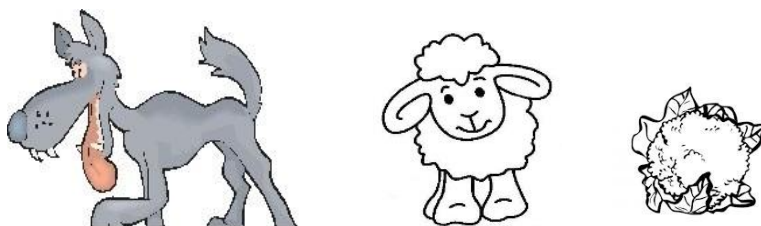




Resolve estes quebra-cabeças!

1.

Um **barqueiro** tem de transportar para a outra margem **um lobo, uma ovelha e uma couve**.



No entanto, só consegue levar dois de cada vez, no máximo. Para agravar a situação, o lobo come a ovelha, por isso, estes dois nunca podem ficar juntos. Da mesma forma, a ovelha come a couve, é preciso mantê-los sempre separados. Além disso, o barqueiro não pode fazer nenhuma travessia sozinho, pois detesta estar sem companhia. Como tal, tem de transportar sempre algum deles.

Como vai o barqueiro resolver este dilema? Ajuda-o!

2.

A Maria e o Manuel disputaram um jogo no qual são atribuídos 2 pontos por vitória e é retirado um ponto por derrota. Inicialmente, cada um tinha 5 pontos. Se o Manuel ganhou exatamente 3 partidas, e a Maria, no final, ficou com 10 pontos, **quantas partidas disputaram?**



3.

Um **caracol** quer subir um muro de 20 metros de altura. Durante o dia sobe 5 metros, mas à noite volta a escorregar 4 metros. **Quantos dias demora para chegar ao topo do muro?**



4.



A Sofia estava a passar férias na aldeia e resolveu ir visitar a avó que vive numa quinta no meio do campo. Saiu de casa às 9 horas e lá foi a pé. Às 10 horas foi ultrapassada pelo carteiro da aldeia que ia de bicicleta e lhe disse que ia entregar uma encomenda à avó. Às 11 horas o carteiro, de regresso à aldeia, voltou a passar por ela.



Ao meio-dia, a Sofia chegou finalmente a casa da avó e disse-lhe: “Já sei que teve uma encomenda e até sei a que horas o carteiro cá esteve!”.

A que horas foi entregue a encomenda?

5.

Furos por toda parte

Tenho furos por cima e por baixo.
Tenho furos à direita e à esquerda.
Tenho furos até no meio,
Mas ainda retenho água.
Quem sou eu?

Soluções

1. Na primeira travessia, o barqueiro transporta a ovelha e a couve. Deixa a couve na outra margem e leva com ele, novamente, a ovelha, no barco, que depois fica em terra. Na segunda travessia, transporta o lobo e regressa com a couve. Na viagem final, leva a ovelha e a couve.
2. Se o Manuel ganhou exatamente 3 partidas, a Maria perdeu três pontos. Como, no final, a Maria ficou com 10 pontos é porque ganhou 8 pontos, logo 4 partidas. Realizaram, portanto, $3+4=7$ partidas.
3. Ao fim do 15º dia, está nos 19 metros, mas depois, durante a noite, escorrega para os 15 metros. No entanto, ao fim do **16º dia**, consegue atingir o topo do muro e já não escorrega mais.
4. Das 10h às 11h, o carteiro anda o triplo da distância da Sofia, logo a sua velocidade é 3 vezes maior. Como, desde que se cruzaram pela primeira vez, a Sofia demorou 2 horas a chegar a casa da avó, o carteiro demorou um terço desse tempo, ou seja, 40 minutos. Logo, a encomenda foi entregue às **10h e 40m**.
5. Uma esponja.