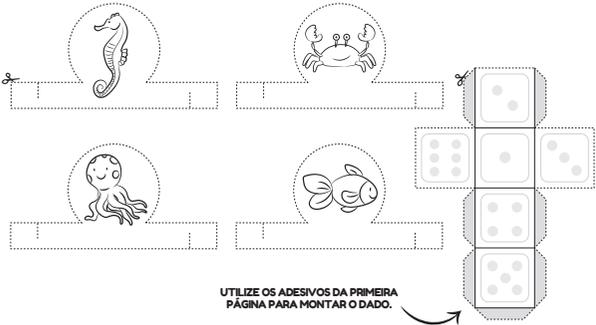


**CRIE SEU JOGO!**

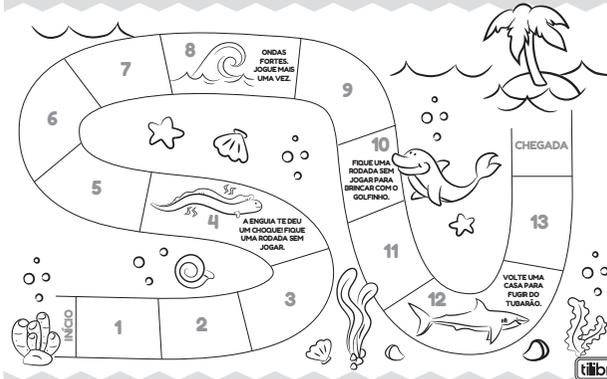
PINTE AS PEÇAS E RECORTE-AS. COLE AS ABAS CINZAS DO DADO E, DEPOIS, ENCAIXE AS LATERAIS DOS PEÕES. TUDO PRONTO? ENTÃO, PREPARE-SE PARA PARTIDA DA PRÓXIMA PÁGINA!



UTILIZE OS ADESIVOS DA PRIMEIRA PÁGINA PARA MONTAR O DADO.



PEGUE AS PEÇAS E CHAME OS AMIGOS PARA BRINCAR! AQUELE QUE TIRAR O NÚMERO MAIOR NO DADO COMEÇA. O JOGADOR DEVERÁ LANÇÁ-LO NOVAMENTE PARA AVANÇAR NO TABULEIRO. NA SEQUÊNCIA, PASSA A VEZ PARA O PRÓXIMO PARTICIPANTE. QUEM CHEGARÁ PRIMEIRO NA ILHA? BOA SORTE!



**CACA-PALAVRAS**

USE O CACA-PALAVRAS PARA DESVENDAR OS ENIGMAS ABAIXO. EM SEGUNDA, PROCURE AS RESPOSTAS NA CARTELA DE ADESIVOS E COLE-AS DENTRO DOS ESPAÇOS PONTILHADOS CORRESPONDENTES.

X	H	Q	R	F	X	R	Q	X	G	Y
Q	Z	K	L	Z	G	T	G	V	A	Q
K	X	Z	X	A	H	H	A	P	T	E
X	W	P	B	J	Z	X	W	U	O	G
C	A	C	H	O	R	R	O	X	W	Q
Y	C	H	W	H	R	Y	R	A	T	X
Q	K	Q	W	T	A	K	L	H	Y	I
Z	X	T	A	R	T	A	R	U	G	A
Y	W	P	X	S	O	T	Q	R	W	Z

NÃO TEM PRESSA PARA NADA: **Tartaruga**

ADORA QUEIJO: **Rato**

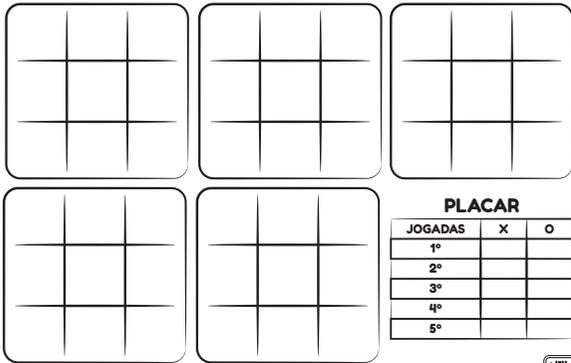
SUA BEBIDA PREFERIDA É LEITE: **Gato**

É O MELHOR AMIGO DO HOMEM: **Cachorro**

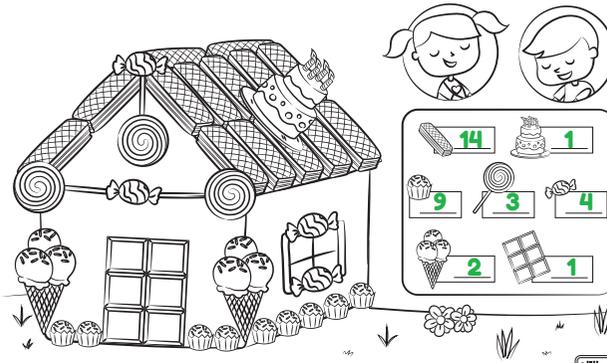


**VAMOS BRINCAR DE JOGO DA VELHA?**

GANHA O JOGO QUEM COMPLETAR PRIMEIRO UMA SEQUÊNCIA DE TRÊS X OU O. BOA SORTE!

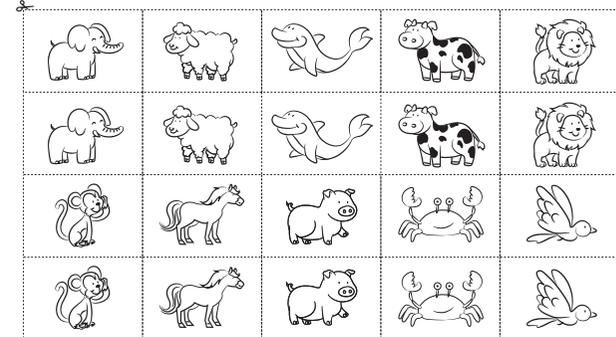


**JOÃO E MARIA ESTÃO ADMIRADOS COM A CASA QUE ENCONTRARAM NA FLORESTA. VOCÊ PERCEBEU DO QUE ELA É FEITA? CONTE QUANTOS TIPOS DE DOCES FORAM UTILIZADOS PARA CONSTRUÍ-LA.**



**VAMOS BRINCAR DE JOGO DA MEMÓRIA?**

RECORTE AS CARTAS, EMBARALHE-AS E ESPALHE-AS VIRADAS PARA BAIXO. DEPOIS, ESCOLHA DUAS E CONFIRA AS IMAGENS. GANHA O JOGO QUEM ENCONTRAR MAIS PARES. VAMOS LÁ?!

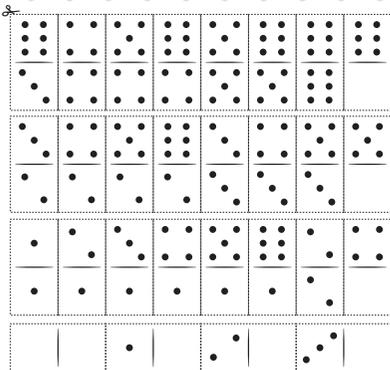


DICA: COLE O JOGO DA MEMÓRIA EM UMA CARTOLINA OU EM UM PAPEL MAIS GROSSINHO PARA AS PEÇAS DURAREM MAIS TEMPO.

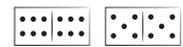


**DOMINÓ**

RECORTE E COMECE SUA PARTIDA!



REGRAS: CADA JOGADOR RECEBE 7 PEÇAS, AS QUE SOBRAEM FICAM NO MONTE PARA SEREM COMPRADAS. O JOGO COMEÇA POR QUEM TIVER A PEDRA MAIS ALTA, POR EXEMPLO, 6/6 OU 5/5.



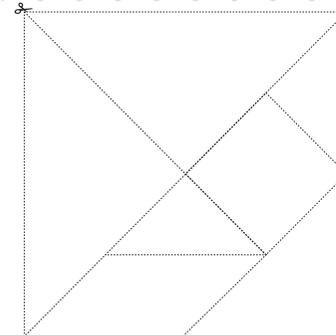
O JOGADOR SEGUINTE DEVE ENCAIXAR UMA PEÇA QUE TENHA O MESMO NÚMERO DE UM DOS LADOS. SENÃO TIVER, DEVE COMPRAR NO MONTE.

GANHA QUEM TERMINAR AS PEÇAS PRIMEIRO.

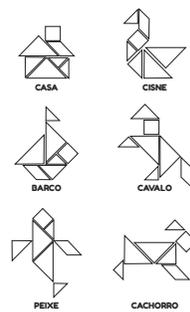
DICA: COLE O DOMINÓ EM UMA CARTOLINA OU EM UM PAPEL MAIS GROSSINHO PARA AS PEÇAS DURAREM MAIS TEMPO.



TANGRAM É UM JOGO GEOMÉTRICO CHINÊS COM 7 PEÇAS: 5 TRIÂNGULOS, 1 QUADRADO E 1 PARALELOGRAMO. PINTE CADA FORMA GEOMÉTRICA DE UMA COR. DEPOIS, RECORTE E PREPARE A IMAGINAÇÃO PARA CRIAR SUAS PRÓPRIAS FIGURAS!



VEJA ALGUNS EXEMPLOS DO QUE VOCÊ PODE FAZER.

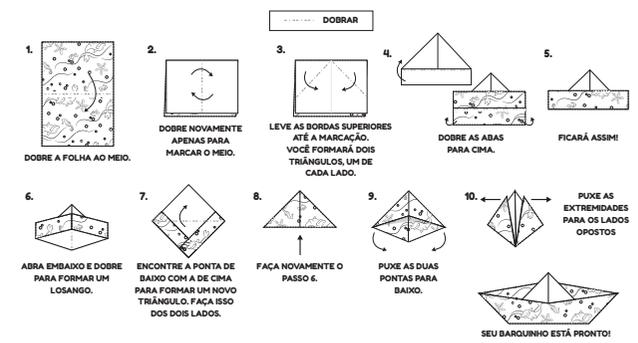


DICA: COLE O TANGRAM EM UMA CARTOLINA OU EM UM PAPEL MAIS GROSSINHO PARA AS PEÇAS DURAREM MAIS TEMPO.



**VAMOS APRENDER A FAZER UM BARCO?**

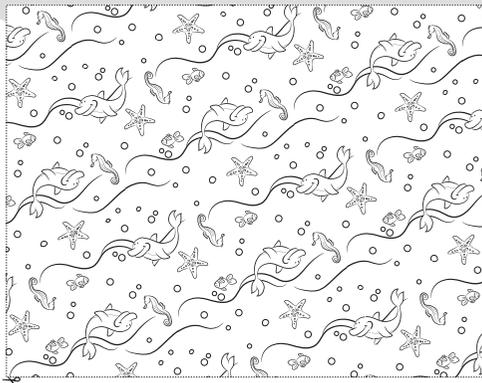
RECORTE E PINTE A FOLHA SEGUINTE BEM COLORIDA. AGORA, SIGA O PASSO A PASSO ABAIXO PARA CRIAR SEU LINDO BARQUINHO!



SEU BARQUINHO ESTÁ PRONTO!



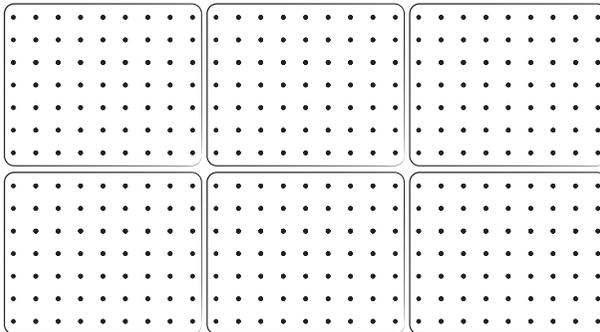
USE ESTA FOLHA PARA FAZER A DOBRADURA DO SEU BARQUINHO!



tilibra

JOGO DOS PONTINHOS

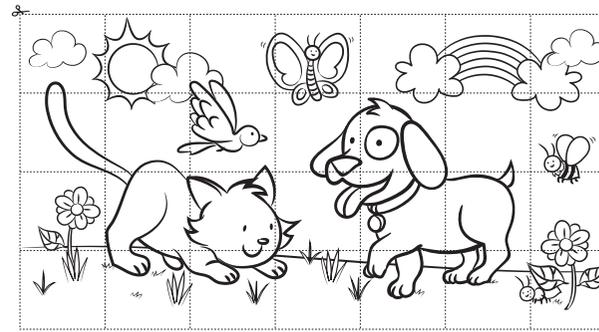
REGRA: CADA UM DEVE FAZER UM TRACO ENTRE OS PONTINHOS. O JOGADOR QUE COMPLETAR UM QUADRADO DEVERA COLOCAR A PRIMEIRA LETRA DO NOME OU PINTÁ-LO COM UMA COR. GANHA O JOGO QUEM FAZER MAIS QUADRADOS. VAMOS LÁ??



tilibra

QUEBRA-CABEÇA

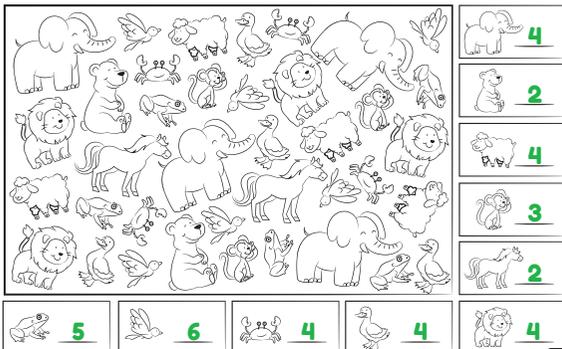
PINTE A IMAGEM. DEPOIS, RECORTE AS PEÇAS PARA CRIAR UM DIVERTIDO QUEBRA-CABEÇA. DICA: COLE O DESENHO EM UMA CARTOLINA OU EM UM PAPEL MAIS GROSSINHO PARA AS PEÇAS DURAREM MAIS TEMPO.



tilibra

CONTE, ENCONTRE E PINTE

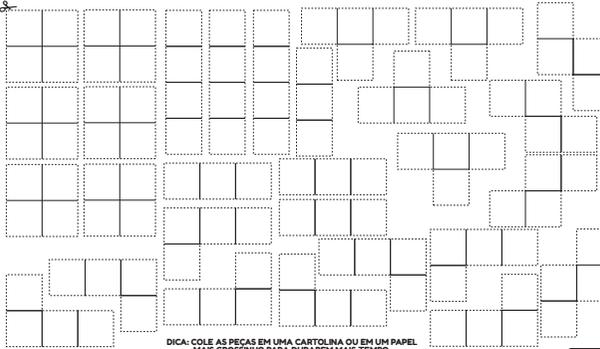
QUE BAGUNÇA! VAMOS SEPARAR OS BICHINHOS? RESPONDA QUANTOS HÁ DE CADA. DEPOIS, PINTE BEM BONITO!



tilibra

QUANTAS PEÇAS VOCÊ CONSEGUE ENCAIXAR?

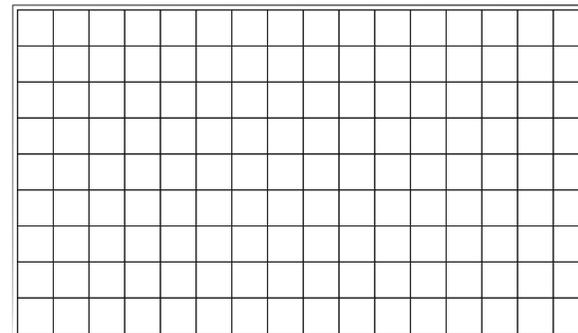
PINTE AS FORMAS ABAIXO COM DIFERENTES CORES. NA SEQUÊNCIA, RECORTE CADA UMA E VÁ PARA O TABELEIRO DA PÁGINA SEGUINTE.



DICA: COLE AS PEÇAS EM UMA CARTOLINA OU EM UM PAPEL MAIS GROSSINHO PARA DURAREM MAIS TEMPO.

tilibra

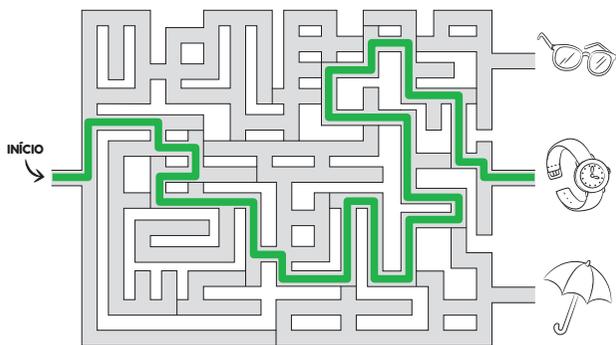
O OBJETIVO DO JOGO É CONSEGUIR ENCAIXAR DIVERSAS PEÇAS, SEM DEIXAR NENHUM ESPAÇO SOBRANDO. NÃO VALE COLOCAR UMA EM CIMA DA OUTRA. TUDO TEM QUE FICAR ORGANIZADO!



tilibra

DESVENDE O MISTÉRIO!

O QUE É QUE DÁ MUITAS VOLTAS, MAS NÃO SAI DO LUGAR? ENCONTRE A SAÍDA DO LABIRINTO PARA DESCOBRIR A RESPOSTA DA CHARADA!



tilibra

VAMOS JOGAR DAMAS?

▶ CHAME ALGUÉM PARA UMA PARTIDA NA PÁGINA SEGUINTE! VOCÊS USARÃO 6 PEÇAS CINZAS E 6 PRETAS, QUE DEVEM SER RECORTADAS DESTA PÁGINA.

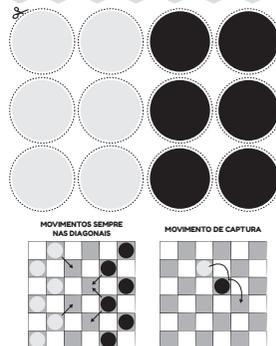
▶ COLOQUE AS PEÇAS NAS FILEIRAS DAS CASAS ESCURAS. O JOGADOR COM AS CLARAS COMEÇARÁ A PARTIDA.

▶ OS MOVIMENTOS SÃO REALIZADOS APENAS PELAS CASAS ESCURAS, EM DIAGONAL E SEMPRE PARA FRENTE. O OBJETIVO É CAPTURAR AS PEÇAS DO ADVERSÁRIO.

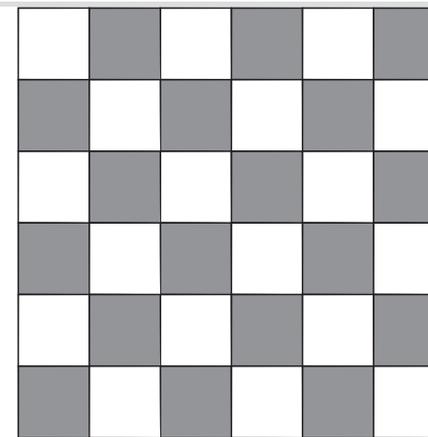
▶ DURANTE A PARTIDA, A PEÇA QUE CHEGAR DO OUTRO LADO DO TABELEIRO É PROMOVIDA A DAMA. PARA FORMÁ-LA, ADICIONE UMA PEÇA QUE SEU ADVERSÁRIO CAPTUROU EM CIMA DA SUA.

▶ A DAMA PODE SE MOVER PARA FRENTE, TRÁS, DIAGONAL E LATERAL.

▶ O JOGADOR QUE CONSEGUIR PEGAR TODAS AS PEÇAS DO ADVERSÁRIO GANHARÁ A PARTIDA.



tilibra

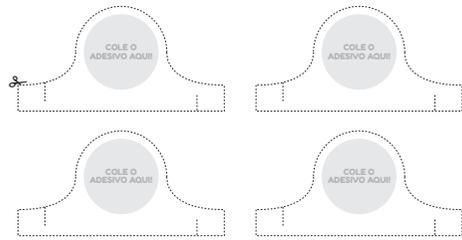


tilibra

**ESCORREGUE OU SUBA!**

RECORTE E ENCAIXE AS PARTES LATERAIS PARA FORMAR OS PEÕES E USE OS ADESIVOS DA 1ª FOLHA PARA PERSONALIZÁ-LOS. AGORA QUE ESTÁ TUDO PREPARADO, VÁ PARA A PARTIDA DA PRÓXIMA PÁGINA!

REGRAS: CADA PARTICIPANTE DEVE JOGAR O DADO PARA CAMINHAR PELO TABULEIRO DE ACORDO COM A ORDEM NUMÉRICA DAS CASAS. SE O JOGADOR PARAR NO ESCORREGADOR, ELE DEVERÁ ESCORREGAR O PEÃO ATÉ A CASA INDICADA. SE FOR NA ESCADA, PODERÁ SUBIR ATÉ O TOPO DELA. GANHA O JOGO QUEM ALCANÇAR A LINHA DE CHEGADA PRIMEIRO.



DICA: USE O DADO DA ATIVIDADE 1 PARA BRINCAR.



**JOGUE AQUI!**

