

FLUXVISION / 01

O resgate dos dinossauros

Pequenos passos. Uma grande missão.

Idade 5–7 · 20 min · 2–6 jogadores

Para o anfitrião · separe esta folha

Imprima páginas 3–10 por equipe. Esconda a 12. Dê lápis e leia a página 3. Resolva enigmas 1–6 em qualquer ordem; cada resposta é um dígito. Anote em ordem na página 10. Dicas antes de respostas. Sem cadeados ou tesoura.

Idades e tempos são estimativas. Recomendamos ajuda adulta na leitura para os menores.

Para casa ou sua turma. Não revenda ou redistribua. Imagens GPT. Primeira edição; idades e tempos não validados com crianças.

Sua missão

O farol da ilha apagou. Sigam as pegadas e encontrem seis pistas para levar os dinossauros à costa antes do pôr do sol.

Encontre seis dígitos e ordene por enigma para completar a missão.



01 / A sequência perdida

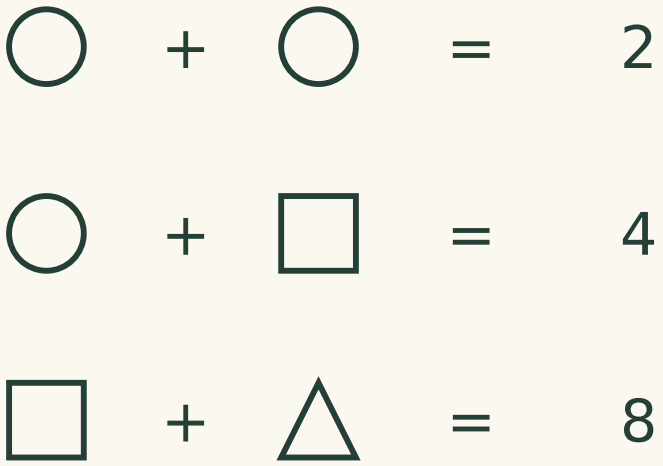
Encontre o número que falta. Cada passo segue a mesma regra.



Seu dígito

02 / A balança do guardião

A mesma forma tem o mesmo valor. Quanto vale o triângulo?



△ = ?

Seu dígito

03 / O lugar escondido

Use a coordenada. A letra indica coluna, o número linha. Leia o dígito da casa.

	A	B	C	D
1	9	5	8	2
2	5	3	4	7
3	9	2	1	8
4	2	3	9	8

B 3

Seu dígito

04 / A rota secreta

Comece em S. Cada seta vale uma casa, sem sair. O dígito final é a resposta.

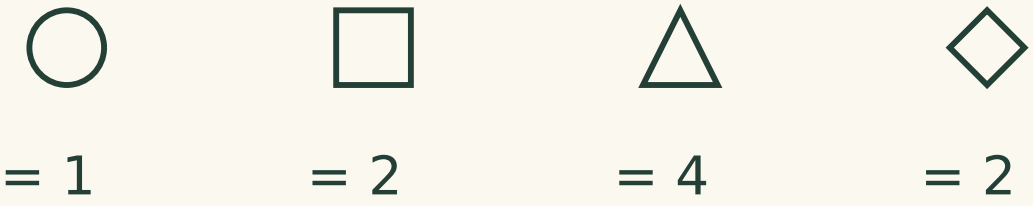
→ → ↓ ← ↓ →

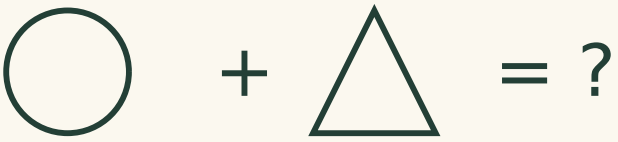
S	9	3	8
4	8	7	7
1	9	9	3
1	9	1	1

Seu dígito

05 / Uma mensagem em símbolos

Troque símbolos pelos números da chave. Some os dois da mensagem.





Seu dígito

06 / A ordem final

Ordene cartões pelo resultado crescente. O dígito sob o cartão do meio é a resposta.

4 + 4	6 + 5	2 + 3
3	5	1

Seu dígito

O código final

Encontre seis dígitos e ordene por enigma para completar a missão.

1	2	3	4	5	6

Peça ao anfitrião para verificar. Se correto, missão cumprida: a rota está aberta e todos voltam para casa. Conte sua pista favorita.



Certificado de curiosidade

Para uma equipe que explorou, ouviu e resolveu junta.

O resgate dos dinossauros

Nome da equipe

Data

Dicas e respostas · anfitrião

1. A sequência perdida → 3

Compare a diferença entre números vizinhos.

2. A balança do guardião → 5

Comece pela linha de círculos e substitua valores conhecidos.

3. O lugar escondido → 2

Desça da letra e siga de lado a partir do número.

4. A rota secreta → 9

Marque cada passo. Leia as setas da esquerda para a direita.

5. Uma mensagem em símbolos → 5

Associe as formas antes de somar.

6. A ordem final → 3

Calcule os resultados, não ordene pelos dígitos pequenos.

O código final: 352953