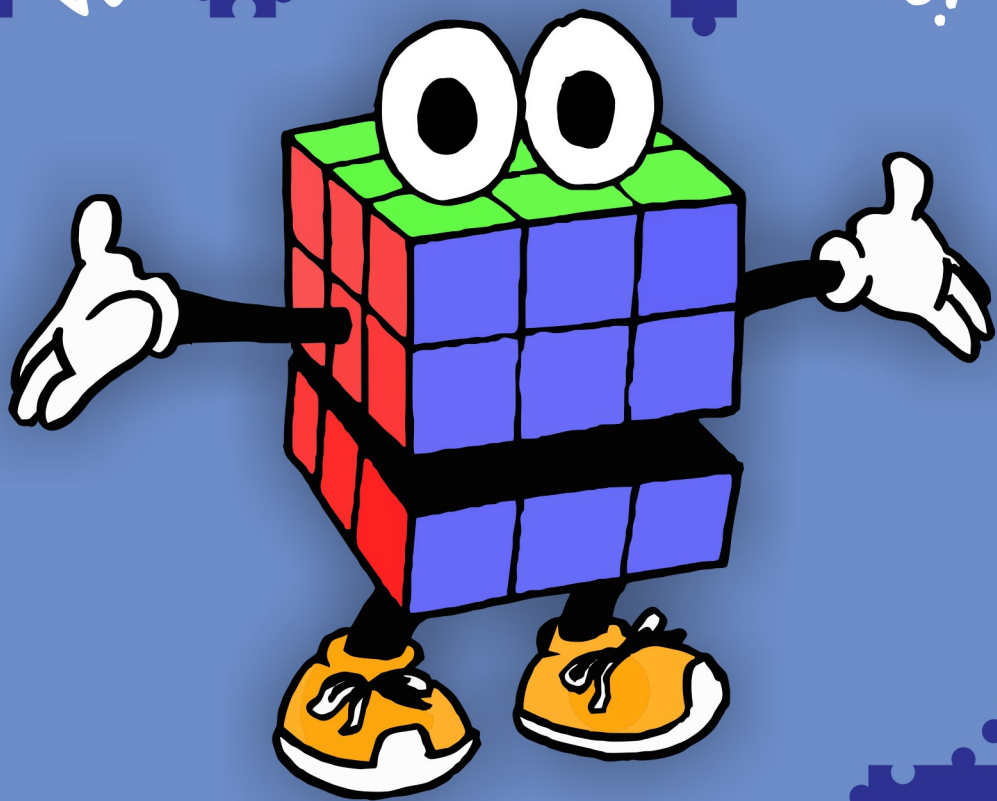


MANUAL DA COGNOTECA

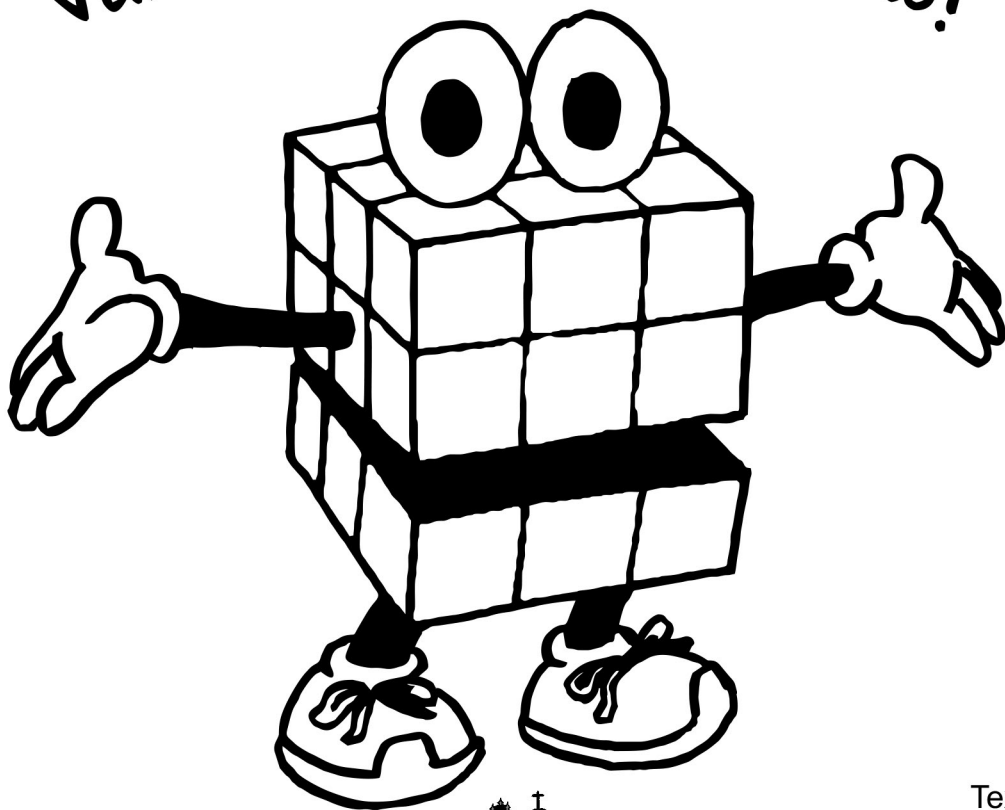
Vamos jogar um desafio?



Hiago Murilo de Melo
Adelar Scheidt
Emilio Takase

MANUAL DA COGNOTECA

Vamos jogar um desafio?



LAGOA
EDITORA
Florianópolis
2013

Texto:
Hiago Murilo de Melo
Emílio Takase

Ilustração:
Adelar Scheidt

Copyright 2013: Autores. Todos os direitos reservados para os autores. Nenhuma parte desta obra poderá ser reproduzida por qualquer meio eletrônico ou impresso. Lei nº 9.610/98.

Capa: Ilustração de Adelar Scheidt

Textos: Hiago Murilo de Melo e Emílio Takase

Ilustrações: Adelar Scheidt

Edição de arte e projeto gráfico: Adelar Scheidt e Hiago Melo

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

M528m Melo, Hiago Murilo de.

Manual da Cognoteca [livro eletrônico] : vamos jogar um desafio? / texto: Hiago Murilo de Melo, Emílio Takase ; ilustração: Adelar Scheidt. – Florianópolis: Lagoa Editora, 2013.
21,7 Mb ; PDF.

ISBN 978-85-88793-94-1

1. Jogos cognitivos. 2. Aprendizagem. 3. Cognição - Desenvolvimento. 4. Raciocínio. 5. Lógica no ensino. I. Takase, Emílio. II. Scheidt, Adelar. III. Título.

CDU 793.7

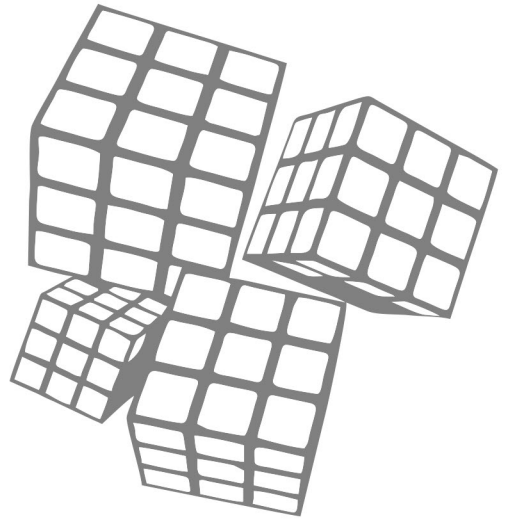
CDD 793.7

(Bibliotecária responsável: Sabrina Leal Araujo – CRB 10/1507)

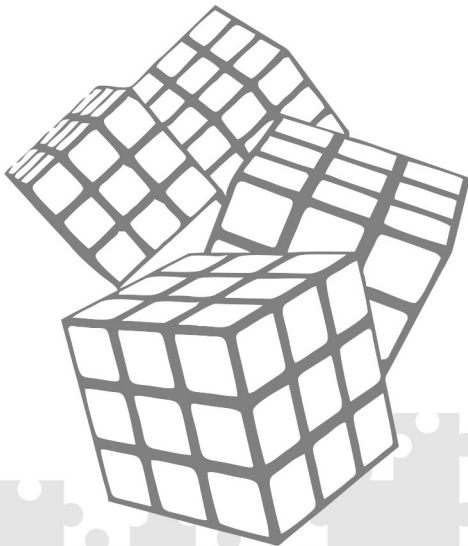


Índice

6	Introdução
7	Projeto Cognoteca
8	Implantando a Cognoteca
8	Atendimento
9	Ambiente
10	Protocolo de Atividades
11	Relato de Implantação
12	Classificação
14	Ello Mágico
15	Tio Peixe
16	Jate
17	Tablita
18	Anel Africano
19	Haste
20	Haste Tripla
21	Barquinho
22	Enigma da Argola
23	Quatro T
24	Fechadura
25	Lenheiro
26	Pentaminó
27	Pirâmide de Duas Peças
28	Caixinha
29	Senha
30	Pirâmide Finlandesa



	T	31
	Cubo Anguis	32
	Tangram	33
	Soma oito	34
	Encaixe	35
	Estrela	36
	Xis Mágico	37
	Inversão	38
	Tchuka	39
	Torre de Hanói	40
	Hora do Rush	41
	Pregos	42
	Equilíbrio dos Pregos	43
	Material Complementar - Fácil	46
	Material Complementar - Médio	50
	Material Complementar - Difícil	54
	Material Complementar - Extremo	58
	CogCheck	60

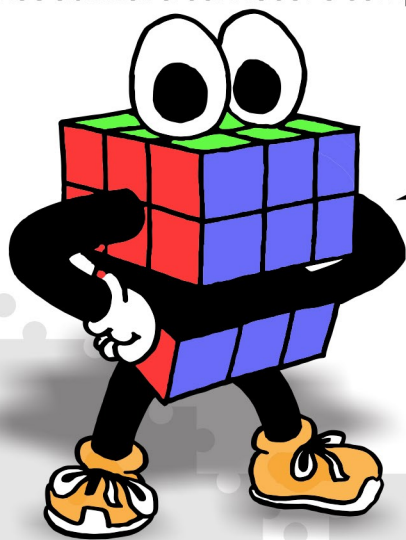


INTRODUÇÃO

Falta de atenção, autocontrole, desinteresse, dificuldade de memorização e apropriação de conteúdo, ansiedade e hiperatividade... São temas exaustivamente discutidos pela mídia, tornando-se motivos de preocupação no meio acadêmico por pesquisadores que estudam distúrbios de aprendizagem, sendo assunto de interesse entre educadores, empresários, técnicos esportivos, alunos, atletas, psicólogos, dentre outros profissionais.

Não existem fórmulas precisas e nem mudanças radicais para a resolução desses problemas; o que é utilizado são recursos que ativam a capacidade do indivíduo para conhecer seus mecanismos de aprendizagem, atitude esta que uma vez alcançada, torna-se propriedade que ninguém mais pode tirar dele. Quando a educação oferece à criança os estímulos intelectuais que o cérebro precisa, as capacidades cerebrais podem se desenvolver, e aprender se torna fácil.

Este livro apresenta, através de fotos e textos, informações, instruções e curiosidades dos jogos cognitivos individuais que auxiliam no desenvolvimento cognitivo, emocional e social do usuário. Também são apresentados trinta jogos diferentes que são classificados em cinco famílias de acordo com a maneira de resolução do problema. Para nos acompanhar durante o livro teremos a companhia do Cubi, um cubo mágico, que por ser um dos desafios mais difíceis de ser resolvido vai nos auxiliar a conhecer e compreender os desafios.

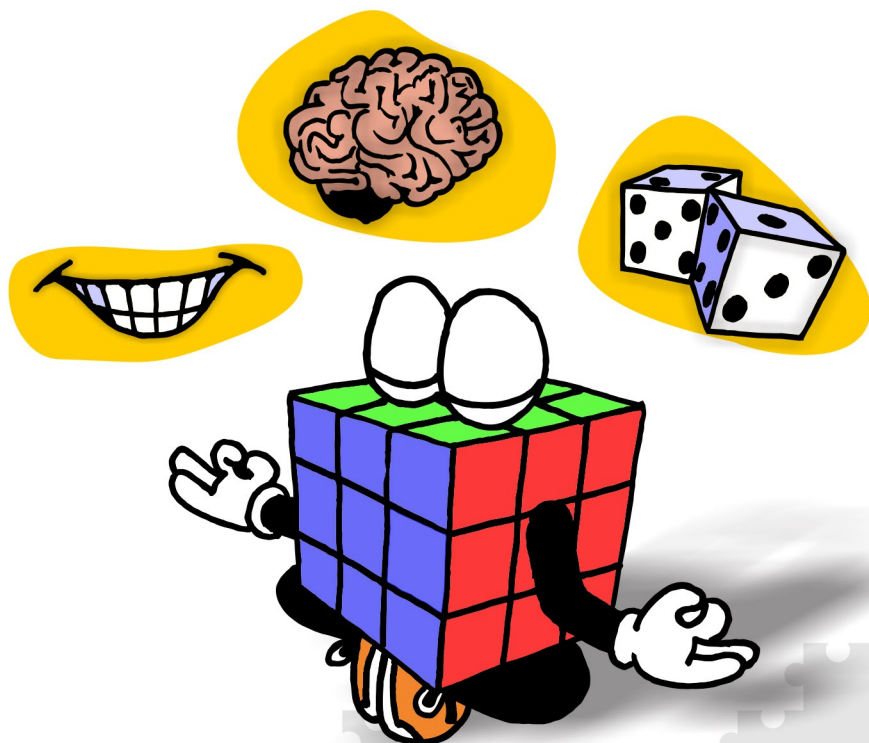


Hey! Eu sou o Cubi! Irei acompanhar vocês através dessas páginas cheias de desafios! Boa sorte!

PROJETO COGNOTECA

A Cognoteca é um ambiente criado para estimular o desenvolvimento saudável do cérebro e a produção de novas conexões sinápticas, fortalecendo o desenvolvimento das habilidades cognitivas, emocionais e sociais através dos jogos cognitivos individuais, de tabuleiro, sensoriais e eletrônicos. Este manual tem como objetivo elucidar a utilização e intervenção a partir dos jogos cognitivos individuais.

Os jogos cognitivos que fazem parte da Cognoteca auxiliam no desenvolvimento cerebral, reabilitação e otimização cognitiva, amparando sujeitos com queixas relacionadas à aprendizagem, comportamento ou que queira buscar a educação e saúde cerebral, propondo atividades que exercitam a memória, atenção, visão espacial, habilidade aritmética, dentre outros processos cognitivos.



IMPLANTANDO A COGNOTECA

A primeira parte desse manual foi referente a apresentação do acervo de jogos oferecidos pela cognoteca, seus nomes, fotos e curiosidades, já a segunda parte é dedicada a implantação da cognoteca visando compartilhar a experiência acumulada de muito tempo de trabalho com os jogos cognitivos, atendendo um público diversificado, através de um protocolo de implantação, com foco no ambiente escolar.

O protocolo de implantação da cognoteca trás uma série de dicas, técnicas e modificações ambientais a fim de ajudar a promoção da educação cerebral através do lúdico e no andamento fluente das atividades realizadas. Cada indivíduo possui sua singularidade, logo, o protocolo não é uma regra absoluta, mas serve como ponto de partida para a construção de atividades que sejam mais eficazes de acordo com a demanda.

No final do livro encontra-se um material auxiliar para utilizar. Ele servirá de apoio para realizar as tarefas propostas no protocolo de forma mais simples, ajudando no acompanhamento das tarefas já realizadas e no monitoramento do desempenho individual dos alunos.

ATENDIMENTO

A cognoteca pode ser inserida no contexto organizacional, escolar, clínico e esporte, possibilitando a realização de atividades cognitivas que podem ser adaptadas de acordo com o contexto proposto, tendo papel mediador na promoção da saúde cerebral através do treino cognitivo e diversão.

O número de auxiliares deve ser proporcional ao número de crianças que participem da atividade, o ideal é que cada auxiliar seja responsável por quatro ou cinco alunos para que cada um deles seja atendido de forma satisfatória, já que como os jogos são individuais algumas crianças sentem a necessidade de acompanhamento e motivação para a resolução do desafio.

É importante ressaltar que a solução do jogo não deve ser revelada ao aluno, ele deve conseguir resolver os desafios sozinhos, a função dos auxiliares é motivar os alunos a resolver o problema através da mediação, dando dicas e promovendo a reflexão do sujeito frente ao problema exposto durante o desafio.

A cognoteca também pode ficar ativa durante os períodos extraclasse e funcionar como uma biblioteca, possuindo um acervo para acolher os jogadores em seu ambiente e também funcionando com o empréstimo de jogos, assim o aluno que quiser compartilhar os jogos com alguma outra pessoa possui essa abertura, quando o jogo for retirado deve ficar sob responsabilidade do aluno, o prazo de devolução é estipulado de acordo com as necessidades de utilização do espaço pelos outros alunos, caso o espaço seja utilizado frequentemente o empréstimo pode funcionar somente nos finais de semana.

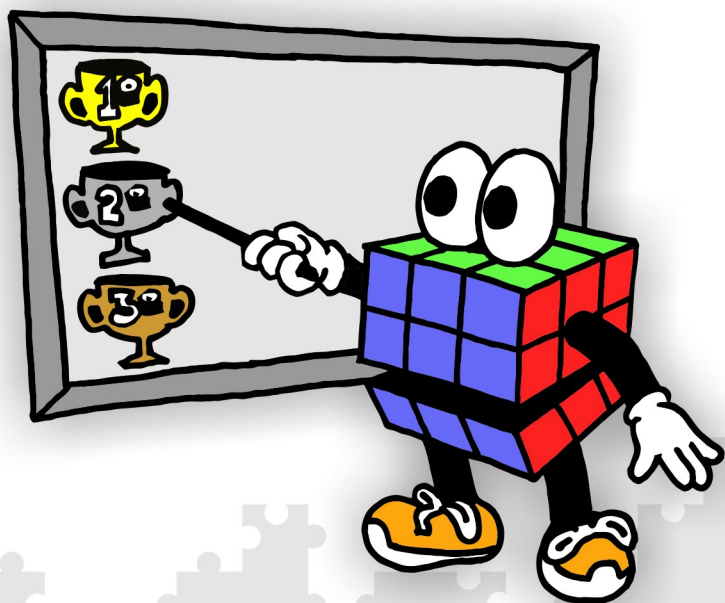
AMBIENTE

O ambiente da cognoteca deve conter uma mesa para cada cinco alunos, assim podemos deixar um auxiliar responsável por mesa, além de cada criança poder ter espaço suficiente para realizar seu desafio. Como vimos no manual, cada jogo possui classificações de acordo com a sua família e dificuldade, eles devem ser separados de acordo com a lista que se encontra no material complementar (a partir da sua dificuldade).

É importante que o espaço da cognoteca tenha uma identificação através de um cartaz ou um jogo em grande escala, assim, as crianças podem frequentar o local das atividades durante o intervalo ou durante algum período extraclasse.

Caso o ambiente não tenha um espaço específico para a implantação da cognoteca a atividade pode ser realizada na sala de aula, basta separar os alunos em grupos de cinco juntando as mesas ou sentando em círculo, a atividade pode ser realizada durante o intervalo, educação física, durante atividades extraclasse (como o reforço, por exemplo), no início ou final da aula, dentre outras possibilidades durante as aulas, essas possibilidades serão exploradas na parte do protocolo.

Independentemente do ambiente é importante estabelecer um mural de regras (combinadas com as crianças), sempre que seguirem as regras elas podem receber “pontos” que mais tarde podem ser “trocados” por atividades da sua preferência como assistir um filme, realizar um passeio, atividade no parque, dentre outras possibilidades, se tornando uma técnica de alta contribuição para o desempenho das atividades. Também é aconselhado a construção de um “hall da fama” para colocar os nomes dos alunos que conseguirem completar todos os desafios propostos no protocolo, além de ter o nome no “hall da fama” ele pode virar um auxiliar e ajudar as outras crianças a resolverem os desafios.



PROTOCOLO DAS ATIVIDADES

Antes de iniciar as atividades na cognoteca é necessário reunir todas as crianças fora da sala e combinar as regras com elas, lembrando-as que se todas as regras forem cumpridas elas ganharão pontos, que mais tarde poderão ser trocados por atividades conforme de acordo com a preferência da turma (ida ao parque, ver um filme, dentre outras possibilidades), ao entrarem no ambiente é interessante reforçar as regras mostrando o quadro de regras, descrito a cima.

Após combinar as regras o auxiliar deve distribuir um “CogCheck” para cada criança, na folha do “CogCheck” terá todos os jogos separados por níveis e também as tarefas que são necessárias para ele avançar para o próximo nível, assim conforme a criança for vencendo os desafios o auxiliar deve assinalar as atividades como completadas, é importante que apenas o auxiliar preencha o “CogCheck” para evitar trapanças, vale lembrar que o auxiliar só deve assinalar a tarefa como completa quando o aluno mostrar o objetivo se realizando na frente do auxiliar.

Assim que todas as crianças receberem o “CogCheck” e entenderem as regras elas são convidadas a entrar na cognoteca. Para realizar esse protocolo é necessário 3 mesas cada uma com a sinalização de acordo com o nível dos jogos que estiver presente, basta imprimir o material complementar, lá já possui um banner com uma imagem referente ao nível, juntamente com a lista de todos os jogos que pertencem ao nível.

Caso tenha um número grande de criança o auxiliar deve preparar mais mesas com materiais do nível fácil, reservando apenas uma mesa com jogos do nível médio, pois nem todas as crianças vão ir para o próximo nível no mesmo tempo.

As crianças são dirigidas a mesa do nível fácil, então o auxiliar deve apresentar os objetivos do nível correspondente, juntamente com os jogos, após a apresentação é necessário lembrar do “hall da fama” e falar que apenas quem conseguir resolver todos os desafios (até o nível extremo) poderá colocar seu nome para deixar registrado que ele é um expert dos jogos cognitivos. Após a explicação sobre o hall da fama cada criança pode escolher livremente o jogo que preferem para iniciar as atividades.

Durante o período em que a criança estiver solucionando o desafio é importante que o auxiliar seja um mediador e ajude a criança a resolver o desafio, através de dicas e reflexões sobre o problema, mas nunca contando a resolução, pois só assim a criança vai desenvolver autonomia na resolução dos desafios, e também é importante para ela descobrir como funciona o seu processo de resolução, qual a melhor maneira de olhar o problema e suas respectivas heurísticas.

Cada nível possui uma pontuação necessária a ser atingida para poder ser completado, o nível fácil necessita de 200 pontos, o médio 250 pontos o difícil 150 pontos e o extremo 100 pontos. A criança só pode passar para o próximo nível após atingir a pontuação necessária, como a pontuação está distribuída de forma equilibrada, assim a criança que chegar a pontuação necessária estará pronta para resolver os jogos do nível seguinte.

Esse protocolo de intervenção com níveis também pode ser aplicado de forma individual, isso permite que o mediador tenha um contato maior com a criança e possa dar atenção de maneira integral, além de possibilitar um acompanhamento detalhado sobre o sujeito. Como o mediador terá um conhecimento maior sobre a demanda específica da criança pode traçar objetivos específicos para as queixas do aluno.

RELATO DE IMPLANTAÇÃO

A cognoteca já foi implantada em uma escola de ensino básico do sistema público de Santa Catarina, esse relato é interessante para pensar em maneiras de adaptação do protocolo e de como utilizar da melhor maneira possível o ambiente.

O horário cedido pela escola foi após o almoço até o início das aulas no período vespertino (12h às 13h), e eles não haviam um local específico para ser implantada a cognoteca. Então tínhamos pouco tempo e, por enquanto, nenhum local definido para realizar as atividades.

No primeiro dia de implantação da cognoteca levamos todos os jogos e espalhamos pelo pátio onde cada criança poderia escolher o jogo independentemente do nível ou família, pois como era a primeira visita o nosso objetivo principal era apenas fazer uma apresentação dos jogos.

Durante a atividade percebemos que logo após a refeição as mesas do refeitório eram desocupadas, então conversamos com a coordenadoria e decidimos que as atividades iriam ser realizadas no refeitório, combinamos também que a atividade seria realizada uma vez por semana.

Na próxima visita (uma semana depois) chegamos no colégio e enquanto um auxiliar foi colocando os jogos nas mesas (separados de acordo com os níveis) os outros três se dirigiram ao pátio a começaram a explicar como seria a atividade e distribuíram todos os "CogCheck", pedimos que os alunos colocassem o nome em cima de cada checklist para podermos saber a quem pertenceria cada folha na semana seguinte.

Como haviam quatro mesas no refeitório separamos três mesas para o nível fácil, para toda as crianças poderem começar no mesmo nível, e apenas uma mesa com os desafios do nível dois, pois em apenas uma hora de atividade raramente alguma criança chegará ao nível difícil.

Após todos receberem e assinarem o seu "CogCheck" os auxiliares combinaram as regras e todos foram para o ambiente dos jogos, cada auxiliar ficou com um grupo de crianças e no final da atividade recolheu os checklist dos seus respectivos alunos, cinco minutos antes das atividades serem encerradas os auxiliares solicitam aos alunos que comecem a finalizar os jogos e os ajudem a guardá-los também, para não interferir no horário de início das aulas.

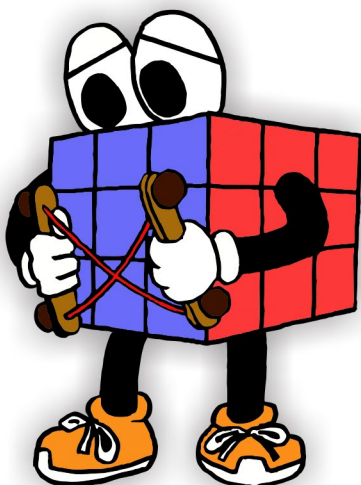
Para iniciar a próxima atividade o protocolo é feito da mesma maneira, mas antes de entrarem, além de repassar as regras os auxiliares realizam uma chamada de acordo com os nomes que foram assinados no "CogCheck" e as crianças que ainda não possuíam o checklist recebem e após o procedimento todos vão para o ambiente dos jogos, com o tempo basta ir trocando a quantidade de mesas e de níveis para se adaptar conforme a demanda dos alunos.

CLASSIFICAÇÃO

Para facilitar a utilização do manual e ajudar na hora de escolher os desafios, eles foram classificados em cinco classes de acordo com a forma de solucioná-los. Cada classe possui uma cor específica, durante a leitura do livro, cada jogo terá uma página da cor de sua classe.

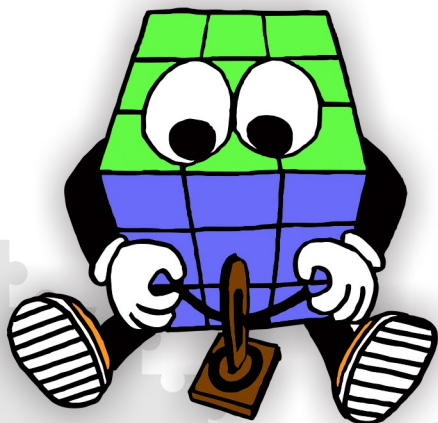
LAÇADA

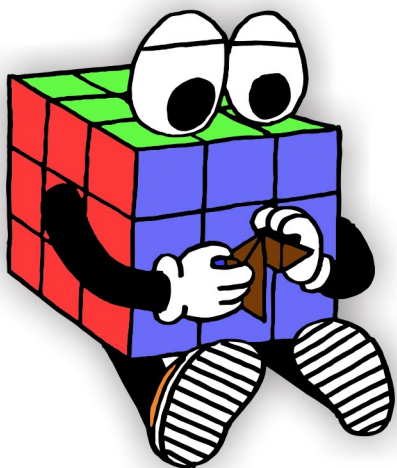
Os jogos dessa classe envolvem desafios em que você tem que separar estruturas entrelaçadas por cordas ou liberar a corda de alguma estrutura. Geralmente os desafios dessa classe são os preferidos das meninas.



ARGOLAS

Esses desafios são parecidos com os jogos de laçada, porém, você deve resolver a laçada com o propósito de retirar uma argola da estrutura.



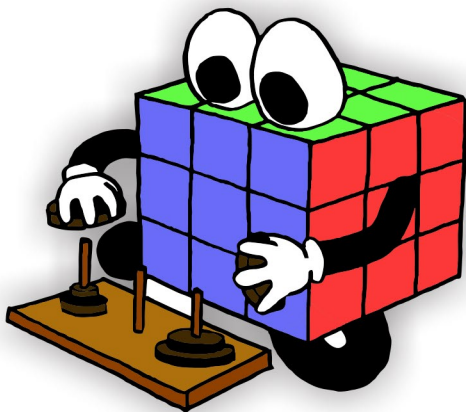


ENCAIXE

Essa classe de jogos envolve a capacidade de visão espacial, pois você tem que imaginar a peça encaixada antes de colocá-la, para ter certeza que está construindo a estrutura certa, geralmente essa classe de jogos é a preferida dos meninos.

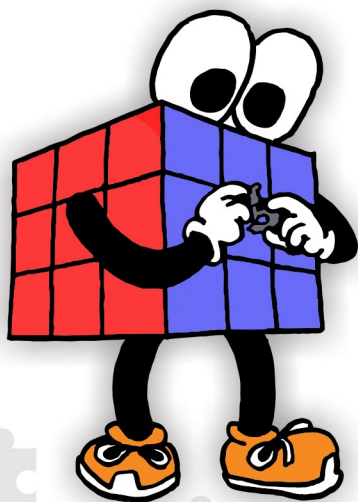
LÓGICA

Os jogos de lógica geralmente trabalham com as funções executivas do cérebro como: memória de trabalho, atenção focal e tomada de decisão. Para solucionar estes desafios você precisa ter uma boa estratégia e não desistir fácil.



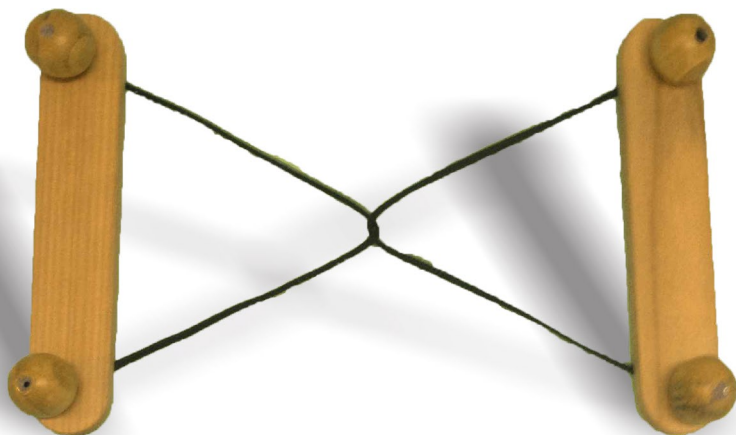
PREGOS

A classe dos pregos é composta por poucos desafios, suas semelhanças são a partir do material que os jogos são feitos, já que os objetivos dos jogos são bem diferentes. O equilíbrio dos pregos trabalha com as capacidades cognitivas de imaginação e resolução de problemas, pois para resolvê-lo é necessário ter muita criatividade para ir além dos métodos convencionais, enquanto o outro desafio às vezes é resolvido por sorte, porém possui vários níveis de dificuldade.



LAÇADA

ELLO MÁGICO



Composição

O jogo é composto por duas hastes de madeira entrelaçadas por cordas.

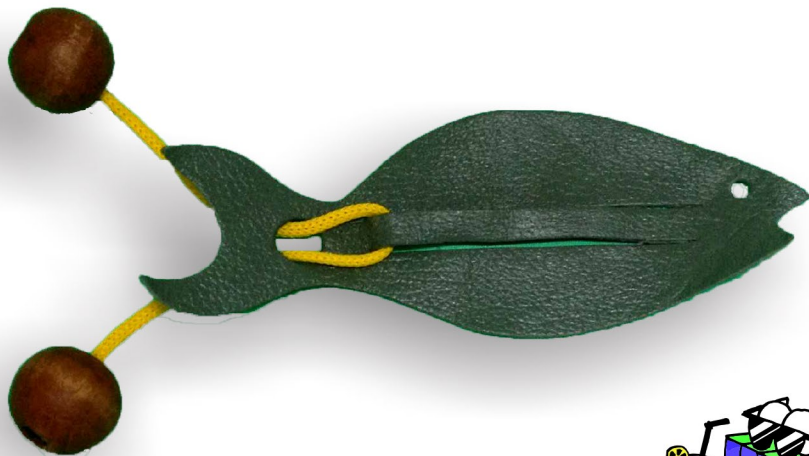
Como Jogar?

Para vencer esse desafio você deve conseguir separar as duas hastes, sem cortar a corda.

Você Sabia?

Esse jogo também pode ser jogado utilizando pessoas ao invés de hastes de madeira, basta amarrar uma corda nos punhos de cada sujeito (em forma de algea) e entrelaçá-los como no jogo que a diversão será garantida!

TIO PEIXE



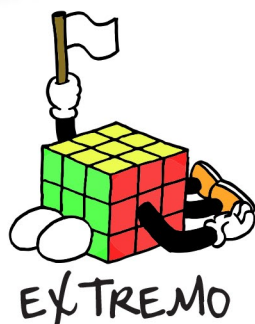
Composição

O jogo é composto de um peixe de couro e uma corda entrelaçada em seu corpo.

Como Jogar?

Você deve retirar a corda do peixe para conseguir vencer esse desafio.

JATE



Composição

O jogo é composto de uma estrutura de madeira com três cordas entrelaçadas.

Como Jogar?

Para vencer esse desafio você deve conseguir retirar a corda preta.

TABLITA



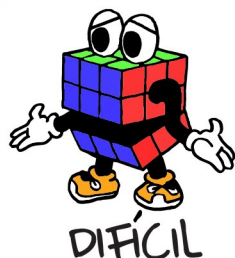
Composição

Uma pequena estrutura de madeira e uma corda entrelaçada a ela.

Como Jogar?

Você precisa realizar movimentos para retirar a corda da estrutura para vencer o desafio.

ANEL AFRICANO



Composição

Uma estrutura de madeira entrelaçada por uma corda com três esferas de madeira divididas igualmente para cada lado.

Como Jogar?

O desafio neste jogo é agrupar todas as esferas em um lado da estrutura, podendo movimentar apenas as esferas e a corda.

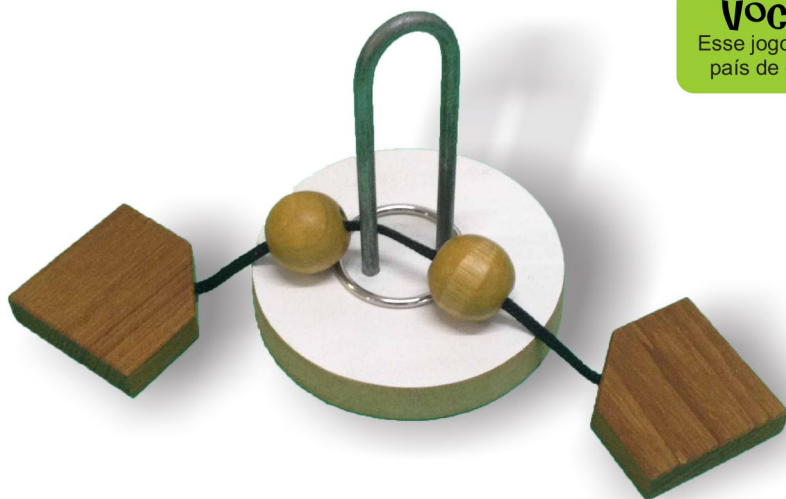
Você Sabia?

O Anel Africano existe há mais de três mil anos, ele representa aquilo que os acadêmicos chamam de Teoria dos Nós, demonstrando características da complexidade Africana..

HASTE

Você Sabia?

Esse jogo tem como seu país de origem a Itália.



Composição

O jogo é composto por uma haste fixada em uma base com uma corda entrelaçando-a com um uma argola em cada ponta e outra presa a haste.

Como Jogar?

Para vencer esse jogo você terá que retirar a argola que se encontra junto à base movimentando apenas ela e as cordas, não vale desencaixar a haste, nem cortar as cordas!

HASTE TRIPLA



Composição

O jogo é composto por três hastes de madeira fixadas em uma base, uma corda entrelaçando-as e uma argola a haste.

Como Jogar?

Para vencer esse desafio você deve retirar a argola que se encontra junto à base apenas trabalhando com as cordas!

BARQUINHO



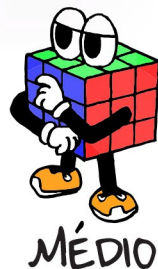
Composição

Uma barra de ferro em formato de vela presa a uma estrutura de madeira entrelaçada por uma corda, contendo uma argola de metal presa, muito parecidos com um barco.

Como Jogar?

Você deve retirar a argola da estrutura para vencer esse desafio.

ENIGMA DA ARGOLA



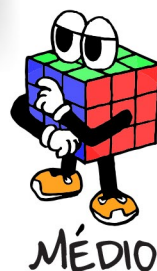
Composição

Uma estrutura de madeira entrelaçada por uma corda com duas argolas e uma peça de madeira finalizando um lado do cordão.

Como Jogar?

Você deve conseguir separar a argola da estrutura, removendo-a, para vencer esse desafio.

QUATRO T



Composição

Uma caixa e quatro "T" de madeira iguais.

Como Jogar?

Esse desafio é simples! basta encaixar os quatro "T" dentro da caixa conseguindo fechar a tampa, para isso não pode ficar nenhuma parte para fora!

Você Sabia?

O desafio mais antigo envolvendo a letra "T" surgiu em Nova Iorque em 1903.

FECHADURA

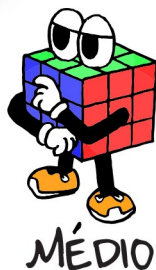


Composição

O jogo é composto por seis travas de madeira e uma caixa com doze furos.

Como Jogar?

Você deve encaixar as seis travas dentro da caixa, sem deixar nenhuma parte ou trava de fora da caixa, antes de tentar encaixar tudo você pode tentar montar a estrutura fora!



LENHEIRO

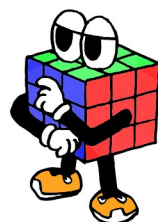


Composição

O jogo é composto por dez barras de madeira com diferentes encaixes.

Como Jogar?

Para vencer esse jogo você deve formar uma pilha de “lenha” utilizando todas as barras de madeira deixando as barras paralelas entre si.



MÉDIO

PENTAMINÓ



Composição

Um tabuleiro e doze peças constituídos de cinco quadrados colados uns nos outros formando figuras diferentes.

Como Jogar?

Através da união das peças você deve preencher todo o tabuleiro ou formar figuras diferentes.

Você Sabia?

Pentaminó foi criado pelo norte americano Salomon W. Golomb em 1953.

PIRÂMIDE DE DUAS PEÇAS



Composição

Duas peças de madeira em formato de tetraedro.

Como Jogar?

Você deve formar uma pirâmide unindo as duas estruturas.

CAIXINHA



Composição

Nove peças de madeira e uma caixa.

Como Jogar?

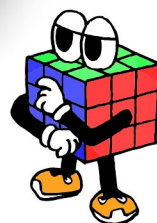
Você deve colocar todas as peças dentro da caixinha, mas não pode deixar nenhum pedaço das peças para o lado de fora da caixa e você deve utilizar todas as peças.



Você Sabia?

A origem desse jogo é desconhecido, porém existem muito outros jogos que utilizam o princípio de preencher espaços, geralmente a figura de um quadrado ou uma caixa é utilizada e as peças possuem tamanho e formas diferenciadas.

SENHA



MÉDIO

Composição

Três travas de madeiras encaixadas.

Como Jogar?

Para vencer esse desafio você deve separar as três travas e depois uni-las.

PIRÂMIDE FINLANDESA

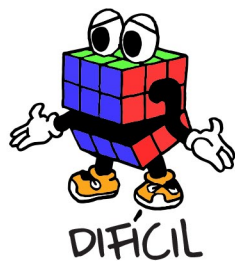
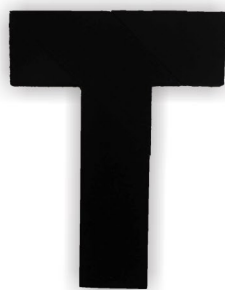
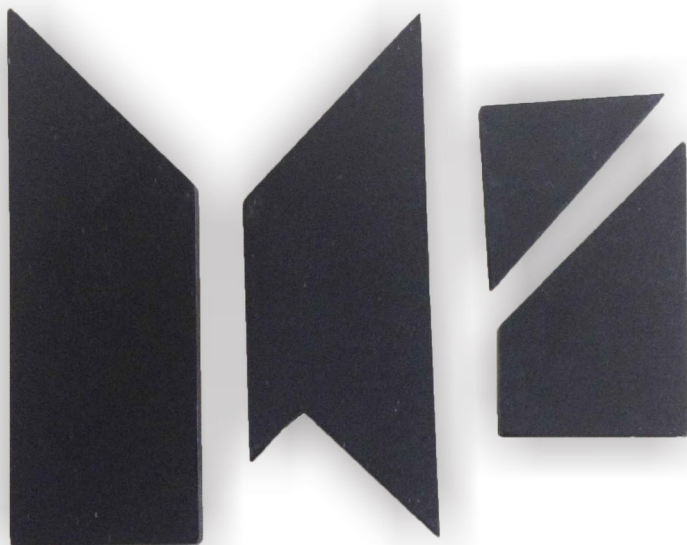


Composição

Esferas de madeiras unidas por uma haste, cada nível possui uma distribuição de peças em formato diferente.

Como Jogar?

Você tem que unir as peças para formar uma pirâmide.



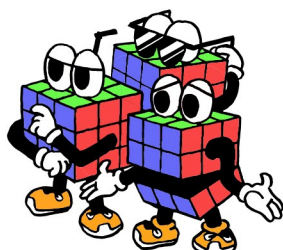
Composição

Quatro peças de madeira.

Como Jogar?

Você deve unir as quatro peças e formar a letra "T" ou uma flecha.

CUBO ANGUIS



VARIADO

Composição

Cubos de madeira presos por um elástico formando um cubo de tamanho 3x3.

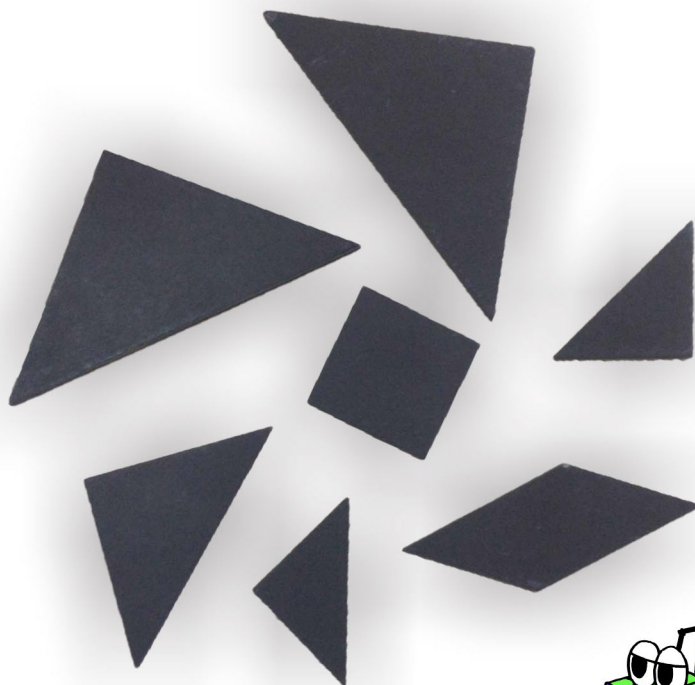
Como Jogar?

Você deve formar um cubo grande através da movimentação, giros e torções dos cubos menores.

Você Sabia?

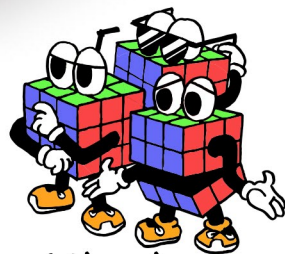
Esse jogo tem origem Chinesa.

TANGRAM



Composição

Sete peças de madeira com diferentes formatos.



VARIADO

Como Jogar?

Você deve unir todas as peças para montar a estrutura proposta.

SOMA OITO

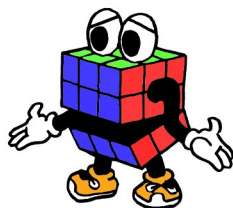


Composição

Dez números (zero a nove) e um tabuleiro de madeira.

Como Jogar?

Você deve encaixar todas as peças no tabuleiro ocupando todos os espaços.



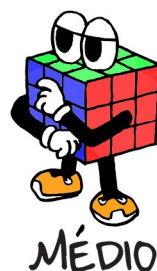
DIFÍCIL

ENCAIXE



Composição

Oito peças de madeira e uma caixa.



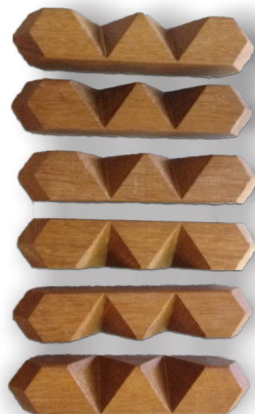
Como Jogar?

Colocar as oito peças (duas de cada tamanho) no mesmo plano dentro da caixa (fundo da caixa). Sem espaços sobrepostos ou peças sobrando ou peças para fora da caixa.

Você Sabia?

A origem desse jogo é desconhecido, porém existem muitos outros jogos que utilizam o princípio de preencher espaços, geralmente a figura de um quadrado ou uma caixa é utilizada e as peças possuem tamanho e formas diferenciadas.

ESTRELA

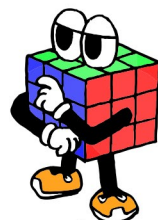


Composição

6 peças iguais.

Como Jogar?

A partir das seis peças reconstruir a peça novamente. Cada uma das peças é um polígono de dez faces.

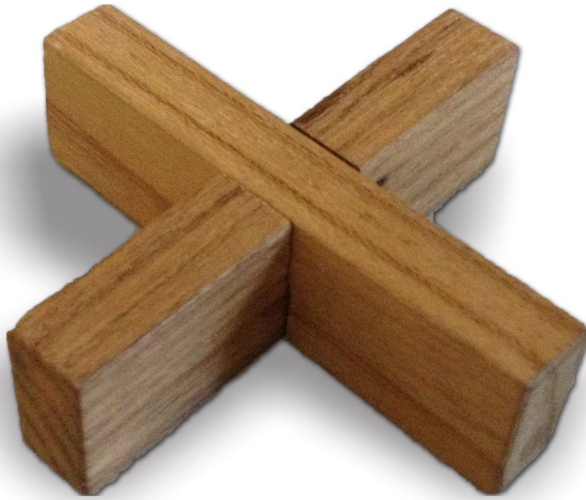


MÉDIO

Você Sabia?

Esse jogo tem origem asiática.

XIS MÁGICO

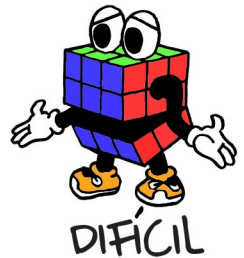


Composição

Duas estruturas de madeira encaixadas formando um "X".

Como Jogar?

Para vencer esse desafio você deve separar as duas estruturas.



Você Sabia?

O primeiro protótipo desse desafio surgiu na Inglaterra em 1910, mas foi apenas em 1980 que ele foi aperfeiçoado pelo japonês Nob Yoshigahara.

INVERSÃO



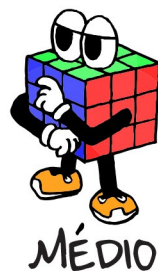
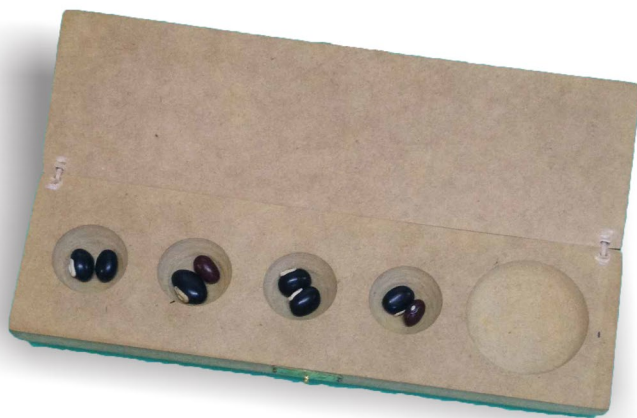
Composição

O jogo é composto por seis peças (sendo 3 de cada cor) e uma base com sete casas.

Como Jogar?

Para vencer esse desafio você terá que realizar a inversão da posição de peças (claras e escuras), mas terá que obedecer quatro regras: só vale pular para frente, não pode voltar, não pode pular por cima de duas peças e sempre que “travar” terá que voltar as peças para o início.

TC HUKA



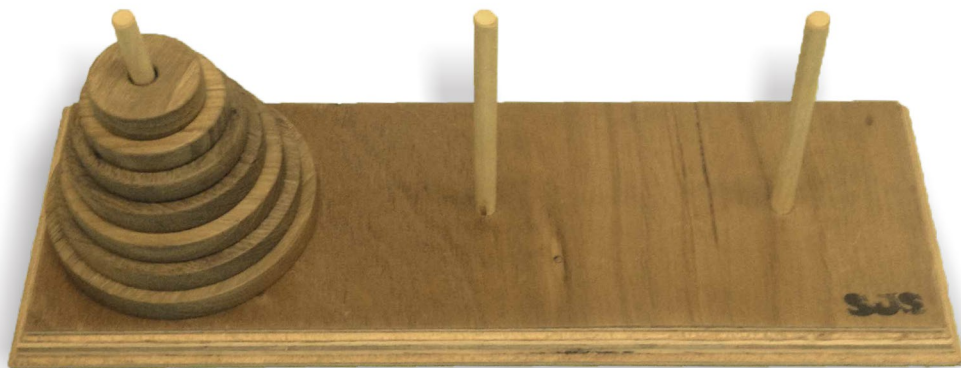
Composição

O jogo possui um tabuleiro com cinco cavidades e oito sementes.

Como Jogar?

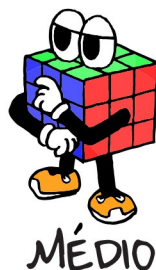
O objetivo do jogo é semear todas as sementes na maior cavidade, mas para vencer esse desafio você deve obedecer algumas regras. Primeiramente você deve distribuir as sementes nas cavidades menores em pares, então você deve selecionar uma cavidade para começar a movimentar, a cada movimento realizado você deve pegar todas as sementes da cavidade e colocar uma a uma nas cavidades seguintes, se a última semente cair em um buraco com outra semente o jogo continua e você deve pegar as sementes da cavidade em que ela caiu, se ela cair na cavidade grande você pode escolher outra cavidade para começar, caso a última semente cair em uma cavidade vazia você deve começar do início.

TORRE DE HANÓI



Composição

O jogo é composto por sete anéis de madeira e uma estrutura de madeira com três hastes fixas.



Como Jogar?

Para vencer o desafio você deve transportar todas as argolas para a última haste movimentando apenas uma peça de cada vez, mas uma peça maior nunca pode ficar em cima de uma menor.

Você Sabia?

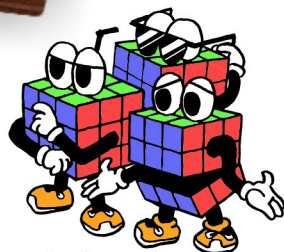
A Torre de Hanói foi inventada e vendida como brinquedo em 1883, também era conhecida por "quebra-cabeças do fim do mundo" seu inventor foi um matemático chamado Edouard Lucas, o jogo se tornou muito popular na China e Japão, mas seu país de origem é o Vietnã.

HORA DO RUSH



Composição

O jogo é composto por um tabuleiro de madeira, treze carrinhos com dois espaços e quatro carrinhos com três espaços.



VARIADO

Como Jogar?

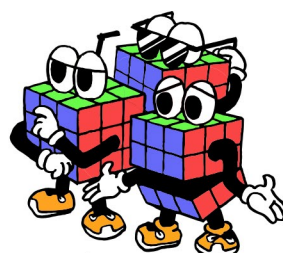
Para completar o jogo você deve retirar o carrinho que possui um furo do tabuleiro, só vale movimentar os carrinhos entre as cavidades, não podendo utilizar a mais externa.

PREGOS



Composição

Dois pregos entrelaçados.



VARIADO

Como Jogar?

Para vencer esse desafio você deve separar os dois pregos e encaixá-los novamente.

EQUILÍBRIO DOS PREGOS

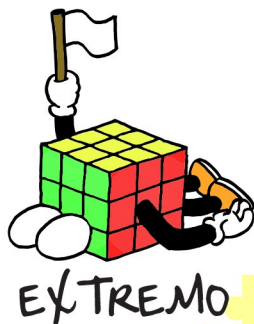


Composição

O jogo é composto de uma base com um prego fixo no centro e nove pregos avulsos.

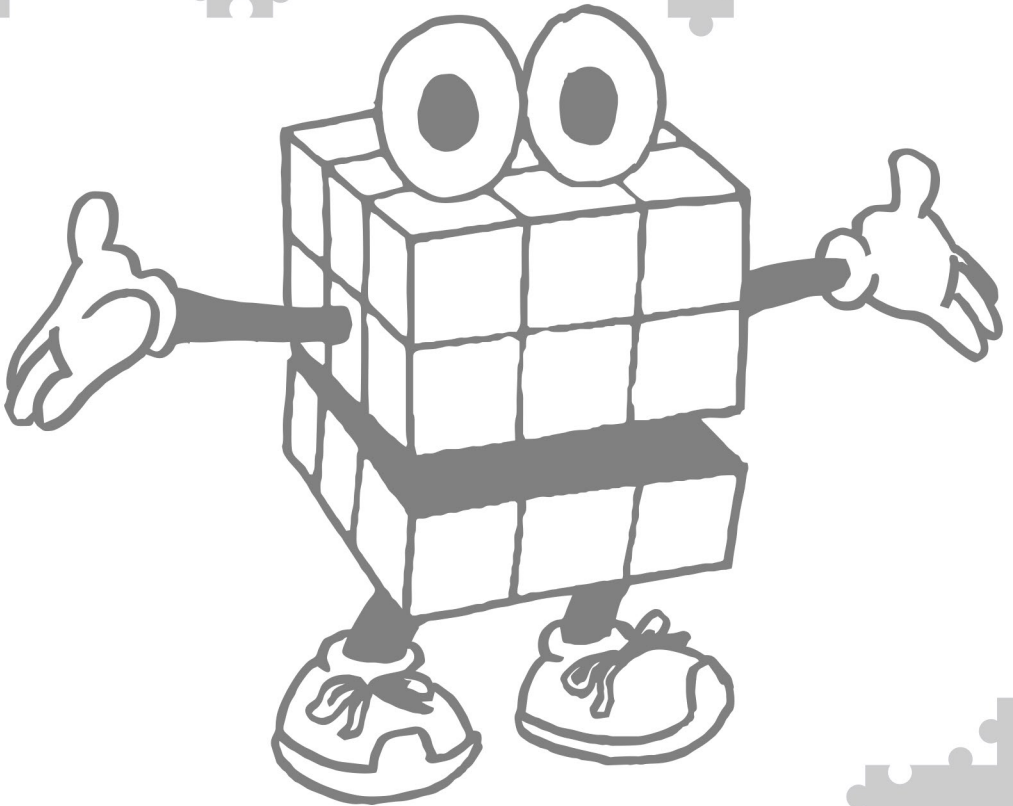
Como Jogar?

Você deve equilibrar todos os nove pregos em cima do prego central. Boa sorte!





MATERIAL COMPLEMENTAR

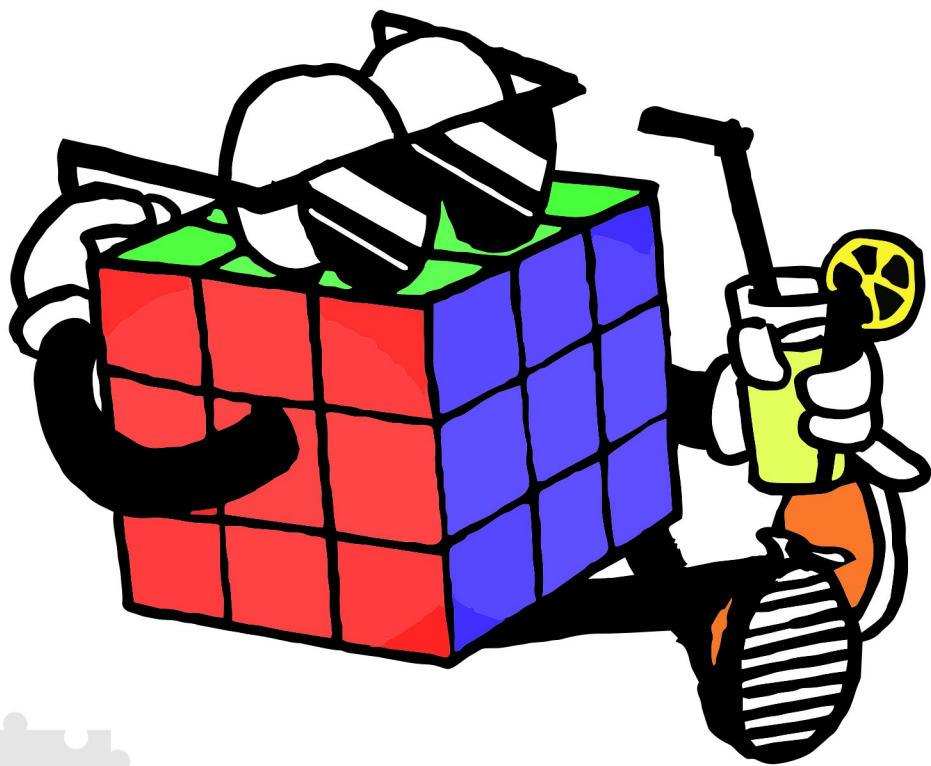




NÍVEL

200 pontos

FÁCIL



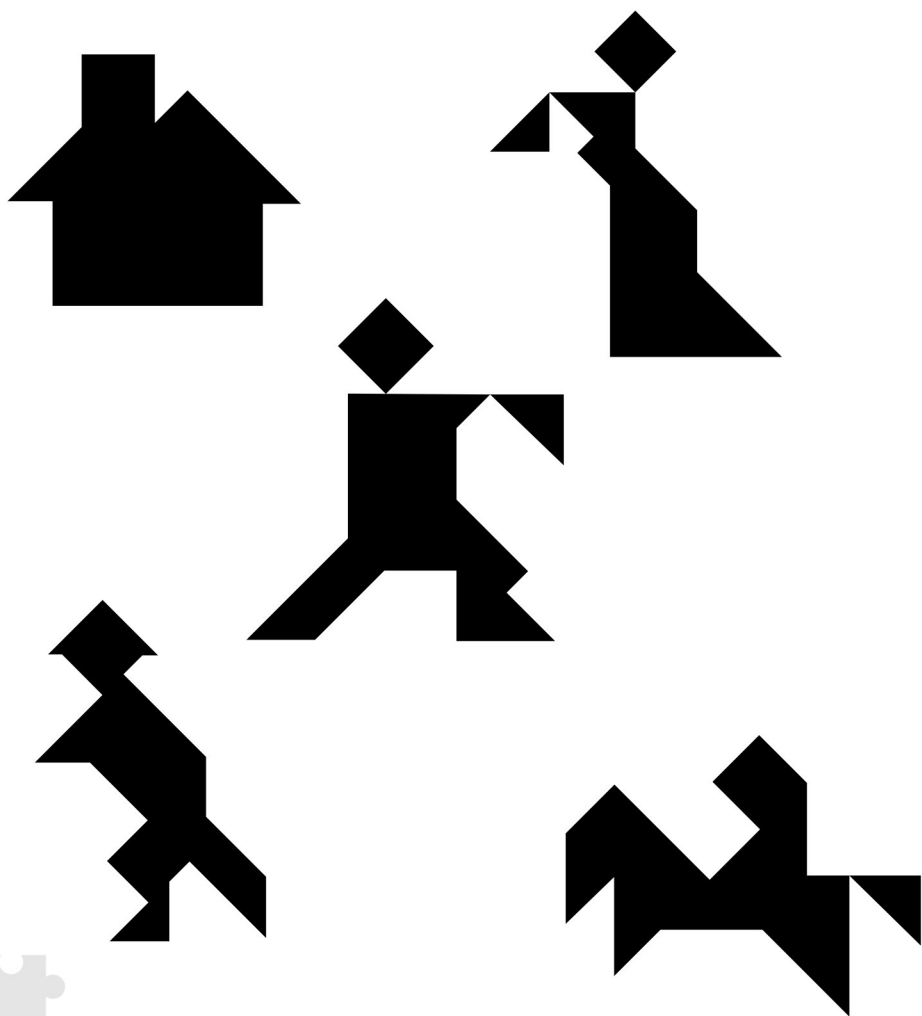
Jogos Nível Fácil

Ello Mágico
Haste
Inversão
Pirâmide de Duas Peças
Pirâmide Finlandesa (peças unidas)
Tio Peixe
Caixinha
Pregos
Cubo Angris (3x2)
Barquinho
Tablita
Trangram
Hora do Rush

Objetivos

Resolver o primeiro desafio - 10 pts
Resolver cinco desafios - 10 pts
Resolver doze desafios - 20 pts
Resolver todos os desafios do Nível Fácil - 30 pts
Completar um jogo de cada família - 10 pts
Completar todos os jogos de uma família - 20 pts
Completar cinco jogos sem ajuda - 25 pts
Resolver o desafio da “caixinha” com as mãos nas costas - 25 pts
Resolver o desafio “caixinha” de olhos fechados - 25 pts
Completar o inversão de olhos fechados - 40 pts
Resolver e remontar a Haste com as mãos nas costas - 20 pts
Resolver e remontar dois pregos - 20 pts
Não contar nenhum segredo do Nível Fácil - 30 pts
Resolver o “Cubo Anguis” com uma só mão (3x2) - 20 pts
Resolver 3 Tangrams do nível fácil - 20 pts
Resolver todos os desafios do Hora do Rush nível fácil - 20 pts
Desafiar um amigo a resolver um jogo - 10 pts

Tangram Fácil



HORA do Rush Fácil

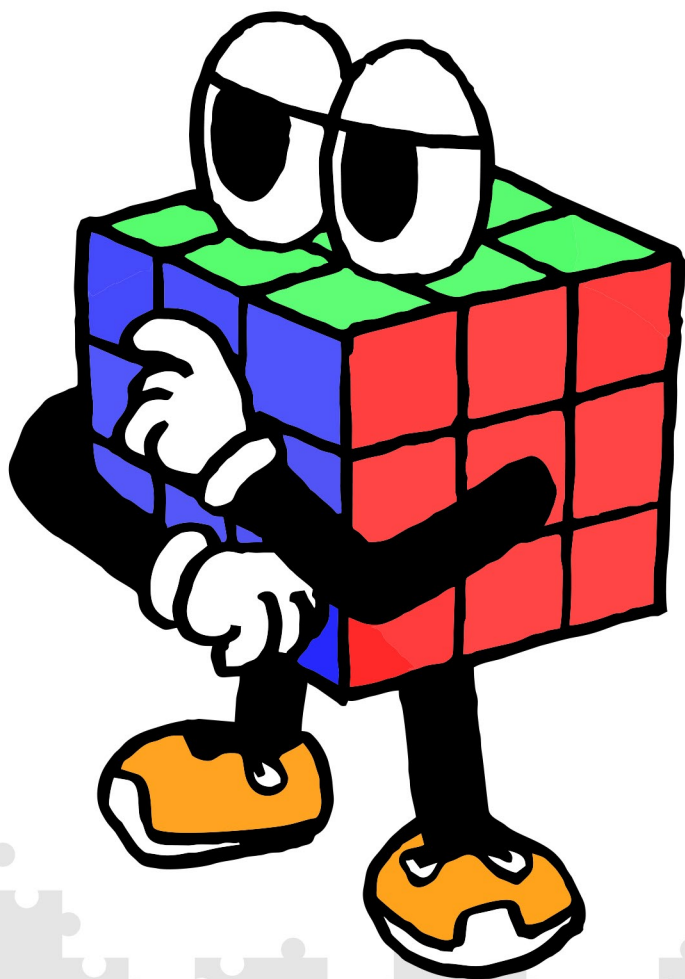




NÍVEL

250 pontos

MÉDIO



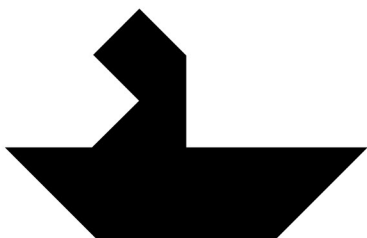
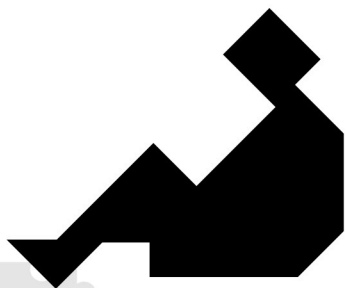
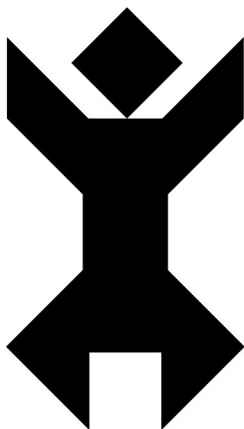
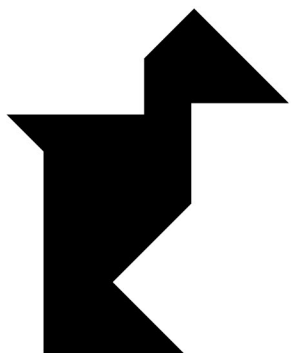
Jogos Nível Médio

Quatro T
Fechadura
Haste Tripla
Lenheiro
Tchuka
Pirâmide Finlandesa (peças soltas)
Torre de Hanoi
Senha
Cubo Angris (3x3)
Enigma da Argola
Tangram
Estrela
Encaixe
Hora do Rush
Pregos

Objetivos

Resolver o primeiro desafio do Nível Médio - 10 pts
Resolver cinco desafios - 20 pts
Resolver todos os desafios - 40 pts
Completar um jogo de cada família - 10 pts
Completar todos os jogos de uma família - 20 pts
Desmontar e remontar a “senha” sem olhar - 20 pts
Resolver o “Quatro T” de olhos fechados - 20 pts
Resolver o “Quatro T” com as mãos nas costas - 20 pts
Resolver a Torre de Hanói com cinco peças - 20 pts
Resolver a Torre de Hanói com sete peças - 40 pts
Resolver o “Encaixe” de olhos fechado - 20 pts
Resolver o “Encaixe” com as mãos nas costas - 20 pts
Resolver e remontar a haste tripla sem olhar - 20 pts
Resolver o Lenheiro de olhos fechados - 40 pts
Resolver cinco jogos sem ajuda - 30 pts
Resolver a “Tchuka Matemática” - 20 pts
Não contar os segredos do nível 2 - 30 pts
Resolver a “Torre de Hanoi” (5 peças) com 31 movimentos - 30 pts
Resolver dois pregos - 20 pts
Resolver o “Cubo Anguis” (3x3) com uma mão - 20 pts
Resolver 3 Tangrams do nível médio - 20 pts
Resolver todos os desafios do Hora do Rush nível médio - 20 pts
Desafiar um amigo a jogar um desafio - 10 pts

Tangram Médio



HORA do Rush Médio

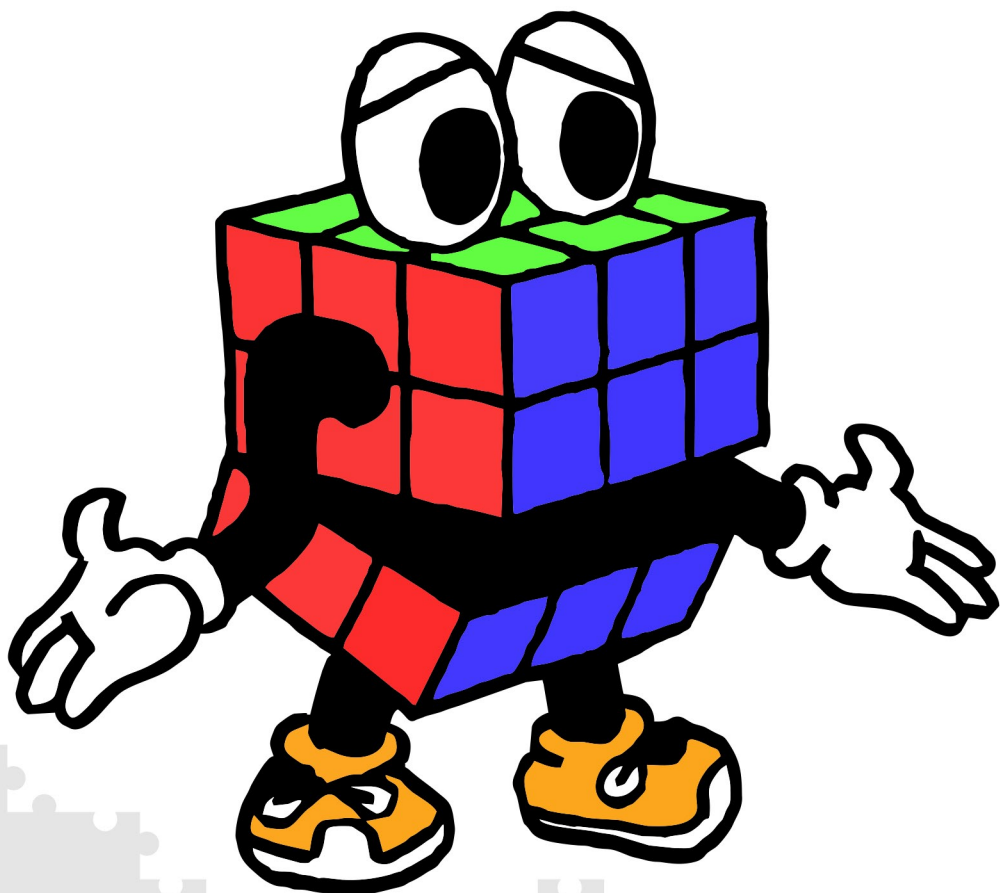




NÍVEL

150 pontos

DIFÍCIL



Jogos Nível Difícil

Pentaminó
Pirâmide Finlandesa (peças diferentes)
"T"

Cubo Angris (3x3 peças grandes)

Anel Africano

Tangram

Xis Mágico

Soma Oito

Hora do Rush

Objetivos

Resolver o primeiro desafio do Nível Difícil - 10 pts

Resolver quatro desafios - 20 pts

Resolver todos os desafios do nível 3 - 40 pts

Resolver o "Cubo Angris" de olhos fechados - 20 pts

Resolver o "Cubo Angris" com as mãos atrás das costas - 30 pts

Completar todos os jogos de uma família - 20 pts

Vencer três desafios sem ajuda - 30 pts

Resolver a Pirâmide Finlandesa (peças diferentes) sem olhar - 20 pts

Conseguir formar o "T" e a "Flecha" - 30 pts

Resolver o "Soma Oito" em menos de dez minutos - 20 pts

Resolver o "Soma Oito" em menos de cinco minutos - 40 pts

Conseguir formar três figuras diferentes no "Pentaminó" - 20 pts

Resolver o "Pentaminó" de olhos fechados - 30 pts

Montar e desmontar o "Xis Mágico" - 30 pts

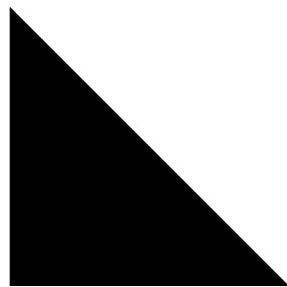
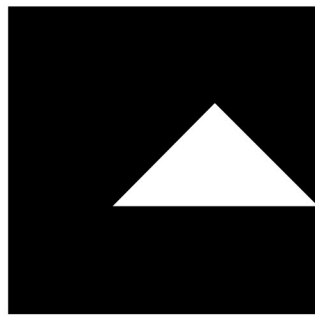
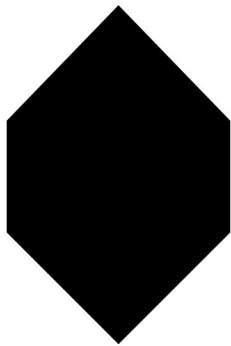
Resolver 3 Tangrams do nível difícil - 20 pts

Resolver todos os desafios do Hora do Rush nível difícil - 20 pts

Desafiar um amigo - 10 pts

Não contar os segredos do nível difícil - 20 pts

Tangram Difícil



Hora do Rush Difícil

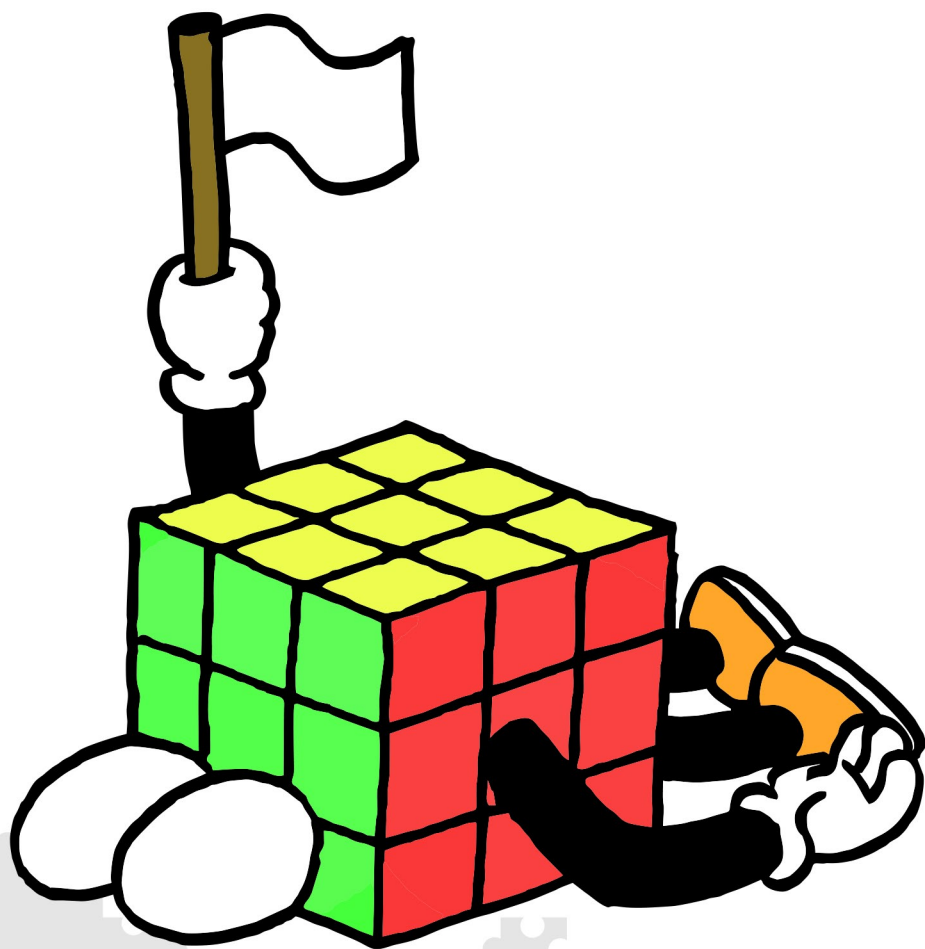




NÍVEL

100 pontos

EXTREMO



Jogos Nível Extremo

Jate
Equilíbrio dos 7 Pregos

Objetivos

Resolver todos os jogos dos outros níveis - 50 pts

Resolver a Jate - 40 pts

Resolver o Equilíbrio dos 7 Pregos - 40 pts

Resolver a Jate sem ajuda - 50 pts

Resolver o Equilíbrio dos 7 Pregos sem ajuda - 50 pts

LogCheck

Nome:

Idade:



Nível Fácil

200 pontos

- ☐ Resolver o primeiro desafio - 10 pts
- ☐ Resolver cinco desafios - 10 pts
- ☐ Resolver doze desafios - 20 pts
- ☐ Resolver todos os desafios do Nível Fácil - 30 pts
- ☐ Completar um jogo de cada família - 10 pts
- ☐ Completar todos os jogos de uma família - 20 pts
- ☐ Completar cinco jogos sem ajuda - 25 pts
- ☐ Resolver o desafio da “caixinha” com as mãos nas costas - 25 pts
- ☐ Resolver o desafio “caixinha” de olhos fechados - 25 pts
- ☐ Completar o inversão de olhos fechados - 40 pts
- ☐ Resolver e remontar a Haste com as mãos nas costas - 20 pts
- ☐ Resolver e remontar dois pregos - 20 pts
- ☐ Não contar nenhum segredo do Nível Fácil - 30 pts
- ☐ Resolver o “Cubo Anguis” com uma só mão (3x2) - 20 pts
- ☐ Resolver 3 Tangrams do nível fácil - 20 pts
- ☐ Resolver todos os desafios do Hora do Rush nível fácil - 20 pts
- ☐ Desafiar um amigo a resolver um jogo - 10 pts



Nível Médio

250 pontos

- ☐ Resolver o primeiro desafio do Nível Médio - 10 pts
- ☐ Resolver cinco desafios - 20 pts
- ☐ Resolver todos os desafios - 40 pts
- ☐ Completar um jogo de cada família - 10 pts
- ☐ Completar todos os jogos de uma família - 20 pts
- ☐ Desmontar e remontar a “senha” sem olhar - 20 pts
- ☐ Resolver o “Quatro T” de olhos fechados - 20 pts
- ☐ Resolver o “Quatro T” com as mãos nas costas - 20 pts
- ☐ Resolver a Torre de Hanói com cinco peças - 20 pts
- ☐ Resolver a Torre de Hanói com sete peças - 40 pts
- ☐ Resolver o “Encaixe” de olhos fechado - 20 pts

- ☐ Resolver o “Encaixe” com as mãos nas costas - 20 pts
- ☐ Resolver e remontar a haste tripla sem olhar - 20 pts
- ☐ Resolver o Lenheiro de olhos fechados - 40 pts
- ☐ Resolver cinco jogos sem ajuda - 30 pts
- ☐ Resolver a “Tchuka Matemática” - 20 pts
- ☐ Não contar os segredos do nível 2 - 30 pts
- ☐ Resolver a “Torre de Hanoi” (5 peças) com 31 movimentos - 30 pts
- ☐ Resolver dois pregos - 20 pts
- ☐ Resolver o “Cubo Anguis” (3x3) com uma mão - 20 pts
- ☐ Resolver 3 Tangrams do nível médio - 20 pts
- ☐ Resolver todos os desafios do Hora do Rush nível médio - 20 pts
- ☐ Desafiar um amigo a jogar um desafio - 10 pts



Nível Difícil

150 pontos

- ☐ Resolver o primeiro desafio do Nível Difícil - 10 pts
- ☐ Resolver quatro desafios - 20 pts
- ☐ Resolver todos os desafios do nível 3 - 40 pts
- ☐ Resolver o “Cubo Anguis” de olhos fechados - 20 pts
- ☐ Resolver o “Cubo Anguis” com as mãos atrás das costas - 30 pts
- ☐ Completar todos os jogos de uma família - 20 pts
- ☐ Vencer três desafios sem ajuda - 30 pts
- ☐ Resolver a Pirâmide Finlandesa (peças diferentes) sem olhar - 20 pts
- ☐ Conseguir formar o “T” e a “Flecha” - 30 pts
- ☐ Resolver o “Soma Oito” em menos de dez minutos - 20 pts
- ☐ Resolver o “Soma Oito” em menos de cinco minutos - 40 pts
- ☐ Conseguir formar três figuras diferentes no “Pentaminó” - 20 pts
- ☐ Resolver o “Pentaminó” de olhos fechados - 30 pts
- ☐ Montar e desmontar o “Xís Mágico” - 30 pts
- ☐ Resolver 3 Tangrams do nível difícil - 20 pts
- ☐ Resolver todos os desafios do Hora do Rush nível difícil - 20 pts
- ☐ Desafiar um amigo - 10 pts
- ☐ Não contar os segredos do nível difícil - 20 pts



Nível Extremo

100 pontos

- ☐ Resolver todos os jogos dos outros níveis - 50 pts
- ☐ Resolver a Jate - 40 pts
- ☐ Resolver o Equilíbrio dos 7 Pregos - 40 pts
- ☐ Resolver a Jate sem ajuda - 50 pts
- ☐ Resolver o Equilíbrio dos 7 Pregos sem ajuda - 50 pts

