

4

Quebra-cabeças

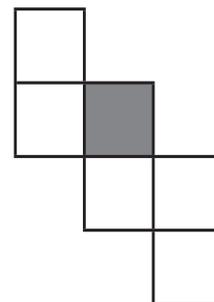
1. Habilidade espacial — O cubo desmontado	112
Raciocínio lógico — Tira palitos	112
2. Percepção/Atenção — O código secreto	113
Raciocínio lógico — Animais de estimação	113
3. Habilidade espacial — O cavalo	114
Habilidade numérica — Abelha matemática	114
4. Percepção/Atenção — Formato	115
Raciocínio lógico — Alimentos	115
5. Habilidade espacial — Azulejos	116
Habilidade numérica — O mistério dos símbolos	116
6. Raciocínio lógico — Imagem intrusa	117
Percepção/Atenção — Letras	117
Percepção/Atenção — Quem lavará a loiça?	117
7. Habilidade espacial — Caminho maluco	118
Percepção/Atenção — Passeio de elevador	118
8. Raciocínio lógico — Jogo de palavras	119
Raciocínio lógico — Quem é cão quer casa	119
9. Habilidade espacial — Carrossel quadrado	120
Habilidade numérica — As cadeiras do cinema	120
10. Percepção/Atenção — Palíndromo	121
Raciocínio lógico — O jogo do galo	121
11. Habilidade espacial — A cerca	122
Habilidade numérica — O enigma dos ovos	122
12. Habilidade espacial — Como chegar?	123
Raciocínio lógico — Adoção de animais	123
13. Habilidade espacial — Pentaminós	124
Habilidade numérica — Operações cruzadas	124
14. Percepção/Atenção — Caça-palavras	125
Percepção/Atenção — A intrusa	125
15. Habilidade espacial — Qual é a peça?	126
Habilidade numérica — Que bolo tão bom!	126
16. Raciocínio lógico — Mensagem oculta	127
Raciocínio lógico — Chapéus	127
17. Habilidade espacial — Trapézios	128
Habilidade numérica — Fechar o jogo	128
18. Percepção/Atenção — Vida de elefante	129
Percepção/Atenção — Sequência de letras	129

Nome: _____ Data: ____ / ____ / ____

Habilidade espacial

O cubo desmontado

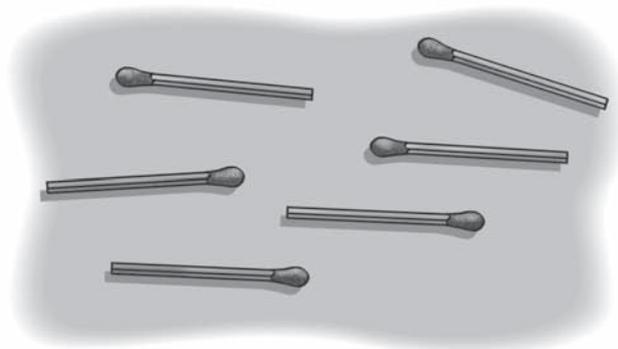
A figura abaixo mostra um cubo desmontado. A base, isto é, a face que ficará apoiada numa mesa, está pintada de cinzento. Ajuda a Patrícia a pintar a face do cubo que estará na parte de cima quando ele for montado novamente.



Raciocínio lógico

Tira palitos

A Diana está a disputar o jogo dos palitos com o Maurício. No momento do jogo que é mostrado abaixo há apenas 6 palitos na mesa. A Diana pode tirar 1, 2 ou 3 palitos na sua jogada e, na jogada seguinte, o Maurício também poderá tirar de 1 a 3 palitos. Quem tirar o último palito perderá. Quantos palitos deve tirar a Diana para assegurar a sua vitória nesta partida?



A Diana deve retirar _____ palito(s).

Nome: _____ Data: ____ / ____ / ____

Percepção/Atenção

O código secreto

O Vítor combinou uma forma de trocar mensagens em código com o seu amigo Ricardo. O segredo é ler a mensagem saltando sempre o mesmo número de letras. Um dia, o Ricardo recebeu uma mensagem do Vítor, mas ele não se lembra se devia saltar uma, duas, três ou quatro letras. Descubra o segredo e escreva a mensagem secreta do Vítor.



O segredo era ler uma letra e saltar _____ letra(s).

A mensagem era: _____.

Raciocínio lógico

Animais de estimação

A Beatriz, a Cristina e a Flávia têm um animal de estimação cada uma: um gato, um cão e um coelho, mas talvez não por essa ordem. A professora perguntou qual era o animal que pertencia a cada uma. Observa o que elas disseram:



Agora responde: Quem é a dona de cada animal?

A dona do  é a _____, a dona do  é a _____ e a dona do  é a _____.

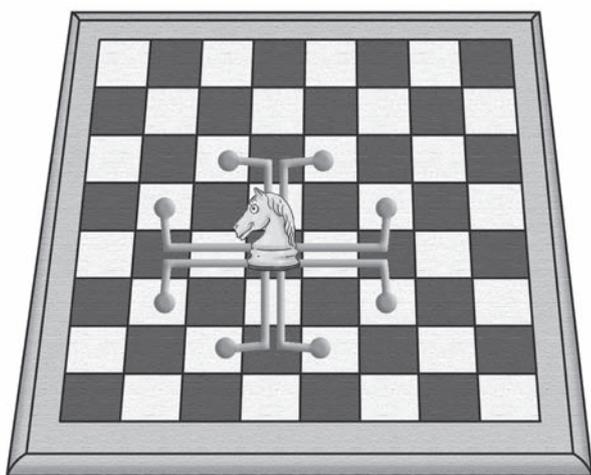
Nome: _____ Data: ____ / ____ / ____

Habilidade espacial

O cavalo

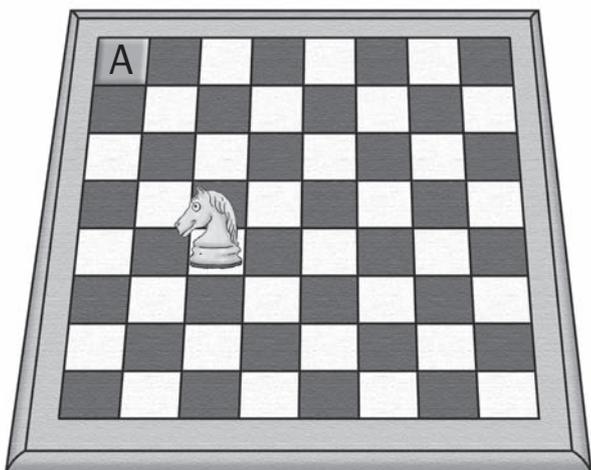
O cavalo no jogo de xadrez movimenta-se formando a letra L.

Repara nos oito possíveis movimentos diferentes que ele pode fazer.



Agora, desenha no tabuleiro um caminho que possa ser seguido pelo cavalo para chegar à casa indicada com a letra A.

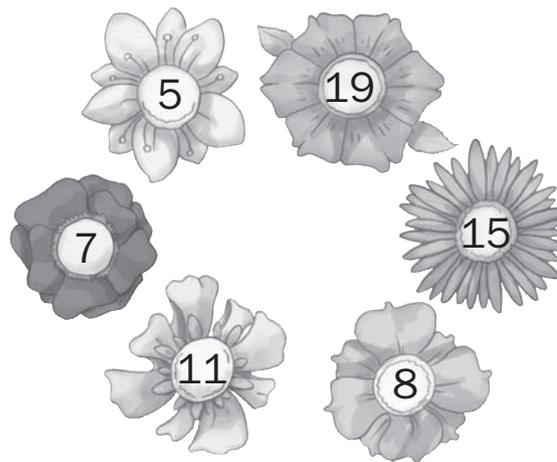
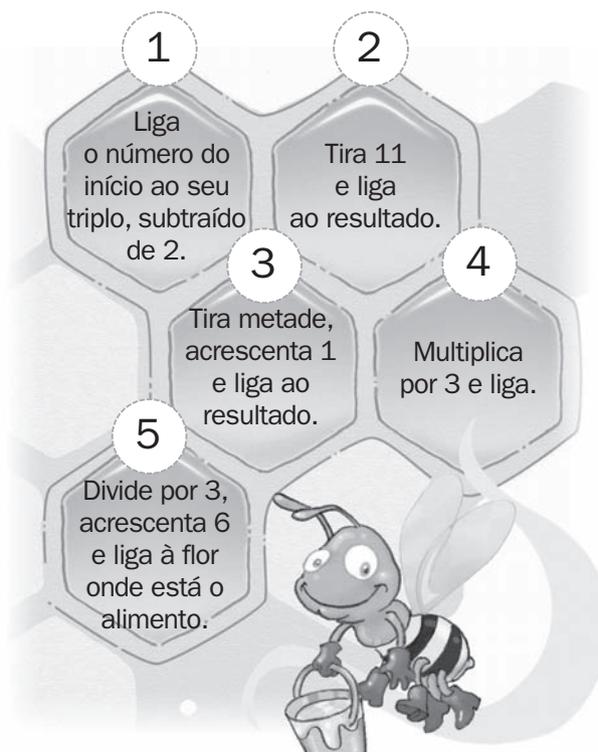
Usa linhas de cores diferentes para cada movimento.



Habilidade numérica

Abelha matemática

A abelhinha deseja seguir o caminho certo para chegar à flor onde está o seu alimento. Descobre de que flor saiu a abelha e a que flor chegou.



Ela saiu da flor _____ e encontrou o alimento na flor _____.

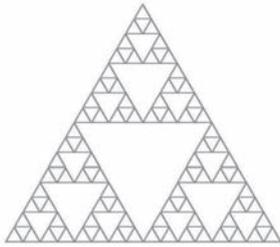
Nome: _____ Data: ____ / ____ / ____

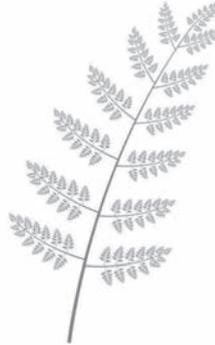
Percepção/Atenção

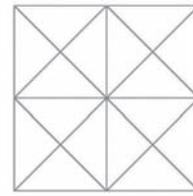
Formato

Há figuras em que uma parte tem a mesma forma da figura toda.

Descobre e assinala com uma cruz (X) a figura abaixo em que isso não acontece.







Raciocínio lógico

Alimentos

Observa os alimentos que a mãe do Heitor serviu à família e assinala com uma cruz (X) a afirmação falsa.



Menos de dois alimentos são de origem animal.

Todos os alimentos são doces.

Nem todos os alimentos são frutos.

Alguns alimentos são doces.

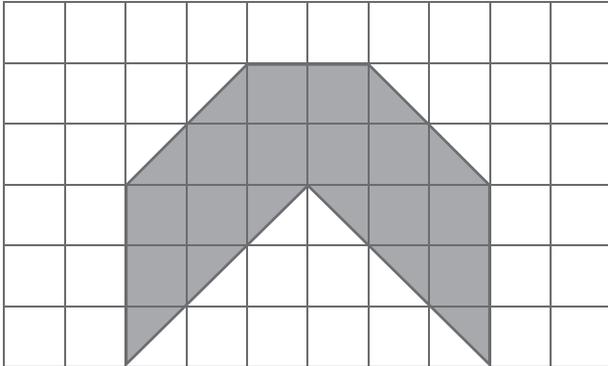
Existem alimentos que são frutos.

Nome: _____ Data: ____ / ____ / ____

Habilidade espacial

Azulejos

O Marco está a fazer obras na sua garagem. Cada quadradinho representa um azulejo. Descobre quantos azulejos cinzentos são necessários para fazer esta decoração.



Se eu cortar um azulejo, posso usar as duas partes...



São necessários _____ azulejos cinzentos.

Habilidade numérica

O mistério dos símbolos

A Vanessa descobriu um misterioso livro que representava números por meio de desenhos. Observa duas páginas desse livro e descobre quanto vale cada desenho.



▲ = _____

⊕ = _____

□ = _____

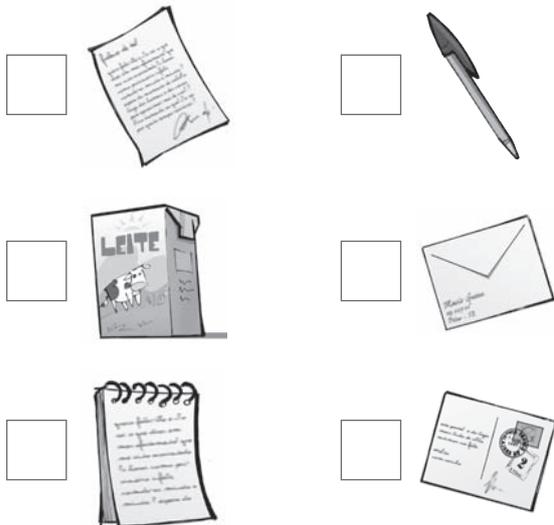
● = _____

Nome: _____ Data: ____ / ____ / ____

Raciocínio lógico

Imagem intrusa

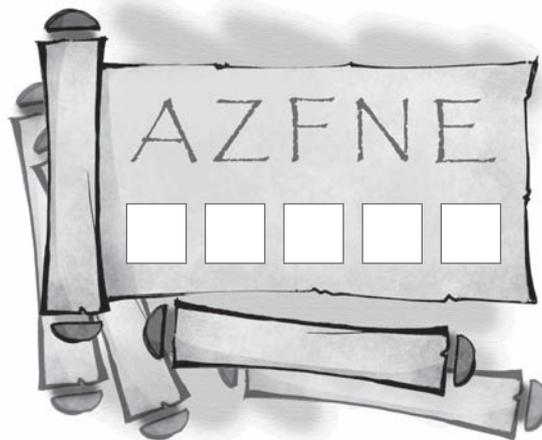
Descobre e assinala a imagem intrusa.



Percepção/Atenção

Letras

Das letras abaixo, quatro obedecem a uma mesma regra de escrita. Assinala a letra que não segue essa regra.



Percepção/Atenção

Quem lavará a loiça?

Seis amigos estão sentados em volta de uma mesa redonda. Depois do jantar, resolvem fazer um sorteio para decidir quem lavará a loiça. O número 9 é sorteado e eles seguem as regras abaixo. Quem lavará a loiça?

Regras

- Conta-se até 9 apontando um a um os seis amigos.
- A contagem deve ser no sentido em que os ponteiros do relógio se movem, e a primeira pessoa a ser apontada é o Miguel.
- A pessoa apontada pelo número 9 estará livre.
- Esta sai e conta-se até 9 mais uma vez, a partir da pessoa que se segue à que saiu, e assim por diante até sobrar apenas uma pessoa.



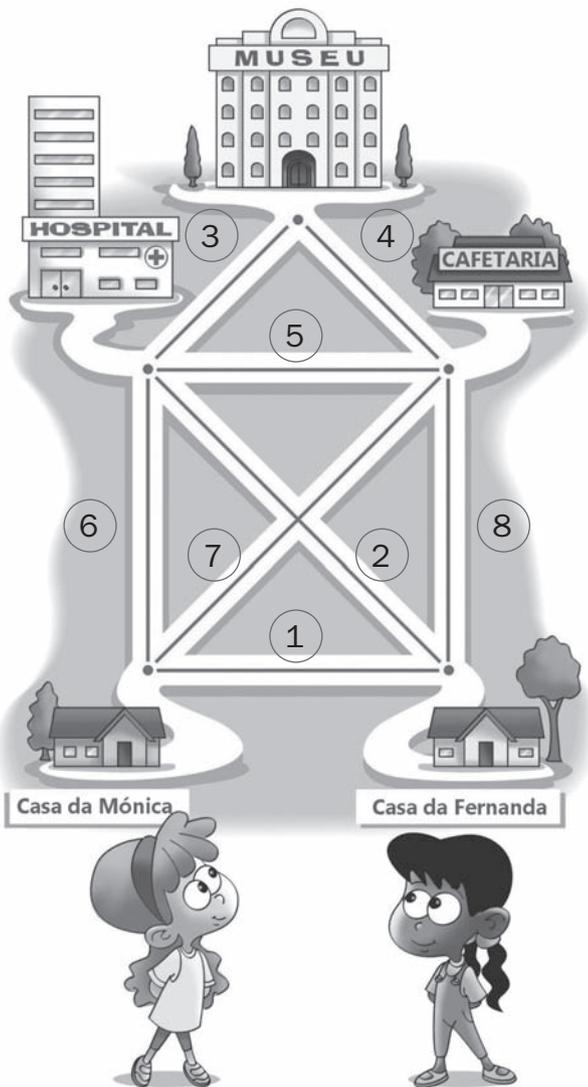
A loiça será lavada por _____.

Nome: _____ Data: ____ / ____ / ____

Habilidade espacial

Caminho maluco

Ajuda a Míriam a chegar a casa da sua amiga Fernanda, passando por todos os caminhos indicados na imagem. Para isso, não podes tirar o lápis do papel nem passar duas vezes pela mesma linha. Indica o caminho por meio de setas.



Percepção/Atenção

Passeio de elevador

Lê a história e completa a frase.

Certo dia, o Gustavo entrou num elevador que estava com problemas.



Primeiro, o elevador subiu 3 andares.



Depois, desceu 4 andares.



Em seguida, subiu 7 andares. Aborrecido, o Gustavo saiu do elevador e viu que estava no 14.º andar. Em que andar estava o Gustavo no início?



O Gustavo estava no _____ andar.

Nome: _____ Data: ____/____/____

Raciocínio lógico

Jogo de palavras

O Paulo foi desafiado a resolver um jogo com palavras. O jogo começou com a palavra CURVA e terminou com a palavra GESTO. A regra do jogo é que em cada palavra da sequência (de cima para baixo) só pode mudar uma única letra. O Paulo deixou o início e o fim para que tu preenchas as 3 palavras restantes na ordem correta.

CURVA }
CURTA }
 _____ }
 _____ }
 _____ }
GESTO }

A letra V mudou para T.
 A letra _____ mudou para _____ .
 A letra _____ mudou para _____ .
 A letra _____ mudou para _____ .
 A letra _____ mudou para _____ .



Raciocínio lógico

Quem é cão quer casa

Cinco cãezinhos — *Fiel*, *Babão*, *Brigão*, *Feroz* e *Pulguento* — moram em cinco casas vizinhas. Descobre a casa de cada um seguindo as pistas dos próprios cãezinhos.

Moro antes da 3.^a casa.

Moro na 4.^a casa.

Moro depois da casa do *Babão*.

Moro numa casa anterior à do *Fiel*.

Fiel *Babão* *Brigão* *Feroz* *Pulguento*

1.^a casa 2.^a casa 3.^a casa 4.^a casa 5.^a casa

Nome: _____ Data: ____ / ____ / ____

Percepção/Atenção

Palíndromo

Sabes o que é um palíndromo? É uma sequência de letras, de palavras ou de números que pode ser lida do início para o fim e também do fim para o início, com o mesmo significado, como a palavra OSSO. Observa com atenção e assinala com uma cruz (X) a única frase que não é um palíndromo.

A BASE DO TETO DESABA

A CARA RAJADA DA JARARACA

A GRAMA É AMARGA

A ARARA AMA A JARARACA

Raciocínio lógico

O jogo do galo

Sabes jogar ao jogo do galo? Se não sabes jogar, lê as regras:

- Cada jogador escolhe um símbolo, uma bola ou uma cruz (X), e marca alternadamente na malha.
- Vence quem conseguir alinhar três dos seus símbolos na horizontal, vertical ou diagonal, como mostra o exemplo.

Observa o jogo ao lado, que já foi iniciado. Se agora for a tua vez de marcar um círculo, qual é a jogada que te garante a vitória?

Desenha uma possível sequência dessa partida.



	X	O
		O

	X	O
		X
		O

	X	O
		X
O		O

	X	O
	X	X
O		O

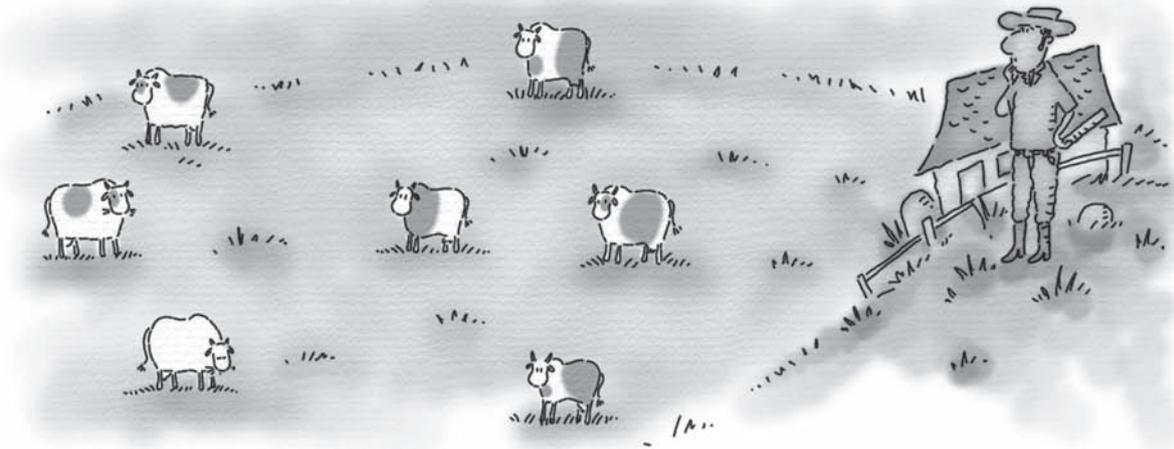
	X	O
	X	X
O	O	O

Nome: _____ Data: ____/____/____

Habilidade espacial

A cerca

A quinta do Bernardo tem sete vacas, que pastam sempre nos mesmos locais todos os dias. Para cercar cada vaca no seu espaço preferido, ele dispõe de apenas três cercas. Com o auxílio de uma régua, desenha três linhas retas representando as cercas e ajuda o Bernardo a separar as vacas.



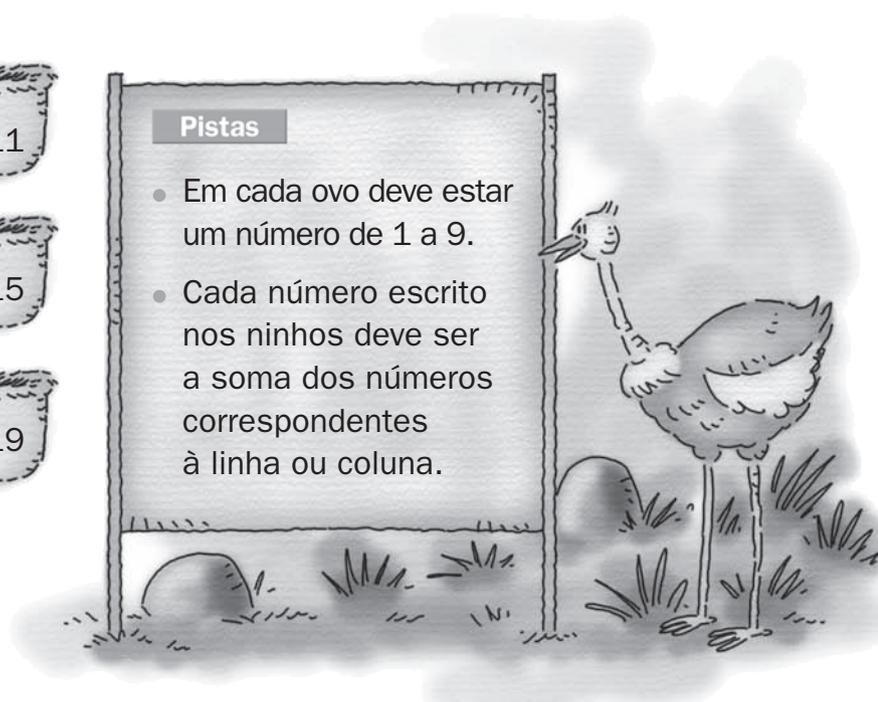
Habilidade numérica

O enigma dos ovos

Descobre os números que faltam nos ovos, observando o esquema e as pistas.

Pistas

- Em cada ovo deve estar um número de 1 a 9.
- Cada número escrito nos ninhos deve ser a soma dos números correspondentes à linha ou coluna.

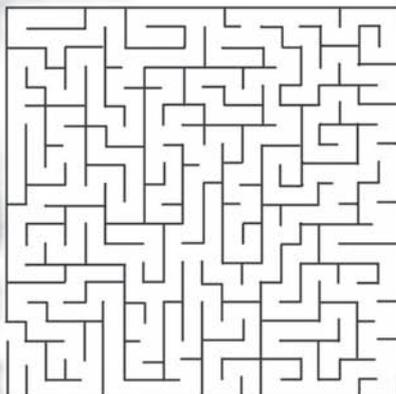


Nome: _____ Data: ____ / ____ / ____

Habilidade espacial

Como chegar?

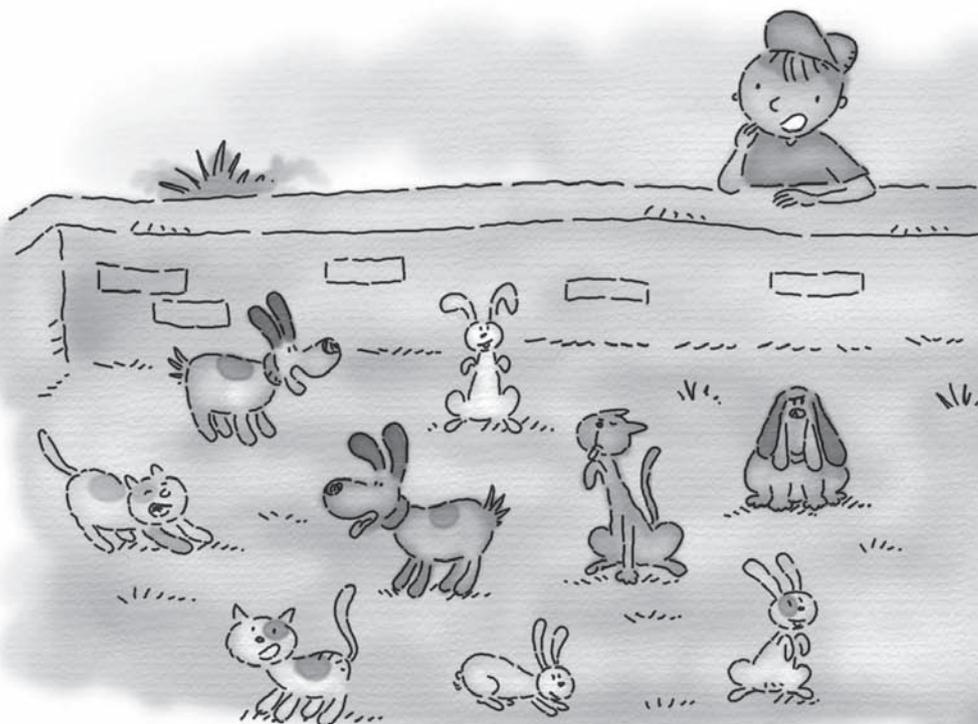
Encontra o caminho que o urso tem de fazer para chegar à sua caverna.



Raciocínio lógico

Adoção de animais

O Adriano gosta muito de animais de estimação. Lê as pistas e descobre quantos animais de cada espécie irá adotar o Adriano.



Pistas

- Todos os seus animais serão gatos, menos dois deles.
- Todos os seus animais serão cães, menos dois deles.
- Todos os seus animais serão coelhos, menos dois deles.

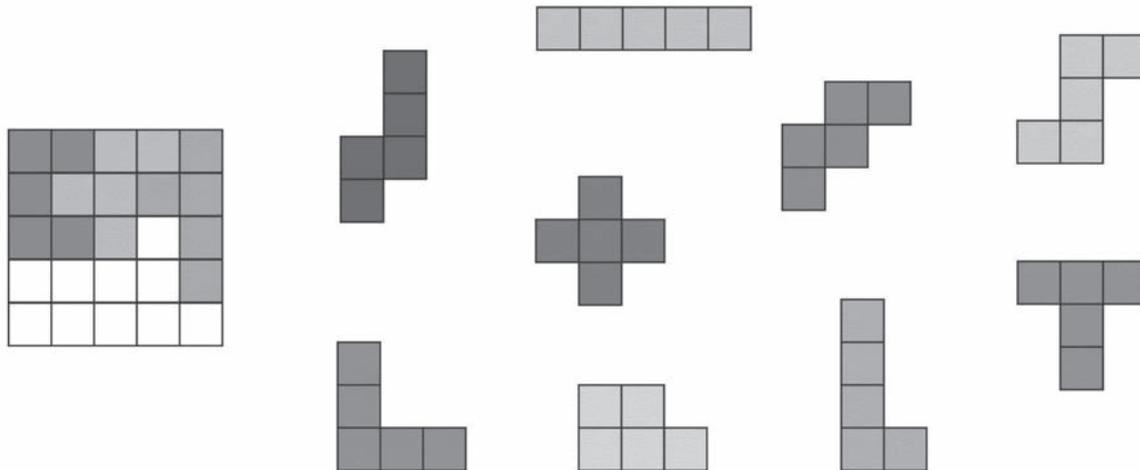
O Adriano vai adotar _____ gato(s), _____ coelho(s) e _____ cão/cães.

Nome: _____ Data: ____ / ____ / ____

Habilidade espacial

Pentaminós

Conheces os pentaminós? São um conjunto de 12 peças geométricas usadas em quebra-cabeças. No quadrado abaixo, já foram pintados 3 dos 12 pentaminós. Completa o quadrado pintando mais dois pentaminós nos lugares certos.



Habilidade numérica

Operações cruzadas

Completa com os números que faltam nos quadrados da toalha. O número dentro de cada prato indica o resultado das operações efetuadas na fila e na coluna correspondentes.

5	-	3	+	4	<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin-bottom: 10px;">6</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin-bottom: 10px;">6</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin-bottom: 10px;">57</div> <div style="display: flex; gap: 20px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">61</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">8</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">17</div> </div> </div>
+		-		x	
7	+	1	-	2	
x		+		+	
8	x	6	+	9	

Os números que faltam são o 2, o 3, o 5, o 6 e o 7 e cada um deles aparece somente uma vez. A multiplicação é efetuada antes das operações de adição e subtração.

Nome: _____ Data: ____ / ____ / ____

Percepção/Atenção

Caça-palavras

A Camila está à procura das oito palavras do banco de palavras na sopa de letras abaixo. Ajuda-a circundando cada uma delas com uma cor diferente.

BANCO DE PALAVRAS

- GEOMETRIA
- MATEMÁTICA
- ADIÇÃO
- SUBTRAÇÃO
- ATENÇÃO
- LÓGICA
- NÚMEROS
- RACIOCÍNIO

Posso encontrar as palavras na vertical, na horizontal ou na diagonal.

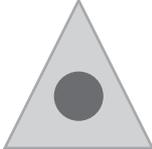
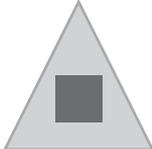
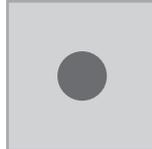
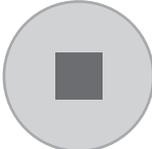


O	Ã	Ç	A	R	T	B	U	S	A
O	G	X	S	A	Q	O	F	C	M
A	F	E	M	O	Ã	Q	I	R	Q
Ç	O	O	O	Ç	R	T	W	P	H
N	Q	W	I	M	Á	E	H	L	X
E	I	D	I	M	E	L	M	X	N
T	A	J	E	X	L	T	D	Ú	A
A	O	T	X	Q	D	S	R	F	N
R	A	C	I	O	C	Í	N	I	O
M	N	L	Ó	G	I	C	A	F	A

Percepção/Atenção

A intrusa

Qual das figuras abaixo é a intrusa?

- A. 
- B. 
- C. 
- D. 
- E. 



Nome: _____ Data: ____ / ____ / ____

Habilidade espacial

Qual é a peça?

Uma das peças mostradas abaixo foi observada por três amigos.

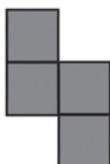
- O Henrique, que a olhava lateralmente, viu esta imagem:



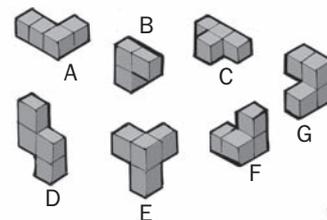
- A Elisa, que a olhava de cima, viu a seguinte imagem:



- O Mateus, que a olhava de frente, viu esta imagem:



Vista de cima



Vista de frente



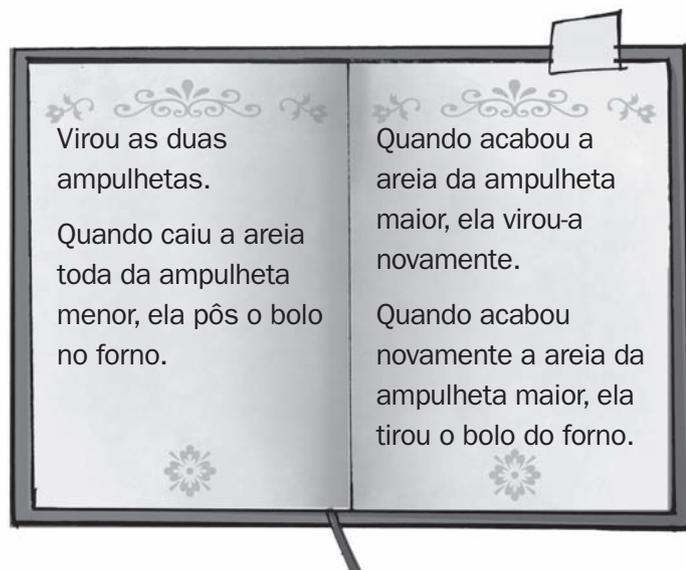
Vista lateral

Qual foi a figura observada por eles?
A figura observada foi a _____.

Habilidade numérica

Que bolo tão bom!

A Nádia fez um bolo. Observa o procedimento da Nádia com duas ampulhetas (relógios de areia) e descobre quanto tempo ficou o bolo no forno.



Ampulhetas



22 minutos para cair a areia toda.



14 minutos para a areia cair totalmente.

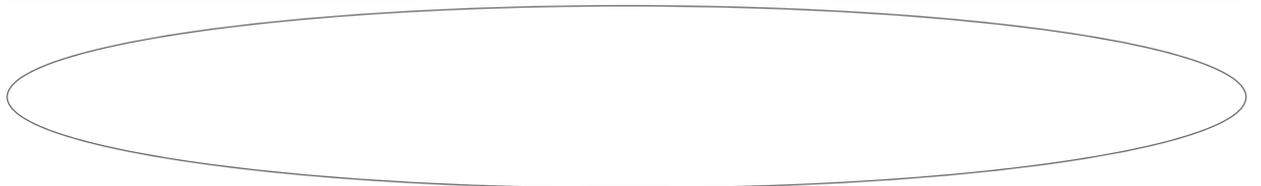
O bolo ficou _____ minutos no forno.

Nome: _____ Data: ____ / ____ / ____

Raciocínio lógico

Mensagem oculta

A Rosa escreveu uma frase, repartiu-a em grupos de uma e de duas letras e baralhou-as. Descobre a mensagem oculta!



Raciocínio lógico

Chapéus

A Isabel entrou numa sala onde estavam o Gilberto e o Heitor e mostrou-lhes três chapéus: dois castanhos e um amarelo. Ela tapou-lhes os olhos e colocou um chapéu na cabeça de cada um, escondendo o terceiro chapéu. O primeiro a a quem a Isabel tirou a venda foi ao Gilberto, que olhou para o chapéu do Heitor e nada disse. Já o Heitor descobriu imediatamente a cor do chapéu que usava ao ver o chapéu do Gilberto. Qual era a cor do chapéu de cada um deles? Pinta-os!



Gilberto

Heitor

Nome: _____ Data: ____/____/____

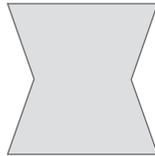
Habilidade espacial

Trapézios

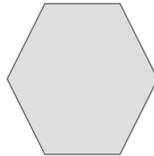
Juntando duas peças desta forma , sem sobreposição, qual é a única peça que não é possível montar?



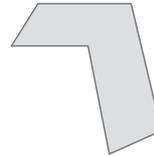
A



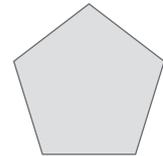
B



C



D



E

Habilidade numérica

Fechar o jogo

Observa no tabuleiro abaixo um dado momento de um jogo. A Cátia marca as suas casas com fichas pretas e o Mílton marca as dele com fichas brancas.

Quem completar três casas de seguida na vertical, horizontal ou diagonal ganha o jogo. Uma jogada é realizada em duas etapas:

- jogam-se três dados;
- realizam-se duas operações usando os três números. Por exemplo, se saiu 2, 3 e 6, podemos fazer $(3 \times 2 + 6 = 12)$, $(2 + 3 + 6 = 11)$, $(6 + 3 - 2 = 7)$, etc.

O resultado das operações será o número a ser marcado.

Agora é a vez da Cátia: efetua as operações que lhe dão a vitória. Pinta a casa da vitória a teu gosto.

Ena!
Tirei 3, 4 e 5!



1	2	3	4	5
16	17	18	19	6
12	24	7	20	25
14	23	22	11	8
13	15	21	10	9

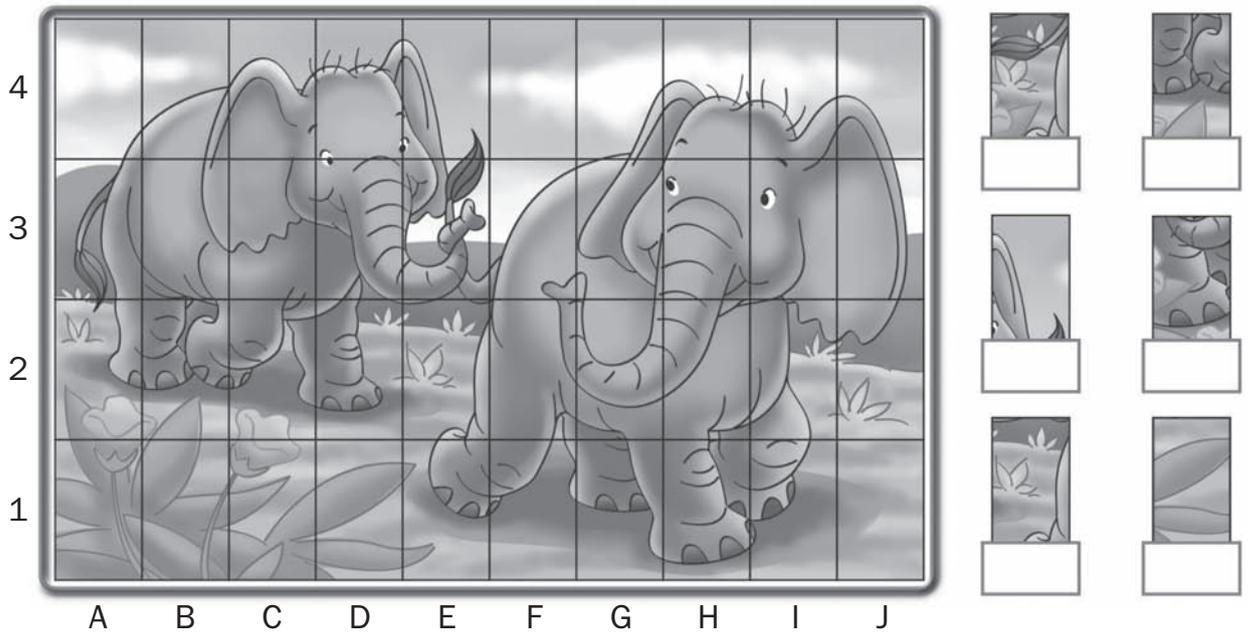
$$5 \times 4 - 3 = 17$$

Nome: _____ Data: ____ / ____ / ____

Percepção/Atenção

Vida de elefante

Observe os retângulos dispostos ao lado da imagem e completa a legenda com o número e a letra que servem para os localizar. Dos seis retângulos, apenas quatro podem ser encontrados no desenho.



Percepção/Atenção

Sequência de letras

Cada letra das sequências abaixo é a primeira letra de uma palavra. E cada sequência representa um grupo de palavras bastante conhecidas. Descubra qual é a próxima letra de cada uma das sequências.

U D T Q C _

D S T Q Q _

J F M A M _

