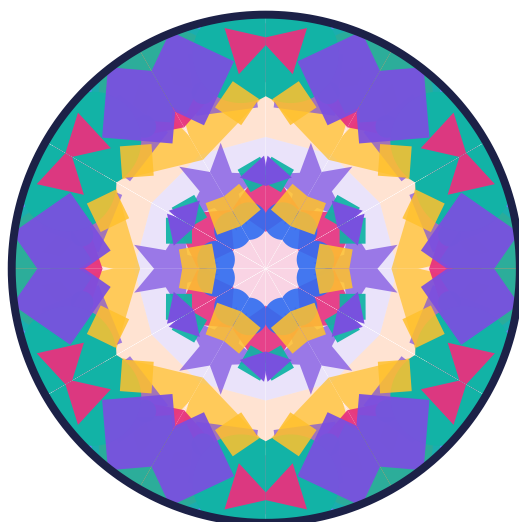




ABRIR SOMENTE NA AULA 1

Carta do Caleidoscópio

Para a turma do 4º ano · Desafio Caleidoscópio

..... dobre aqui

Turma,

esta carta ficou guardada até hoje.

Durante o ano, vocês descobriram que as peças de um caleidoscópio são sempre as mesmas, mas o desenho muda quando a gente gira.

Agora chegou a hora de usar tudo isso de verdade.

Começa hoje o Desafio Caleidoscópio: uma temporada de 9 aulas, com equipes fixas, desafios diferentes a cada semana, pontos, Créditos VIALI e uma Grande Final.

Nenhum desafio vai perguntar o que vocês sabem.

Eles vão mostrar o que vocês conseguem fazer juntos.

Uma dica: no meio do caminho, alguma coisa sempre pode girar.

Quando isso acontecer, olhem de novo.

Boa temporada!

o Caleidoscópio.

✎ Dobre ao meio com a impressão para dentro. Do lado de fora, escreva: “Para a turma do 4º ano · abrir só na Aula 1”.



Placar da Temporada

Aulas 2 a 8 · até 5 pontos por desafio · máximo de **35 pontos** por equipe

Equipe		D1	D2	D3	D4	D5	D6	Final	Total
		Sequência Coletiva	Mercado	Qual é a Regra?	Melhore o Processo	Central de Informações	Fragmentos do Todo	Final 360°	soma
A B C D E F	A Prisma								
	B Órbita								
	C Horizonte								
	D Espiral								
	E Mosaico								
	F Reflexo								

DESEMPATE

1º maior nota na **Final 360°** · 2º maior saldo de **Créditos VIALI** no Extrato.

O QUE PASSA DE UMA AULA PARA OUTRA

Só a equipe, os pontos e o saldo de Créditos.

META COLETIVA · 70% DOS PONTOS POSSÍVEIS

EQUIPES	3	4	5	6
POSSÍVEIS	105	140	175	210
META	74	98	123	147

Soma da turma: _____ pontos

V

Extrato VIALI

A

Prisma

Guardião dos Créditos: _____

AULA	O QUE ACONTECEU	ENTRADA (+)	SAÍDA (-)	SALDO
1	Abertura de conta	+5		5

Créditos não são pontos: compram pista, consulta, tentativa ou fichas. Anote cada entrada e saída na hora.

V

Extrato VIALI

B

Órbita

Guardião dos Créditos: _____

AULA	O QUE ACONTECEU	ENTRADA (+)	SAÍDA (-)	SALDO
1	Abertura de conta	+5		5

Créditos não são pontos: compram pista, consulta, tentativa ou fichas. Anote cada entrada e saída na hora.

V

Extrato VIALI

C

Horizonte

Guardião dos Créditos: _____

AULA	O QUE ACONTECEU	ENTRADA (+)	SAÍDA (-)	SALDO
1	Abertura de conta	+5		5

Créditos não são pontos: compram pista, consulta, tentativa ou fichas. Anote cada entrada e saída na hora.

V

Extrato VIALI

D

Espiral

Guardião dos Créditos: _____

AULA	O QUE ACONTECEU	ENTRADA (+)	SAÍDA (-)	SALDO
1	Abertura de conta	+5		5

Créditos não são pontos: compram pista, consulta, tentativa ou fichas. Anote cada entrada e saída na hora.

V

Extrato VIALI

E

Mosaico

Guardião dos Créditos: _____

AULA	O QUE ACONTECEU	ENTRADA (+)	SAÍDA (-)	SALDO
1	Abertura de conta	+5		5

Créditos não são pontos: compram pista, consulta, tentativa ou fichas. Anote cada entrada e saída na hora.

V

Extrato VIALI

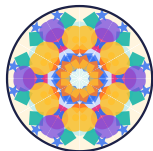
F

Reflexo

Guardião dos Créditos: _____

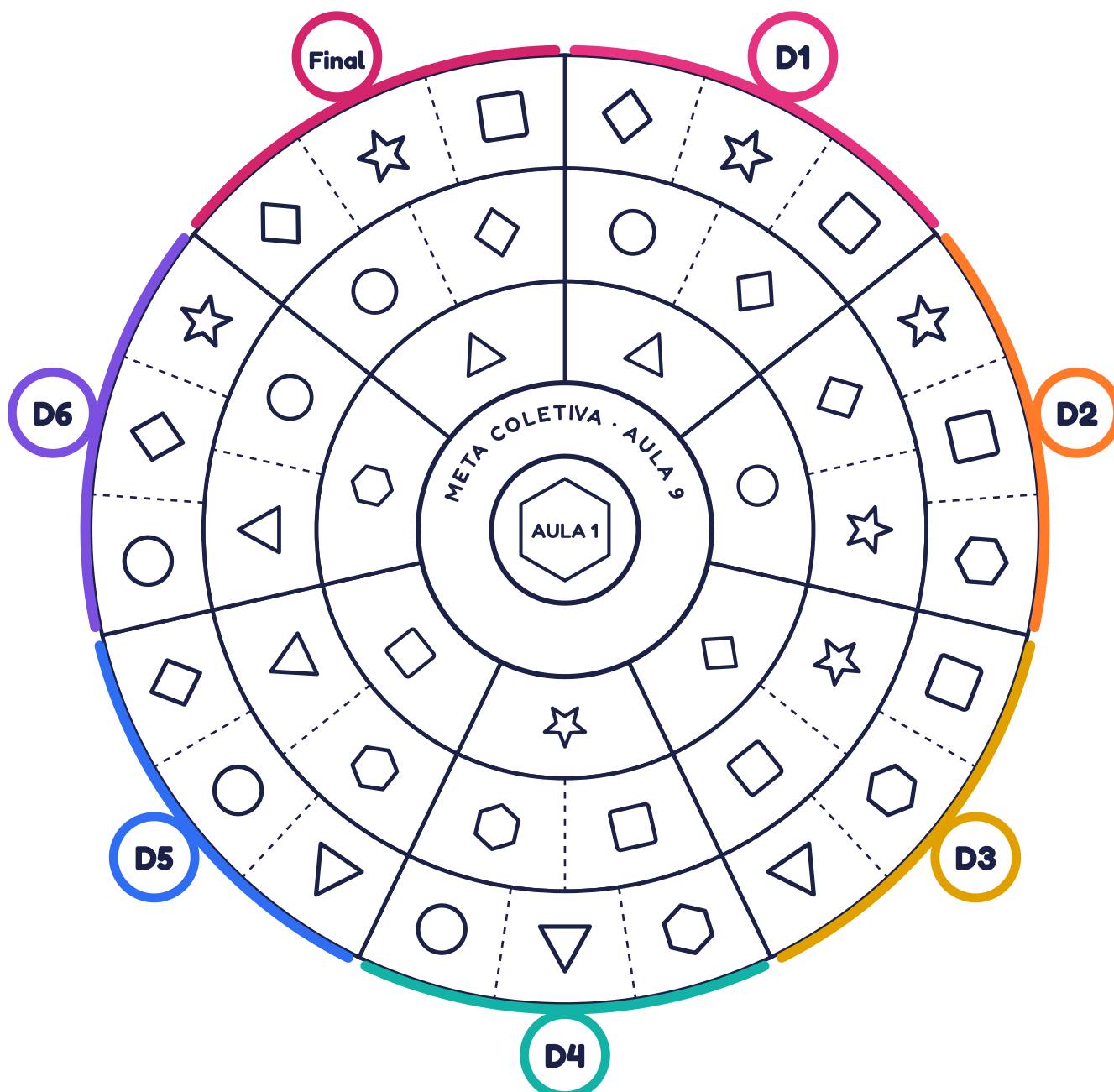
AULA	O QUE ACONTECEU	ENTRADA (+)	SAÍDA (-)	SALDO
1	Abertura de conta	+5		5

Créditos não são pontos: compram pista, consulta, tentativa ou fichas. Anote cada entrada e saída na hora.



Caleidoscópio Coletivo

Cada desafio pinta um setor. O desenho só fica completo se a turma chegar junto à meta.



Todas as equipes montaram o quadro do Giro? Pintem o **núcleo** do centro.

No fim de cada desafio, a turma pinta o setor dele (D1 a D6 e Final).

A soma da turma chegou a 70% dos pontos possíveis? Pintem o **anel da meta**: o Caleidoscópio está completo.

- **D1** Sequência Coletiva
 ● **D2** Mercado
 ● **D3** Qual é a Regra?
 ● **D4** Melhore o Processo
 ● **D5** Central de Informações
● **D6** Fragmentos do Todo
● **Final** Final 360°

A Prisma Baralho-Base · 36 cartas (1 a 36) · 4 cores × 4 formas

Usado nas Aulas 2, 4, 5, 7 e 8. Guarde cada baralho com a letra da equipe e confira as 36 cartas ao recolher.



B Órbita Baralho-Base · 36 cartas (1 a 36) · 4 cores × 4 formas

Usado nas Aulas 2, 4, 5, 7 e 8. Guarde cada baralho com a letra da equipe e confira as 36 cartas ao recolher.



C Horizonte Baralho-Base · 36 cartas (1 a 36) · 4 cores × 4 formas

Usado nas Aulas 2, 4, 5, 7 e 8. Guarde cada baralho com a letra da equipe e confira as 36 cartas ao recolher.



D Espiral Baralho-Base · 36 cartas (1 a 36) · 4 cores × 4 formas

Usado nas Aulas 2, 4, 5, 7 e 8. Guarde cada baralho com a letra da equipe e confira as 36 cartas ao recolher.



E Mosaico Baralho-Base · 36 cartas (1 a 36) · 4 cores × 4 formas

Usado nas Aulas 2, 4, 5, 7 e 8. Guarde cada baralho com a letra da equipe e confira as 36 cartas ao recolher.



F Reflexo Baralho-Base · 36 cartas (1 a 36) · 4 cores x 4 formas

Usado nas Aulas 2, 4, 5, 7 e 8. Guarde cada baralho com a letra da equipe e confira as 36 cartas ao recolher.



FRENTE · o professor lê a carta em voz alta no momento indicado na ficha da aula. O efeito de cada Giro está explicado na ficha da aula, no Guia do Professor.

GIRO Aula 1 Uma pista mudou GIRO! Chegou uma informação nova e uma das pistas deixou de valer. Leiam o cartão de Giro da equipe: ele diz qual pista sai e qual entra no lugar dela. Agora refaçam o quadro. G1a · O Quadro Incompleto	GIRO Aula 1 Troca de mãos GIRO! Quem estava mexendo nas peças agora não pode mais tocar nelas. Outra pessoa da equipe passa a montar, seguindo só o que os colegas falam. G1b · O Quadro Incompleto	GIRO Aula 2 Ao contrário GIRO! A partir de agora a sequência é decrescente: do maior número para o menor. Quem acha que tem o número mais alto começa. G2a · Sequência Coletiva
GIRO Aula 2 Relógio apertado GIRO! O tempo do nível caiu para 90 segundos. Se o tempo acabar antes da última carta, a tentativa não vale. G2b · Sequência Coletiva	GIRO Aula 2 Estrelas furam a fila GIRO! As cartas com estrela agora vão na frente: primeiro entram todas as estrelas, em ordem crescente. Depois entram todas as outras cartas, também em ordem crescente. G2c · Sequência Coletiva	GIRO Aula 3 Objetivo bônus GIRO! Abriu um objetivo bônus: losango + losango + círculo. Ele pode ficar no lugar de UM dos seus dois objetivos e vale os mesmos 2 pontos. Os losangos que estão nos kits passam a ter valor, e o Banco VIALI agora também vende losango por 3 (só tem 2 no estoque). G3a · Mercado
GIRO Aula 3 Estrela em alta GIRO! A estrela ficou mais valiosa. O Banco VIALI agora compra estrela por 2 e vende estrela por 4. As outras fichas continuam com o mesmo preço. G3b · Mercado	GIRO Aula 3 Mercado fecha antes GIRO! O mercado vai fechar 3 minutos antes do combinado. Façam as contas: o que ainda dá tempo de conseguir? G3c · Mercado	GIRO Aula 4 A regra ganhou uma exceção GIRO! A regra secreta mudou um pouquinho. Escutem com atenção: o professor vai ler o que mudou. A classificação das 6 cartas novas já segue a regra com essa mudança. G4a · Qual é a Regra?

VERSO · imprima esta página no verso da anterior (virar pela borda longa). Se imprimir só a frente, as cartas funcionam do mesmo jeito.



GIRO

Desafio Caleidoscópio



GIRO

Desafio Caleidoscópio



GIRO

Desafio Caleidoscópio



GIRO

Desafio Caleidoscópio



GIRO

Desafio Caleidoscópio



GIRO

Desafio Caleidoscópio



GIRO

Desafio Caleidoscópio



GIRO

Desafio Caleidoscópio



GIRO

Desafio Caleidoscópio

FRENTE · o professor lê a carta em voz alta no momento indicado na ficha da aula. O efeito de cada Giro está explicado na ficha da aula, no Guia do Professor.

GIRO Aula 4 Relógio da classificação GIRO! A classificação das 6 cartas novas precisa ser entregue em 3 minutos. Combinem quem confere antes de entregar. G4b · Qual é a Regra?	GIRO Aula 5 Conferência dupla GIRO! Cartas vermelhas agora precisam de conferência dupla: duas pessoas diferentes conferem cada carta vermelha antes da entrega. Item com carta vermelha sem conferência dupla não conta. G5a · Melhore o Processo	GIRO Aula 5 Uma função a menos GIRO! Uma função deixou de existir. Na rodada 2, uma pessoa da equipe sai da linha de produção e vira observadora: ela olha e pode falar, mas não toca nas cartas. G5b · Melhore o Processo
GIRO Aula 5 Ordem invertida GIRO! Na rodada 2, os pedidos que pedem ordem crescente passam a ser entregues em ordem decrescente. G5c · Melhore o Processo	GIRO Aula 6 Ponte interditada GIRO! A ponte entre D e F está interditada. Nenhuma rota pode passar por ela. Quem já tinha a rota precisa conferir se ela ainda vale. G6a · Central de Informações	GIRO Aula 6 Consulta-relâmpago GIRO! A partir de agora, cada consulta à Central dura só 10 segundos. Antes de mandar o Mensageiro, decidam exatamente o que ele precisa olhar. G6b · Central de Informações
GIRO Aula 7 Ajuda sem mostrar GIRO! Equipes que já entregaram o fragmento podem ajudar uma equipe que ainda está trabalhando, mas só falando: sem mostrar papel e sem tocar em nada. G7a · Fragmentos do Todo	GIRO Aula 7 Relógio da turma GIRO! A turma tem 4 minutos para juntar os fragmentos, montar a figura e ler a senha. Todo mundo junto! G7b · Fragmentos do Todo	GIRO Aula 8 Giro Final GIRO FINAL! Uma condição mudou. Abram o envelope 4: ele mostra o que mudou e qual parte da solução vocês precisam revisar. G8a · Final 360°

VERSO · imprima esta página no verso da anterior (virar pela borda longa). Se imprimir só a frente, as cartas funcionam do mesmo jeito.



GIRO

Desafio Caleidoscópio



GIRO

Desafio Caleidoscópio



GIRO

Desafio Caleidoscópio



GIRO

Desafio Caleidoscópio



GIRO

Desafio Caleidoscópio



GIRO

Desafio Caleidoscópio



GIRO

Desafio Caleidoscópio



GIRO

Desafio Caleidoscópio



GIRO

Desafio Caleidoscópio

FRENTE · o professor lê a carta em voz alta no momento indicado na ficha da aula. O efeito de cada Giro está explicado na ficha da aula, no Guia do Professor.

 GIRO Aula 8 Pistas esgotadas GIRO! A loja de pistas fechou. Daqui em diante ninguém pode comprar pistas. Consultas e segundas tentativas continuam valendo. G8b · Final 360°	 GIRO Aula 8 Últimos minutos GIRO! Faltam 8 minutos. Quem concluir as 4 etapas antes do fim garante o ponto extra de tempo. G8c · Final 360°	 GIRO livre Giro do professor Escreva uma mudança de regra para a sua turma.
 GIRO livre Giro do professor Escreva uma mudança de regra para a sua turma.	 GIRO livre Giro do professor Escreva uma mudança de regra para a sua turma.	 GIRO livre Giro do professor Escreva uma mudança de regra para a sua turma.
 GIRO livre Giro do professor Escreva uma mudança de regra para a sua turma.	 GIRO livre Giro do professor Escreva uma mudança de regra para a sua turma.	 GIRO livre Giro do professor Escreva uma mudança de regra para a sua turma.

VERSO · imprima esta página no verso da anterior (virar pela borda longa). Se imprimir só a frente, as cartas funcionam do mesmo jeito.



GIRO

Desafio Caleidoscópio



GIRO

Desafio Caleidoscópio



GIRO

Desafio Caleidoscópio



GIRO

Desafio Caleidoscópio



GIRO

Desafio Caleidoscópio



GIRO

Desafio Caleidoscópio



GIRO

Desafio Caleidoscópio



GIRO

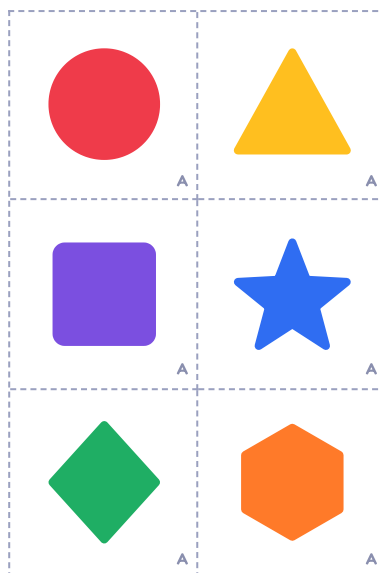
Desafio Caleidoscópio



GIRO

Desafio Caleidoscópio

	coluna da esquerda	coluna do meio	coluna da direita
linha de cima			
linha do meio			
linha de baixo			



Cartão de Giro

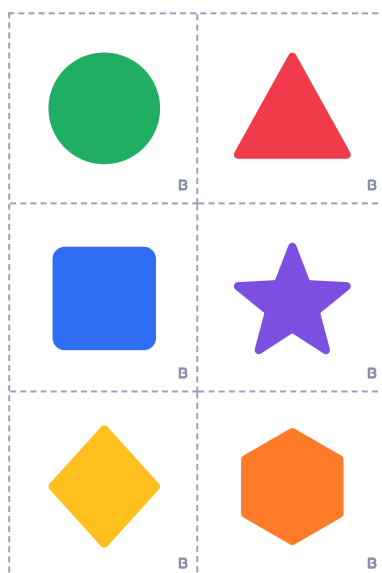
A Prisma

A pista 1 deixou de valer. No lugar dela, entra esta pista:

“O círculo vermelho fica logo à direita do hexágono laranja.”

Fica com o professor até o Giro.

	coluna da esquerda	coluna do meio	coluna da direita
linha de cima			
linha do meio			
linha de baixo			



Cartão de Giro

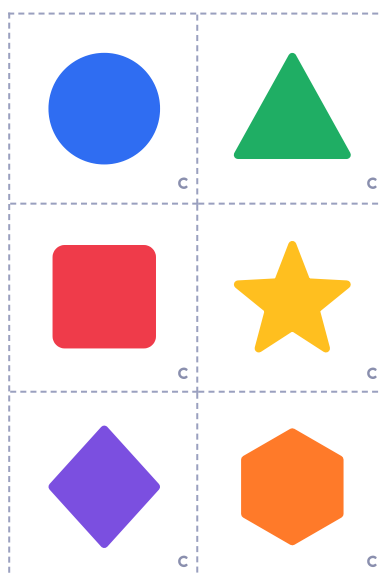
B Órbita

A pista 5 deixou de valer. No lugar dela, entra esta pista:

“O quadrado azul fica logo acima do hexágono laranja.”

Fica com o professor até o Giro.

	coluna da esquerda	coluna do meio	coluna da direita
linha de cima			
linha do meio			
linha de baixo			



Cartão de Giro

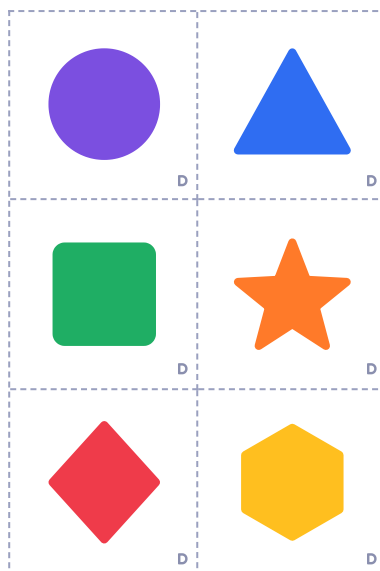
C Horizonte

A pista 6 deixou de valer. No lugar dela, entra esta pista:

“O círculo azul fica logo acima do triângulo verde.”

Fica com o professor até o Giro.

	coluna da esquerda	coluna do meio	coluna da direita
linha de cima			
linha do meio			
linha de baixo			

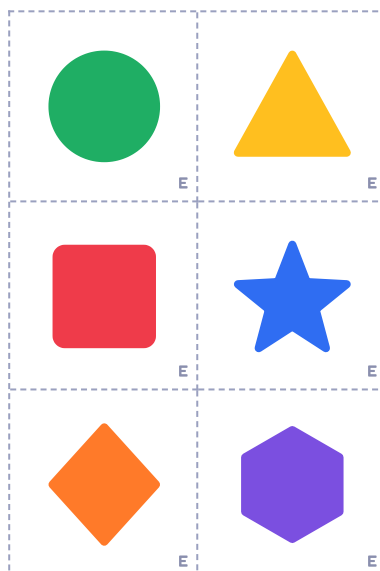
**Cartão de Giro****D** Espiral

A pista 1 deixou de valer.
No lugar dela, entra esta pista:

“O quadrado verde fica logo acima da estrela laranja.”

Fica com o professor até o Giro.

	coluna da esquerda	coluna do meio	coluna da direita
linha de cima			
linha do meio			
linha de baixo			

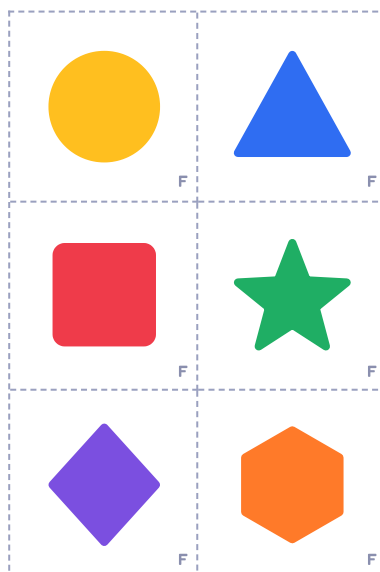
**Cartão de Giro****E** Mosaico

A pista 4 deixou de valer.
No lugar dela, entra esta pista:

“O hexágono roxo fica logo acima do círculo verde.”

Fica com o professor até o Giro.

	coluna da esquerda	coluna do meio	coluna da direita
linha de cima			
linha do meio			
linha de baixo			

**Cartão de Giro****F** Reflexo

A pista 5 deixou de valer.
No lugar dela, entra esta pista:

“O losango roxo fica logo à direita do triângulo azul.”

Fica com o professor até o Giro.

A pista 1	O hexágono laranja fica na coluna do meio.	D pista 1	O hexágono amarelo e a estrela laranja ficam na mesma linha.
A pista 2	O losango verde fica logo abaixo do círculo vermelho.	D pista 2	O quadrado verde fica logo à direita do triângulo azul.
A pista 3	O losango verde e a estrela azul ficam lado a lado, na mesma linha.	D pista 3	O quadrado verde fica na coluna da direita.
A pista 4	O triângulo amarelo fica logo acima do quadrado roxo.	D pista 4	O losango vermelho fica logo acima do hexágono amarelo.
A pista 5	A estrela azul fica no canto de baixo, à esquerda.	D pista 5	O círculo roxo fica no canto de baixo, à direita.
A pista 6	O triângulo amarelo não fica em nenhum canto.	D pista 6	A coluna do meio tem três peças: está completa.
B pista 1	O círculo verde e o triângulo vermelho ficam lado a lado, na mesma linha.	E pista 1	O triângulo amarelo fica na linha de cima.
B pista 2	Não tem nenhuma peça no canto de cima, à esquerda.	E pista 2	O quadrado vermelho fica logo à direita do círculo verde.
B pista 3	A coluna da direita tem só uma peça.	E pista 3	O losango laranja fica no meio da coluna da direita.
B pista 4	A estrela roxa fica na linha do meio.	E pista 4	O hexágono roxo fica logo acima do losango laranja.
B pista 5	O hexágono laranja fica logo acima do quadrado azul.	E pista 5	A estrela azul e o losango laranja ficam na mesma linha.
B pista 6	O triângulo vermelho fica logo abaixo do losango amarelo.	E pista 6	A coluna da esquerda tem três peças: está completa.
C pista 1	O hexágono laranja e o triângulo verde ficam na mesma coluna.	F pista 1	O losango roxo fica na linha do meio.
C pista 2	A estrela amarela fica na linha do meio.	F pista 2	O círculo amarelo fica logo acima do quadrado vermelho.
C pista 3	O losango roxo fica no meio da coluna da esquerda.	F pista 3	O hexágono laranja fica no canto de cima, à direita.
C pista 4	O losango roxo fica logo acima do quadrado vermelho.	F pista 4	O círculo amarelo fica em um dos cantos.
C pista 5	O triângulo verde fica em um dos cantos.	F pista 5	O triângulo azul fica logo abaixo do hexágono laranja.
C pista 6	O círculo azul fica logo abaixo do triângulo verde.	F pista 6	A estrela verde e o círculo amarelo ficam na mesma coluna.

Cada aluno recebe uma tira. Regra central: Ninguém mostra o cartão. Cada um só pode dizer o que a sua pista fala.

Nível 1 A 1 carta por aluno 3 min por tentativa 2 tentativas Falas gerais permitidas. Ordem crescente · nível concluído = 1 ponto	Nível 1 B 1 carta por aluno 3 min por tentativa 2 tentativas Falas gerais permitidas. Ordem crescente · nível concluído = 1 ponto	Nível 1 C 1 carta por aluno 3 min por tentativa 2 tentativas Falas gerais permitidas. Ordem crescente · nível concluído = 1 ponto
Nível 2 A 2 cartas por aluno 3 min por tentativa 2 tentativas Falas gerais permitidas. Ordem crescente · nível concluído = 1 ponto	Nível 2 B 2 cartas por aluno 3 min por tentativa 2 tentativas Falas gerais permitidas. Ordem crescente · nível concluído = 1 ponto	Nível 2 C 2 cartas por aluno 3 min por tentativa 2 tentativas Falas gerais permitidas. Ordem crescente · nível concluído = 1 ponto
Nível 3 A 2 cartas por aluno 3 min por tentativa 2 tentativas Silêncio total. Só dois gestos: mão aberta (espera) e polegar para cima (pode ir). Ordem crescente · nível concluído = 1 ponto	Nível 3 B 2 cartas por aluno 3 min por tentativa 2 tentativas Silêncio total. Só dois gestos: mão aberta (espera) e polegar para cima (pode ir). Ordem crescente · nível concluído = 1 ponto	Nível 3 C 2 cartas por aluno 3 min por tentativa 2 tentativas Silêncio total. Só dois gestos: mão aberta (espera) e polegar para cima (pode ir). Ordem crescente · nível concluído = 1 ponto
Nível 4 A 3 cartas por aluno 4 min por tentativa 2 tentativas Silêncio e mãos na mesa: depois de cada carta jogada, todos colocam as duas mãos na mesa antes da próxima jogada. Os dois gestos continuam valendo. Ordem crescente · nível concluído = 1 ponto	Nível 4 B 3 cartas por aluno 4 min por tentativa 2 tentativas Silêncio e mãos na mesa: depois de cada carta jogada, todos colocam as duas mãos na mesa antes da próxima jogada. Os dois gestos continuam valendo. Ordem crescente · nível concluído = 1 ponto	Nível 4 C 3 cartas por aluno 4 min por tentativa 2 tentativas Silêncio e mãos na mesa: depois de cada carta jogada, todos colocam as duas mãos na mesa antes da próxima jogada. Os dois gestos continuam valendo. Ordem crescente · nível concluído = 1 ponto
Nível 5 A 3 cartas por aluno 4 min por tentativa 2 tentativas GIRO Regras do nível 4 + a carta de Giro lida pelo professor. Ordem crescente · nível concluído = 1 ponto	Nível 5 B 3 cartas por aluno 4 min por tentativa 2 tentativas GIRO Regras do nível 4 + a carta de Giro lida pelo professor. Ordem crescente · nível concluído = 1 ponto	Nível 5 C 3 cartas por aluno 4 min por tentativa 2 tentativas GIRO Regras do nível 4 + a carta de Giro lida pelo professor. Ordem crescente · nível concluído = 1 ponto

Nível 1 D 1 carta por aluno 3 min por tentativa 2 tentativas Falas gerais permitidas. Ordem crescente · nível concluído = 1 ponto	Nível 1 E 1 carta por aluno 3 min por tentativa 2 tentativas Falas gerais permitidas. Ordem crescente · nível concluído = 1 ponto	Nível 1 F 1 carta por aluno 3 min por tentativa 2 tentativas Falas gerais permitidas. Ordem crescente · nível concluído = 1 ponto
Nível 2 D 2 cartas por aluno 3 min por tentativa 2 tentativas Falas gerais permitidas. Ordem crescente · nível concluído = 1 ponto	Nível 2 E 2 cartas por aluno 3 min por tentativa 2 tentativas Falas gerais permitidas. Ordem crescente · nível concluído = 1 ponto	Nível 2 F 2 cartas por aluno 3 min por tentativa 2 tentativas Falas gerais permitidas. Ordem crescente · nível concluído = 1 ponto
Nível 3 D 2 cartas por aluno 3 min por tentativa 2 tentativas Silêncio total. Só dois gestos: mão aberta (espera) e polegar para cima (pode ir). Ordem crescente · nível concluído = 1 ponto	Nível 3 E 2 cartas por aluno 3 min por tentativa 2 tentativas Silêncio total. Só dois gestos: mão aberta (espera) e polegar para cima (pode ir). Ordem crescente · nível concluído = 1 ponto	Nível 3 F 2 cartas por aluno 3 min por tentativa 2 tentativas Silêncio total. Só dois gestos: mão aberta (espera) e polegar para cima (pode ir). Ordem crescente · nível concluído = 1 ponto
Nível 4 D 3 cartas por aluno 4 min por tentativa 2 tentativas Silêncio e mãos na mesa: depois de cada carta jogada, todos colocam as duas mãos na mesa antes da próxima jogada. Os dois gestos continuam valendo. Ordem crescente · nível concluído = 1 ponto	Nível 4 E 3 cartas por aluno 4 min por tentativa 2 tentativas Silêncio e mãos na mesa: depois de cada carta jogada, todos colocam as duas mãos na mesa antes da próxima jogada. Os dois gestos continuam valendo. Ordem crescente · nível concluído = 1 ponto	Nível 4 F 3 cartas por aluno 4 min por tentativa 2 tentativas Silêncio e mãos na mesa: depois de cada carta jogada, todos colocam as duas mãos na mesa antes da próxima jogada. Os dois gestos continuam valendo. Ordem crescente · nível concluído = 1 ponto
Nível 5 D 3 cartas por aluno 4 min por tentativa 2 tentativas GIRO Regras do nível 4 + a carta de Giro lida pelo professor. Ordem crescente · nível concluído = 1 ponto	Nível 5 E 3 cartas por aluno 4 min por tentativa 2 tentativas GIRO Regras do nível 4 + a carta de Giro lida pelo professor. Ordem crescente · nível concluído = 1 ponto	Nível 5 F 3 cartas por aluno 4 min por tentativa 2 tentativas GIRO Regras do nível 4 + a carta de Giro lida pelo professor. Ordem crescente · nível concluído = 1 ponto

Sequência Coletiva

Coloquem as cartas no centro em ordem crescente **sem dizer números**.

✓ Pode falar

“Acho que ainda não é minha vez.”

“Talvez alguém tenha alguma coisa antes de mim.”

“Vou jogar.”

“Pode ir.”

“Espera um pouco.”

✗ Não pode

- ◆ Dizer números ou pedaços de números (“é um vinte e pouco”).
- ◆ Dizer palavras de tamanho: pequeno, grande, alto, baixo, perto, longe.
- ◆ Mostrar a carta ou deixar que alguém veja.
- ◆ Contar em voz alta, batucar contando ou mostrar quantidades com os dedos.
- ◆ Combinar códigos secretos para números (ex.: “se eu coçar a cabeça é porque é baixo”).

Entre um nível e outro, a equipe pode conversar sobre estratégia (por exemplo, esperar mais antes de jogar), sem falar números.

🕒 Ficha rápida do professor · Sequência Coletiva

NÍVEL	CARTAS/ALUNO	TEMPO	RESTRIÇÃO
1	1	3 min	Falas gerais permitidas.
2	2	3 min	Falas gerais permitidas.
3	2	3 min	Silêncio total. Só dois gestos: mão aberta (espera) e polegar para cima (pode ir).
4	3	4 min	Silêncio e mãos na mesa: depois de cada carta jogada, todos colocam as duas mãos na mesa antes da próxima jogada. Os dois gestos continuam valendo.
5	3	4 min	Regras do nível 4 + a carta de Giro lida pelo professor.

ERRO

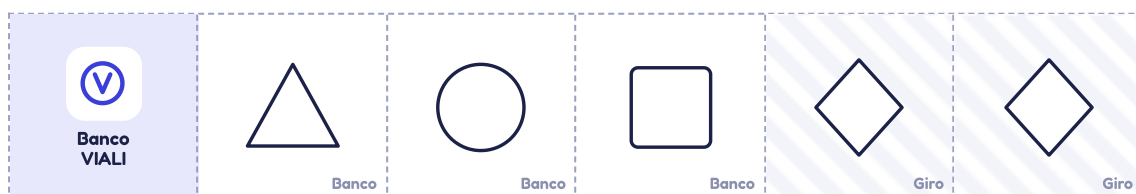
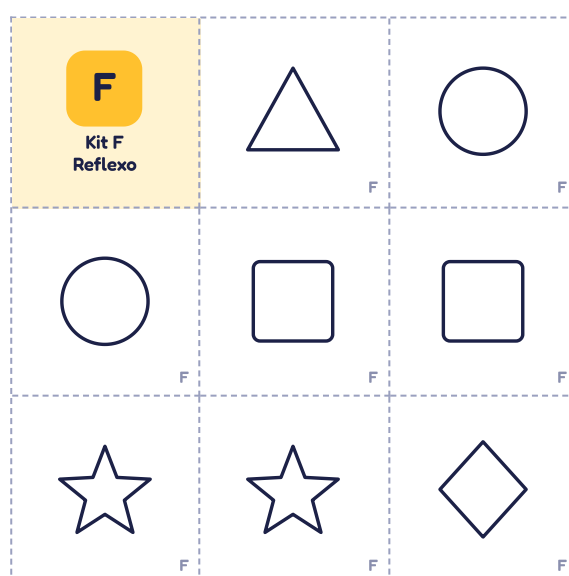
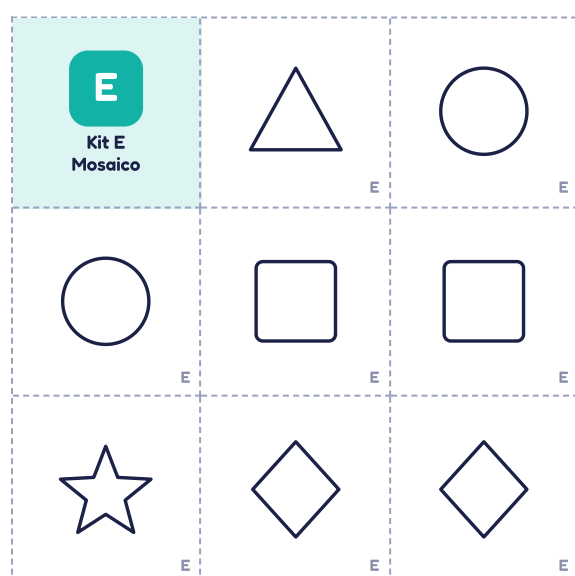
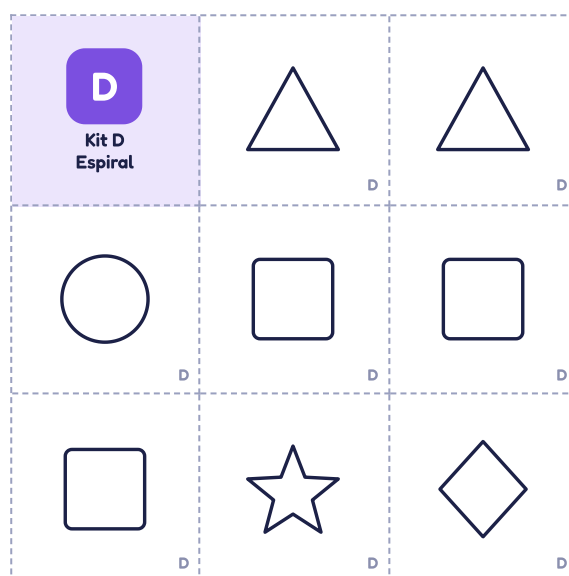
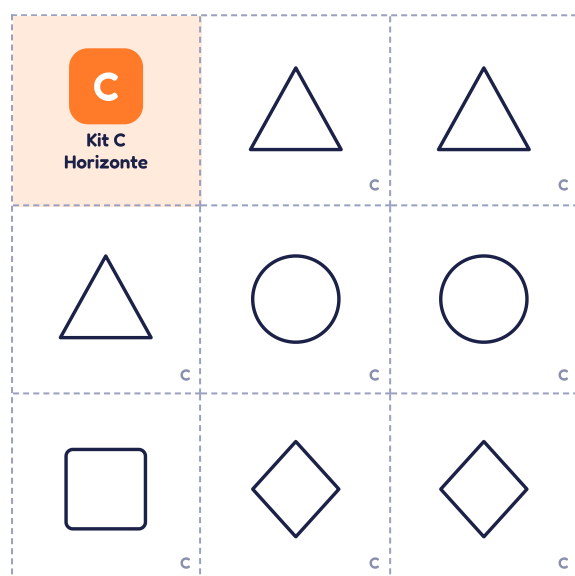
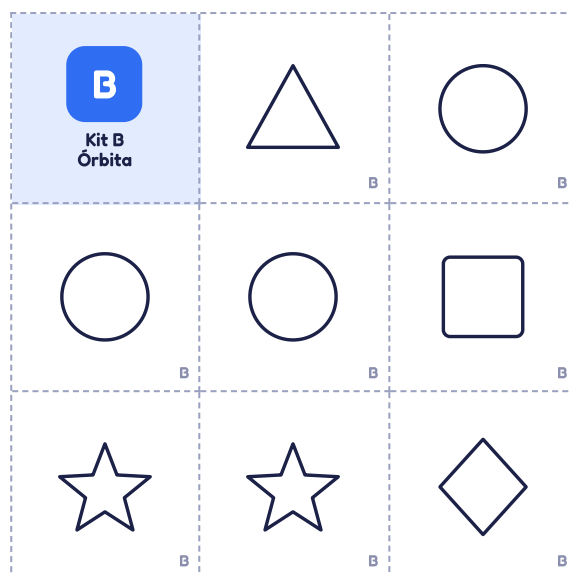
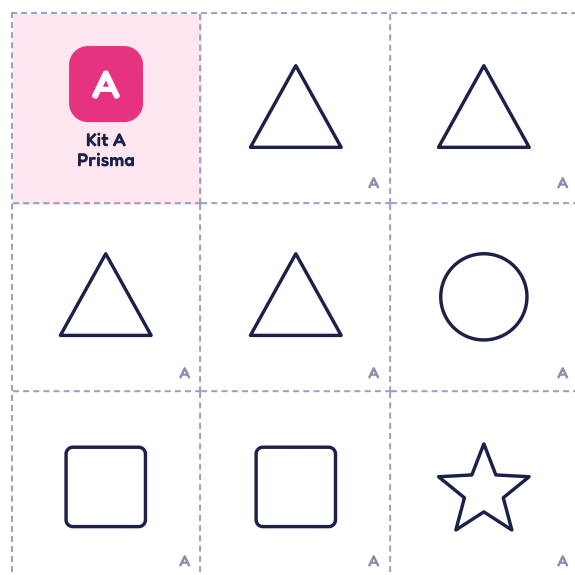
Erro = alguém ainda tinha uma carta que deveria vir antes da carta jogada: na ordem crescente, um número menor; no Giro G2a, um número maior; no Giro G2c, uma estrela (ou um número menor do mesmo grupo). Também é erro quebrar a regra de fala ou deixar o tempo acabar.

PONTOS E CRÉDITOS

1 ponto por nível concluído (máx. 5). Nível 5 concluído: +2 Créditos no Extrato. 2 tentativas por nível; perdeu as duas, segue para o próximo.

GIRO NO NÍVEL 5

G2a Ao contrário · **G2b** Relógio apertado · **G2c** Estrelas furam a fila



Estoque inicial do Banco: 1 triângulo, 1 círculo, 1 quadrado. Os 2 losangos marcados “Giro” só entram no estoque com a carta G3a.

Objetivo 1

A Prisma



Levem estas 3 fichas e este cartão ao professor · 2 pontos

Objetivo 2

A Prisma



Levem estas 3 fichas e este cartão ao professor · 2 pontos

Objetivo 1

B Órbita



Levem estas 3 fichas e este cartão ao professor · 2 pontos

Objetivo 2

B Órbita



Levem estas 3 fichas e este cartão ao professor · 2 pontos

Objetivo 1

C Horizonte



Levem estas 3 fichas e este cartão ao professor · 2 pontos

Objetivo 2

C Horizonte



Levem estas 3 fichas e este cartão ao professor · 2 pontos

Objetivo 1

D Espiral



Levem estas 3 fichas e este cartão ao professor · 2 pontos

Objetivo 2

D Espiral



Levem estas 3 fichas e este cartão ao professor · 2 pontos

Objetivo 1

E Mosaico



Levem estas 3 fichas e este cartão ao professor · 2 pontos

Objetivo 2

E Mosaico



Levem estas 3 fichas e este cartão ao professor · 2 pontos

Objetivo 1

F Reflexo



Levem estas 3 fichas e este cartão ao professor · 2 pontos

Objetivo 2

F Reflexo



Levem estas 3 fichas e este cartão ao professor · 2 pontos

Objetivo bônus

↻ só depois do Giro G3a



Fica no lugar de UM dos dois objetivos · 2 pontos

Banco VIALI · preços

Ⓥ

O Banco vende 1 ficha por

3

O Banco compra 1 ficha por

1

Só vende o que tem no estoque. Saldo mínimo no fim: 5 Créditos.

Por equipe: 2 cédulas de 5 e 8 de 1. Caixa do Banco: 10 de 1. Nesta folha: 12 de 5 e 36 de 1.

5 CRÉDITO VIALI vale 5	5 CRÉDITO VIALI vale 5	5 CRÉDITO VIALI vale 5	5 CRÉDITO VIALI vale 5
5 CRÉDITO VIALI vale 5	5 CRÉDITO VIALI vale 5	5 CRÉDITO VIALI vale 5	5 CRÉDITO VIALI vale 5
5 CRÉDITO VIALI vale 5	5 CRÉDITO VIALI vale 5	5 CRÉDITO VIALI vale 5	5 CRÉDITO VIALI vale 5
1 CRÉDITO VIALI vale 1	1 CRÉDITO VIALI vale 1	1 CRÉDITO VIALI vale 1	1 CRÉDITO VIALI vale 1
1 CRÉDITO VIALI vale 1	1 CRÉDITO VIALI vale 1	1 CRÉDITO VIALI vale 1	1 CRÉDITO VIALI vale 1
1 CRÉDITO VIALI vale 1	1 CRÉDITO VIALI vale 1	1 CRÉDITO VIALI vale 1	1 CRÉDITO VIALI vale 1
1 CRÉDITO VIALI vale 1	1 CRÉDITO VIALI vale 1	1 CRÉDITO VIALI vale 1	1 CRÉDITO VIALI vale 1
1 CRÉDITO VIALI vale 1	1 CRÉDITO VIALI vale 1	1 CRÉDITO VIALI vale 1	1 CRÉDITO VIALI vale 1
1 CRÉDITO VIALI vale 1	1 CRÉDITO VIALI vale 1	1 CRÉDITO VIALI vale 1	1 CRÉDITO VIALI vale 1
1 CRÉDITO VIALI vale 1	1 CRÉDITO VIALI vale 1	1 CRÉDITO VIALI vale 1	1 CRÉDITO VIALI vale 1
1 CRÉDITO VIALI vale 1	1 CRÉDITO VIALI vale 1	1 CRÉDITO VIALI vale 1	1 CRÉDITO VIALI vale 1
1 CRÉDITO VIALI vale 1	1 CRÉDITO VIALI vale 1	1 CRÉDITO VIALI vale 1	1 CRÉDITO VIALI vale 1



Registro de trocas A Prisma

com quem	deu	recebeu	Créditos (+/-)	saldo

Registro de trocas B Órbita

com quem	deu	recebeu	Créditos (+/-)	saldo

Registro de trocas C Horizonte

com quem	deu	recebeu	Créditos (+/-)	saldo

Registro de trocas D Espiral

com quem	deu	recebeu	Créditos (+/-)	saldo

Registro de trocas E Mosaico

com quem	deu	recebeu	Créditos (+/-)	saldo

Registro de trocas F Reflexo

com quem	deu	recebeu	Créditos (+/-)	saldo

5 fichas por equipe + 2 extras (custam 1 Crédito cada, máximo 2). O professor devolve a ficha marcada: ✓ entra · ✗ não entra, sem falar.

A Tentativa 1 Esta carta entra? carta nº ☐ ✓ ☐ ✗	B Tentativa 1 Esta carta entra? carta nº ☐ ✓ ☐ ✗	C Tentativa 1 Esta carta entra? carta nº ☐ ✓ ☐ ✗	D Tentativa 1 Esta carta entra? carta nº ☐ ✓ ☐ ✗	E Tentativa 1 Esta carta entra? carta nº ☐ ✓ ☐ ✗	F Tentativa 1 Esta carta entra? carta nº ☐ ✓ ☐ ✗
A Tentativa 2 Esta carta entra? carta nº ☐ ✓ ☐ ✗	B Tentativa 2 Esta carta entra? carta nº ☐ ✓ ☐ ✗	C Tentativa 2 Esta carta entra? carta nº ☐ ✓ ☐ ✗	D Tentativa 2 Esta carta entra? carta nº ☐ ✓ ☐ ✗	E Tentativa 2 Esta carta entra? carta nº ☐ ✓ ☐ ✗	F Tentativa 2 Esta carta entra? carta nº ☐ ✓ ☐ ✗
A Tentativa 3 Esta carta entra? carta nº ☐ ✓ ☐ ✗	B Tentativa 3 Esta carta entra? carta nº ☐ ✓ ☐ ✗	C Tentativa 3 Esta carta entra? carta nº ☐ ✓ ☐ ✗	D Tentativa 3 Esta carta entra? carta nº ☐ ✓ ☐ ✗	E Tentativa 3 Esta carta entra? carta nº ☐ ✓ ☐ ✗	F Tentativa 3 Esta carta entra? carta nº ☐ ✓ ☐ ✗
A Tentativa 4 Esta carta entra? carta nº ☐ ✓ ☐ ✗	B Tentativa 4 Esta carta entra? carta nº ☐ ✓ ☐ ✗	C Tentativa 4 Esta carta entra? carta nº ☐ ✓ ☐ ✗	D Tentativa 4 Esta carta entra? carta nº ☐ ✓ ☐ ✗	E Tentativa 4 Esta carta entra? carta nº ☐ ✓ ☐ ✗	F Tentativa 4 Esta carta entra? carta nº ☐ ✓ ☐ ✗
A Tentativa 5 Esta carta entra? carta nº ☐ ✓ ☐ ✗	B Tentativa 5 Esta carta entra? carta nº ☐ ✓ ☐ ✗	C Tentativa 5 Esta carta entra? carta nº ☐ ✓ ☐ ✗	D Tentativa 5 Esta carta entra? carta nº ☐ ✓ ☐ ✗	E Tentativa 5 Esta carta entra? carta nº ☐ ✓ ☐ ✗	F Tentativa 5 Esta carta entra? carta nº ☐ ✓ ☐ ✗
A Extra · 1 Crédito Esta carta entra? carta nº ☐ ✓ ☐ ✗	B Extra · 1 Crédito Esta carta entra? carta nº ☐ ✓ ☐ ✗	C Extra · 1 Crédito Esta carta entra? carta nº ☐ ✓ ☐ ✗	D Extra · 1 Crédito Esta carta entra? carta nº ☐ ✓ ☐ ✗	E Extra · 1 Crédito Esta carta entra? carta nº ☐ ✓ ☐ ✗	F Extra · 1 Crédito Esta carta entra? carta nº ☐ ✓ ☐ ✗
A Extra · 1 Crédito Esta carta entra? carta nº ☐ ✓ ☐ ✗	B Extra · 1 Crédito Esta carta entra? carta nº ☐ ✓ ☐ ✗	C Extra · 1 Crédito Esta carta entra? carta nº ☐ ✓ ☐ ✗	D Extra · 1 Crédito Esta carta entra? carta nº ☐ ✓ ☐ ✗	E Extra · 1 Crédito Esta carta entra? carta nº ☐ ✓ ☐ ✗	F Extra · 1 Crédito Esta carta entra? carta nº ☐ ✓ ☐ ✗

Ficha de hipótese

A Prisma

💡 A regra secreta é:

Uma frase só. Vale 2 pontos se separar as 36 cartas do mesmo jeito que a regra.

Classificação

já com o Giro

 carta nº _____
☐ entra ☐ não entra

 carta nº _____
☐ entra ☐ não entra

 carta nº _____
☐ entra ☐ não entra

 carta nº _____
☐ entra ☐ não entra

 carta nº _____
☐ entra ☐ não entra

 carta nº _____
☐ entra ☐ não entra

Ficha de hipótese

B Órbita

💡 A regra secreta é:

Uma frase só. Vale 2 pontos se separar as 36 cartas do mesmo jeito que a regra.

Classificação

já com o Giro

 carta nº _____
☐ entra ☐ não entra

 carta nº _____
☐ entra ☐ não entra

 carta nº _____
☐ entra ☐ não entra

 carta nº _____
☐ entra ☐ não entra

 carta nº _____
☐ entra ☐ não entra

 carta nº _____
☐ entra ☐ não entra

Ficha de hipótese

C Horizonte

💡 A regra secreta é:

Uma frase só. Vale 2 pontos se separar as 36 cartas do mesmo jeito que a regra.

Classificação

já com o Giro

 carta nº _____
☐ entra ☐ não entra

 carta nº _____
☐ entra ☐ não entra

 carta nº _____
☐ entra ☐ não entra

 carta nº _____
☐ entra ☐ não entra

 carta nº _____
☐ entra ☐ não entra

 carta nº _____
☐ entra ☐ não entra

Ficha de hipótese

D Espiral

💡 A regra secreta é:

Uma frase só. Vale 2 pontos se separar as 36 cartas do mesmo jeito que a regra.

Classificação

já com o Giro

 carta nº _____
☐ entra ☐ não entra

 carta nº _____
☐ entra ☐ não entra

 carta nº _____
☐ entra ☐ não entra

 carta nº _____
☐ entra ☐ não entra

 carta nº _____
☐ entra ☐ não entra

 carta nº _____
☐ entra ☐ não entra

Ficha de hipótese

E Mosaico

💡 A regra secreta é:

Uma frase só. Vale 2 pontos se separar as 36 cartas do mesmo jeito que a regra.

Classificação

já com o Giro

 carta nº _____
☐ entra ☐ não entra

 carta nº _____
☐ entra ☐ não entra

 carta nº _____
☐ entra ☐ não entra

 carta nº _____
☐ entra ☐ não entra

 carta nº _____
☐ entra ☐ não entra

 carta nº _____
☐ entra ☐ não entra

Ficha de hipótese

F Reflexo

💡 A regra secreta é:

Uma frase só. Vale 2 pontos se separar as 36 cartas do mesmo jeito que a regra.

Classificação

já com o Giro

 carta nº _____
☐ entra ☐ não entra

 carta nº _____
☐ entra ☐ não entra

 carta nº _____
☐ entra ☐ não entra

 carta nº _____
☐ entra ☐ não entra

 carta nº _____
☐ entra ☐ não entra

 carta nº _____
☐ entra ☐ não entra

Pedido A · Par de Cor**A**

Entreguem duplas de cartas da MESMA COR, com FORMAS DIFERENTES. O número menor fica à esquerda.

- 1 Mesma cor
- 2 formas diferentes
- 3 número da esquerda menor que o da direita.

E D 1 item = 1 dupla na Bandeja que cumpre as 3 condições.

Pedido B · Par de Forma**B**

Entreguem duplas de cartas da MESMA FORMA, com CORES DIFERENTES. O número menor fica à esquerda.

- 1 Mesma forma
- 2 cores diferentes
- 3 número da esquerda menor que o da direita.

E D 1 item = 1 dupla na Bandeja que cumpre as 3 condições.

Pedido C · Par e Ímpar da Mesma Cor**C**

Entreguem duplas de cartas da MESMA COR, sendo um número PAR e um número ÍMPAR. O número menor fica à esquerda.

- 1 Mesma cor
- 2 um par e um ímpar
- 3 número da esquerda menor que o da direita.

E D 1 item = 1 dupla na Bandeja que cumpre as 3 condições.

Pedido D · Par e Ímpar da Mesma Forma**D**

Entreguem duplas de cartas da MESMA FORMA, sendo um número PAR e um número ÍMPAR. O número menor fica à esquerda.

- 1 Mesma forma
- 2 um par e um ímpar
- 3 número da esquerda menor que o da direita.

E D 1 item = 1 dupla na Bandeja que cumpre as 3 condições.

Pedido E · Par de Cor ao Contrário**E**

Entreguem duplas de cartas da MESMA COR, com FORMAS DIFERENTES. O número MAIOR fica à esquerda.

- 1 Mesma cor
- 2 formas diferentes
- 3 número da esquerda maior que o da direita.

E D 1 item = 1 dupla na Bandeja que cumpre as 3 condições.

Pedido F · Par de Forma ao Contrário**F**

Entreguem duplas de cartas da MESMA FORMA, com CORES DIFERENTES. O número MAIOR fica à esquerda.

- 1 Mesma forma
- 2 cores diferentes
- 3 número da esquerda maior que o da direita.

E D 1 item = 1 dupla na Bandeja que cumpre as 3 condições.

Quadro de Registro

Meta de melhoria = $R1 + 30\%$, arredondando para cima (tabela no Guia). Pontos: $6/9/12$ itens na melhor rodada = $1/2/3$ · R2 maior que R1 = +1 · bateu a meta = +1 e +2 Créditos.

EQUIPE	PEDIDO	R1 (ITENS CORRETOS)	META DE MELHORIA	R2 (ITENS CORRETOS)	MELHOR RODADA	PONTOS	CRÉDITOS
A Prisma	A						
B Órbita	B						
C Horizonte	C						
D Espiral	D						
E Mosaico	E						
F Reflexo	F						

Um jogo de 7 cartões por equipe. Com 4 integrantes, usem só os cartões 1 a 4; os cartões 5, 6 e 7 entram com equipes maiores.

1 A Separador Vira as cartas do monte e separa em montinhos pelo que o pedido manda igualar (cor ou forma). sempre	1 B Separador Vira as cartas do monte e separa em montinhos pelo que o pedido manda igualar (cor ou forma). sempre	1 C Separador Vira as cartas do monte e separa em montinhos pelo que o pedido manda igualar (cor ou forma). sempre	1 D Separador Vira as cartas do monte e separa em montinhos pelo que o pedido manda igualar (cor ou forma). sempre	1 E Separador Vira as cartas do monte e separa em montinhos pelo que o pedido manda igualar (cor ou forma). sempre	1 F Separador Vira as cartas do monte e separa em montinhos pelo que o pedido manda igualar (cor ou forma). sempre
2 A Ordenador Pega cartas de um mesmo montinho, forma a dupla que cumpre a diferença pedida e coloca na ordem certa. sempre	2 B Ordenador Pega cartas de um mesmo montinho, forma a dupla que cumpre a diferença pedida e coloca na ordem certa. sempre	2 C Ordenador Pega cartas de um mesmo montinho, forma a dupla que cumpre a diferença pedida e coloca na ordem certa. sempre	2 D Ordenador Pega cartas de um mesmo montinho, forma a dupla que cumpre a diferença pedida e coloca na ordem certa. sempre	2 E Ordenador Pega cartas de um mesmo montinho, forma a dupla que cumpre a diferença pedida e coloca na ordem certa. sempre	2 F Ordenador Pega cartas de um mesmo montinho, forma a dupla que cumpre a diferença pedida e coloca na ordem certa. sempre
3 A Conferente Confere as três condições do pedido. Dupla certa segue; dupla errada volta para o Ordenador. sempre	3 B Conferente Confere as três condições do pedido. Dupla certa segue; dupla errada volta para o Ordenador. sempre	3 C Conferente Confere as três condições do pedido. Dupla certa segue; dupla errada volta para o Ordenador. sempre	3 D Conferente Confere as três condições do pedido. Dupla certa segue; dupla errada volta para o Ordenador. sempre	3 E Conferente Confere as três condições do pedido. Dupla certa segue; dupla errada volta para o Ordenador. sempre	3 F Conferente Confere as três condições do pedido. Dupla certa segue; dupla errada volta para o Ordenador. sempre
4 A Entregador É o único que coloca duplas na Bandeja de Entrega e conta em voz alta: "uma, duas, três..." sempre	4 B Entregador É o único que coloca duplas na Bandeja de Entrega e conta em voz alta: "uma, duas, três..." sempre	4 C Entregador É o único que coloca duplas na Bandeja de Entrega e conta em voz alta: "uma, duas, três..." sempre	4 D Entregador É o único que coloca duplas na Bandeja de Entrega e conta em voz alta: "uma, duas, três..." sempre	4 E Entregador É o único que coloca duplas na Bandeja de Entrega e conta em voz alta: "uma, duas, três..." sempre	4 F Entregador É o único que coloca duplas na Bandeja de Entrega e conta em voz alta: "uma, duas, três..." sempre
5 A Abastecedor Vira as cartas do monte e entrega ao Separador uma de cada vez (com 5 ou mais integrantes, o Separador não vira cartas). a partir de 5 integrantes	5 B Abastecedor Vira as cartas do monte e entrega ao Separador uma de cada vez (com 5 ou mais integrantes, o Separador não vira cartas). a partir de 5 integrantes	5 C Abastecedor Vira as cartas do monte e entrega ao Separador uma de cada vez (com 5 ou mais integrantes, o Separador não vira cartas). a partir de 5 integrantes	5 D Abastecedor Vira as cartas do monte e entrega ao Separador uma de cada vez (com 5 ou mais integrantes, o Separador não vira cartas). a partir de 5 integrantes	5 E Abastecedor Vira as cartas do monte e entrega ao Separador uma de cada vez (com 5 ou mais integrantes, o Separador não vira cartas). a partir de 5 integrantes	5 F Abastecedor Vira as cartas do monte e entrega ao Separador uma de cada vez (com 5 ou mais integrantes, o Separador não vira cartas). a partir de 5 integrantes
6 A Segundo Ordenador Trabalha ao lado do Ordenador, com outros montinhos, para a linha não parar. a partir de 6 integrantes	6 B Segundo Ordenador Trabalha ao lado do Ordenador, com outros montinhos, para a linha não parar. a partir de 6 integrantes	6 C Segundo Ordenador Trabalha ao lado do Ordenador, com outros montinhos, para a linha não parar. a partir de 6 integrantes	6 D Segundo Ordenador Trabalha ao lado do Ordenador, com outros montinhos, para a linha não parar. a partir de 6 integrantes	6 E Segundo Ordenador Trabalha ao lado do Ordenador, com outros montinhos, para a linha não parar. a partir de 6 integrantes	6 F Segundo Ordenador Trabalha ao lado do Ordenador, com outros montinhos, para a linha não parar. a partir de 6 integrantes
7 A Registrador Observa onde a linha trava, anota na Bandeja e, na pausa, propõe uma mudança. Não toca em cartas durante a rodada. a partir de 7 integrantes	7 B Registrador Observa onde a linha trava, anota na Bandeja e, na pausa, propõe uma mudança. Não toca em cartas durante a rodada. a partir de 7 integrantes	7 C Registrador Observa onde a linha trava, anota na Bandeja e, na pausa, propõe uma mudança. Não toca em cartas durante a rodada. a partir de 7 integrantes	7 D Registrador Observa onde a linha trava, anota na Bandeja e, na pausa, propõe uma mudança. Não toca em cartas durante a rodada. a partir de 7 integrantes	7 E Registrador Observa onde a linha trava, anota na Bandeja e, na pausa, propõe uma mudança. Não toca em cartas durante a rodada. a partir de 7 integrantes	7 F Registrador Observa onde a linha trava, anota na Bandeja e, na pausa, propõe uma mudança. Não toca em cartas durante a rodada. a partir de 7 integrantes

Bandeja de Entrega A Prisma

Pedido A · Par de Cor · Mesma cor · formas diferentes · número da esquerda menor que o da direita.

VAGAS COMUNS · 1 A 16

🔄 CONFERÊNCIA DUPLA · SÓ COM O GIRO G5A

E	1	D
E	2	D
E	3	D
E	4	D
E	5	D
E	6	D
E	7	D
E	8	D

E	9	D
E	10	D
E	11	D
E	12	D
E	13	D
E	14	D
E	15	D
E	16	D

E	17	D
E	18	D
E	19	D
E	20	D
E	21	D
E	22	D
E	23	D
E	24	D

Bandeja de Entrega B Órbita

Pedido B · Par de Forma · Mesma forma · cores diferentes · número da esquerda menor que o da direita.

VAGAS COMUNS · 1 A 16

🔄 CONFERÊNCIA DUPLA · SÓ COM O GIRO G5A

E	1	D
E	2	D
E	3	D
E	4	D
E	5	D
E	6	D
E	7	D
E	8	D

E	9	D
E	10	D
E	11	D
E	12	D
E	13	D
E	14	D
E	15	D
E	16	D

E	17	D
E	18	D
E	19	D
E	20	D
E	21	D
E	22	D
E	23	D
E	24	D

Bandeja de Entrega **C** Horizonte

Pedido C · Par e Ímpar da Mesma Cor · Mesma cor · um par e um ímpar · número da esquerda menor que o da direita.

VAGAS COMUNS · 1 A 16

🔄 CONFERÊNCIA DUPLA · SÓ COM O GIRO G5A

E	1	D
E	2	D
E	3	D
E	4	D
E	5	D
E	6	D
E	7	D
E	8	D

E	9	D
E	10	D
E	11	D
E	12	D
E	13	D
E	14	D
E	15	D
E	16	D

E	17	D
E	18	D
E	19	D
E	20	D
E	21	D
E	22	D
E	23	D
E	24	D

Bandeja de Entrega **D** Espiral

Pedido D · Par e Ímpar da Mesma Forma · Mesma forma · um par e um ímpar · número da esquerda menor que o da direita.

VAGAS COMUNS · 1 A 16

🔄 CONFERÊNCIA DUPLA · SÓ COM O GIRO G5A

E	1	D
E	2	D
E	3	D
E	4	D
E	5	D
E	6	D
E	7	D
E	8	D

E	9	D
E	10	D
E	11	D
E	12	D
E	13	D
E	14	D
E	15	D
E	16	D

E	17	D
E	18	D
E	19	D
E	20	D
E	21	D
E	22	D
E	23	D
E	24	D

Bandeja de Entrega E Mosaico

Pedido E · Par de Cor ao Contrário · Mesma cor · formas diferentes · número da esquerda maior que o da direita.

VAGAS COMUNS · 1 A 16

🔄 CONFERÊNCIA DUPLA · SÓ COM O GIRO G5A

E	1	D
E	2	D
E	3	D
E	4	D
E	5	D
E	6	D
E	7	D
E	8	D

E	9	D
E	10	D
E	11	D
E	12	D
E	13	D
E	14	D
E	15	D
E	16	D

E	17	D
E	18	D
E	19	D
E	20	D
E	21	D
E	22	D
E	23	D
E	24	D

Bandeja de Entrega F Reflexo

Pedido F · Par de Forma ao Contrário · Mesma forma · cores diferentes · número da esquerda maior que o da direita.

VAGAS COMUNS · 1 A 16

🔄 CONFERÊNCIA DUPLA · SÓ COM O GIRO G5A

E	1	D
E	2	D
E	3	D
E	4	D
E	5	D
E	6	D
E	7	D
E	8	D

E	9	D
E	10	D
E	11	D
E	12	D
E	13	D
E	14	D
E	15	D
E	16	D

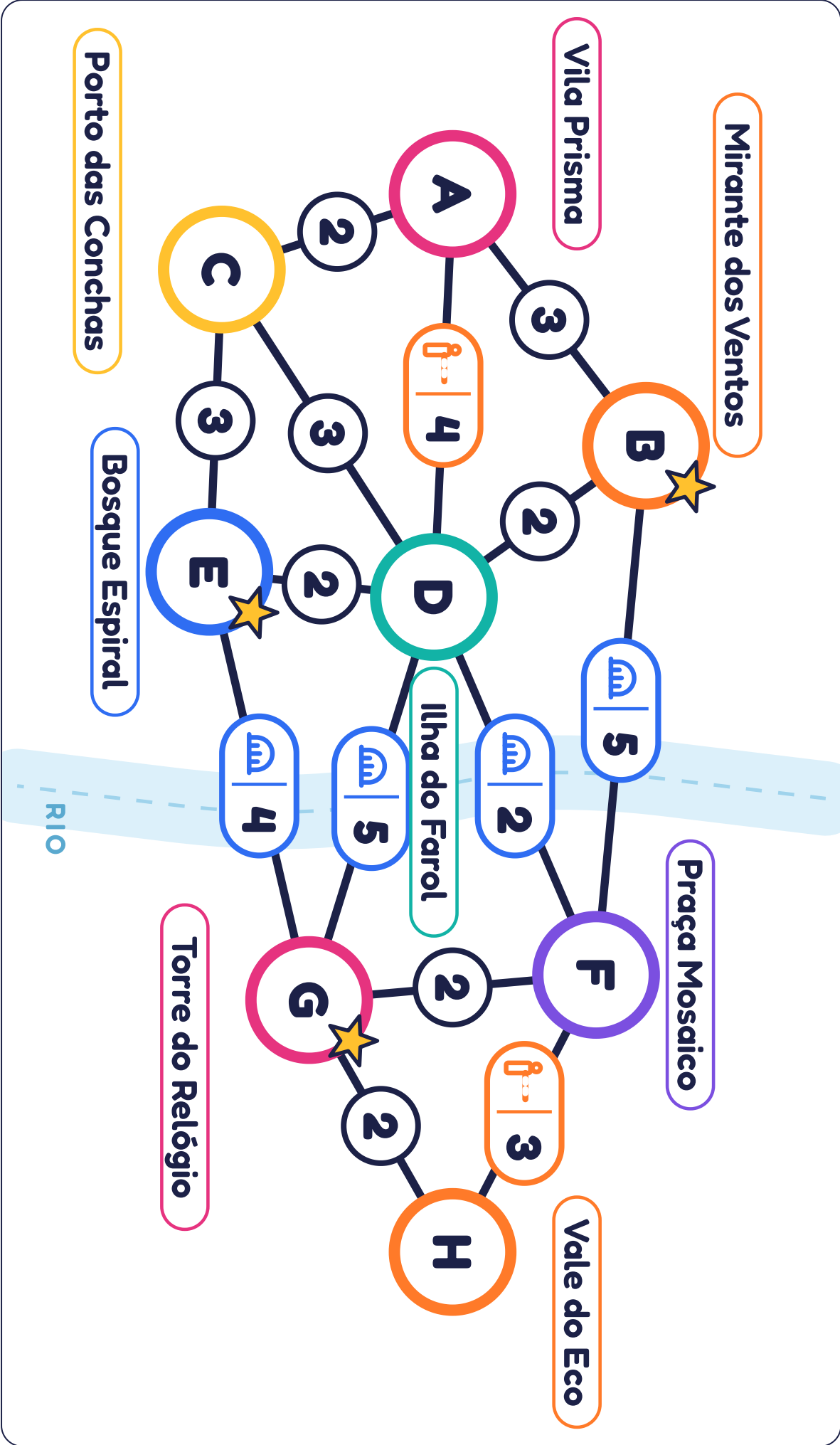
E	17	D
E	18	D
E	19	D
E	20	D
E	21	D
E	22	D
E	23	D
E	24	D

Arquipélago Caleidoscópio

20 segundos por consulta

olhar e voltar: não leve papel

3 consultas grátis · extra = 1 Crédito



3 custo do trecho

🌉 ponte

🚧 pedágio

★ posto

rio (separa oeste e leste)

Rota = lugares ligados por trechos, sem repetir lugar. Custo = soma dos trechos.

Ficha de Missão A

A Prisma

Levem o carregamento da Vila Prisma até a Praça Mosaico passando por pelo menos um posto ★, gastando no máximo 7.

Saída A · Vila Prisma

Chegada F · Praça Mosaico

Máximo 7

Rota: _____ Custo: _____

ROTA FINAL (DEPOIS DO GIRO)

Rota: _____ Custo: _____

dobre aqui

Depois do Giro

A ponte entre D e F está interditada. Novo custo máximo: 8

Dobre esta aba para cima, cobrindo a “Rota final”. Só abram quando o professor ler o Giro.

Ficha de Missão C

C Horizonte

Levem o carregamento do Porto das Conchas até a Praça Mosaico passando por pelo menos um posto ★, gastando no máximo 7.

Saída C · Porto das Conchas

Chegada F · Praça Mosaico

Máximo 7

Rota: _____ Custo: _____

ROTA FINAL (DEPOIS DO GIRO)

Rota: _____ Custo: _____

dobre aqui

Depois do Giro

A ponte entre D e F está interditada. Novo custo máximo: 9

Dobre esta aba para cima, cobrindo a “Rota final”. Só abram quando o professor ler o Giro.

Ficha de Missão E

E Mosaico

Levem o carregamento da Praça Mosaico até a Vila Prisma passando pelo Porto das Conchas, gastando no máximo 7.

Saída F · Praça Mosaico

Chegada A · Vila Prisma

Máximo 7

Rota: _____ Custo: _____

ROTA FINAL (DEPOIS DO GIRO)

Rota: _____ Custo: _____

dobre aqui

Depois do Giro

A ponte entre D e F está interditada. Novo custo máximo: 11

Dobre esta aba para cima, cobrindo a “Rota final”. Só abram quando o professor ler o Giro.

Ficha de Missão B

B Órbita

Levem o carregamento do Vale do Eco até a Ilha do Farol sem passar por nenhum pedágio, gastando no máximo 6.

Saída H · Vale do Eco

Chegada D · Ilha do Farol

Máximo 6

Rota: _____ Custo: _____

ROTA FINAL (DEPOIS DO GIRO)

Rota: _____ Custo: _____

dobre aqui

Depois do Giro

A ponte entre D e F está interditada. Novo custo máximo: 7

Dobre esta aba para cima, cobrindo a “Rota final”. Só abram quando o professor ler o Giro.

Ficha de Missão D

D Espiral

Levem o carregamento do Bosque Espiral até o Vale do Eco passando pela Ilha do Farol, gastando no máximo 7.

Saída E · Bosque Espiral

Chegada H · Vale do Eco

Máximo 7

Rota: _____ Custo: _____

ROTA FINAL (DEPOIS DO GIRO)

Rota: _____ Custo: _____

dobre aqui

Depois do Giro

A ponte entre D e F está interditada. Novo custo máximo: 9

Dobre esta aba para cima, cobrindo a “Rota final”. Só abram quando o professor ler o Giro.

Ficha de Missão F

F Reflexo

Levem o carregamento do Mirante dos Ventos até o Bosque Espiral passando pela Praça Mosaico, gastando no máximo 9.

Saída B · Mirante dos Ventos

Chegada E · Bosque Espiral

Máximo 9

Rota: _____ Custo: _____

ROTA FINAL (DEPOIS DO GIRO)

Rota: _____ Custo: _____

dobre aqui

Depois do Giro

A ponte entre D e F está interditada. Novo custo máximo: 11

Dobre esta aba para cima, cobrindo a “Rota final”. Só abram quando o professor ler o Giro.



As Pipas do Festival

Missão A · retoma Aula 1 · O Quadro Incompleto

A Prisma

Quatro amigos levaram quatro pipas de cores diferentes: azul, vermelha, amarela e verde. Cada integrante recebe uma pista e não pode mostrá-la: só pode falar o que ela diz. Descubram a cor da pipa de cada amigo. (Se a equipe tiver menos de 5 pessoas, alguém fica com duas pistas; se tiver mais, alguém fica sem pista e anota as conclusões.)

Lia _____ Téo _____

Nina _____ Rafa _____

Escrevam o nome de cada amigo com a cor da sua pipa.

A · pista 1

A pipa da Lia não é azul nem verde.

A · pista 2

A pipa do Téo não é vermelha.

A · pista 3

A pipa verde é da Nina ou do Rafa.

A · pista 4

A pipa do Rafa não é verde nem amarela.

A · pista 5

A pipa do Téo não é azul.



O Pacote da Banca

Missão B · retoma Aula 3 · Mercado

B Órbita

A Banca vende fichas: ▲ custa 1, ● custa 2, ■ custa 3 e ★ custa 5. Montem um pacote que cumpra TODAS as condições abaixo e escrevam quantas fichas de cada tipo ele tem.

▲ custa 1 ● custa 2 ■ custa 3 ★ custa 5

1. O pacote tem exatamente 6 fichas.
2. O pacote custa exatamente 15.
3. Há mais ● do que ▲.
4. Há pelo menos uma ★.
5. Há pelo menos um ■.

NOSSO PACOTE

▲ quantidade _____

● quantidade _____

■ quantidade _____

★ quantidade _____

custo total _____



A Porta das Cartas

Missão C · retoma Aula 4 · Qual é a Regra?

C Horizonte

Separem do Baralho-Base as cartas listadas. Algumas passam pela porta e outras não. Descubram a regra da porta e depois digam quais das 6 cartas novas passam.

Passam 12 14 20 32 34

Não passam 2 9 10 21 28

Cartas novas 4 6 16 19 35 36

A REGRA DA PORTA É

CARTAS NOVAS QUE PASSAM

D

A Fila do Desfile

Missão D · retoma Aula 2 · Sequência Coletiva

D Espiral

Separem do Baralho-Base as cartas 3, 8, 15, 20, 25 e 34. Distribuem as 6 pistas entre os integrantes; cada um lê a sua em voz alta. Montem a fila do desfile da esquerda para a direita, de modo que todas as pistas sejam verdadeiras.

Cartas

3

8

15

20

25

34

1º	2º	3º	4º	5º	6º

Escrevam os números das cartas na ordem da fila, da esquerda para a direita.

D · pista 1

A estrela amarela vem antes do quadrado verde (não precisa ser logo antes).

D · pista 2

A estrela amarela não fica em nenhuma ponta da fila.

D · pista 3

O círculo vermelho vem logo depois da estrela vermelha.

D · pista 4

O triângulo azul vem logo depois do quadrado verde.

D · pista 5

A estrela amarela vem antes do círculo vermelho (não precisa ser logo antes).

D · pista 6

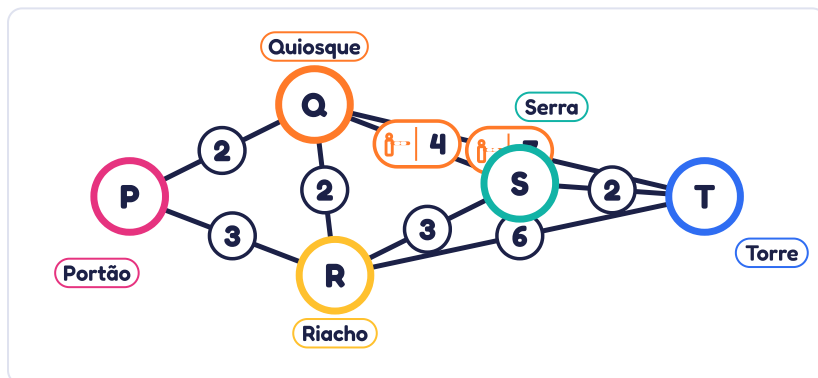
E

A Trilha do Parque

Missão E · retoma Aula 6 · Central de Informações

E Mosaico

Encontrem a trilha mais barata do Portão até a Torre SEM passar por nenhum pedágio. Escrevam os lugares na ordem e o custo total.



NOSSA TRILHA

custo total

💰 = pedágio (proibido nesta missão)

F

O Quadro Escondido

Missão F · retoma Aula 1 · O Quadro Incompleto (sem mostrar)

F Reflexo

Só o Descritor vê o Quadro Escondido (cartão dobrado). Ele não pode mostrar, apontar, tocar nas cartas nem dizer números: só pode falar cores, formas e posições. Os outros pegam cartas do Baralho-Base e montam o quadro numa grade de 3 × 3 sobre a mesa. Casas vazias ficam vazias.

Quadro Escondido

Só o Descritor abre. Dobre na linha pontilhada e entregue fechado.



REGRA DO DESCRITOR

- ◆ Não mostra, não aponta, não toca.
- ◆ Não diz números.
- ◆ Só fala cores, formas e posições.

Cada casa precisa ter uma carta com a cor e a forma certas (o número da carta não importa). Casas vazias precisam estar vazias.

Recorte cada peça pelo contorno de fora (triângulo + aba). **Dobre a aba para trás** na linha do meio: a letra fica no verso. Guarde as peças com você e entregue cada uma só quando a missão estiver certa.



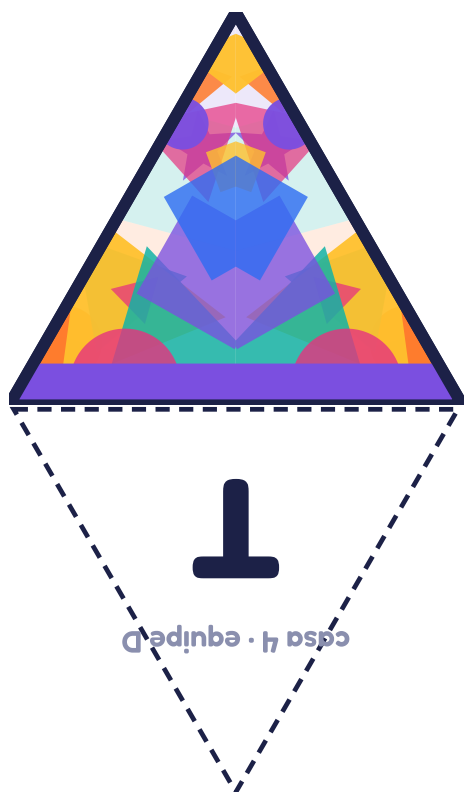
A Prisma
dobre a letra para trás



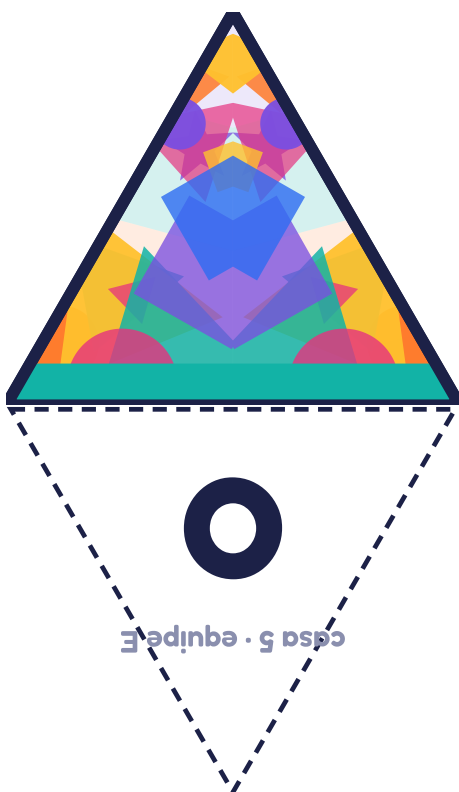
B Órbita
dobre a letra para trás



C Horizonte
dobre a letra para trás



D Espiral
dobre a letra para trás



E Mosaico
dobre a letra para trás

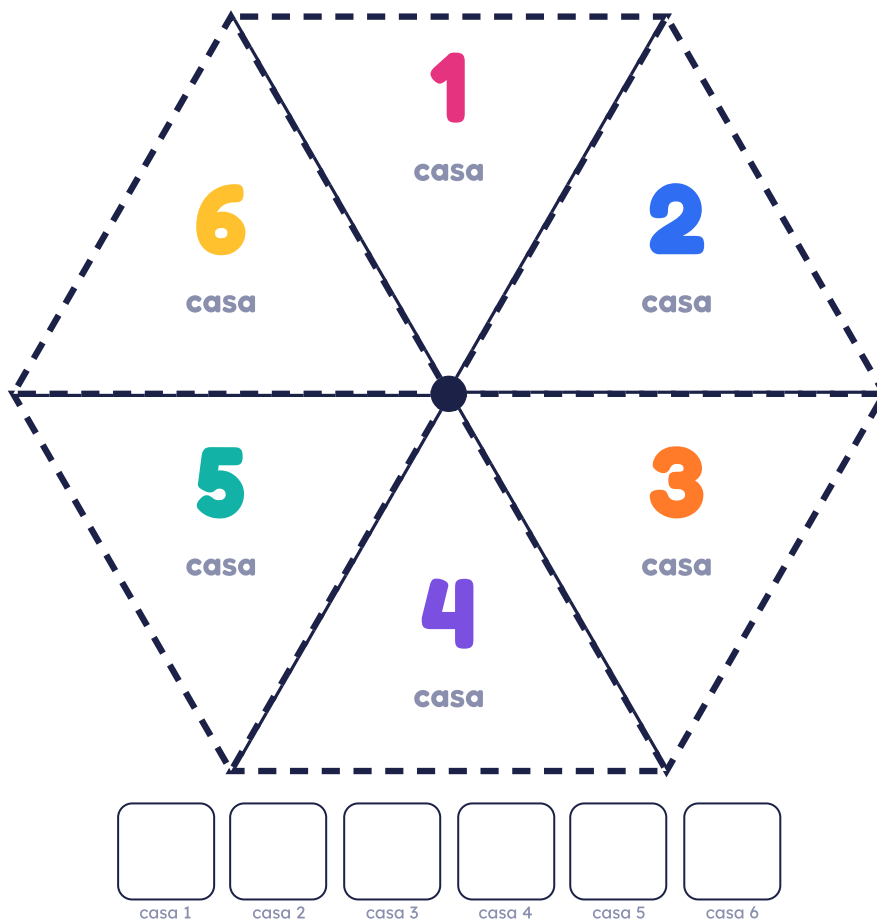


F Reflexo
dobre a letra para trás

BASE DA MANDALA · FIXE NO QUADRO OU NUMA MESA CENTRAL

Fragmentos do Todo

Cada equipe coloca o seu triângulo na casa certa, com a ponta no centro. As letras do verso, lidas da casa 1 à 6, formam a senha.



PISTAS DE COMPRA · 2 CRÉDITOS CADA, NO MÁXIMO 1 POR EQUIPE (FICAM COM O PROFESSOR)

Pista de compra A Prisma 2

Comecem pelo Rafa: depois de juntar as pistas, só sobram duas cores possíveis para ele.

Pista de compra B Órbita 2

O pacote tem só uma ★ e só um ■. Agora faltam 4 fichas que custam 7 juntas.

Pista de compra C Horizonte 2

A cor importa, mas não é só a cor: olhem também se o número é par ou ímpar.

Pista de compra D Espiral 2

O quadrado verde e o triângulo azul andam juntos, e a estrela vermelha e o círculo vermelho também. Pensem em dois blocos de duas cartas.

Pista de compra E Mosaico 2

A trilha certa passa pelo Riacho e pela Serra.

Pista de compra F Reflexo 2

Combinem um jeito de dizer as casas, por exemplo: "linha de cima, coluna do meio". Há 5 cartas e 4 casas vazias.

Dossiê A



Prisma

Recorte os 4 envelopes. Cada um vai num envelope comum (ou folha dobrada) com o número. Envelope 1: recorte também as 5 tiras.

1 Envelope 1 · Informação

A

Envelope 1. Cada integrante recebe uma tira de pista e não pode mostrá-la: só falar. Juntem as pistas e descubram a combinação de 3 cores diferentes (1ª, 2ª e 3ª cor), usando azul, vermelho, amarelo e verde. Uma das quatro cores fica de fora.

- 1 O amarelo e o azul não ficam lado a lado.
- 2 A 1ª cor não é vermelho.
- 3 O azul faz parte da combinação.
- 4 O vermelho fica numa das pontas (1ª ou 3ª cor).
- 5 A 1ª cor não é azul.

1ª _____ 2ª _____ 3ª _____

2 Envelope 2 · Regra

A

Envelope 2. Separem do Baralho-Base as 10 cartas da Mesa. Usem a combinação da Etapa 1 no lugar de "1ª cor", "2ª cor" e "3ª cor" e apliquem a regra. Escrevam quais cartas entram.

Entram as cartas da 1ª cor com número par e as cartas da 3ª cor com número maior que 20.

Mesa

8

10

13

16

18

22

26

29

30

34

Entram: _____

3 Envelope 3 · Recursos

A

Envelope 3. O Selo da equipe precisa de uma ficha com a forma de cada carta que entrou na Etapa 2 (círculo = ●, triângulo = ▲, quadrado = ■, estrela = ★). Vocês já têm as fichas do Kit. O que faltar, consigam no Banco gastando o mínimo possível do Vale de 8. Montem o Selo e escrevam quanto sobrou no Vale.

KIT ● ■ ■ ■ BANCO ● 2 ▲ 2 ■ 1 ★ 3

O Banco troca 2 fichas IGUAIS por 1 ficha à escolha, sem custo (quantas vezes quiser).

VALE (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) risque o que gastar

Selo: _____ Sobrou: _____

4 Envelope 4 · Giro Final

A

Envelope 4. O professor lê a carta de Giro Final. A regra da Etapa 2 mudou. Refaçam a lista de cartas que entram e refaçam o Selo começando de novo do Kit original e do Vale cheio (8). Escrevam a nova lista e quanto sobra no Vale.



Giro Final: agora também entram as cartas da 2ª cor que são estrela.

Nova lista: _____

Novo Selo: _____ Sobrou: _____

Dossiê B



Órbita

Recorte os 4 envelopes. Cada um vai num envelope comum (ou folha dobrada) com o número. Envelope 1: recorte também as 5 tiras.

1 Envelope 1 · Informação

B

Envelope 1. Cada integrante recebe uma tira de pista e não pode mostrá-la: só falar. Juntem as pistas e descubram a combinação de 3 cores diferentes (1ª, 2ª e 3ª cor), usando azul, vermelho, amarelo e verde. Uma das quatro cores fica de fora.

- 1 A 3ª cor não é amarelo.
- 2 A 2ª cor não é vermelho.
- 3 O azul faz parte da combinação.
- 4 O amarelo e o azul não ficam lado a lado.
- 5 O amarelo fica numa das pontas (1ª ou 3ª cor).

1ª _____ 2ª _____ 3ª _____

2 Envelope 2 · Regra

B

Envelope 2. Separem do Baralho-Base as 10 cartas da Mesa. Usem a combinação da Etapa 1 no lugar de "1ª cor", "2ª cor" e "3ª cor" e apliquem a regra. Escrevam quais cartas entram.

Entram as cartas da 1ª cor que são círculo ou quadrado e as cartas da 2ª cor com número ímpar.

Mesa

4

7

9

13

15

16

18

25

26

33

Entram: _____

3 Envelope 3 · Recursos

B

Envelope 3. O Selo da equipe precisa de uma ficha com a forma de cada carta que entrou na Etapa 2 (círculo = ●, triângulo = ▲, quadrado = ■, estrela = ★). Vocês já têm as fichas do Kit. O que faltar, consigam no Banco gastando o mínimo possível do Vale de 8. Montem o Selo e escrevam quanto sobrou no Vale.

KIT ▲ ▲ ▲ ■ BANCO ● 2 ▲ 2 ■ 1 ★ 3

O Banco troca 2 fichas IGUAIS por 1 ficha à escolha, sem custo (quantas vezes quiser).

VALE (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) risque o que gastar

Selo: _____ Sobrou: _____

4 Envelope 4 · Giro Final

B

Envelope 4. O professor lê a carta de Giro Final. A regra da Etapa 2 mudou. Refaçam a lista de cartas que entram e refaçam o Selo começando de novo do Kit original e do Vale cheio (8). Escrevam a nova lista e quanto sobra no Vale.



Giro Final: agora também entram as cartas da 3ª cor com número maior que 30.

Nova lista: _____

Novo Selo: _____ Sobrou: _____

Dossiê C **C** Horizonte

Recorte os 4 envelopes. Cada um vai num envelope comum (ou folha dobrada) com o número. Envelope 1: recorte também as 5 tiras.

1 Envelope 1 - Informação **C**

Envelope 1. Cada integrante recebe uma tira de pista e não pode mostrá-la: só falar. Juntem as pistas e descubram a combinação de 3 cores diferentes (1ª, 2ª e 3ª cor), usando azul, vermelho, amarelo e verde. Uma das quatro cores fica de fora.

- 1 A 1ª cor não é verde.
- 2 O verde faz parte da combinação.
- 3 O azul e o vermelho não ficam lado a lado.
- 4 A 2ª cor não é verde.
- 5 O vermelho fica numa das pontas (1ª ou 3ª cor).

1ª _____ 2ª _____ 3ª _____

3 Envelope 3 - Recursos **C**

Envelope 3. O Selo da equipe precisa de uma ficha com a forma de cada carta que entrou na Etapa 2 (círculo = ●, triângulo = ▲, quadrado = ■, estrela = ★). Vocês já têm as fichas do Kit. O que faltar, consigam no Banco gastando o mínimo possível do Vale de 8. Montem o Selo e escrevam quanto sobrou no Vale.

KIT ▲ ■ ■ BANCO ● 2 ▲ 2 ■ 1 ★ 3

O Banco troca 2 fichas IGUAIS por 1 ficha à escolha, sem custo (quantas vezes quiser).

VALE (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) risque o que gastar

Selo: _____ Sobrou: _____

2 Envelope 2 - Regra **C**

Envelope 2. Separem do Baralho-Base as 10 cartas da Mesa. Usem a combinação da Etapa 1 no lugar de "1ª cor", "2ª cor" e "3ª cor" e apliquem a regra. Escrevam quais cartas entram.

Entram as cartas da 1ª cor com número menor que 15 e as cartas da 3ª cor que são estrela.

Mesa

(2) (3) (6) (8) (12) (13) (19) (25)

(30) (35)

Entram: _____

4 Envelope 4 - Giro Final **C**

Envelope 4. O professor lê a carta de Giro Final. A regra da Etapa 2 mudou. Refaçam a lista de cartas que entram e refaçam o Selo começando de novo do Kit original e do Vale cheio (8). Escrevam a nova lista e quanto sobra no Vale.



Giro Final: exceção nova! Nenhum triângulo entra mais.

Nova lista: _____

Novo Selo: _____ Sobrou: _____

Dossiê D **D** Espiral

Recorte os 4 envelopes. Cada um vai num envelope comum (ou folha dobrada) com o número. Envelope 1: recorte também as 5 tiras.

1 Envelope 1 - Informação **D**

Envelope 1. Cada integrante recebe uma tira de pista e não pode mostrá-la: só falar. Juntem as pistas e descubram a combinação de 3 cores diferentes (1ª, 2ª e 3ª cor), usando azul, vermelho, amarelo e verde. Uma das quatro cores fica de fora.

- 1 O amarelo fica numa das pontas (1ª ou 3ª cor).
- 2 O amarelo e o azul não ficam lado a lado.
- 3 O azul faz parte da combinação.
- 4 A 2ª cor não é verde.
- 5 A 1ª cor não é amarelo.

1ª _____ 2ª _____ 3ª _____

3 Envelope 3 - Recursos **D**

Envelope 3. O Selo da equipe precisa de uma ficha com a forma de cada carta que entrou na Etapa 2 (círculo = ●, triângulo = ▲, quadrado = ■, estrela = ★). Vocês já têm as fichas do Kit. O que faltar, consigam no Banco gastando o mínimo possível do Vale de 8. Montem o Selo e escrevam quanto sobrou no Vale.

KIT ● ■ ■ BANCO ● 2 ▲ 2 ■ 1 ★ 3

O Banco troca 2 fichas IGUAIS por 1 ficha à escolha, sem custo (quantas vezes quiser).

VALE (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) risque o que gastar

Selo: _____ Sobrou: _____

2 Envelope 2 - Regra **D**

Envelope 2. Separem do Baralho-Base as 10 cartas da Mesa. Usem a combinação da Etapa 1 no lugar de "1ª cor", "2ª cor" e "3ª cor" e apliquem a regra. Escrevam quais cartas entram.

Entram as cartas da 2ª cor com número par e as cartas da 1ª cor que são círculo.

Mesa

(1) (4) (9) (12) (15) (16) (19) (30)

(31) (35)

Entram: _____

4 Envelope 4 - Giro Final **D**

Envelope 4. O professor lê a carta de Giro Final. A regra da Etapa 2 mudou. Refaçam a lista de cartas que entram e refaçam o Selo começando de novo do Kit original e do Vale cheio (8). Escrevam a nova lista e quanto sobra no Vale.



Giro Final: agora também entram as cartas da 3ª cor com número menor que 10.

Nova lista: _____

Novo Selo: _____ Sobrou: _____

Dossiê E

E

Mosaico

Recorte os 4 envelopes. Cada um vai num envelope comum (ou folha dobrada) com o número. Envelope 1: recorte também as 5 tiras.

1

Envelope 1 · Informação

E

Envelope 1. Cada integrante recebe uma tira de pista e não pode mostrá-la: só falar. Juntem as pistas e descubram a combinação de 3 cores diferentes (1ª, 2ª e 3ª cor), usando azul, vermelho, amarelo e verde. Uma das quatro cores fica de fora.

1

O vermelho fica numa das pontas (1ª ou 3ª cor).

2

A 3ª cor não é verde.

3

O amarelo faz parte da combinação.

4

A 2ª cor não é verde.

5

O amarelo e o azul não ficam lado a lado.

1ª

2ª

3ª

2

Envelope 2 · Regra

E

Envelope 2. Separem do Baralho-Base as 10 cartas da Mesa. Usem a combinação da Etapa 1 no lugar de "1ª cor", "2ª cor" e "3ª cor" e apliquem a regra. Escrevam quais cartas entram.

Entram as cartas da 1ª cor com número ímpar e as cartas da 3ª cor que são quadrado ou estrela.

Mesa

2

5

8

11

14

18

19

21

27

34

Entram:

3

Envelope 3 · Recursos

E

Envelope 3. O Selo da equipe precisa de uma ficha com a forma de cada carta que entrou na Etapa 2 (círculo = ●, triângulo = ▲, quadrado = ■, estrela = ★). Vocês já têm as fichas do Kit. O que faltar, consigam no Banco gastando o mínimo possível do Vale de 8. Montem o Selo e escrevam quanto sobrou no Vale.

KIT

▲

▲

■

BANCO

●

2

▲

2

■

1

★

3

O Banco troca 2 fichas IGUAIS por 1 ficha à escolha, sem custo (quantas vezes quiser).

VALE

1

2

3

4

5

6

7

8

risque o que gastar

Selo:

Sobrou:

4

Envelope 4 · Giro Final

E

Envelope 4. O professor lê a carta de Giro Final. A regra da Etapa 2 mudou. Refaçam a lista de cartas que entram e refaçam o Selo começando de novo do Kit original e do Vale cheio (8). Escrevam a nova lista e quanto sobra no Vale.

Giro Final: exceção nova! Cartas com número maior que 30 não entram mais.

Nova lista:

Novo Selo:

Sobrou:

Dossiê F

F

Reflexo

Recorte os 4 envelopes. Cada um vai num envelope comum (ou folha dobrada) com o número. Envelope 1: recorte também as 5 tiras.

1

Envelope 1 · Informação

F

Envelope 1. Cada integrante recebe uma tira de pista e não pode mostrá-la: só falar. Juntem as pistas e descubram a combinação de 3 cores diferentes (1ª, 2ª e 3ª cor), usando azul, vermelho, amarelo e verde. Uma das quatro cores fica de fora.

1

O amarelo faz parte da combinação.

2

O verde fica numa das pontas (1ª ou 3ª cor).

3

O amarelo e o vermelho não ficam lado a lado.

4

A 2ª cor não é amarelo.

5

A 1ª cor não é verde.

1ª

2ª

3ª

2

Envelope 2 · Regra

F

Envelope 2. Separem do Baralho-Base as 10 cartas da Mesa. Usem a combinação da Etapa 1 no lugar de "1ª cor", "2ª cor" e "3ª cor" e apliquem a regra. Escrevam quais cartas entram.

Entram as cartas da 2ª cor com número maior que 20 e as cartas da 3ª cor que são triângulo ou círculo.

Mesa

2

7

10

13

15

22

24

27

29

36

Entram:

3

Envelope 3 · Recursos

F

Envelope 3. O Selo da equipe precisa de uma ficha com a forma de cada carta que entrou na Etapa 2 (círculo = ●, triângulo = ▲, quadrado = ■, estrela = ★). Vocês já têm as fichas do Kit. O que faltar, consigam no Banco gastando o mínimo possível do Vale de 8. Montem o Selo e escrevam quanto sobrou no Vale.

KIT

■

■

■

BANCO

●

2

▲

2

■

1

★

3

O Banco troca 2 fichas IGUAIS por 1 ficha à escolha, sem custo (quantas vezes quiser).

VALE

1

2

3

4

5

6

7

8

risque o que gastar

Selo:

Sobrou:

4

Envelope 4 · Giro Final

F

Envelope 4. O professor lê a carta de Giro Final. A regra da Etapa 2 mudou. Refaçam a lista de cartas que entram e refaçam o Selo começando de novo do Kit original e do Vale cheio (8). Escrevam a nova lista e quanto sobra no Vale.

Giro Final: agora também entram as cartas da 1ª cor que são estrela.

Nova lista:

Novo Selo:

Sobrou:

PISTAS EXTRAS · 2 CRÉDITOS CADA, NO MÁXIMO 1 POR ETAPA (FICAM COM O PROFESSOR)

A Pista Extra · Etapa 1 ✓ 2 A 2ª cor é azul.	A Pista Extra · Etapa 2 ✓ 2 Entram exatamente 4 cartas.	A Pista Extra · Etapa 3 ✓ 2 O plano mais barato troca fichas que vocês até precisariam e depois recompra uma delas, porque ela é barata.	A Pista Extra · Etapa 4 ✓ 2 Agora entram 5 cartas.
B Pista Extra · Etapa 1 ✓ 2 O vermelho fica de fora.	B Pista Extra · Etapa 2 ✓ 2 Entram exatamente 4 cartas, e nenhuma delas é triângulo.	B Pista Extra · Etapa 3 ✓ 2 Os 2 ▲ do Kit não servem para o Selo, mas servem no Banco.	B Pista Extra · Etapa 4 ✓ 2 Agora entram 5 cartas.
C Pista Extra · Etapa 1 ✓ 2 A 3ª cor é verde.	C Pista Extra · Etapa 2 ✓ 2 Entram exatamente 4 cartas; duas delas são triângulos.	C Pista Extra · Etapa 3 ✓ 2 Os 2 ■ do Kit não servem para o Selo, mas podem virar a ficha mais cara.	C Pista Extra · Etapa 4 ✓ 2 Agora entram só 2 cartas.
D Pista Extra · Etapa 1 ✓ 2 A 1ª cor é azul.	D Pista Extra · Etapa 2 ✓ 2 Entram exatamente 4 cartas; duas delas são círculos.	D Pista Extra · Etapa 3 ✓ 2 Os 2 ■ do Kit não servem para o Selo, mas podem virar a ficha mais cara.	D Pista Extra · Etapa 4 ✓ 2 Agora entram 5 cartas.
E Pista Extra · Etapa 1 ✓ 2 O azul fica de fora.	E Pista Extra · Etapa 2 ✓ 2 Entram exatamente 4 cartas; duas delas são círculos.	E Pista Extra · Etapa 3 ✓ 2 Os 2 ▲ do Kit não servem para o Selo, mas servem no Banco.	E Pista Extra · Etapa 4 ✓ 2 Agora entram 3 cartas.
F Pista Extra · Etapa 1 ✓ 2 A 2ª cor é azul.	F Pista Extra · Etapa 2 ✓ 2 Entram exatamente 4 cartas; duas delas são triângulos.	F Pista Extra · Etapa 3 ✓ 2 Vocês só precisam de 1 ■: os outros 2 podem ser trocados no Banco.	F Pista Extra · Etapa 4 ✓ 2 Agora entram 5 cartas.

FICHAS DOS KITS (ENVELOPE 3) · A LETRA MOSTRA A EQUIPE

									
A	A	A	A	B	B	B	C	C	C
									
D	D	D	E	E	E	F	F	F	F

RESERVA DO BANCO · 8 ● · 7 ▲ · 5 ■ · 8 ★

									
Banco	Banco	Banco	Banco	Banco	Banco	Banco	Banco	Banco	Banco
									
Banco	Banco	Banco	Banco	Banco	Banco	Banco	Banco	Banco	Banco
									
Banco	Banco	Banco	Banco	Banco	Banco	Banco	Banco		



DESAFIO CALEIDOSCÓPIO · 4º ANO

Equipe Campeã do Desafio Caleidoscópio

A equipe _____ conquistou o título de EQUIPE CAMPEÃ
DO DESAFIO CALEIDOSCÓPIO, com ____ pontos, na temporada de
desafios do 4º ano do programa VIALI.

Turma: _____ Data: ____/____/____

Professor(a): _____

“As peças são as mesmas; o desenho muda conforme o olhar.”



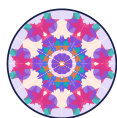


Certificado de Participação

Desafio Caleidoscópio · 4º ano

Certificamos que _____
participou da temporada Desafio Caleidoscópio, do 4º ano
do programa VIALI, como integrante da equipe
_____, enfrentando sete desafios em
que ouvir, esperar, negociar, testar, melhorar, buscar
informação e trabalhar em conjunto fizeram diferença.

Turma: _____ Data: ____/____/____



Certificado de Participação

Desafio Caleidoscópio · 4º ano

Certificamos que _____
participou da temporada Desafio Caleidoscópio, do 4º ano
do programa VIALI, como integrante da equipe
_____, enfrentando sete desafios em
que ouvir, esperar, negociar, testar, melhorar, buscar
informação e trabalhar em conjunto fizeram diferença.

Turma: _____ Data: ____/____/____



Certificado de Participação

Desafio Caleidoscópio · 4º ano

Certificamos que _____
participou da temporada Desafio Caleidoscópio, do 4º ano
do programa VIALI, como integrante da equipe
_____, enfrentando sete desafios em
que ouvir, esperar, negociar, testar, melhorar, buscar
informação e trabalhar em conjunto fizeram diferença.

Turma: _____ Data: ____/____/____



Certificado de Participação

Desafio Caleidoscópio · 4º ano

Certificamos que _____
participou da temporada Desafio Caleidoscópio, do 4º ano
do programa VIALI, como integrante da equipe
_____, enfrentando sete desafios em
que ouvir, esperar, negociar, testar, melhorar, buscar
informação e trabalhar em conjunto fizeram diferença.

Turma: _____ Data: ____/____/____



Certificado de Participação

Desafio Caleidoscópio · 4º ano

Certificamos que _____
participou da temporada Desafio Caleidoscópio, do 4º ano
do programa VIALI, como integrante da equipe
_____, enfrentando sete desafios em
que ouvir, esperar, negociar, testar, melhorar, buscar
informação e trabalhar em conjunto fizeram diferença.

Turma: _____ Data: ____/____/____



Certificado de Participação

Desafio Caleidoscópio · 4º ano

Certificamos que _____
participou da temporada Desafio Caleidoscópio, do 4º ano
do programa VIALI, como integrante da equipe
_____, enfrentando sete desafios em
que ouvir, esperar, negociar, testar, melhorar, buscar
informação e trabalhar em conjunto fizeram diferença.

Turma: _____ Data: ____/____/____

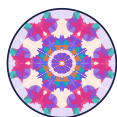


Certificado de Participação

Desafio Caleidoscópio · 4º ano

Certificamos que _____
participou da temporada Desafio Caleidoscópio, do 4º ano
do programa VIALI, como integrante da equipe
_____, enfrentando sete desafios em
que ouvir, esperar, negociar, testar, melhorar, buscar
informação e trabalhar em conjunto fizeram diferença.

Turma: _____ Data: ____/____/____

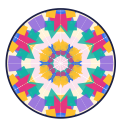


Certificado de Participação

Desafio Caleidoscópio · 4º ano

Certificamos que _____
participou da temporada Desafio Caleidoscópio, do 4º ano
do programa VIALI, como integrante da equipe
_____, enfrentando sete desafios em
que ouvir, esperar, negociar, testar, melhorar, buscar
informação e trabalhar em conjunto fizeram diferença.

Turma: _____ Data: ____/____/____



Certificado de Participação

Desafio Caleidoscópio · 4º ano

Certificamos que _____
participou da temporada Desafio Caleidoscópio, do 4º ano
do programa VIALI, como integrante da equipe
_____, enfrentando sete desafios em
que ouvir, esperar, negociar, testar, melhorar, buscar
informação e trabalhar em conjunto fizeram diferença.

Turma: _____ Data: ____/____/____



Certificado de Participação

Desafio Caleidoscópio · 4º ano

Certificamos que _____
participou da temporada Desafio Caleidoscópio, do 4º ano
do programa VIALI, como integrante da equipe
_____, enfrentando sete desafios em
que ouvir, esperar, negociar, testar, melhorar, buscar
informação e trabalhar em conjunto fizeram diferença.

Turma: _____ Data: ____/____/____

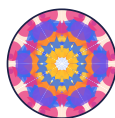


Certificado de Participação

Desafio Caleidoscópio · 4º ano

Certificamos que _____
participou da temporada Desafio Caleidoscópio, do 4º ano
do programa VIALI, como integrante da equipe
_____, enfrentando sete desafios em
que ouvir, esperar, negociar, testar, melhorar, buscar
informação e trabalhar em conjunto fizeram diferença.

Turma: _____ Data: ____/____/____



Certificado de Participação

Desafio Caleidoscópio · 4º ano

Certificamos que _____
participou da temporada Desafio Caleidoscópio, do 4º ano
do programa VIALI, como integrante da equipe
_____, enfrentando sete desafios em
que ouvir, esperar, negociar, testar, melhorar, buscar
informação e trabalhar em conjunto fizeram diferença.

Turma: _____ Data: ____/____/____

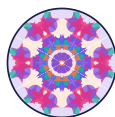


Certificado de Participação

Desafio Caleidoscópio · 4º ano

Certificamos que _____
participou da temporada Desafio Caleidoscópio, do 4º ano
do programa VIALI, como integrante da equipe
_____, enfrentando sete desafios em
que ouvir, esperar, negociar, testar, melhorar, buscar
informação e trabalhar em conjunto fizeram diferença.

Turma: _____ Data: ____/____/____



Certificado de Participação

Desafio Caleidoscópio · 4º ano

Certificamos que _____
participou da temporada Desafio Caleidoscópio, do 4º ano
do programa VIALI, como integrante da equipe
_____, enfrentando sete desafios em
que ouvir, esperar, negociar, testar, melhorar, buscar
informação e trabalhar em conjunto fizeram diferença.

Turma: _____ Data: ____/____/____



Certificado de Participação

Desafio Caleidoscópio · 4º ano

Certificamos que _____
participou da temporada Desafio Caleidoscópio, do 4º ano
do programa VIALI, como integrante da equipe
_____, enfrentando sete desafios em
que ouvir, esperar, negociar, testar, melhorar, buscar
informação e trabalhar em conjunto fizeram diferença.

Turma: _____ Data: ____/____/____

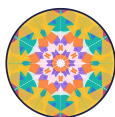


Certificado de Participação

Desafio Caleidoscópio · 4º ano

Certificamos que _____
participou da temporada Desafio Caleidoscópio, do 4º ano
do programa VIALI, como integrante da equipe
_____, enfrentando sete desafios em
que ouvir, esperar, negociar, testar, melhorar, buscar
informação e trabalhar em conjunto fizeram diferença.

Turma: _____ Data: ____/____/____

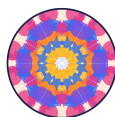


Certificado de Participação

Desafio Caleidoscópio · 4º ano

Certificamos que _____
participou da temporada Desafio Caleidoscópio, do 4º ano
do programa VIALI, como integrante da equipe
_____, enfrentando sete desafios em
que ouvir, esperar, negociar, testar, melhorar, buscar
informação e trabalhar em conjunto fizeram diferença.

Turma: _____ Data: ____/____/____

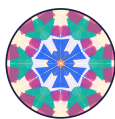


Certificado de Participação

Desafio Caleidoscópio · 4º ano

Certificamos que _____
participou da temporada Desafio Caleidoscópio, do 4º ano
do programa VIALI, como integrante da equipe
_____, enfrentando sete desafios em
que ouvir, esperar, negociar, testar, melhorar, buscar
informação e trabalhar em conjunto fizeram diferença.

Turma: _____ Data: ____/____/____

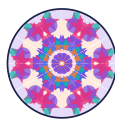


Certificado de Participação

Desafio Caleidoscópio · 4º ano

Certificamos que _____
participou da temporada Desafio Caleidoscópio, do 4º ano
do programa VIALI, como integrante da equipe
_____, enfrentando sete desafios em
que ouvir, esperar, negociar, testar, melhorar, buscar
informação e trabalhar em conjunto fizeram diferença.

Turma: _____ Data: ____/____/____



Certificado de Participação

Desafio Caleidoscópio · 4º ano

Certificamos que _____
participou da temporada Desafio Caleidoscópio, do 4º ano
do programa VIALI, como integrante da equipe
_____, enfrentando sete desafios em
que ouvir, esperar, negociar, testar, melhorar, buscar
informação e trabalhar em conjunto fizeram diferença.

Turma: _____ Data: ____/____/____



Certificado de Participação

Desafio Caleidoscópio · 4º ano

Certificamos que _____
participou da temporada Desafio Caleidoscópio, do 4º ano
do programa VIALI, como integrante da equipe
_____, enfrentando sete desafios em
que ouvir, esperar, negociar, testar, melhorar, buscar
informação e trabalhar em conjunto fizeram diferença.

Turma: _____ Data: ____/____/____



Certificado de Participação

Desafio Caleidoscópio · 4º ano

Certificamos que _____
participou da temporada Desafio Caleidoscópio, do 4º ano
do programa VIALI, como integrante da equipe
_____, enfrentando sete desafios em
que ouvir, esperar, negociar, testar, melhorar, buscar
informação e trabalhar em conjunto fizeram diferença.

Turma: _____ Data: ____/____/____



Certificado de Participação

Desafio Caleidoscópio · 4º ano

Certificamos que _____
participou da temporada Desafio Caleidoscópio, do 4º ano
do programa VIALI, como integrante da equipe
_____, enfrentando sete desafios em
que ouvir, esperar, negociar, testar, melhorar, buscar
informação e trabalhar em conjunto fizeram diferença.

Turma: _____ Data: ____/____/____



Certificado de Participação

Desafio Caleidoscópio · 4º ano

Certificamos que _____
participou da temporada Desafio Caleidoscópio, do 4º ano
do programa VIALI, como integrante da equipe
_____, enfrentando sete desafios em
que ouvir, esperar, negociar, testar, melhorar, buscar
informação e trabalhar em conjunto fizeram diferença.

Turma: _____ Data: ____/____/____

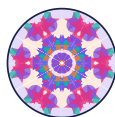


Certificado de Participação

Desafio Caleidoscópio · 4º ano

Certificamos que _____
participou da temporada Desafio Caleidoscópio, do 4º ano
do programa VIALI, como integrante da equipe
_____, enfrentando sete desafios em
que ouvir, esperar, negociar, testar, melhorar, buscar
informação e trabalhar em conjunto fizeram diferença.

Turma: _____ Data: ____/____/____

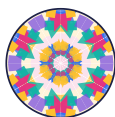


Certificado de Participação

Desafio Caleidoscópio · 4º ano

Certificamos que _____
participou da temporada Desafio Caleidoscópio, do 4º ano
do programa VIALI, como integrante da equipe
_____, enfrentando sete desafios em
que ouvir, esperar, negociar, testar, melhorar, buscar
informação e trabalhar em conjunto fizeram diferença.

Turma: _____ Data: ____/____/____



Certificado de Participação

Desafio Caleidoscópio · 4º ano

Certificamos que _____
participou da temporada Desafio Caleidoscópio, do 4º ano
do programa VIALI, como integrante da equipe
_____, enfrentando sete desafios em
que ouvir, esperar, negociar, testar, melhorar, buscar
informação e trabalhar em conjunto fizeram diferença.

Turma: _____ Data: ____/____/____



Certificado de Participação

Desafio Caleidoscópio · 4º ano

Certificamos que _____
participou da temporada Desafio Caleidoscópio, do 4º ano
do programa VIALI, como integrante da equipe
_____, enfrentando sete desafios em
que ouvir, esperar, negociar, testar, melhorar, buscar
informação e trabalhar em conjunto fizeram diferença.

Turma: _____ Data: ____/____/____

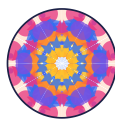


Certificado de Participação

Desafio Caleidoscópio · 4º ano

Certificamos que _____
participou da temporada Desafio Caleidoscópio, do 4º ano
do programa VIALI, como integrante da equipe
_____, enfrentando sete desafios em
que ouvir, esperar, negociar, testar, melhorar, buscar
informação e trabalhar em conjunto fizeram diferença.

Turma: _____ Data: ____/____/____



Certificado de Participação

Desafio Caleidoscópio · 4º ano

Certificamos que _____
participou da temporada Desafio Caleidoscópio, do 4º ano
do programa VIALI, como integrante da equipe
_____, enfrentando sete desafios em
que ouvir, esperar, negociar, testar, melhorar, buscar
informação e trabalhar em conjunto fizeram diferença.

Turma: _____ Data: ____/____/____

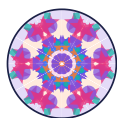


Certificado de Participação

Desafio Caleidoscópio · 4º ano

Certificamos que _____
participou da temporada Desafio Caleidoscópio, do 4º ano
do programa VIALI, como integrante da equipe
_____, enfrentando sete desafios em
que ouvir, esperar, negociar, testar, melhorar, buscar
informação e trabalhar em conjunto fizeram diferença.

Turma: _____ Data: ____/____/____



Certificado de Participação

Desafio Caleidoscópio · 4º ano

Certificamos que _____
participou da temporada Desafio Caleidoscópio, do 4º ano
do programa VIALI, como integrante da equipe
_____, enfrentando sete desafios em
que ouvir, esperar, negociar, testar, melhorar, buscar
informação e trabalhar em conjunto fizeram diferença.

Turma: _____ Data: ____/____/____



Certificado de Participação

Desafio Caleidoscópio · 4º ano

Certificamos que _____
participou da temporada Desafio Caleidoscópio, do 4º ano
do programa VIALI, como integrante da equipe
_____, enfrentando sete desafios em
que ouvir, esperar, negociar, testar, melhorar, buscar
informação e trabalhar em conjunto fizeram diferença.

Turma: _____ Data: ____/____/____



Certificado de Participação

Desafio Caleidoscópio · 4º ano

Certificamos que _____
participou da temporada Desafio Caleidoscópio, do 4º ano
do programa VIALI, como integrante da equipe
_____, enfrentando sete desafios em
que ouvir, esperar, negociar, testar, melhorar, buscar
informação e trabalhar em conjunto fizeram diferença.

Turma: _____ Data: ____/____/____



Certificado de Participação

Desafio Caleidoscópio · 4º ano

Certificamos que _____
participou da temporada Desafio Caleidoscópio, do 4º ano
do programa VIALI, como integrante da equipe
_____, enfrentando sete desafios em
que ouvir, esperar, negociar, testar, melhorar, buscar
informação e trabalhar em conjunto fizeram diferença.

Turma: _____ Data: ____/____/____



Certificado de Participação

Desafio Caleidoscópio · 4º ano

Certificamos que _____
participou da temporada Desafio Caleidoscópio, do 4º ano
do programa VIALI, como integrante da equipe
_____, enfrentando sete desafios em
que ouvir, esperar, negociar, testar, melhorar, buscar
informação e trabalhar em conjunto fizeram diferença.

Turma: _____ Data: ____/____/____

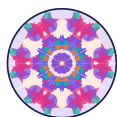


Certificado de Participação

Desafio Caleidoscópio · 4º ano

Certificamos que _____
participou da temporada Desafio Caleidoscópio, do 4º ano
do programa VIALI, como integrante da equipe
_____, enfrentando sete desafios em
que ouvir, esperar, negociar, testar, melhorar, buscar
informação e trabalhar em conjunto fizeram diferença.

Turma: _____ Data: ____/____/____

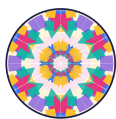


Certificado de Participação

Desafio Caleidoscópio · 4º ano

Certificamos que _____
participou da temporada Desafio Caleidoscópio, do 4º ano
do programa VIALI, como integrante da equipe
_____, enfrentando sete desafios em
que ouvir, esperar, negociar, testar, melhorar, buscar
informação e trabalhar em conjunto fizeram diferença.

Turma: _____ Data: ____/____/____



Certificado de Participação

Desafio Caleidoscópio · 4º ano

Certificamos que _____
participou da temporada Desafio Caleidoscópio, do 4º ano
do programa VIALI, como integrante da equipe
_____, enfrentando sete desafios em
que ouvir, esperar, negociar, testar, melhorar, buscar
informação e trabalhar em conjunto fizeram diferença.

Turma: _____ Data: ____/____/____



Certificado de Participação

Desafio Caleidoscópio · 4º ano

Certificamos que _____
participou da temporada Desafio Caleidoscópio, do 4º ano
do programa VIALI, como integrante da equipe
_____, enfrentando sete desafios em
que ouvir, esperar, negociar, testar, melhorar, buscar
informação e trabalhar em conjunto fizeram diferença.

Turma: _____ Data: ____/____/____