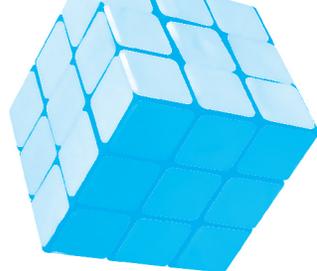
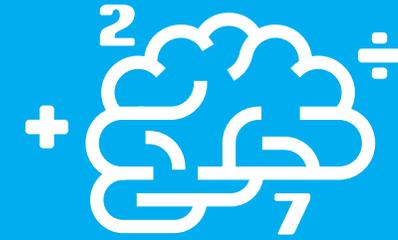


# Índice



	<b>INTRODUÇÃO</b> É importante treinar a mente	9
	<b>CAPÍTULO 1</b> Jogos de cálculo matemático	19
	<b>CAPÍTULO 2</b> Jogos de estratégia	27
	<b>CAPÍTULO 3</b> Jogos de memória sensorial	41
	<b>CAPÍTULO 4</b> Jogos de observação	65
	<b>CAPÍTULO 5</b> Jogos de concentração	71
	<b>CAPÍTULO 6</b> Jogos de linguagem	83
	<b>CAPÍTULO 7</b> Jogos de memória de longo prazo	105
	<b>CAPÍTULO 8</b> Jogos de azar	117
	<b>CAPÍTULO 9</b> Jogos de agilidade mental	127
	<b>CAPÍTULO 10</b> Jogos com crianças	141
	Índice de jogos	153



## *Capítulo 1*

# Jogos de cálculo matemático

Os exercícios de cálculo matemático costumam ter lugar marcado em qualquer livro de jogos para exercitar o cérebro. Não se trata, evidentemente, de preencher páginas e páginas com operações matemáticas, mas sim de reproduzir alguns problemas curiosos e divertidos, onde o cálculo e a lógica desempenham papéis importantes.

Mesmo que, tal como a maioria dos habitantes deste planeta, nunca tenha sido um amante apaixonado da matemática, não deve permitir que isso o impeça de brincar com ela. Nunca se sabe; talvez ela o surpreenda e lhe dê a conhecer o seu lado lúdico oculto - a faceta divertida dos números que muitas vezes desaparece “por magia” nas escolas e que tanto prejudica esta matéria raramente apreciada.

Nunca é tarde para descobrir que a matemática pode ser interessante e até divertida! Encontrará neste capítulo alguns jogos que o comprovam, mas existem muitíssimos mais.

**Dificuldade****Material**

- uma cartolina
- uma moeda grande

**Local do jogo**

sobre uma mesa grande ou no chão de um pátio ou divisão espaçosa, sem obstáculos

## 1. O sete e meio

Originalmente, este jogo tradicional consistia em lançar pedrinhas ao chão, mas pode também fazê-lo sobre uma mesa grande e com qualquer outro objeto (moedas, pedras planas, fichas, etc.). Se lhe adicionar um pouco de cálculo matemático simples, obterá a combinação perfeita para passar um bom serão.

### Instruções

Desenhe sobre a cartolina uma tabela grande, com cerca de 50 x 50 cm, e divida-a em quatro quadrados iguais. Em alternativa, poderá utilizar quatro folhas coladas. Numere os quadrados como no exemplo abaixo.

1	4
3	2

Coloque a cartolina em cima de uma mesa ou no chão e marque uma linha de lançamento a cerca de três metros de distância.

À vez, cada jogador faz três lançamentos da moeda (ou lança três moedas ao mesmo tempo). O objetivo é marcar sete pontos e meio ou aproximar-se tanto quanto possível desse valor, mas sem o ultrapassar – quem o fizer perde o jogo. Se a moeda cair sobre uma das linhas, o lançamento vale meio ponto; se cair dentro de um quadrado, soma o número de pontos nele inscrito.

Ganha quem obtiver sete pontos e meio, ou, caso ninguém o consiga, quem chegar mais perto desse valor. Pode haver mais do que um vencedor na mesma partida. Em caso de empate pode ser feito um lançamento de desempate, ganhando quem obtiver a pontuação mais elevada.

### Variantes/Observações

Este jogo permite realizar torneios simples, nos quais os participantes jogam em grupos de dois e/ou todos contra todos. O desafio pode assim prolongar-se durante alguns dias, proclamando-se campeão quem ganhar mais partidas.

## 2. Exato

Alguns dos jogos propostos podem incluir, para além da componente cognitiva, uma vertente psicomotora. Esteja ciente de que, por norma, os jogos estimulam múltiplas capacidades, para além de possuírem uma componente indispensável: a diversão.

### Instruções

Coloque as 25 latas agrupadas no chão e atribua um valor a cada uma, de 1 a 10. Pode seguir o esquema da figura abaixo, por exemplo. A cerca de dois metros da primeira fila de latas, marque uma linha de tiro. Cada jogador deverá posicionar-se nesse ponto e, a partir dele, lançar as três bolas de pingue-pongue, tentando introduzi-las nas latas (preferencialmente nas de maior pontuação), seja diretamente, provocando ricochete noutra lata ou fazendo-as saltar no chão. Ganha o jogo quem conseguir mais pontos.

3	10	9	2	8
4	7	6	4	1
5	3	1	5	10
2	9	4	8	3
7	1	6	2	5

### Variantes/Observações

Alternativamente às latas, pode utilizar metades de garrafas ou garrações de água devidamente recortados. Em vez de organizar as latas em forma de retângulo, pode colocá-las em losango, para que seja um pouco mais difícil acertar-lhes. As variações possíveis são quase infinitas: acrescentar mais latas, afastá-las ou traçar objetivos concretos, ver quem consegue chegar mais perto de um determinado número (o 20, por exemplo) sem o ultrapassar, entre muitas outras possibilidades.

**Dificuldade****Material**

- 25 latas grandes iguais (abertas) e
- três bolas de pingue-pongue (ou semelhantes)

**Local do jogo**

no chão de uma sala ampla ou de um terraço, ou sobre uma mesa

**Dificuldade**

varia consoante a série que tem de completar.

**Material**

– papel  
– lápis

**Local do jogo**

sobre uma mesa

## 7. As séries

Completar séries numéricas ou lógicas de todos os tipos é mais uma atividade recomendável para o cérebro. O grau de dificuldade pode variar muito, pelo que deverá ser adaptado às capacidades cognitivas dos jogadores.

### Instruções

O jogo consiste em completar, de forma lógica, uma série de elementos que podem ser números, palavras, polígonos ou qualquer outra coisa.

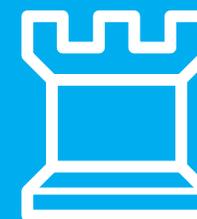
As séries numéricas são simples de organizar. Ao construí-las, pode optar por manter sempre a mesma relação entre os números que as compõem (como por exemplo, cada algarismo resultar de uma operação de multiplicação por 2) ou alternar entre duas operações (multiplicar por dois, subtrair um, multiplicar por dois, subtrair um, etc.).

Também se pode jogar com polígonos, em séries organizadas segundo o número de lados dessas formas, ou com qualquer conjunto de elementos cuja sequenciação tenha sempre uma lógica. Outra possibilidade é jogar com palavras, colocando quatro nomes de presidentes do País por ordem cronológica (direta ou inversa) e deixando o quinto nome por preencher, por exemplo.

### Variantes/Observações

É provável que tenha de considerar como certas algumas respostas lógicas de que não se lembrou durante a preparação do jogo. Haverá, seguramente, várias respostas que o surpreenderão.

Se os jogadores forem menos experientes, comece com jogos de escolha múltipla que consistam em completar séries de desenhos para as quais são dadas três ou quatro respostas possíveis. Uma vez assimilada a dinâmica do jogo, aumente a dificuldade e deixe de apresentar soluções possíveis para que cada um procure a resposta por si.



## Capítulo 2

# Jogos de estratégia

A maioria dos jogos de estratégia é praticada sobre tabuleiros de todas as formas e tamanhos imagináveis. Alguns destes jogos são antigos e provêm dos lugares mais remotos do planeta, porque o prazer de jogar e aprender através do jogo não é património de nenhuma cultura em particular, mas sim algo compartilhado por todas.

Se quer colocar à prova as suas capacidades de estratégia, encontrará aqui diversos jogos com os quais poderá passar um bom bocado na companhia de outras pessoas e travar duelos emocionantes onde, para ganhar, “vale tudo”: antecipar os movimentos do adversário, enganá-lo ou utilizar truques que conduzam à vitória final.

Se quiser simplificar as coisas, pode, em grande parte dos casos, substituir os tabuleiros de jogo por lápis e papel quadriculado. Mas se é um “faz-tudo” ou deseja exercitar as suas habilidades manuais, pode construir os seus próprios tabuleiros e até criar as peças.

Aqui fica um conselho “para campeões”: nunca menospreze as capacidades do seu rival se não quiser sofrer mais do que uma derrota.

**Dificuldade****Material**

- papel
- lápis

**Local do jogo**

sobre uma mesa

\* se se formarem várias equipas

## 8. Jogo do galo

Jogo de estratégia muito popular, flexível e adequado para todas as idades sem exceção. Permite realizar campeonatos de curta duração.

### Instruções

Numa folha de papel desenhe uma tabela de 3 x 3 com quadrados grandes.

Sorteia-se a ordem de participação e os jogadores escolhem os símbolos que vão colocar dentro das casas vazias: um utilizará cruces e o outro círculos.

O primeiro jogador insere a sua marca numa das casas. Depois, é a vez do segundo. Segue-se novamente o primeiro e assim vão procedendo, jogando à vez. O primeiro jogador a conseguir colocar três das suas marcas em linha (na vertical, horizontal ou diagonal) ganha o jogo. Se todas as casas ficarem completas sem que nenhum dos jogadores tenha conseguido fazer três em linha, há um empate.

Na vez seguinte, os jogadores podem trocar a ordem, iniciando a partida quem antes jogou em segundo.

### Variantes/Observações

Pode construir o seu próprio tabuleiro com cartolina dura e criar dez peças de dois tipos (que sejam diferentes na forma ou na cor).

Uma variante possível (e muito engraçada) deste jogo consiste em dar a cada participante apenas quatro peças. Depois de todas estarem colocadas sobre o tabuleiro, devem ser movidas para a única casa que fica vazia, até que um dos jogadores consiga fazer três em linha.

## 9. OX

Esta é uma curiosa e divertida variante do jogo do galo, onde a dificuldade se aguça. É jogada com tabuleiro.

### Instruções

Numa cartolina ou papel quadriculado, desenhe um tabuleiro com 5 x 4 quadrados e disponha as peças como no desenho abaixo. Por sorteio, decide-se quem dará início à partida e com que peças cada participante vai jogar.

À vez, cada jogador move uma das suas peças para uma casa livre adjacente. As peças podem mover-se na vertical ou na horizontal, e podem saltar por cima de outra peça, seja do próprio jogador ou do adversário. O primeiro jogador a conseguir alinhar três das suas peças de modo consecutivo, verticalmente ou horizontalmente, sagra-se vencedor.

X	O	X	O	X
O	X	O	X	O

### Variantes/Observações

As peças não podem ser “capturadas” de modo algum, nem movidas na diagonal. Se o número de participantes for suficiente, é possível organizar torneios ou jogar com um tabuleiro maior, mantendo uma disposição de peças inicial semelhante à da ilustração.

**Dificuldade****Material**

- tabuleiro de 5 x 4
- cinco peças de duas cores diferentes (ou 5 marcadas com um O e 5 com um X)

**Local do jogo**

sobre uma mesa