

# SEM PARAR!

JOGO DO STOP + JOGO DO GALO

2



o Clube dos Cientistas

Livro com jogos,  
piadas e curiosidades  
para muitas horas  
de diversão!

booksmite

# Olá!

Já nos conheces e sabes que gostamos de estar em atividade... mesmo quando temos de estar quietos! É por isso que andamos sempre com papel e lápis para pôr a cabeça a trabalhar.

Neste livro partilhamos contigo jogos, piadas e curiosidades para que tenhas muitas horas de diversão em vez de muitas horas de seca!

Este tem o tamanho ideal para andar sempre contigo e as regras dos jogos são simples (se calhar até já as conheces!). Para as poderes voltar a consultar quando tens alguma dúvida, estão disponíveis nas últimas páginas do livro. Lá

encontrarás também informação sobre outros livros do Clube dos Cientistas.

Não vale fazer batota e desistir a meio! Chama os teus amigos, ponham a cabeça a trabalhar e divirtam-se!





**JOGO DO  
STOP**

Animais

Árvores  
e Flores

Corpo  
Humano

Cores  
e Formas

Ciência

Alimentos

**BOA PIADA!**

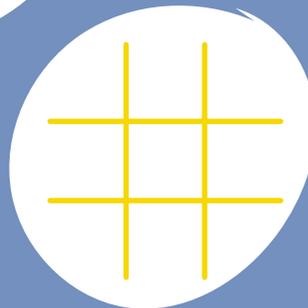
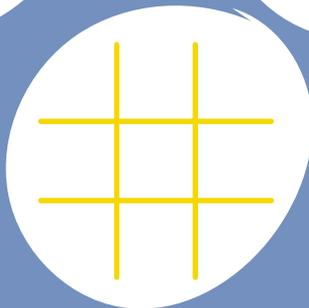
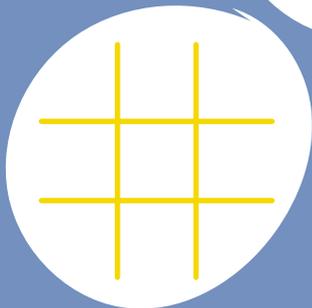
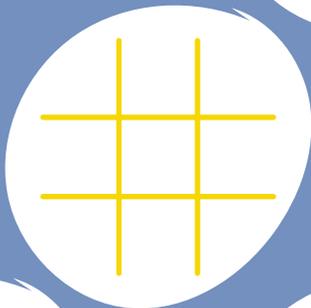
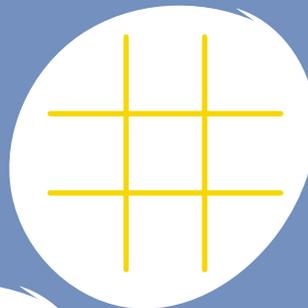
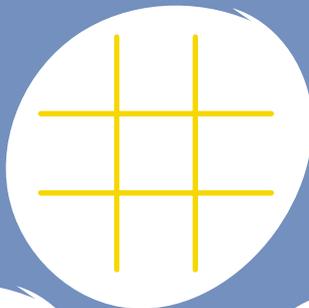
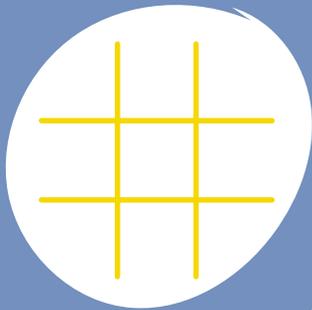
Qual é o animal  
mais antigo  
do mundo?  
Ora, a zebra.  
Já viste que ela  
ainda é a preto  
e branco!





# JOGO DO GALO



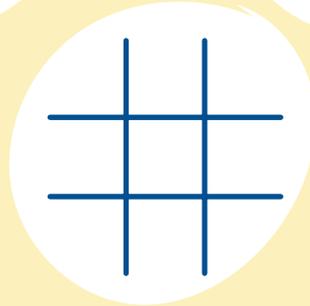
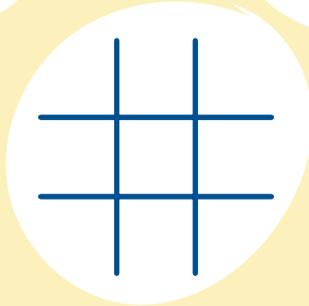
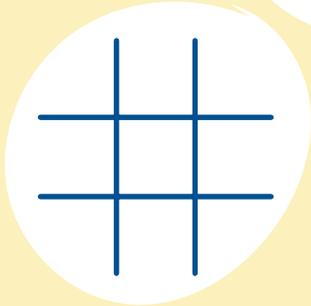
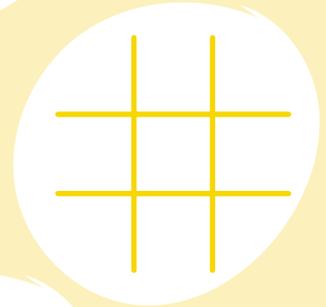
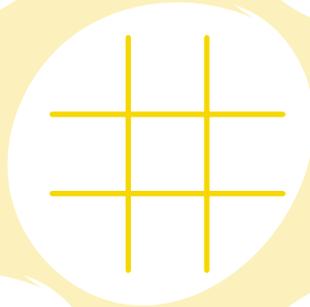
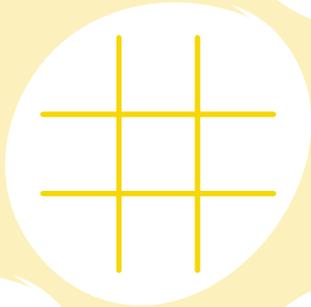
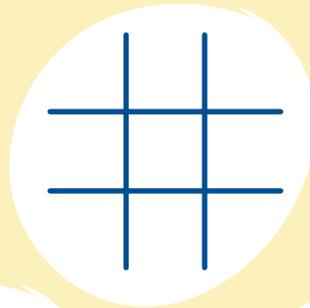
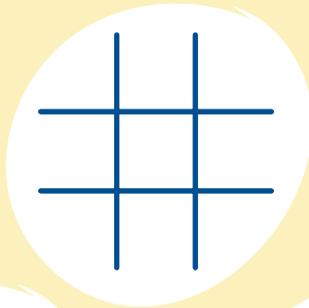
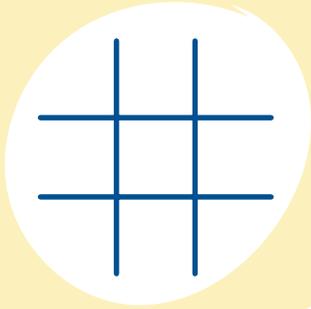


## SABIAS QUE...?

Os galos (e as galinhas) comem pedras. Elas vão parar à moela, um órgão que tu não fens, mas que ajuda a... mastigar!

É que as pedras a chocalhar na moela ajudam a digerir a comida... como os dentes na tua boca!





# REGRAS: JOGO DO STOP



Distribuem-se folhas de jogo pelos jogadores. Um jogador começa a dizer o alfabeto (falando bem alto: «A») e continua a percorrer as letras na sua cabeça («B», «C», «D», «E», ...). O jogador seguinte diz «STOP» e o primeiro revela em que letra estava a pensar no momento em que o outro ordenou «STOP».

Agora todos os jogadores tentam encontrar palavras para cada categoria começadas por essa letra. Convém ser o mais rápido possível, porque aquele que completar a tabela mais depressa diz «STOP» e todos os outros têm de parar imediatamente, mesmo que deixem categorias em branco!

Eis as categorias que vais encontrar:

**Animais:** Nomes de animais reais dos quatro cantos do mundo.

**Árvores e Flores:** Nomes de todo o tipo de plantas que possas encontrar na natureza.

**Corpo Humano:** Partes do corpo (apêndice, braço, cabelo...) e constituintes que se encontram no corpo humano (sangue, músculos, urina...).

**Cores e Formas:** Todas as cores da natureza, das óbvios (azul, verde,...) às inesperados (prateado, lilás, índigo,...) e as formas que lhes podes encontrar (oval, recortada,...).

**Ciência:** Desde os nomes das várias áreas científicas até ao material de laboratório e aos ingredientes usados nas experiências.

**Alimentos:** Tudo o que seja comestível, cru ou cozinhado, desde nomes de frutas e legumes até aos pratos compostos, como a lasanha!

(Continua na página seguinte.)

**Pontuação:** No final, partilham as vossas respostas e pontuam cada palavra:

**0 pontos:** Por cada categoria em branco ou por cada palavra inválida.

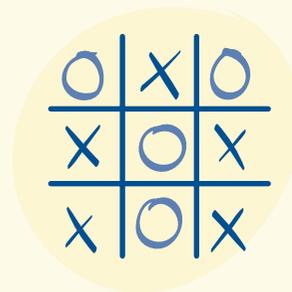
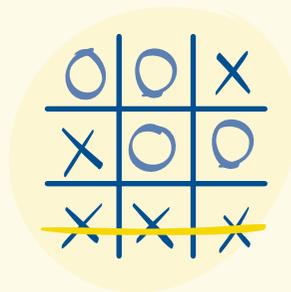
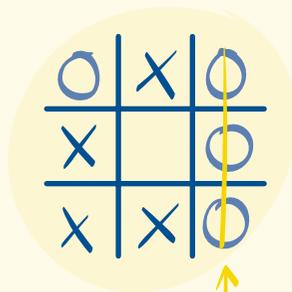
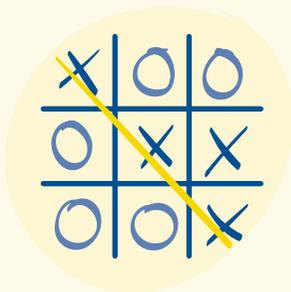
**5 pontos:** Se escreveste a mesma palavra que outro jogador.

**10 pontos:** Se escreveste uma palavra que ninguém usou.



## REGRAS: JOGO DO GALO

Dois adversários jogam numa mesma grelha e colocam, alternadamente, o seu símbolo (X ou O) num dos nove espaços disponíveis. O primeiro a fazer «3 em linha» vence. Concentração e... boa sorte!



(Aqui o jogador X até podia fazer «3 em linha», mas o jogador O conseguiu-o primeiro.)

RECOMENDADO  
PELO PLANO NACIONAL  
DE LEITURA



LÊ TODOS OS LIVROS DESTA COLEÇÃO:

- 1 Os Contrabandistas de Cristais**  
Vem viver uma aventura repleta de experiências incríveis com limão e bicarbonato de sódio.
- 2 Um Estranho Caso na Quinta**  
Diverte-te a explorar a fantástica Biologia com plantas e animais.
- 3 Mistério no Hospital**  
Aventura-te em experiências viscosas com gelatina e farinha de amido.
- 4 Um Rapto Inesperado**  
Entra em ação com Física e materiais diversos.
- 5 Perigo na Floresta**  
Vem descobrir como a Geologia é incrível e aprender a construir bússolas e candeeiros de lava!

- 6 A Barragem Assombrada**  
Vais adorar fazer experiências com água e gelo.
- 7 Levanta Voo**  
Anda descobrir como construir foguetões e mísseis com palhinhas e balões.
- 8 De Cabelos em Pé**  
Não percas as experiências assombrosas e repletas de eletricidade estática desta aventura.
- 9 Alerta no Mar**  
Vem fazer experiências com água e aprender mais sobre como preservar os oceanos.
- 10 O Segredo do Mágico**  
Diverte-te com fascinantes truques de magia!

VAIS ADORAR AS HISTÓRIAS  
EMPOLGANTES E CHEIAS DE AÇÃO!

APRENDE E DIVERTE-TE A FAZER CIÊNCIA  
COM ESTES LIVROS FASCINANTES!

- 11 Crime no Expresso do Ocidente**  
Vais adorar este mistério e as experiências com som.
- 12 Mistério à Luz das Estrelas**  
Se gostas de Astronomia, este é o livro para ti!

**Não percas também os CADERNOS escritos por cada um dos irmãos sobre os seus temas preferidos:**

**Cozinha Explosiva!**

A Catarina escreve sobre Culinária e Ciência.

**Grande Guia de Animais Pequenos**

O Chico escreve sobre Ciências Naturais.

**Truques e Jogos com Ciência**

O Carlos apresenta jogos e informações científicas fascinantes.

Somos o Clube dos Cientistas e gostamos de nos divertir...

... mesmo quando nos pedem para ficar quietos!

Também és assim? Então este livro é perfeito para ti!

Vais adorar os jogos, as piadas e as curiosidades que partilhamos aqui contigo.

Chama os teus amigos e prepara-te para muitas horas de diversão!

#### Edição original Booksmile

Título: *O Clube dos Cientistas: Sem Parar! 2*

*Jogo do Stop e Jogo do Galo*

Texto: © 2020 Maria Francisca Macedo

Capa, ilustrações e paginação: Sara Paz

Revisão: Cláudia Cruz

ISBN: 978-989-668-892-9 • Depósito legal: 466 690/20

1.ª edição: março de 2020 • Impresso pela Publito em Braga

© 2020 Booksmile, uma chancela da 20|20 Editora.

Todos os direitos reservados. Proibida a reprodução total ou parcial desta obra sem prévia autorização da editora.

Contactos e garantia incondicional de satisfação e qualidade em [www.booksmile.pt](http://www.booksmile.pt)

O CLUBE DOS CIENTISTAS é uma marca registada.

Não percas o outro livro desta coleção:



Conheces os outros títulos do Clube dos Cientistas?  
Vê quais são no interior deste livro!

 livros que saltam à vista	ISBN 978-989-668-892-9
	
20 20 editora	9 789896 688929
	Conhecimento e Atividades