

Parque



1

Manu



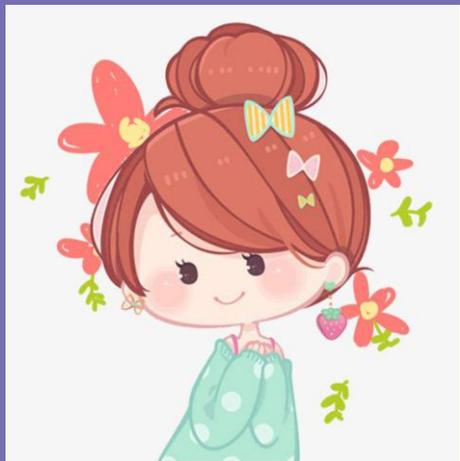
2

Pato



3

Beta



4

Macaco



5

Praia



6

Sapo



7

Escola

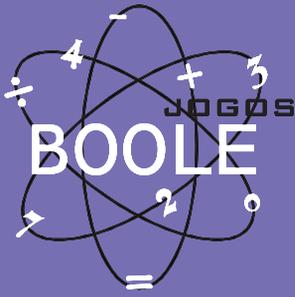
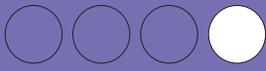


8

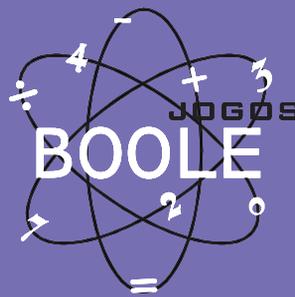
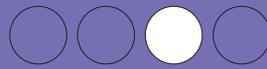
Chico



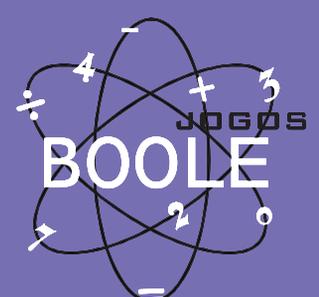
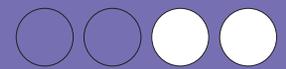
9



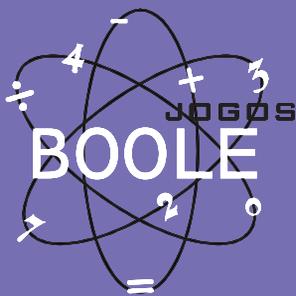
Fone: 51.30244324
boole@jogosboole.com.br
www.jogosboole.com.br



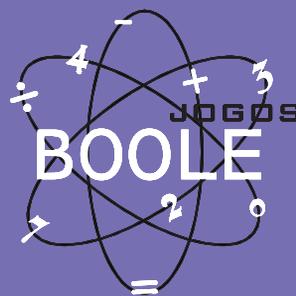
Fone: 51.30244324
boole@jogosboole.com.br
www.jogosboole.com.br



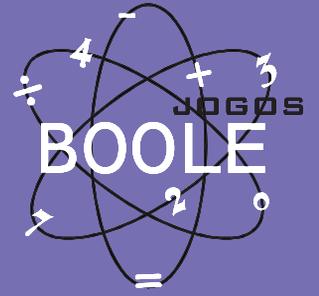
Fone: 51.30244224
boole@jogosboole.com.br
www.jogosboole.com.br



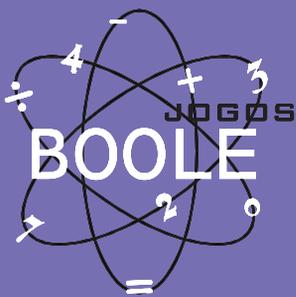
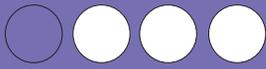
Fone: 51.30244324
boole@jogosboole.com.br
www.jogosboole.com.br



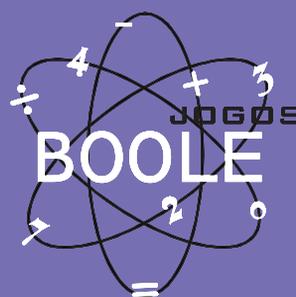
Fone: 51.30244324
boole@jogosboole.com.br
www.jogosboole.com.br



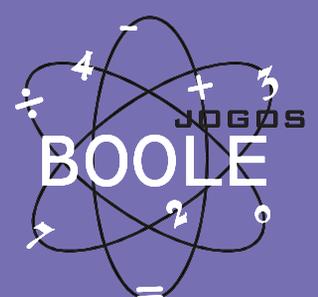
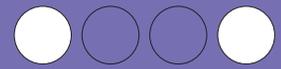
Fone: 51.30244324
boole@jogosboole.com.br
www.jogosboole.com.br



Fone: 51.30244324
boole@jogosboole.com.br
www.jogosboole.com.br



Fone: 51.30244324
boole@jogosboole.com.br
www.jogosboole.com.br



Fone: 51.30244324
boole@jogosboole.com.br
www.jogosboole.com.br

Os Binários

Atividade:

Você provoca o interesse do(s) parceiro(s) de jogo afirmando que você é capaz de ganhar dele(s) tirando sempre a carta de valor mais alto. Se ele(s) não conhece(m) o código utilizado (o sistema binário representado pelas bolinhas) você vai ganhar quase sempre. Deixe que o parceiro escolha primeiro a carta que ele supõe que seja a de valor mais alto.

Objetivo:

Familiarizar o parceiro nas conversões decimal-binário/ binário-decimal.

O Código das bolinhas
Você vai encontrar no verso das cartas um conjunto de 4 símbolos (zero ●) e (um -)

Estes conjuntos de bolinhas representam um número binário que corresponde ao número decimal inscrito no outro lado da carta.

Assim:

○	○	○	●
8	4	2	1

é o número 1 (um) no sistema binário, Assim:

é o número 5 (cinco), etc.

○	●	○	●
8	4	2	1

Descrição: O jogo consiste na solução de quatro histórias com estruturas lógicas e na formação de oito quadrados mágicos diferentes.
Histórias Lógicas: Para resolver as histórias você deve dispor as cartas em linhas verticais, cada pessoa vai estar relacionada a um local e um animal.

História 1

Beta foi para escola e não pode ver o sapo. Tinha um pato no caminho do parque. Chico acaba de voltar da praia a) Onde estava Manu? b) Quem viu o macaco? c) Quem viu o sapo?

História 2

Chico tem um pato. O sapo estava no pátio da escola. Manu foi ao parque ver o macaco.

a) Quem foi a praia? b) Que animal a Beta viu?

História 3

Manu tem um sapo. Beta foi para a escola. Chico foi para o parque. Beta tem um pato. a) Quem foi a praia? b) Quem gosta de macaco?

História 4

O sapo é da Beta. Manu foi ao parque. O pato estava no pátio da escola. a) Quem viu o macaco? b) Quem foi para praia? c) Onde está o Chico?

A	B	C	D
6 1 8	2 9 4	6 7 2	2 7 6
7 5 3	7 5 3	1 5 9	9 5 1
2 9 4	6 1 8	8 3 4	4 3 8

E	F	G	H
8 1 6	4 9 2	8 3 4	4 3 8
3 5 7	3 5 7	1 5 9	9 5 1
4 9 2	8 1 6	6 7 2	2 7 6

História 1

ChicoBetaManusapomacacopatopraiaescolaparque

História 2

BetaManuChicoescolaparquepraiaescolapato

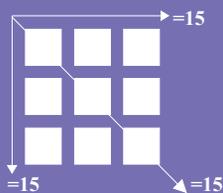
História 3

ManuBetaChcosapopatomacacopraiaescolaparque

História 4

BetaManuChicosapomacacopatopraiaparqueescola

Quadrados Mágicos: As oito soluções dos Quadrados Mágicos devem obedecer a seguinte regra: o jogador deverá dispor as cartas numeradas, de maneira que a soma dos números, no sentido vertical, horizontal e das duas diagonais principais, seja sempre 15.

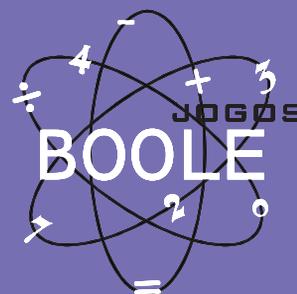


Pontuação: Para cada História resolvida o jogador ganhará 10 pontos, e a solução de cada Quadrado Mágico valerá 05 pontos.

Avaliação:

- 50 pontos - BOM
- 60 pontos - MUITO BOM
- 70 pontos - ÓTIMO
- 80 pontos - EXCELENTE

IMPORTANTE: Para uma avaliação correta, a carta com as SOLUÇÕES deve estar fora do alcance do jogador



Fone: 51.30244324

boole@jogosboole.com.br

www.jogosboole.com.br