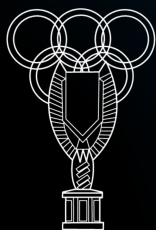


# ORIENTAÇÃO ESCOTEIRA





### Pré-requisitos:

Nível 1: Ter montado 1 (um) quebra-cabeça de no mínimo duzentas peças

Nível 2: Ter adicionalmente montado 1 (um) quebra-cabeça de no mínimo quinhentas peças

Nível 3: Ter adicionalmente montado 1 (um) quebra-cabeça de no mínimo mil peças

### **1. Criar 1 (um) quebra-cabeça com pelo menos trinta peças e apresentar para o examinador.**

Pessoal.

### **2. Apresentar e explicar o funcionamento de, no mínimo 3 (três) aplicativos que possibilitem a prática de quebra-cabeça.**

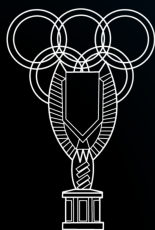
Jogos de quebra-cabeça são o passatempo preferido de muita gente e é possível encontrar a versão digital da brincadeira em apps de diferentes estilos. Vamos listar 10 exemplos de aplicativos para vocês estarem conferindo.

#### **1. Jigsaw Puzzles Real Jigsaws**

O Jigsaw Puzzles Real Jigsaws oferece 2400 imagens para serem transformadas em quebra-cabeças. Cabe ao usuário definir a quantidade de peças, que pode variar entre 9 (infantil) e 1296. O nível de dificuldade pode ser aumentado se optar pela rotação.

As fotos disponíveis no app vão desde paisagens a animais, passando por flores e frutas. Mas, se preferir, monte um tabuleiro usando uma fotografia do seu celular.





É possível acompanhar seu desempenho graças ao cronômetro integrado. Seu progresso pode ser salvo na nuvem para continuar de onde parou da próxima vez que acessar o app.

## 2. Jigsaw Puzzles Epic

O Jigsaw Puzzles Epic promete aos usuários cerca de 10 mil opções de figuras em HD que compõem quebra-cabeças de 4 a 625 peças que podem ter a rotação ativada. Dentre os temas, estão animais selvagens, vitrais, estátuas, belezas naturais, faroeste e muito mais.

Diariamente, o app disponibiliza uma nova imagem. É possível personalizar o estilo da peça, como tradicional, pontiagudo ou quadrado, assim como alterar o plano de fundo.

O usuário pode ainda iniciar vários jogos simultaneamente, porque o aplicativo salva o progresso. Ao concluir cada montagem, são recebidas recompensas que poderão ser trocadas por pacotes de imagens premium.

## 3. O Quebra-Cabeça Mágico

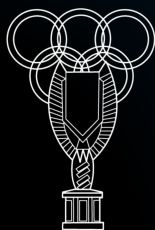
O Quebra-Cabeça Mágico reúne mais de 30 mil opções de imagens em HD. Os desenvolvedores prometem ainda novas fotos diárias, feitas por fotógrafos da National Geographic, para desafiá-lo.

Ao todo, são 5 níveis de dificuldades, que vão de 35 a 630 peças. O desafio aumenta se ativar a opção de rotação. A cada jogo concluído, o usuário ganha moedas, que poderão ser usados na compra de imagens pagas (a não ser que prefira comprá-las).

O app tem um lado social, no qual permite compartilhar suas fotos com outros jogadores para que possam montar. E, conseqüentemente, você também pode usar fotos de outras pessoas para se divertir.

## 4. Quebra-Cabeças Jigty

Apesar de o Quebra-Cabeças Jigty trazer personagens infantis de Taking Tom e seus amigos, o app deve agradar também aos adultos. As suas imagens bastante coloridas podem ser repartidas de 4 a mais de 600 peças.



É possível alterar o plano de fundo do tabuleiro e checar sua performance com a ajuda de um contador de tempo.

Apesar de gratuito, várias de suas imagens só podem ser usadas mediante pagamento (ou após assistir a um vídeo publicitário). O mesmo se dá para quem desejar jogos com mais de 64 peças e a opção de rotacioná-las para tornar o nível mais difícil.

### 5. Cut My Puzzle

O Cut My Puzzle conta com 35 imagens, divididas em categorias como Paisagens, Borboletas, Carros e Animais. Essa quantidade, entretanto, pode ser ampliada, transformando imagens que estão no seu celular em quebra-cabeças.

É possível fazer a foto na hora ou usar alguma que esteja em sua galeria. Para fazer o seu puzzle personalizado, o usuário gasta Golden Pieces (GP), que podem ser adquiridas a cada jogo concluído ou compradas.

Ao todo, são 5 os níveis de dificuldades, que variam de 20 a 60 peças. Além do formato clássico, é possível optar por jogar no estilo mosaico.

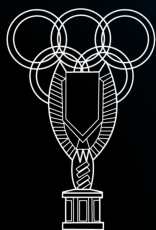
### 6. Find a Way, José! - Treine seu cérebro

Find a Way, José! é um jogo que reúne 100 quebra-cabeças, que precisam ser resolvidos para ajudar o protagonista a encontrar sua poção perdida.

A premissa é simples: basta arrastar os blocos em 4 direções para encontrar seu encaixe perfeito. No entanto, os desafios são crescentes e, de acordo com os desenvolvedores, o nível de dificuldade não é para iniciantes.

### 7. Wood Block Puzzle

O Wood Block Puzzle está entre um dos jogos de quebra-cabeças mais baixados do Android. O game, nada mais é, do que uma versão em blocos de “madeira” do famoso Tetris.



Você tem a missão de preencher linhas e colunas usando peças de formatos diferentes. O jogo só termina quando o tabuleiro de 10x10 não tem mais espaço para os blocos seguintes.

O game não está disponível para iOS, mas usuários de iPhone podem ter uma experiência semelhante com o app Wood Block Puzzle Classic.

### 8. Mini Metro

Mini Metro é um quebra-cabeça com uma dinâmica mais moderna do que simplesmente encaixar peças para formar uma imagem. Neste game, seu desafio é criar uma rede de metrô. Seu projeto precisa acompanhar o crescimento da cidade e atender às necessidades da população.

Como em toda obra, é possível que se depare com imprevistos que precisará superar dentro do tempo esperado. Mas não é só o planejamento da malha ferroviária que está em jogo. Você também é o detentor da verba para a expansão e deverá saber administrá-la.

São três os modos de jogo (pontuação, infinito e extremo) e 20 cidades reais para explorar. Já o Desafio Diário permite competir com outros jogadores e ver quem é o melhor.

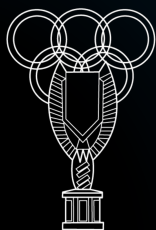
### 9. I Love Hue

O I Love Hue é mais um quebra-cabeças moderno, que tem como objetivo treinar sua mente enquanto descontraí. As peças têm um relaxante tom pastel e devem ser combinadas de forma harmônica.

É necessário ter a percepção aguçada para encontrar a menor diferença entre cores, bastante similares. A cada fase, o nível de dificuldade aumenta. Mas não há corrida contra o tempo ou adversários nas mais de 900 fases disponíveis.

### 10. Infinity Loop

Outra opção que aplica o raciocínio de jogos de quebra-cabeça a um visual e jogabilidade atuais. De acordo com os próprios desenvolvedores, no Infinity Loop seu objetivo é “conectar várias coisas”, criando padrões lógicos.



A ideia é que o passatempo ajude o usuário a relaxar, “como se fosse eliminar o caos e atingir a perfeição”. Estão disponíveis três modos de jogo e, em nenhum deles há qualquer pressão de tempo ou pontuação.

### **3. Pesquisar e apresentar a história do quebra-cabeça e apresenta.**

#### **História do Quebra Cabeça**

A origem do “puzzle” (quebra-cabeça) se deu em 1760, quando os fabricantes de mapas colaram os mesmos em madeiras e depois os cortaram em pedaços pequenos.

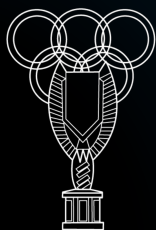
Isto se tornou um sucesso educacional e desde então os “puzzles”, também conhecidos na Europa e nos Estados Unidos como “jigsaws”, onde surgiram em 1900. Em 1908, quando os “puzzles” de madeira eram cortados individualmente, eram considerados muito caros... Um quebra-cabeça da época com 500 peças custava 5 dólares, aproximadamente.

Durante a grande depressão (a Crise de 1929) os “puzzles” para adultos eram muito populares, atingindo o pico de venda por volta de 1933, com vendas incríveis: 10 milhões de quebra-cabeças por semana. Nesta época muitos desempregados como arquitetos, carpinteiros e pessoas com habilidades manuais, começaram a cortar quebra-cabeças em casa e alugar ou vendê-los em seus bairros.

Por volta de 1932, começa a ser introduzido o papel cartão para se fazer os “puzzles”. Desta forma diminuiu-se muito o custo para a fabricação dos quebra-cabeças, tornando-os mais populares.

Após a Segunda Guerra Mundial os quebra-cabeças de madeira entram em um profundo declínio, seu corte tomava muito tempo comparando-se com o papel cartão. Na década de 60, a empresa “Springbok Editions” ([www.springbok-puzzles.com](http://www.springbok-puzzles.com)) introduz reproduções de alta qualidade em motivos de obras de arte...

A “Springbok” foi fundada no início dos anos 1960 por Katie e Robert Lewin para produzir quebra-cabeças. O senhor Lewin, ativo na National Wildlife Federation ([www.nwf.org](http://www.nwf.org)), gostava muito de um animal nativo da África chamado “springbok” (antílope-saltador). Na época em que eles montaram a empresa decidiram usar o animal como símbolo. A senhora Lewin visitava museus e galerias e escolhia obras de arte que seriam interessantes para fazer quebra-cabeças.



Em 1964, a Springbok lançou o quebra-cabeça “Convergência”, com 340 peças, originalmente veio com um pôster. Esse “puzzle” reproduziu uma pintura de Jackson Pollock e ficou conhecido como o quebra-cabeça mais difícil do mundo para se montar.

Paul Jackson Pollock (1912-1956) foi um pintor norte-americano que é referência no movimento do Expressionismo abstrato. Ele realizou a obra óleo sobre tela “Convergence”, em 1952, a qual foi doada por Seymour H. Knox, Jr., em 1956, para o museu de arte moderna e contemporânea Albright-Knox Art Gallery ([www.albrightknox.org](http://www.albrightknox.org)), localizado em Buffalo, New York.

Notas: A “Hallmark” comprou a “Springbok” em 1967 e usou seu conhecimento da arte e da reprodução de litografia para melhorar a oferta e expandir a sua atual posição no mercado. Depois de muitos anos que apareceu o quebra-cabeça “Convergence”, esse “puzzle” foi lançado recentemente, pela Pomegranate, agora na versão 1.000 peças, para encantar gerações de novatos e veteranos “puzzleworkers”.

Hoje, contamos com quebra-cabeças de até 24.000 peças. Existem “puzzles” de holografia, circulares, que se enxergam no escuro etc.

#### **4. Montar 1 (um) quebra-cabeça 3D de no mínimo cem peças.**

Pessoal.

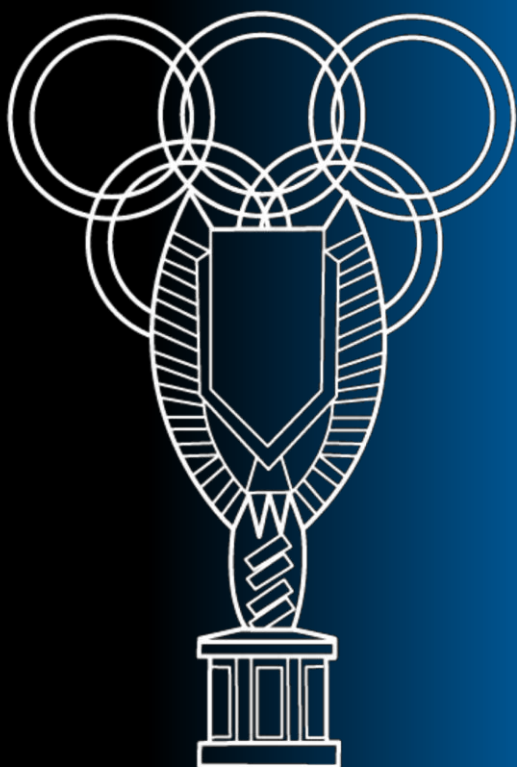
#### **5. Organizar uma exposição para a seção com pelo menos 10 (dez) quebra-cabeças.**

Pessoal.

#### **6. Utilizando 1 (um) Tangram efetuar cinquenta formas distintas de montagem.**

Pessoal.





## REFERÊNCIAS

1. <https://www.appgeek.com.br/quebra-cabeca/>
2. [https://www.qcbrasil.com.br/Paginas/19780/historia\\_do\\_quebra-cabeca](https://www.qcbrasil.com.br/Paginas/19780/historia_do_quebra-cabeca)

