

**Oficina do Aprendiz Ltda. - ME**

**Fantasia: Oficina do Aprendiz**

Endereço: Rodovia SC 405, 1120

Bairro: Campeche

Florianópolis/SC

CEP: 88063-700

CNPJ: 05.697.183/0001-60

I.E.: 254.795.374

Insc. Municipal: 428284-1

## Orçamento

### Jogo Gigante Inversão –

A idéia deste quebra-cabeça foi apresentada pela primeira vez no livro *Récréations Mathématiques*, de Edouard Lucas, publicado em 1891, e encantou gerações na busca de sua solução única.

Seus princípios de troca de posições já lhe deram inúmeras interpretações políticas, econômicas e sociais. Trata-se do desafio de inverter as posições de dois grupos de sapos.

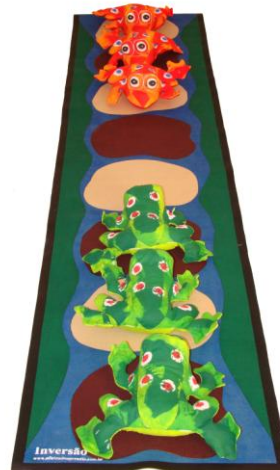
**Objetivo:** trocar os sapos de posição seguindo as regras do jogo.

**Tabuleiro:** em lona

**Tamanho:** 2,00 x 0,50 m

**Peças:** 6 sapos almofadados com enchimento em fibra siliconizada de poliéster.

**Sacola para acondicionar em tecido nylon.**



### Jg. Gig. Torre de Hanoy

Quebra-cabeça inventado no ano de 1883, pelo matemático francês Edouard Lucas. Para dar um ar “misterioso” ao jogo, ele afirmou que o inventor do quebra-cabeça seria “Claus de Siam, professor em Li-Sou-Tsian”, que nada mais é que um anagrama de “Lucas d’Amiens professor em Sant- Louis”...

**Tabuleiro:** em madeira de reflorestamento, medida 68x22x22 cm

**Objetivo:** transferir os sete discos de uma extremidade do tabuleiro para a outra seguindo as regras.

**Peças:** sete discos em madeira (pinus) coloridos de tamanhos diferentes, diâmetro da peça maior 20 cm

**Sacola para acondicionar em tecido nylon.**



**Jg. Gig. Reversi -** Suas origens se situam na Inglaterra, no século XIX onde os londrinos Lewis Waterman e John W. Mollett comercializaram em 1880, cada um, jogos com regras parecidas. Em 1971 o japonês Goro Hasegawa mudou as regras do jogo e o registrou como *Othello*®, inspirado na obra de Shakespeare de mesmo nome.

No *Othello*®, assim como no *Reversi*, é usado um tabuleiro com oito (ou seis) linhas e oito (seis) colunas e sessenta e quatro fichas idênticas. Nestas versões, utilizamos as máscaras do teatro de forma a resgatar a indicação do nome dado por Goro. O

**Oficina do Aprendiz Ltda. - ME****Fantasia: Oficina do Aprendiz**

Endereço: Rodovia SC 405, 1120

Bairro: Campeche

Florianópolis/SC

CEP: 88063-700

CNPJ: 05.697.183/0001-60

I.E.: 254.795.374

Insc. Municipal: 428284-1

objetivo é cercar as peças do adversário de um lado e de outro e virá-las para sua cor. O jogo termina quando se completa as 64 casas do tabuleiro ou quando não é mais possível virar as peças.

Objetivo: ser o jogador que ao final da partida possuir o maior número de peças com a sua cor voltada para cima.

Tabuleiro: em lona

Tamanho – 1,40 x 1,40 m

Peças: 36 peças em tecido com enchimento em espuma.

Sacola para acondicionar em tecido nylon.

Jg. Gig. Oda - Criado por Blaise Muller na França, em 1985. Naquele mesmo ano, esse jogo foi premiado nos concursos de Boulorne-Billancourt e em Cannes em 1992. Além disso, sabe-se que ainda ganhou prêmios em outros países da Europa e nos Estados Unidos. Pertencente à família de jogos de alinhamento, destaca-se de todos os demais pela imensa quantidade de possibilidades combinatórias, aliadas a uma dinâmica de colocação de peças curiosa e única onde o oponente é que escolhe a peça para o outro jogar.

Objetivo: fazer o alinhamento de 4 peças que possuam uma característica em comum.

Tabuleiro: em lona

Tamanho – 1,40 x 1,40 m

Peças oda formas: 16 peças revestidas de tecido com enchimento de espuma

Peças oda passaros: 16 peças revestidas de tecido com enchimento fibra siliconizada de poliéster, areia para sustentação.

Sacola para acondicionar em tecido nylon.

**Oda Formas****Oda Pássaros**

Jg. Gig. Yoté - Classificado entre os melhores jogos do mundo, o Yoté tem sua origem e popularidade entre os povos da África. Uma das peculiaridades desse jogo é ter regras simples, mas que permitem uma grande variedade de movimentos e jogadas que provocam mudanças inesperadas no decorrer de uma partida, exigindo dos jogadores, um pensar atento para desenvolver estratégias rápidas e criativas.

Objetivo: capturar todas as peças do outro jogador.

Tabuleiro: em lona

Tamanho – 1,40 x 1,20 m

**Oficina do Aprendiz Ltda. - ME****Fantasia: Oficina do Aprendiz**

Endereço: Rodovia SC 405, 1120

Bairro: Campeche

Florianópolis/SC

CEP: 88063-700

CNPJ: 05.697.183/0001-60

I.E.: 254.795.374

Insc. Municipal: 428284-1

Peças: 16 peças revestidas de tecido com enchimento fibra siliconizada de poliéster, areia para sustentação.

Sacola para acondicionar em tecido nylon.

Jg. Gig. Adji - Mancala, que deriva da palavra árabe naqaala (mover), é o nome dado pelos antropólogos para descrever um grande número de jogos africanos. Geralmente para duas pessoas, que se baseiam no princípio da distribuição de sementes num tabuleiro feito de diferentes materiais e formado por algumas casas representadas por concavidades nele escavadas. Esse princípio está diretamente associado ao ato de semear e, ao que se acredita, os Mancalas seriam os mais antigos jogos do mundo. Alguns autores afirmam que esses jogos teriam surgido há cerca de 7000 anos. Existem mais de 200 diferentes “famílias” de mancalas. No Brasil, foi trazido pelos escravos e recebeu o nome de Adji, mas caiu no esquecimento com o passar do tempo.

Os tabuleiros mais comuns são constituídos de 6 cavidades de cada lado (dispostas em paralelo) e duas nas extremidades, para onde vão as sementes colhidas. Inicia-se o jogo com 4 sementes em cada cova.

Desenvolvemos um tabuleiro em formato gigante utilizando sementes naturais grandes e reduzimos o número de cavidades e sementes. Alcançamos agilidade, redução de cálculos e, principalmente, facilidade de manipulação das sementes no tabuleiro.

Objetivo: fazer a colheita do maior número de sementes, ou como os africanos, fazer a colheita de metade mais uma semente.

Tabuleiro em MDF com machetaria, cumbucas em madeira de demolição.

Peças Adji 1: 36 sementes naturais

Medidas Adji 1: 88x27x6 cm

Peças Adji 2: 24 sementes naturais

Medidas Adji 2: 66x27x8 cm

Sacola para acondicionar em tecido nylon.



Adji 1



Adji 2

**Oficina do Aprendiz Ltda. - ME****Fantasia: Oficina do Aprendiz**

Endereço: Rodovia SC 405, 1120

Bairro: Campeche

Florianópolis/SC

CEP: 88063-700

CNPJ: 05.697.183/0001-60

I.E.: 254.795.374

Insc. Municipal: 428284-1

**Jg. Gig. Puluc** - Este jogo de origem Maia, ainda hoje praticado pelos índios Ketchis que vivem nas terras altas da Guatemala e são descendentes deste povo. O jogo reflete uma parte da cultura, consistindo na captura dos guerreiros de tribos rivais em batalha o traslado do mesmo até a tribo que o capturou, podendo neste trajeto ocorrer o resgate e possível prisão do guerreiro que o mantinha refém. É um jogo de percurso instigante e que atrai a todos.

**Objetivo:** capturar as peças do outro jogador e levá-las de volta a aldeia do jogados.

**Tabuleiro:** em lona

**Tamanho** – 2,15 x 1,00 m

**Peças:** 10 peças revestidas de tecido com enchimento fibra siliconizada de poliéster, areia para sustentação, e 3 peças (feijões) revestidas de tecido com enchimento fibra siliconizada de poliéster.

**Sacola para acondicionar em tecido nylon.**



**Jg. Gig. Viking** - A fama dos vikings é apenas de guerreiros que invadiram diversos países europeus na Idade Média e de navegantes que alcançaram a América antes de Colombo. Na verdade, eles formavam uma sociedade organizada e agrícola. Quando as terras da Escandinávia se esgotaram, eles saíram em busca de novos lugares para viver. O jogo dos vikings também se perdeu no desconhecimento e por muitos séculos ficou restrito a regiões inóspitas do País de Gales e da Lapônia. Mas recentes pesquisas arqueológicas realizadas em Coppergate, na Inglaterra, descobriram vestígios que comprovam a grande popularidade desse jogo entre 800 e 1.100 DC. Jogo de estratégia que simula uma batalha onde o rei com seus pares luta contra o inimigo. A característica mais marcante é a diferença em termos numéricos entre os dois adversários. Um conta com a metade dos soldados do outro. Em compensação, este tem o rei, única peça capaz de determinar vitória ou derrota.

**Objetivo:** do jogador com as peças com o rei, levá-lo até um dos quatros castelos que ficam nos cantos do tabuleiro. Do jogador com as peças atacantes é capturar o rei da outra equipe.

**Tabuleiro:** em lona

**Tamanho** – 1,40 x 1,40 m

**Peças:** 18 peças revestidas de tecido com enchimento fibra siliconizada de poliéster, areia para sustentação.

**Sacola para acondicionar em tecido nylon.**

**Oficina do Aprendiz Ltda. - ME****Fantasia: Oficina do Aprendiz**

Endereço: Rodovia SC 405, 1120

Bairro: Campeche

Florianópolis/SC

CEP: 88063-700

CNPJ: 05.697.183/0001-60

I.E.: 254.795.374

Insc. Municipal: 428284-1

**Jg. Gig. Trique** - O jogo da velha é um dos mais antigos e populares do mundo, mas quase sempre acaba em empate quando disputado por dois adversários com as mesmas habilidades táticas. Pensando em evitar isso, os orientais criaram o Chung tói. Mantendo a idéia simples e magistral de buscar a combinação de três peças iguais no sentido horizontal, vertical ou diagonal para ser o vencedor, este jogo acrescenta-lhe novas possibilidades estratégicas. Desta forma, ele combina as melhores características de outros jogos como o Tic- Tac- Toe, a Dama e o Xadrez. Tão fácil de aprender quanto os dois primeiros e tão rico em qualidades táticas quanto o último.

**Objetivo:** fazer o alinhamento de três peças da sua cor.

**Tabuleiro:** em lona

**Tamanho** – 1,40 x 1,40 m

**Peças:** 6 peças revestidas de tecido com enchimento fibra siliconizada de poliéster, areia para sustentação.

**Sacola para acondicionar em tecido nylon.**

**Jg. Gig. Bagha Chall** - É o jogo nacional do Nepal. Bagha Chall quer dizer Mudança de Tigres e simula uma batalha de estratégias pela vida e morte entre os Tigres e as Cabras. Cada jogador possui um número diferente de peças e objetivos diferentes mas, consegue ser um jogo equilibrado, com estratégias distintas para tigres e Cabras. Permite desenvolver a natureza humana da coletividade, o companheirismo, refletir sobre a individualidade, desenvolver o espírito de liderança conciliando a individualidade com o grupo.

**Objetivo:** do jogador com as cabras é impossibilitar o movimentados 4 tigres. O objetivo do jogador com o tigres é conseguir capturar 5 cabras.

**Tabuleiro:** em lona

**Tamanho** – 1,40 x 1,40 m

**Peças:** 24 peças em MDF sendo 4 tigres e 20 cabras.

**Sacola para acondicionar em tecido nylon.**





**Oficina do Aprendiz Ltda. - ME****Fantasia: Oficina do Aprendiz**

Endereço: Rodovia SC 405, 1120

Bairro: Campeche

Florianópolis/SC

CEP: 88063-700

CNPJ: 05.697.183/0001-60

I.E.: 254.795.374

Insc. Municipal: 428284-1

**Jg. Gig. Icamíabas** - é um jogo de tabuleiro para dois jogadores, inventado em 1988, pelo argentino Walter Zamkaskas. É da família dos jogos territoriais, com remota relação com o Go. Icamíabas é jogado num tabuleiro 8x8 ou 10x10 (damas internacionais).

**Objetivo:** Impedir que as quatro amazonas do outro jogador tenham possibilidade de realizar movimento. O jogo também poderá terminar quando as amazonas dos dois jogadores não estiverem mais em contato. O empate não é um resultado possível.

**Tabuleiro:** em lona

Tamanho – 1,40 x 1,40 m

**Peças:** 8 peças em MDF sendo 4 lanceiras e 4 arqueiras e 50 marcadores em madeira de demolição.

Sacola para acondicionar em tecido nylon.



**Jg. Gig. Torremoto** - Jogo de lógica, estratégia e muito equilíbrio.

**Objetivo:** atingir a altura máxima possível da torre (é possível triplicar a sua altura)

Pode-se jogar individualmente ou com um número variado de participantes, na forma individual ou para uma equipe ou de competição entre os participantes, perdendo o jogo quem derrubar a torre.

O(s) jogador(es) deve(m) retirar uma peça de qualquer lugar da torre e recolocá-la no topo, sempre cruzando as camadas, sem derrubar a estrutura.

**Peças:** 54 peças de madeira em pinus.

Medida da Embalagem: 38x35x21 cm

Sacola para acondicionar em tecido nylon.



**Jg. Gig. Sudoku** - O Sudoku é um jogo de raciocínio e lógica, que promove o desenvolvimento da concentração da criança e do adulto. O sudoku com imagens obedece às mesmas regras do sudoku com números.

**Objetivo:** conseguir colocar as 16 peças sem que elas se repitam na linha, na coluna ou no quadrado. Pode ser utilizado tanto com todas as peças fora (modelo iniciante) quanto com peças já preparadas.

**Tabuleiro:** em lona

Tamanho – 1,40 x 1,40 m



**Oficina do Aprendiz Ltda. - ME**

**Fantasia: Oficina do Aprendiz**

Endereço: Rodovia SC 405, 1120

Bairro: Campeche

Florianópolis/SC

CEP: 88063-700

CNPJ: 05.697.183/0001-60

I.E.: 254.795.374

Insc. Municipal: 428284-1

Peças: 16 peças revestidas de tecido com enchimento fibra siliconizada de poliéster, areia para sustentação.

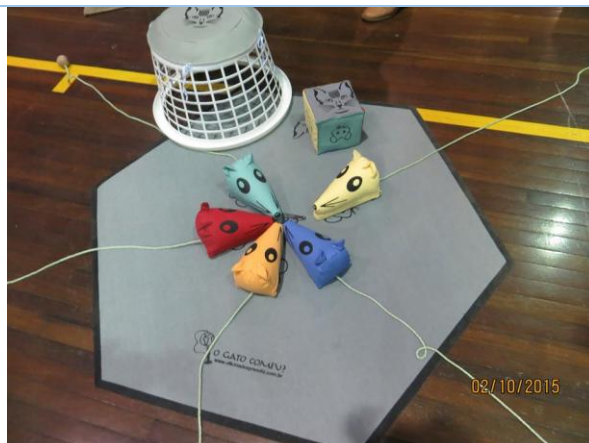
Sacola para acondicionar em tecido nylon.

#### O gato Comeu?

É um jogo ágil e dinâmico, que requer muita concentração e agilidade, proporcionando partidas emocionantes. Estimula a coordenação motora e desenvolvimento a habilidade de planejamento.

Objetivo: Segurar seu ratinho pelo rabinho, e tentar fugir do gato "cesto" quando este aparecer no dado e tentar lhe pegar.

Dimensões do rato: 20 x 10 x 12 cm



#### Jogo Xo dou Qi

O Xo Dou Qi surgiu na China em data incerta. Geralmente ele é considerado um invento do século XX, mas a perfeição do jogo sugere um passado de experimentação e refinamento bem mais longo. Sua estratégia é uma lição de trabalho em equipe. Xo Dou Qi é tão sutil que lembra mais uma criação da natureza do que uma invenção humana.

A característica principal e emocionante deste jogo é trabalhar com peças que possuem forças distintas, tendo o jogador a tarefa de conduzir uma das peças até a toca do outro jogador ao mesmo tempo em que defende a sua. Quem escolher para atacar? Quem escolher para defender? Neste jogo a tarefa de coordenar um conjunto de peças que possuem forças diferentes para uma meta em comum assemelha-se ao trabalho do gerente de um setor assim como ao trabalho de um líder na organização de ações coordenadas para uma meta.

Objetivo: levar um de seus animais até o covil da outra equipe.

Jogo confeccionado em tecido canvas de 1,4 x 1,8 m.

Peças: 16 peças em metal imitando 8 tipos diferentes de animais sendo 8 em cor clara e 8 em cor escura.

Sacola para acondicionar em Nylon.



**Oficina do Aprendiz Ltda. - ME      Fantasia: Oficina do Aprendiz**

Endereço: Rodovia SC 405, 1120

Bairro: Campeche

Florianópolis/SC

CEP: 88063-700

CNPJ: 05.697.183/0001-60

I.E.: 254.795.374

Insc. Municipal: 428284-1

---

### Jogo Gigante Krake

Desenvolvido em 1998 por Donald Green, um cientista político e professor da universidade de Yale. Ganho o prêmio de melhor jogo de estratégia abstrata da revista Game Magazine em 1999.

O objetivo deste jogo consiste em ter clareza onde melhor investir seus recursos e avançar ao mercado para que consiga chegar ao local desejado.

Tabuleiro impresso em lona com bordas soldadas, medida total de 1,50 x 2,00 m.

8 peças octogonais de 18 x 18 x 10 cm com tampo em MDF 6 mm e peça de madeira torneada sustentando o tampo. Sendo 4 peças em tom de madeira clara e 4 em tom escuro, ranhura nos 8 lados para encaixe de setas de MDF.



24 setas de MDF de 6mm.

---

### Desafio dos 4 Ts

Desafio composto de quatro peças de madeira em formato de “T” com base em madeira e MDF.

Objetivo: colocar as quatro peças em formato de T deitados dentro da base.

Dimensões: 90x90x3 cm

---

### Desafio Haste

Desafio podruzido em de madeira e cordão de algodão.

Objetivo: consiste na retirada da argola vermelha da base do desafio.

Medidas: 35x23x80 cm

---



**Oficina do Aprendiz Ltda. - ME Fantasia: Oficina do Aprendiz**

Endereço: Rodovia SC 405, 1120

Bairro: Campeche

Florianópolis/SC

CEP: 88063-700

CNPJ: 05.697.183/0001-60

I.E.: 254.795.374

Insc. Municipal: 428284-1

---

**Ponte da Vinci**

Composto por 15 peças de madeira, sendo 5 peças em formato cilíndrico com comprimento de 47 cm e diâmetro de 4,5 cm e 10 peças em formato quadrado de madeira com comprimento de 46 cm e espessura de 4,5 X 4,5 cm.



**Objetivo:** construir uma ponte que fique estável sem a necessidade de nenhuma amarra, ou fixação.

---

<b>Produto</b>	<b>Valor Unitário</b>
Jg. Gig. Inversão	R\$ 440,00
Jg. Gig. Torre de Hannoy	R\$ 223,50
Jg. Gig. Sudoku	R\$ 1021,00
Jg. Gig. Haste	R\$ 380,00
Jg. Gig. 4T	R\$ 480,00
Jg. Gig. Ponte de da Vinci	R\$ 193,20
Jg. Gig. Reversi	R\$ 839,00
Jg. Gig. Oda	R\$ 1021,00
Jg. Gig. Oda - Pássaros	R\$ 1021,00
Jg. Gig. Yoté	R\$ 754,00
Jg. Gig. Adjí 1	R\$ 540,20
Jg. Gig. Adjí 2	R\$ 426,40
Jg. Gig. Puluc	R\$ 750,00
Jg. Gig. Viking	R\$ 842,00
Jg. Gig. Trique	R\$ 590,00
Jg. Gig. Bagha Chall	R\$ 946,00
Jg. Gig. Krake	R\$ 1.891,00
Jg. Gig. Xo dou Qi	R\$ 1.320,00
Jg. Gig. Icamias	R\$ 629,30
Jg. Gig. Torremoto	R\$ 395,50
Jg. Gig. O gato comeu?	R\$ 488,00

**Observações:**

- Validade da proposta: 60 dias;
- Prazo de entrega: 45 dias, a partir da aprovação do pedido.
- Os valores podem ser alterados sem aviso prévio.
- Forma de pagamento com 50% no pedido e 50% na entrega.
- Ao valor dos produtos deverá ser acrescentado o valor do frete.

Florianópolis, 22 de março de 2019