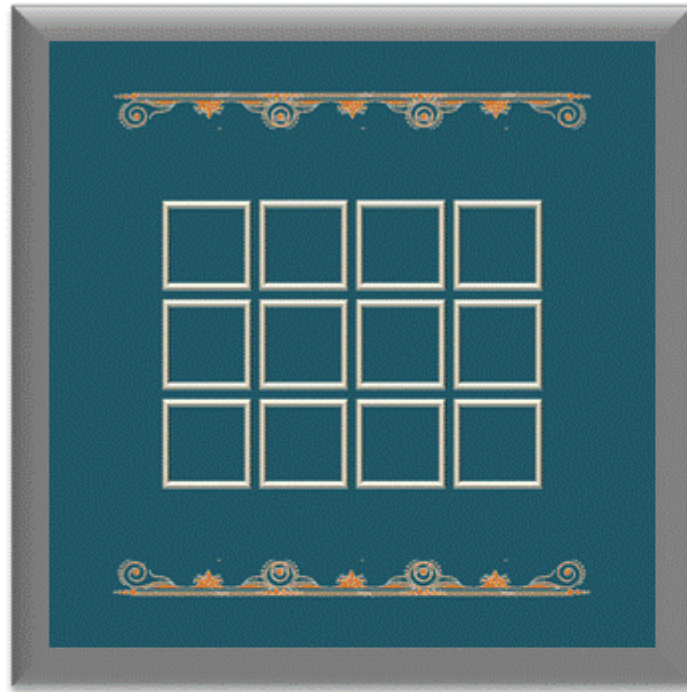
TAMANHO: 28 X 28

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

JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

SEMÁFORO – ALAN PARR

PARA 2 PARTICIPANTES



ORIGEM: XXXXX
PERÍODO: XXXXX
CURIOSIDADE: ADOTADO NO CAMPEONATO NACIONAL DE JOGOS MATEMÁTICOS 2019



DESAFIO

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

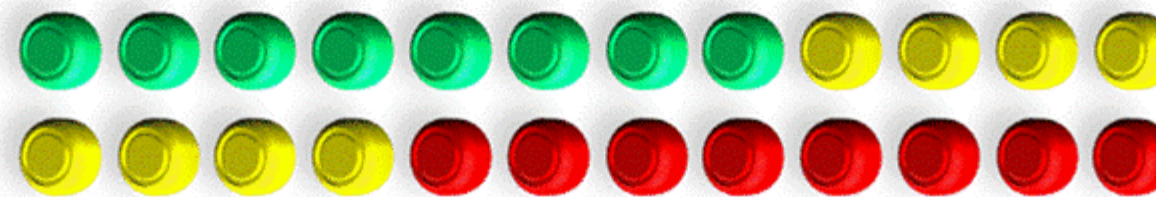
A PRIMEIRA PEÇA A ADENTRAR NO TABULEIRO, EM QUALQUER JOGADA, É SEMPRE A PEÇA VERDE

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

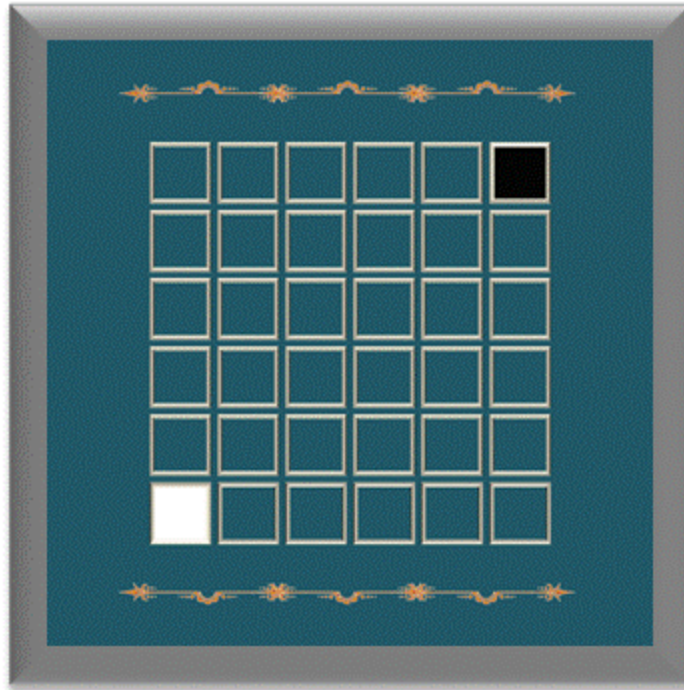
24 PEÇAS IMANTADAS



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

SENDA ZEN – EDUARDO CAETANO

PARA 2 PARTICIPANTES



ORIGEM: **BRASIL**

PERÍODO: **2019**

CURIOSIDADE: **BASEADO NO JOGO RACHA CUCA**



DESAFIO

LEVAR SEU PEÃO ATÉ A ÚLTIMA CASA DIAGONAL OPOSTA A SUA

OS PEÕES CAMINHAM SOMENTE SOBRE OS LADRILHOS DE SUA COR

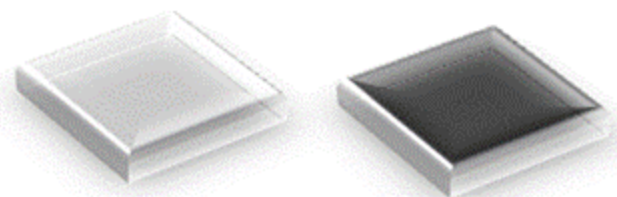
OS LADRILHOS PODEM SER MOVIMENTADOS INDIVIDUALMENTE OU EM BLOCO DURANTE AS JOGADAS

O PARTICIPANTE DEVE OPTAR ENTRE CAMINHAR COM SEU PEÃO OU MOVIMENTAR OS LADRILHOS

CONTEÚDO

34 LADRILHOS GRANDES

DOIS PEÕES



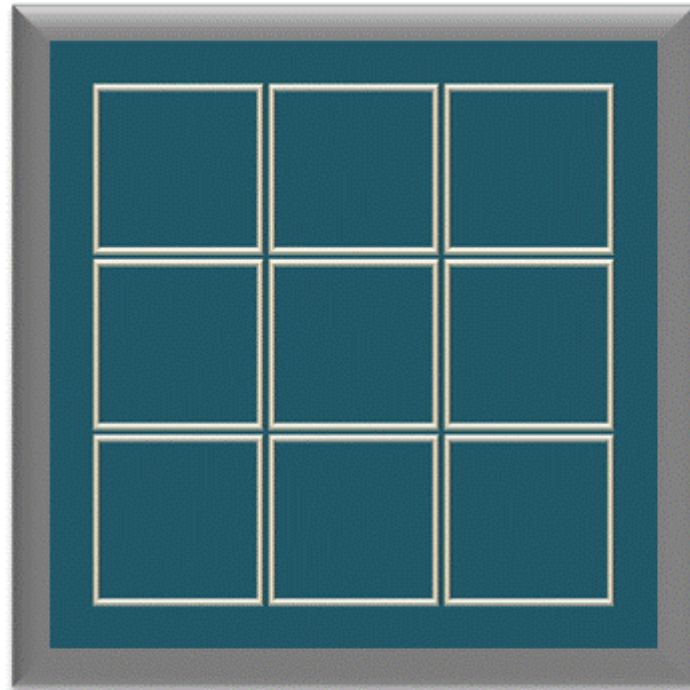
17 LADRILHOS DE CADA COR



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

TAÇAS RUSSAS OU GOBBLET GOBBLERS – THIERRY DONOUAL

PARA 2 PARTICIPANTES



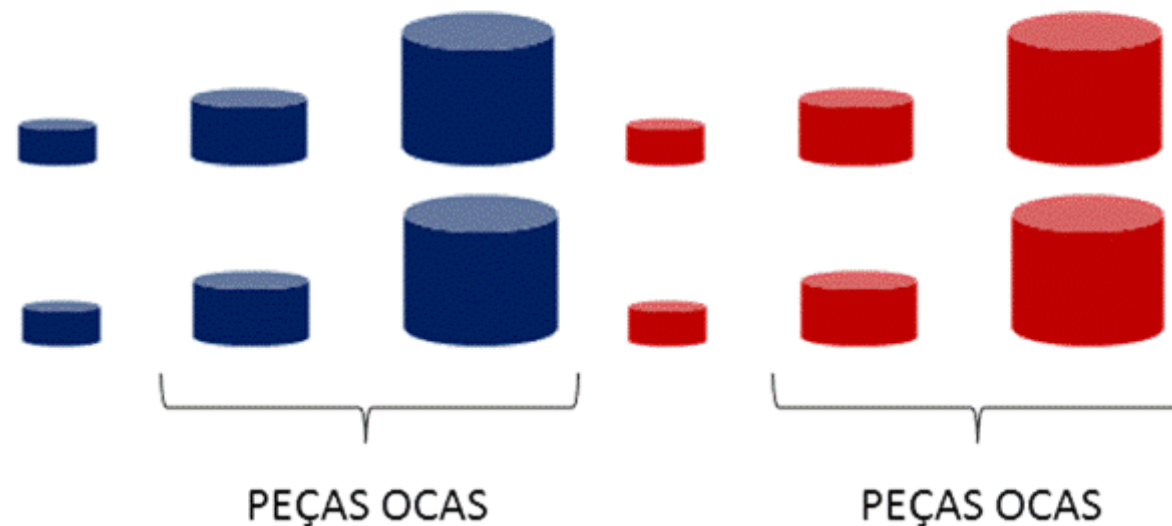
DESAFIO

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

CONFECCIONADO
TAMBÉM NO
TAMANHO 21 X 21
AVULSO

CONFECCIONADO
TAMBÉM PARA
BAÚ DE JOGOS

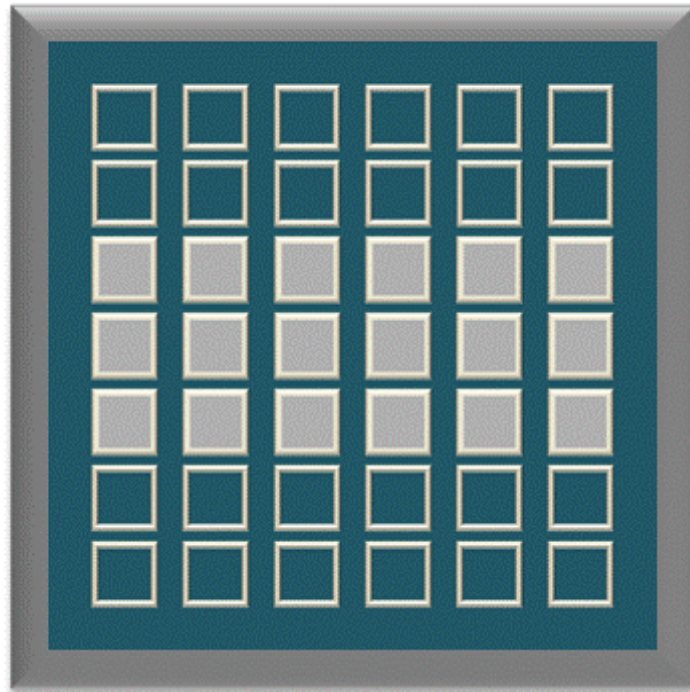
TAMANHO: 28 X 28

TAMANHO 30 X 22

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

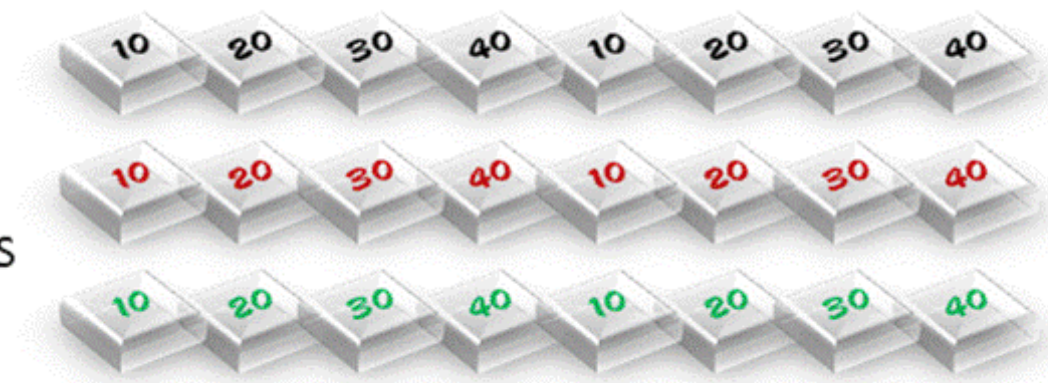
OBTER MAIS PONTOS QUE O OUTRO PARTICIPANTE

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

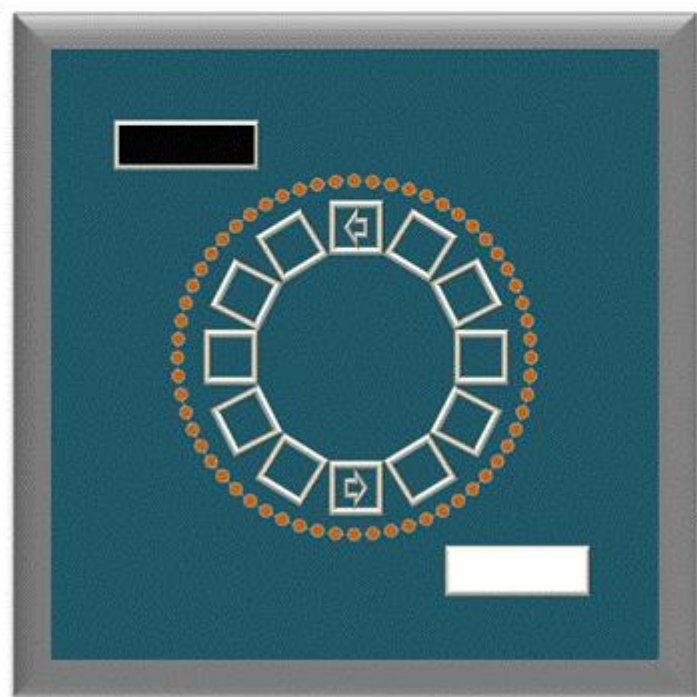
24 PEÇAS IMANTADAS



JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

TORRE – CARLOS AÍRTON COUTINHO

PARA 2 PARTICIPANTES



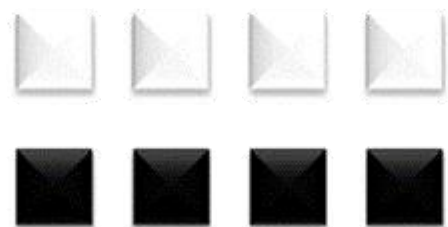
DESAFIO

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 28 X 28

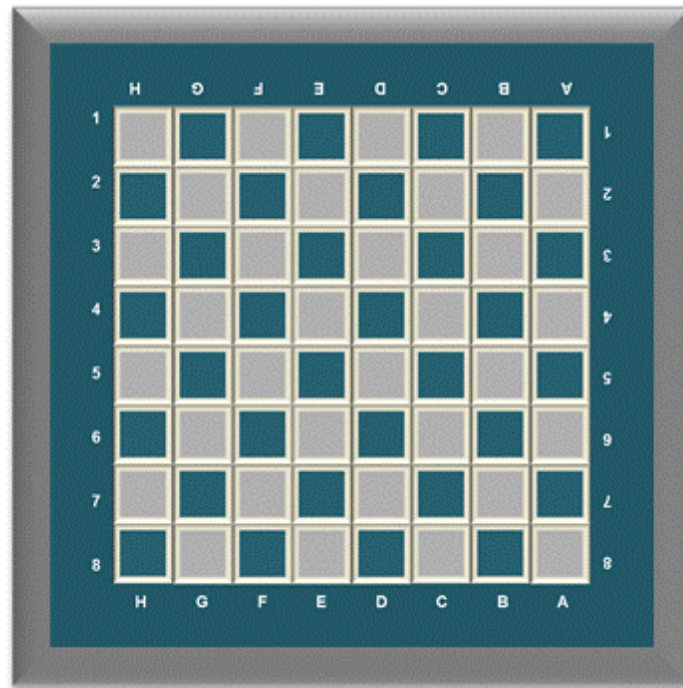
CONFECCIONADO
TAMBÉM PARA
BAÚ DE JOGOS

TAMANHO 30 X 22

JOGOS DE TABULEIRO – RACIOCÍNIO LÓGICO DE CURTA DURAÇÃO

XADREZ – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 2 PARTICIPANTES



DESAFIO

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

ORIGEM: **ÍNDIA**

PERÍODO: **SÉCULO VI**

CURIOSIDADE: **ORIGINÁRIO DO JOGO CHATURANGA
OU SHATRANJ**

CONFECCIONADO
TAMBÉM NO
TAMANHO 45 X 45
AVULSO

TAMANHO 28 X 28

CONTEÚDO

32 PEÇAS IMANTADAS

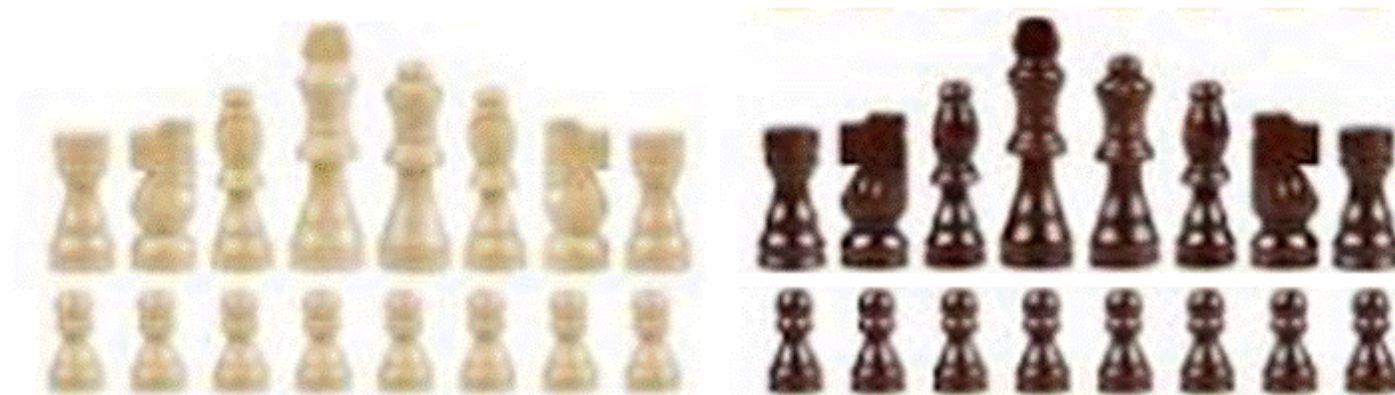


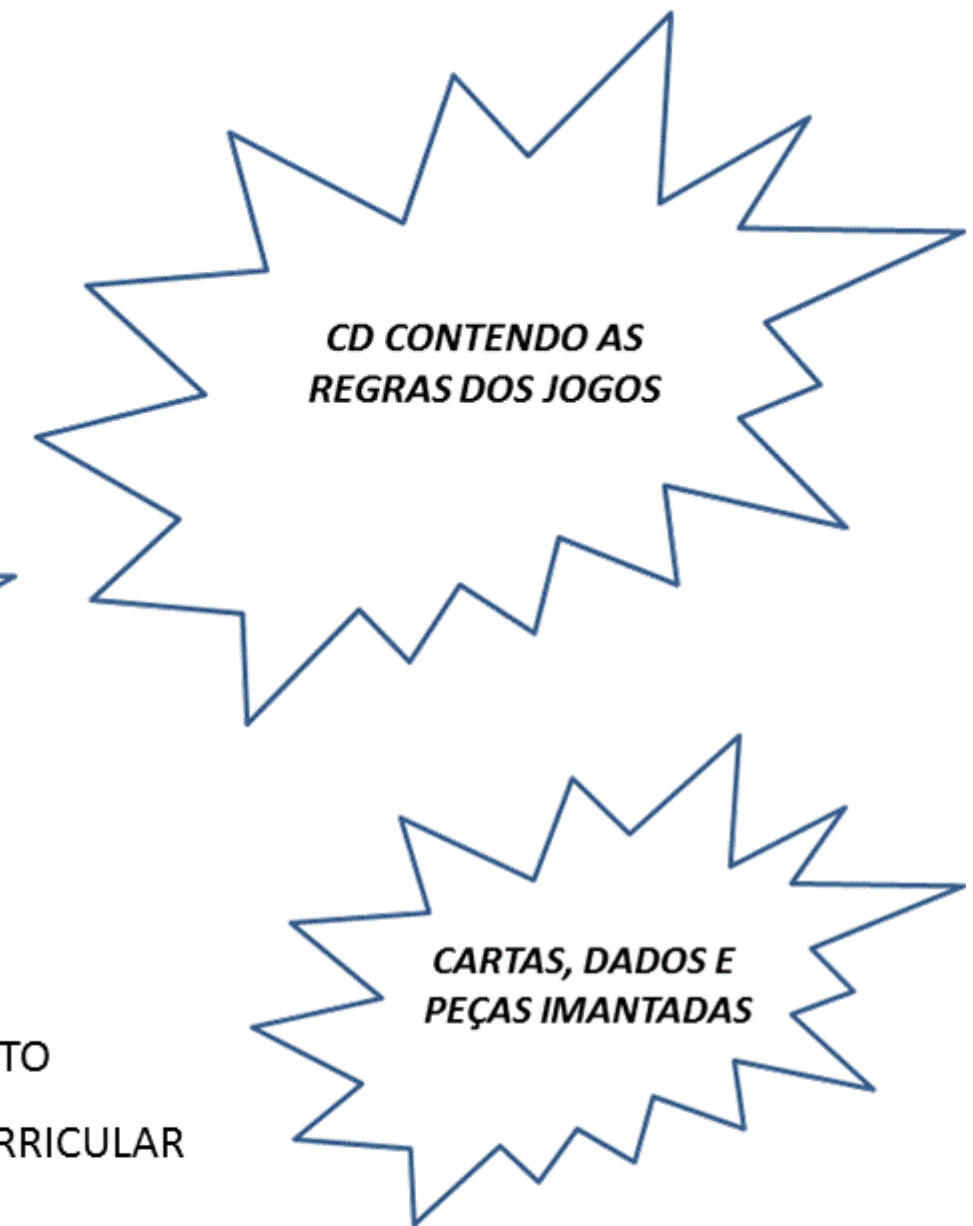
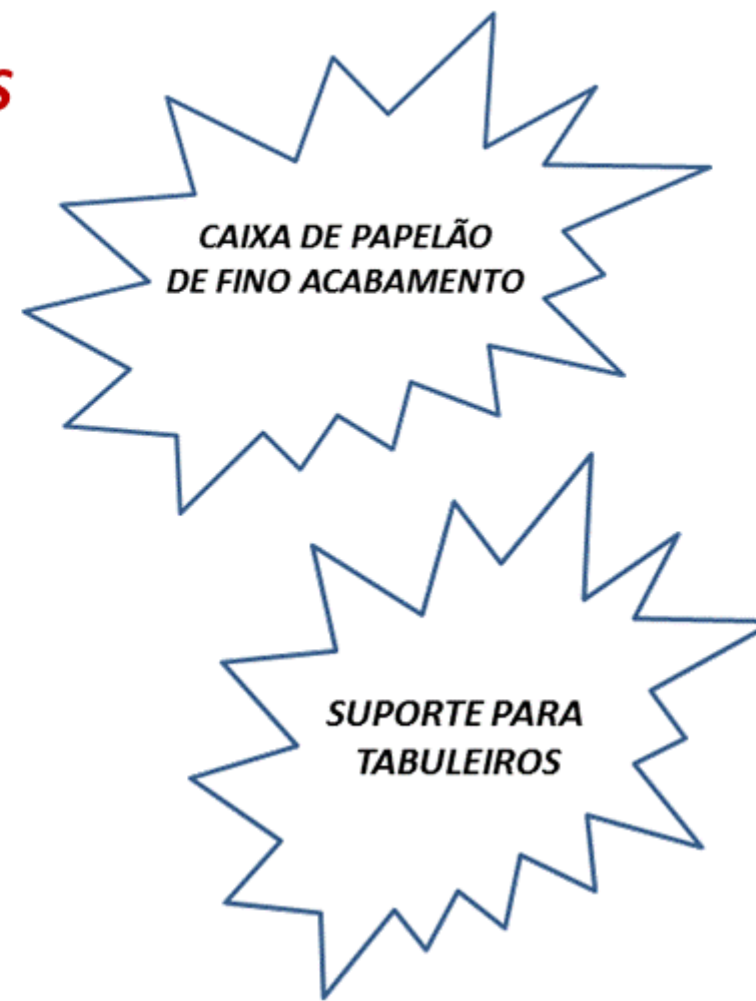
FOTO MERAMENTE ILUSTRATIVA

JOGOS DIDÁTICOS
COLETÂNEA DE JOGOS VARIADOS

JOGOS DIDÁTICOS

CAIXA DE JOGOS VARIADOS

PARA ATÉ 4 PARTICIPANTES



ACONDICIONAMENTO

ACONDICIONADOS EM CAIXA DE PAPELÃO REVESTIDA, DE FINO ACABAMENTO

UNIDADES TEMÁTICAS DEFINIDAS PELA BNCC – BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR

CONTEÚDO

UM SUPORTE (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

CAIXA DE JOGOS VARIADOS

PARA ATÉ 4 PARTICIPANTES



BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR
EDUCAÇÃO É A BASE

UNIDADES TEMÁTICAS

OBJETOS DO CONHECIMENTO

HABILIDADES

MÓDULOS E ASSUNTOS

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

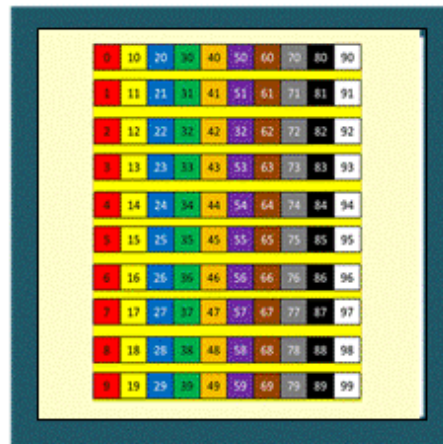
01NU0103 – NÚMEROS ORDINAIS

VEJA ALGUNS MODELOS DE JOGOS DIDÁTICOS A SEGUIR

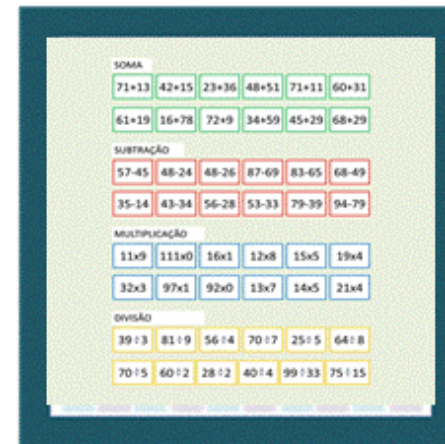
JOGOS DIDÁTICOS
ACERVO COM APROXIMADAMENTE MIL JOGOS
VEJA MODELOS A SEGUIR:

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

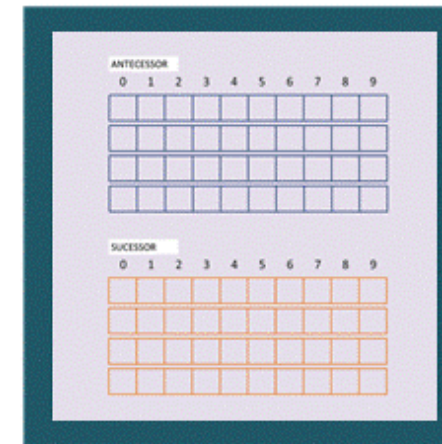
PARA 4 PARTICIPANTES



1	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					
39:13	81:9	56:14	70:7	25:5	64:8
70:15	60:2	28:2	40:4	99:33	75:15



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		4	5	6	7	8	
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	

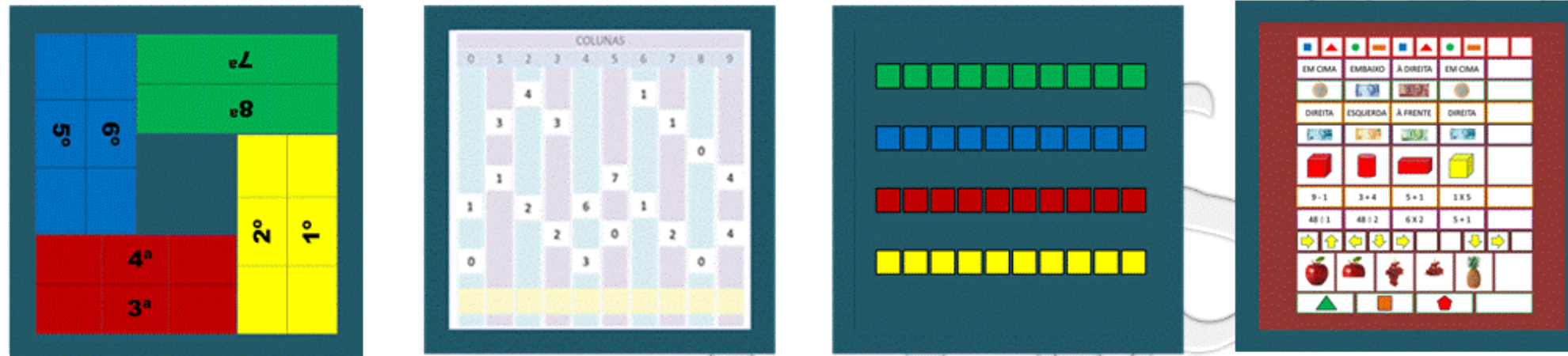
OBJETIVO

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



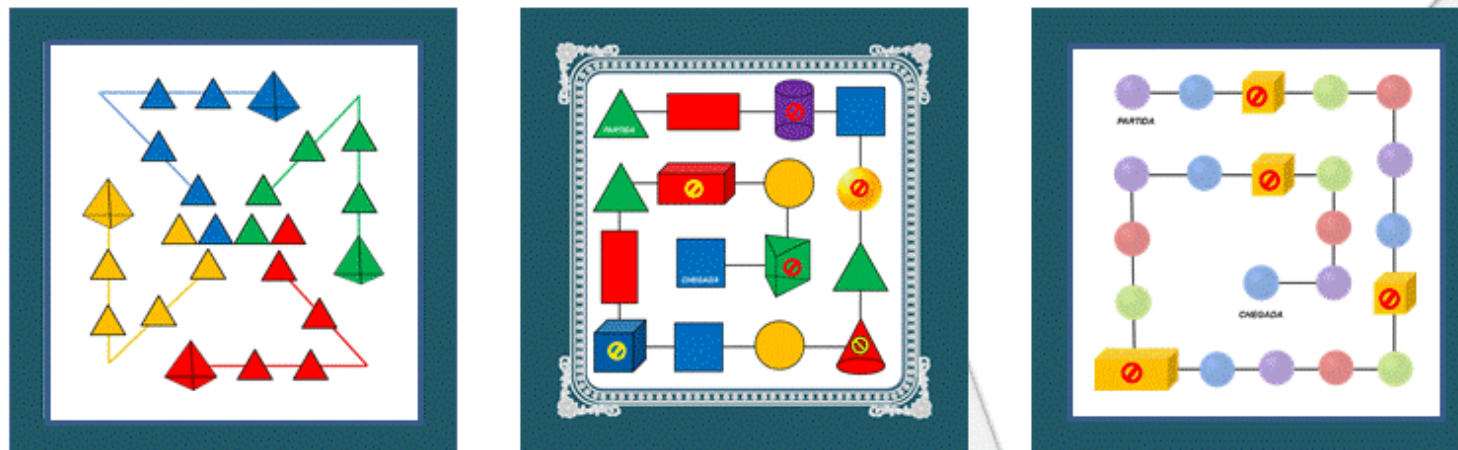
OBJETIVO

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



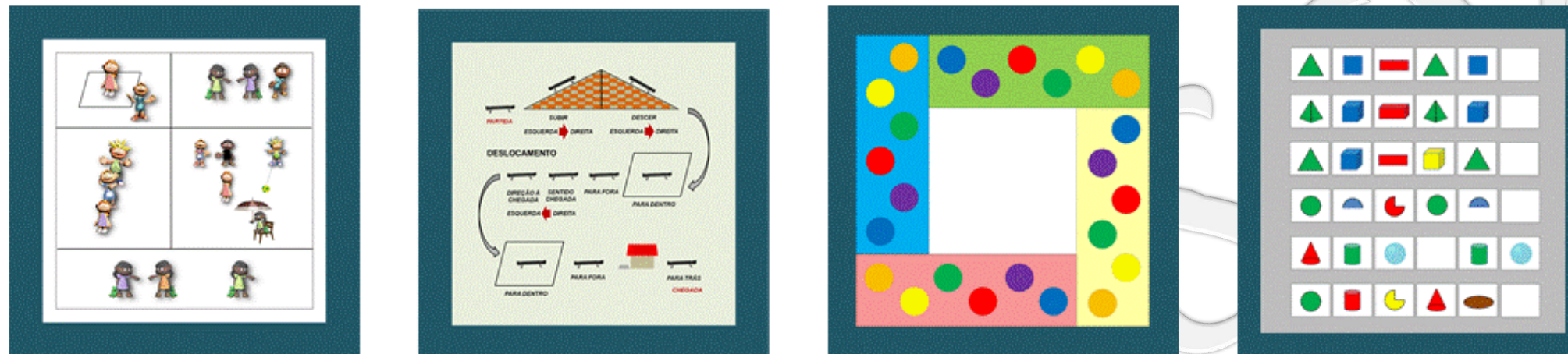
OBJETIVO

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



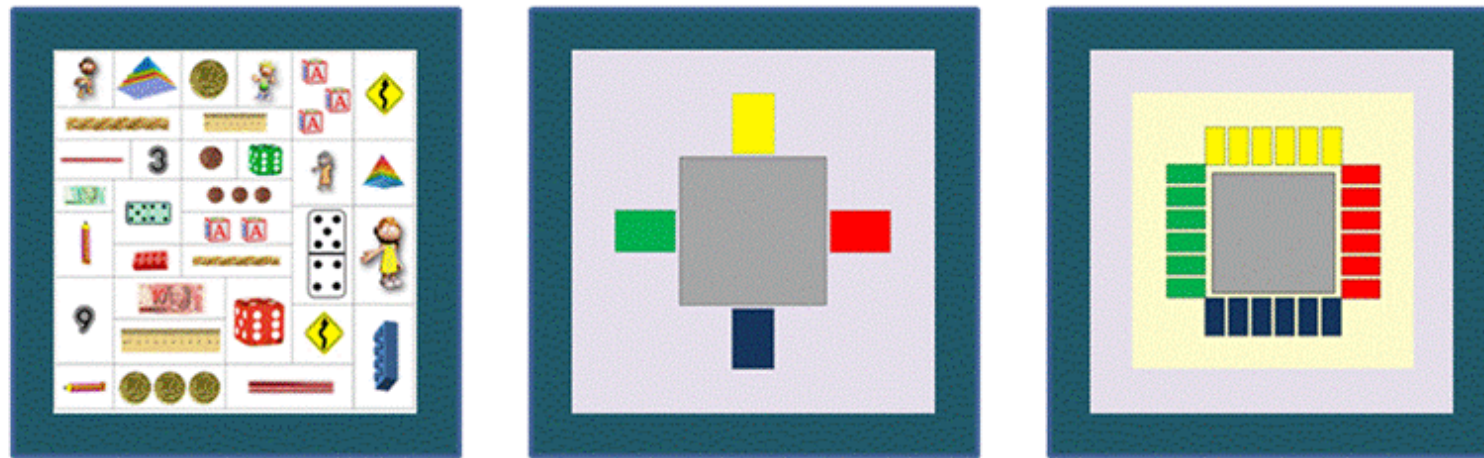
OBJETIVO

TRANSMITIR CONCEITOS BÁSICOS SOBRE **GEOMETRIA**

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

MEDIDAS E GRANDEZAS – CARLOS AÍRTON DE OLIVEIRA COUTINHO
TAMANHO / QUANTIDADE / VALOR

PARA 4 PARTICIPANTES



OBJETIVO

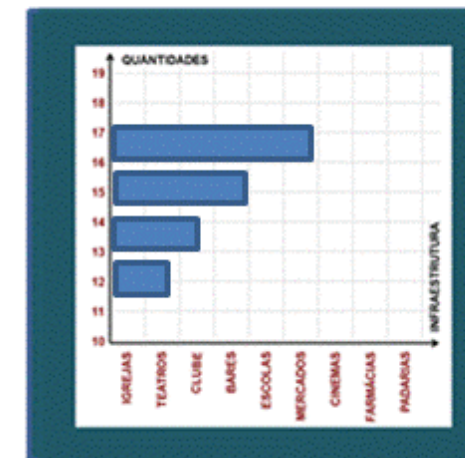
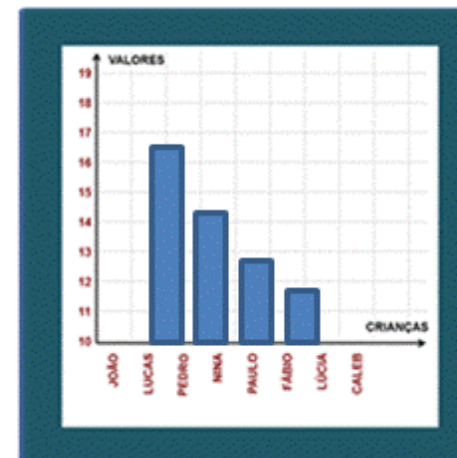
TRANSMITIR CONCEITOS BÁSICOS SOBRE *GRANDEZAS E MEDIDAS*

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 BAIRO	
INFRAESTRUTURA	QUANTIDADES
IGREJAS	
RUAS	
CLUBES	
BARES	
ESCOLAS	
MERCADOS	
CINEMAS	
FARMÁCIAS	
PADARIAS	

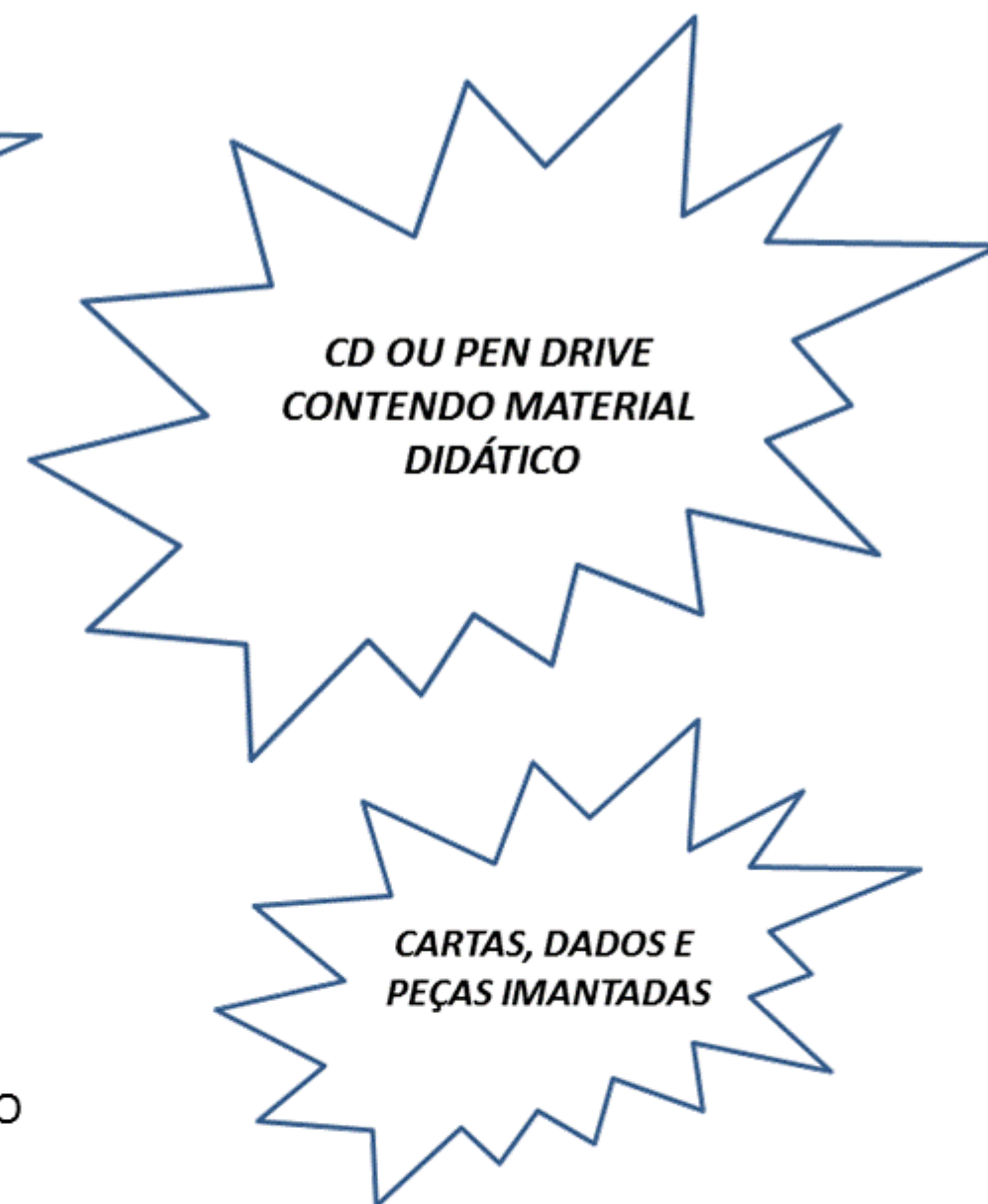
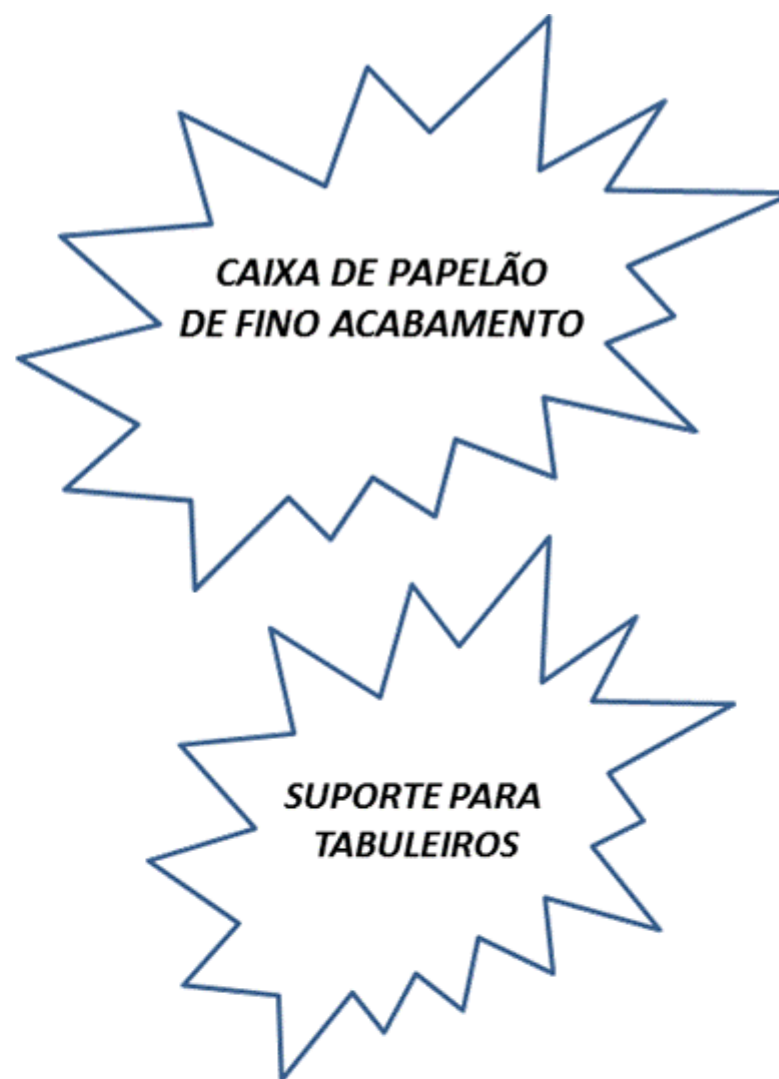


OBJETIVO

TRANSMITIR CONCEITOS BÁSICOS SOBRE **PROBABILIDADES E ESTATÍSTICA**

JOGOS INFANTIS
COLETÂNEA DE JOGOS VARIADOS

JOGOS INFANTIS
CAIXA DE JOGOS
PARA ATÉ 4 PARTICIPANTES



ACONDICIONAMENTO

ACONDICIONADOS EM CAIXA DE PAPELÃO REVESTIDA, DE FINO ACABAMENTO
PRODUTO PRÓPRIO PARA BRINDES ESPECIAIS
ACOMPANHA CD COM REGRAS DOS JOGOS

CONTEÚDO

UM SUPORTE (TAMANHO 28 X 28) PARA FIXAR OS TABULEIROS DOS JOGOS ESCOLHIDOS PELO INTERESSADO, CD CONTENDO AS REGRAS DOS JOGOS E MATERIAL APROPRIADO (CARTAS, DADOS PEÇAS IMANTADAS)

8 (OITO) JOGOS INFANTIS, CONFECCIONADOS NO TAMANHO 28 X 28

***A SEGUIR ALGUNS EXEMPLOS DE JOGOS INFANTIS
DISPONIBILIZADOS EM COLETÂNEAS OU INDIVIDUALMENTE***

SOLICITE CATÁLOGO COMPLETO (ensinoglobal.com)

JOGOS INFANTIS

A CASA DA FELICIDADE – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 2, 3 OU 4 PARTICIPANTES

ORIGEM: ALEMANHA

PERÍODO: IDADE MÉDIA (SÉCULOS V A XV)

CURIOSIDADE: PRECURSOR DA ROLETA



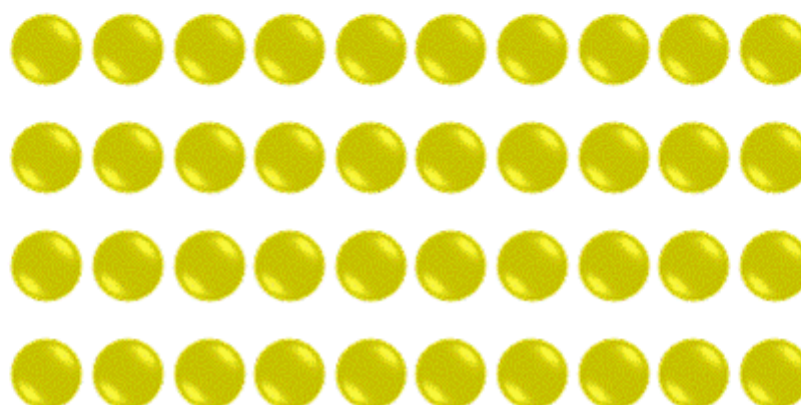
DESAFIO

ELIMINAR OS DEMAIS PARTICIPANTES, GANHANDO TODAS AS PEÇAS DO JOGO

CONTEÚDO

40 PEÇAS IMANTADAS

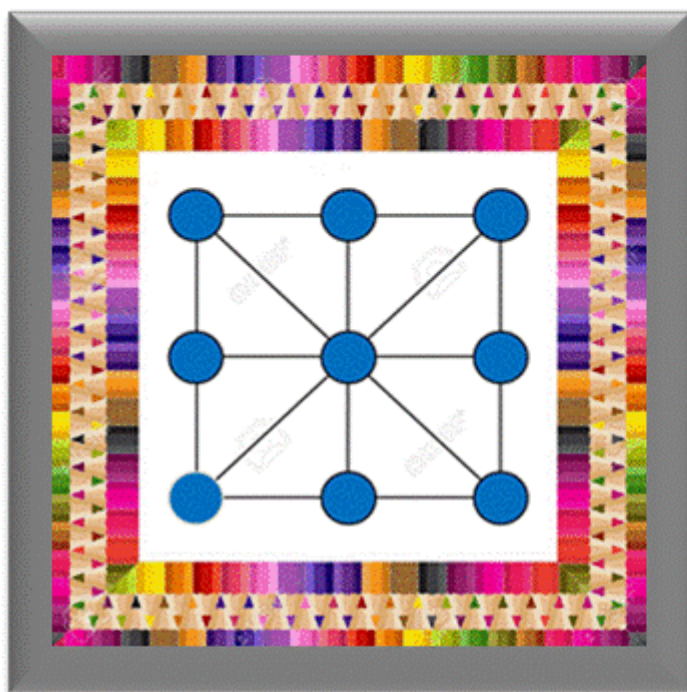
72 CARTAS



JOGOS INFANTIS

ACHI – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 2 PARTICIPANTES



ORIGEM: **GANA (ÁFRICA)**

PERÍODO:

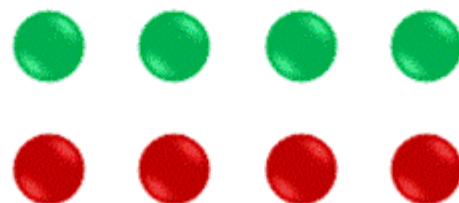
CURIOSIDADE: **JOGO DE ALINHAMENTO**

DESAFIO

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

CONTEÚDO

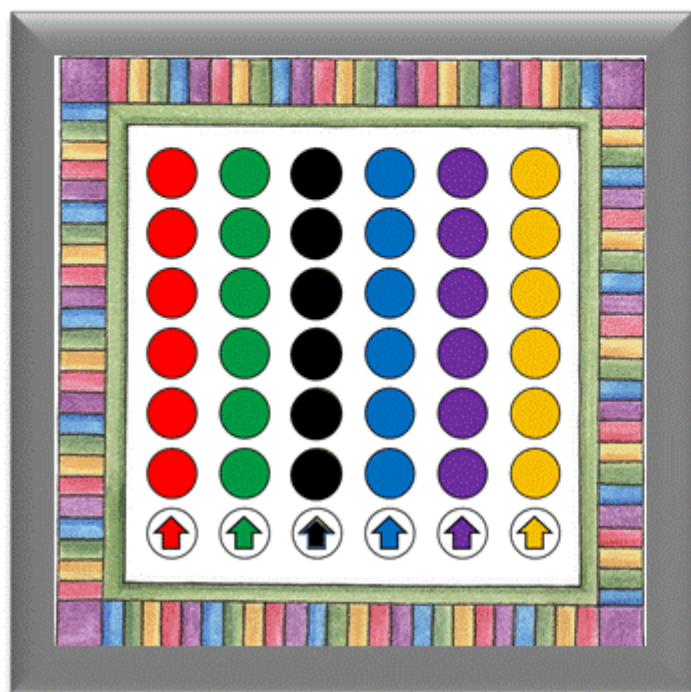
8 PEÇAS IMANTADAS



JOGOS INFANTIS

CORRIDA DAS CORES – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA ATÉ 6 PARTICIPANTES



DESAFIO

COMPLETAR O PERCURSO ANTES DOS OUTROS PARTICIPANTES

CONTEÚDO

6 PEÕES IMANTADOS



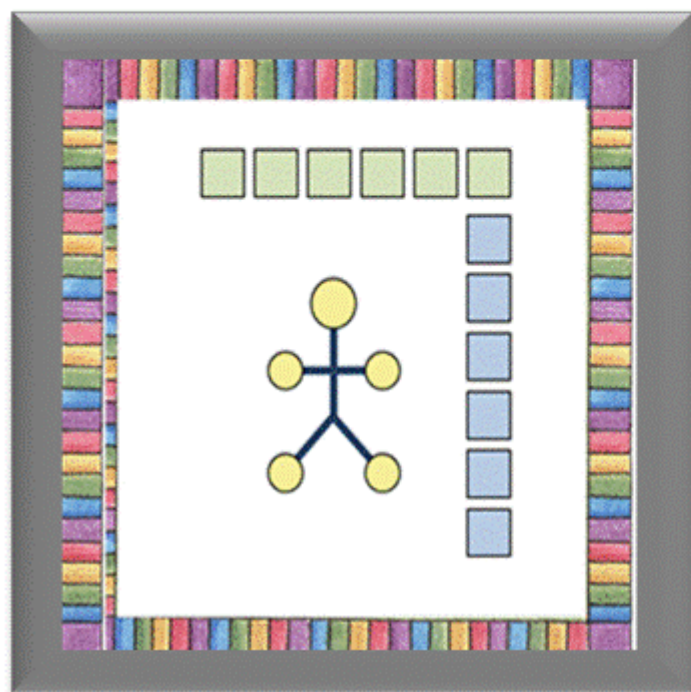
1 DADO CORES



JOGOS INFANTIS

FORÇA – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 2 OU MAIS PARTICIPANTES



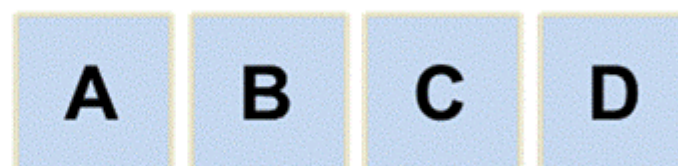
DESAFIO

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

CONTEÚDO

PEÇAS COM LETRAS

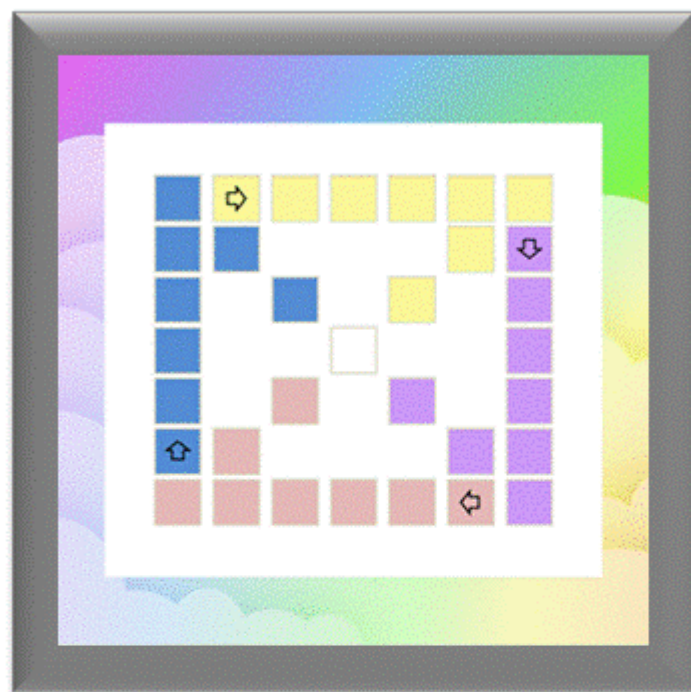
CARTAS COM PALAVRAS



JOGOS INFANTIS

JOGO CHINÊS – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 2, 3 OU 4 PARTICIPANTES



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

DESAFIO

COMPLETAR O PERCURSO ANTES DOS OUTROS PARTICIPANTES

CONTEÚDO

4 PEÇAS IMANTADAS

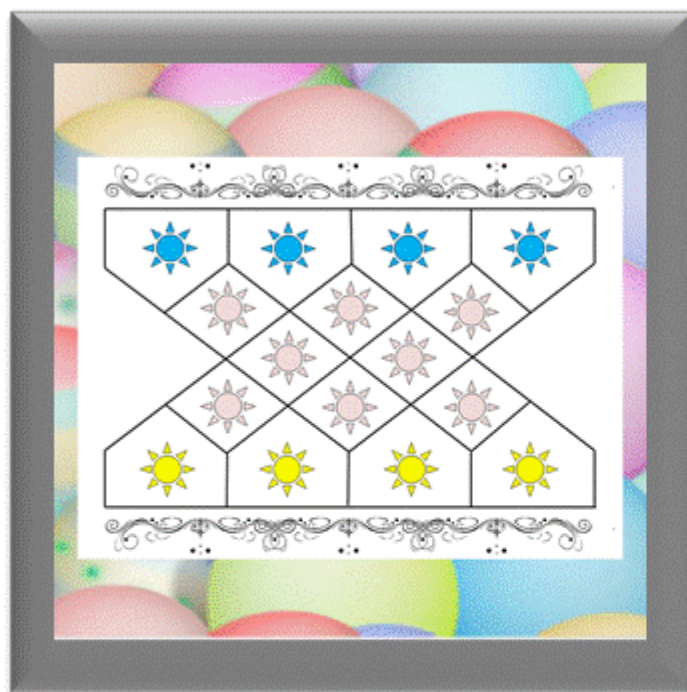
1 DADO COM NÚMEROS CARDINAIS



JOGOS INFANTIS

OSKA – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 2 PARTICIPANTES



ORIGEM: INGLATERRA

PERÍODO: 1950

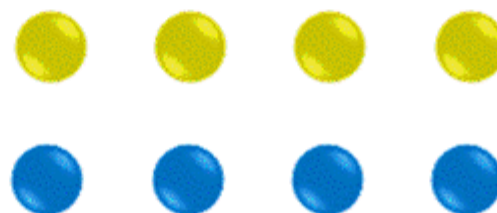
CURIOSIDADE: BASEADO NOS JOGOS QUEAH (CAMINHOS DIAGONAIS), HALMA (TRANSPOSIÇÃO DE PEÇAS DE UM CANTO A OUTRO) E DAMAS (SALTO SOBRE AS PEÇAS ADVERSÁRIAS, PORÉM SEM CAPTURAS)

DESAFIO

POSICIONAR TODAS AS SUAS PEÇAS NAS CASAS DO OUTRO PARTICIPANTE

CONTEÚDO

8 PEÇAS IMANTADAS



JOGOS INFANTIS

PRESENTE

PARA 2 PARTICIPANTES



ORIGEM: BRASIL

PERÍODO: 2018

CURIOSIDADE: JOGO DE CORRIDA SEM O USO DE DADOS

DESAFIO

ALCANÇAR O PRESENTE ANTES DO OUTRO PARTICIPANTE

CONTEÚDO

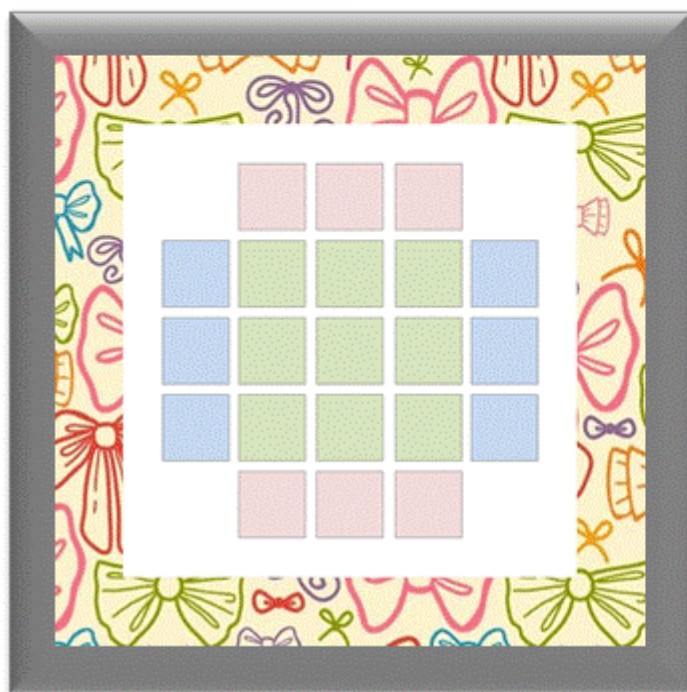
2 PEÇAS IMANTADAS

22 CARTAS

JOGOS INFANTIS

TRAVESSIA – DE DOMÍNIO PÚBLICO

PARA 2 PARTICIPANTES

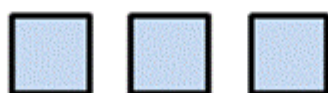


DESAFIO

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

CONTEÚDO

6 PEÇAS IMANTADAS



ENSINOGLOBAL.COM – CATÁLOGO SIMPLIFICADO



PARA MAIOR DETALHAMENTO, SOLICITE CATÁLOGO COMPLETO (ensinoglobal.com)