

HORAS E HORAS
DE DIVERSÃO.
ENQUANTO
DESCOBRES FACTOS
E CURIOSIDADES!

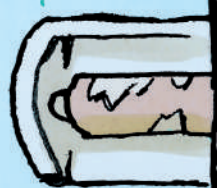


101

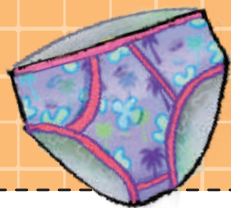
★ COISAS PARA FAZERES ★

QUANDO VAIS À

CASA DE BANHO



QUEBRA-CABEÇAS, JOGOS, PIADAS E ATIVIDADES PARA MANTER O TEU
CÉREBRO A TRABALHAR ENQUANTO ESTÁS DE SERVIÇO!

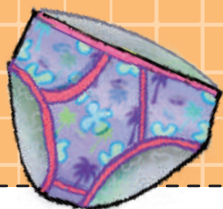


ÍNDICE



QUEBRA-CABEÇAS (PÁGS. 7-120)

- | | |
|--|--------------------------------------|
| 1 Detetive do WC | 28 Cruzando cotonetes |
| 2 Pfffttt! | 29 Papel higiénico artístico |
| 3 Os <i>dois</i> mágicos | 30 Coelhices |
| 4 Correntes de papel higiénico | 31 Reflexos |
| 5 Um belo monte de caca | 32 WC para o povo |
| 6 Uma questão de peso | 33 Sudoku de letras |
| 7 Cocó-cêntimos | 34 De dentro para fora |
| 8 Tiro ao alvo | 35 Controla o fluxo |
| 9 À rasquinha | 36 Dança do lenço de papel |
| 10 Roupa suja | 37 Numeração Romana |
| 11 O teste da escova de dentes | 38 Puns memoráveis |
| 12 Dar puns | 39 Maior ou menor |
| 13 Só rir! | 40 Rimas |
| 14 Polícia das sanitas | 41 Rolo de papel engraçadinho |
| 15 Problema nos canos | 42 O que sou eu? |
| 16 WC 5-descargas | 43 Bingo no WC |
| 17 Olá, vizinho | 44 Argh! |
| 18 Batalha naval | 45 Plano de saída |
| 19 Plano B para o teu rabiosque | 46 Não quebres a corrente |
| 20 Contar azulejos | 47 Treinar a pontaria |
| 21 Cocó-sudoku | 48 Cocós matreiros |
| 22 De A a Z | 49 Formas estranhas |
| 23 Como está a tua memória? | 50 Cocódoku |
| 24 Rabiscos de ranho | 51 Padrões de sanita |
| 25 O teu WC portátil | 52 Números tendenciosos |
| 26 Vogais perdidas | 53 A psicologia do cocó |
| 27 Dominós sujos | 54 Cuequinha artística |



- 55** Caça-palavras
- 56** Matemática suja
- 57** Letra solitária
- 58** Eureka!
- 59** Desafio para o banho
- 60** Torre de Piza
- 61** Palavras intrusas
- 62** Gira em torno do teu eixo
- 63** Ver estrelas
- 64** Cocótetris
- 65** O caminho mais longo
- 66** Quem fez?
- 67** Que tipo de peidador és tu?
- 68** Papel de parede
- 69** Números flutuantes
- 70** Vogais pelo cano abaixo
- 71** Dominós no seu lugar
- 72** Cuidado!
- 73** Jogo-do-Galo-do-WC
- 74** Caminho de papel higiénico
- 75** A Grande Pirâmide
- 76** Brinquedo escondido no banho
- 77** Ordens do médico

SOLUÇÕES (PÁGS. 121-128)

ARTES (PÁGS. 129-176)

- 78** Binóculos
- 79** Bracelete de Super-herói
- 80** Comedouro para pássaros
- 81** Cobra
- 82** Lamparina
- 83** Lança-confetes
- 84** Bowling de WC
- 85** Espanta-espíritos
- 86** Foguetão
- 87** Monstros divertidos
- 88** Mochos
- 89** Borboletas
- 90** Jacintos
- 91** Hello Kitty
- 92** Tartarugas-Ninja
- 93** Mínimos
- 94** Batman
- 95** Carros de corrida
- 96** Tigre
- 97** R2-D2
- 98** Minecraft Creeper
- 99** Castelo
- 100** Escorrega para berlindes
- 101** Rebuçados surpresa

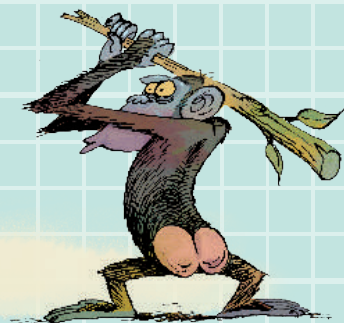
VAIS FAZER COCÓ? AO MENOS DIVERTE-TE!

**Bebés. Meninos. Meninas. Gorilas.
Presidentes. Até mesmo princesas.
Todos fazemos cocó!**

Umaz vezes, muito. Outras vezes, pouco. Mas todos fazemos cocó!

Por esta altura, até já deves ser um *cocozista* profissional. Sabes de olhos fechados onde está o rolo do papel higiénico e como afogares devidamente uma poia gigante. Depois de já teres lido cada palavra do rótulo do champô e decorado o número de bolinhas do tapete da casa de banho, agora tens isto. Aliás, talvez o único segredo que nunca ninguém te tenha contado sobre fazer cocó é que pode ser uma enorme seca. Da próxima vez que visitares a casa de banho, experimenta um dos jogos, quebra-cabeças ou atividades deste livro. São 101, por isso sempre que correres para a casa de banho já podes transformar uma rotina vulgar e aborrecida em algo superdivertido.

‘Bora fazer cocó! Viva o cocó!



QUEBRA-CABEÇAS

Agora já tens algo mais para fazer quando estás na casa de banho além de considerar se deves dobrar ou amassar o papel higiénico! Os jogos e quebra-cabeças deste livro estão concebidos para manterem o teu cérebro ocupado enquanto o teu corpo faz o que lhe compete. Cada um deles está classificado pelo Cheirómetro consoante o nível de dificuldade, do simples ao mais complicado. Entras esta classificação no topo de cada página. Quer seja um chichi rápido ou um cocó demorado, encontras sempre a atividade certa para ti.

Cheirómetro



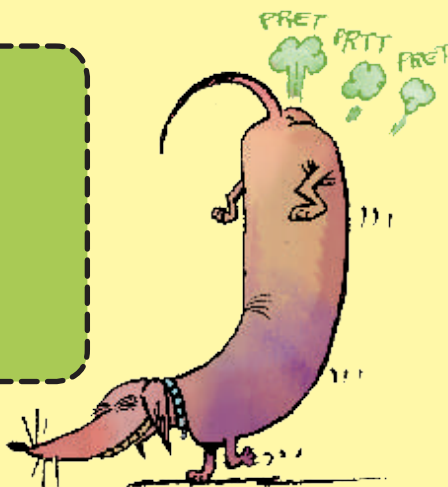
1 = Fácil



2 = Médio



3 = Difícil



Desafia-te a ti próprio a resolver cada um destes quebra-cabeças e sairás da casa de banho com um DUPLO sentido de dever cumprido!



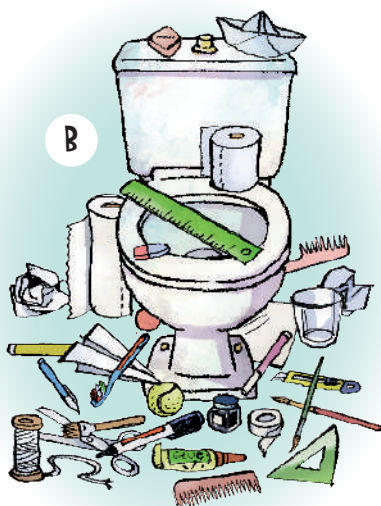
Quebra-cabeças



A SALA REAL

Chamam-lhe tudo, de *Casinha a Trono de Porcelana*, existindo uma ampla variedade de nomes para casa de banho. O nosso preferido é *Sala de Leitura*.

Filósofos concordam:
«A sabedoria começa na casa de banho.»





PFFFFTTT!

Não há dúvida de que quem quer que o tenha dado teve de o cheirar, mas muitos questionam-se sobre como lhe chamar. Há muitas maneiras de dizer «alguém expeliu um som pelo rabo». Quantos nomes consegues encontrar neste par de cuecas? Surgem em todas as direções, incluindo na diagonal, e de trás para a frente.

Quebra-cabeças

P R T F L A T U L E N C I A B
E F G P O L R I J V B X I N O
I M K D S A A W Q V Z O B K M
D D S V B O Q R N G P E Q U B
O J M U P J U D I A R R E I A
R H G S C V E Z X S W R T U G
E X P L O S A O R Y B
C H E I R E T E M
R G B N Q P C
X H K Q E I A



- ☐ Bomba
- ☐ Cheirete
- ☐ Diarreia
- ☐ Explosão
- ☐ Flatulência

- ☐ Gás
- ☐ Peido
- ☐ Poia
- ☐ Pum
- ☐ Traque

CURIOSIDADE

Em média, uma pessoa descuida-se 10 vezes por dia!



OS DOIS MÁGICOS

Conheces a magia do nº 2?
Preenche os quadrados em branco sabendo que cada coluna contém os números 1, 2, 3 e 4. Todos os quadrados vizinhos com uma diferença de 2 têm um cacalhoto entre eles. Por exemplo, sempre que há um 1 ao lado de um 3, há um cacalhoto entre eles, porque a diferença entre 1 e 3 é 2.
Há também cacalhotos entre os dois e os quatros vizinhos, mas não entre quaisquer outros números.

1	4	2	3
4	3	1	2
2	1	3	4
3	2	4	1

2			4
4			3

	3	4	
	2	3	

A NÚMERO TRÊS

A necessidade número um é chichi. A número dois é cocó.
Mas sabias que existe a número 3? Diarreia!





CORRENTES DE PAPEL HIGIENICO



Por cima ou por baixo? A discussão acerca de como colocar o papel higiénico no rolo é eterna. Uns juram que é mais fácil tirar um quadrado da parte de cima do rolo. Outros acreditam que o papel deve estar mais desenrolado para se arrancar a folha de baixo. Leva o teu tempo para decidires de que lado estás — e tens MESMO de escolher um lado — e completa cada corrente de papel higiénico. Transforma a palavra de cima na de baixo, mudando apenas uma letra de cada vez.

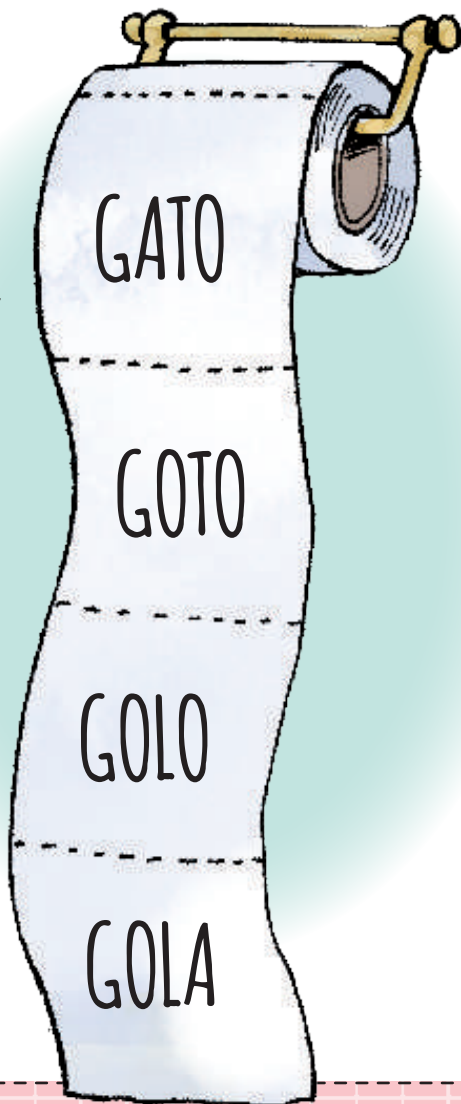
Quebra-cabeças

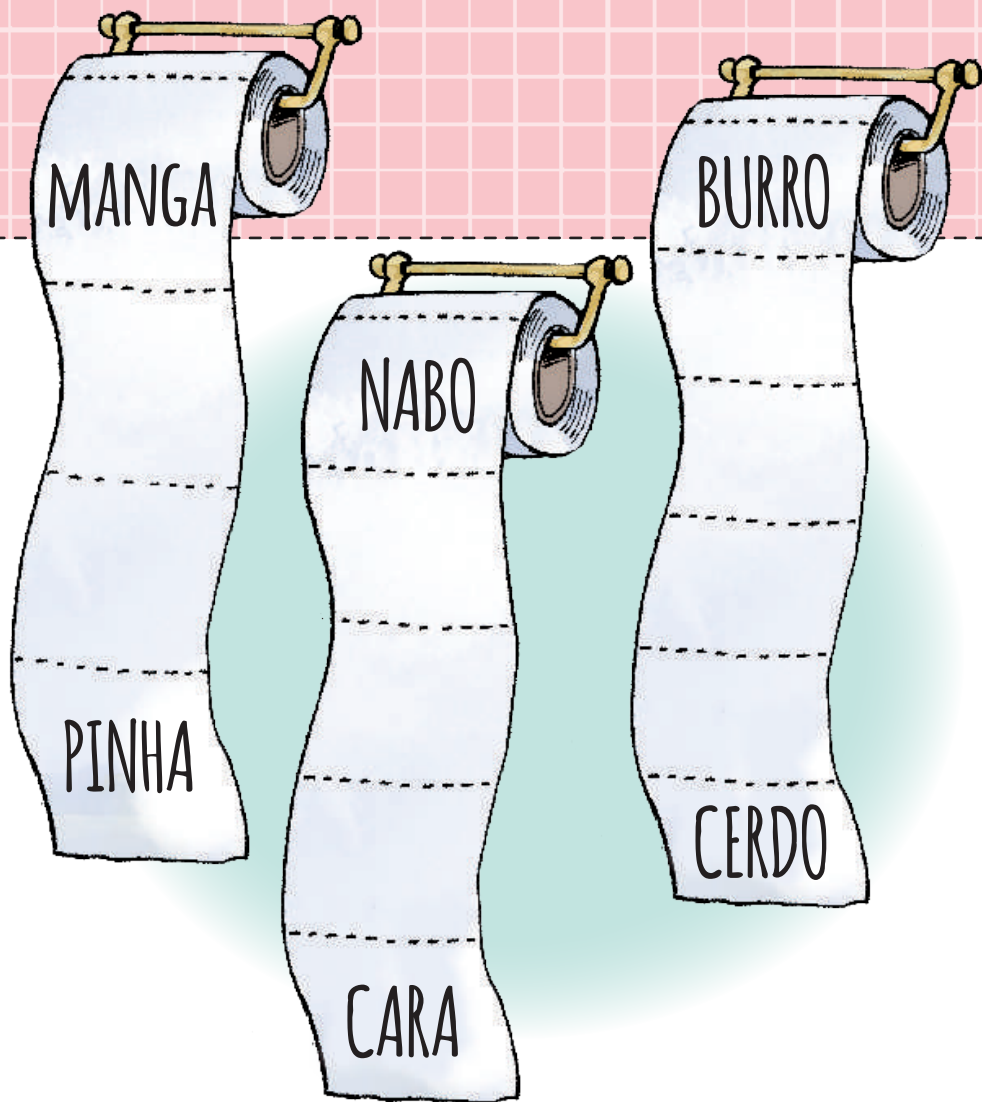
WC EM JAPONÊS

Se te vires numa casa de banho japonesa, podes ficar confuso com a quantidade de botões que lá encontras. Cada um possibilita uma forma diferente de gozares a tua viagem. Decora estes sinais, antes que a sanita comece a esguichar para onde não deve!



Stop 停止
Pulverização スプレー
Esguicho ビデ
Pressão de água 水圧
Som 聞こえる
Volume ボリューム
Ambientador 脱臭剤





A LIMPEZA IDEAL

É melhor limparmo-nos com o papel higiénico amarfanhado numa bola ou em folhas separadas e dobradas? Os *amarfanhadores* defendem que o papel numa bola é mais rápido e evita o contacto mão-cocó. Os *dobradores* garantem que a única maneira de se obter uma limpeza perfeita é usando uma superfície plana. E tu, como te limpas?



UM BELO MONTE DE CACA

Já alguma vez olhaste para dentro da sanita para admirares a tua obra e encontraste uma montanha gigante de cocó a olhar para ti? O teu primeiro pensamento será provavelmente:

«Como é que uma coisa DESTAS saiu de dentro de mim?».

E o pensamento imediatamente a seguir será de orgulho puro.

«EU FIZ ISTO!» Comeste que nem uma besta, digeriste tudo muito bem, e depois produziste a tua bela montanha de cocó.

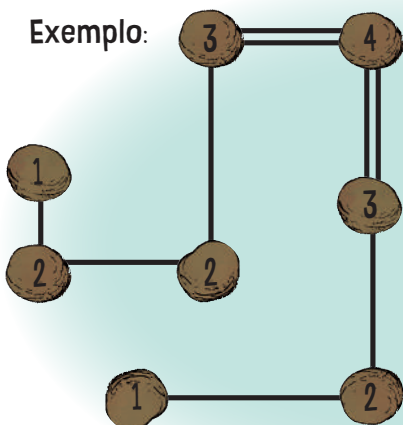
Parabéns! Pois agora desenha um caminho por entre os montinhos da página ao lado seguindo as regras:

Quebra-cabeças

REGRAS

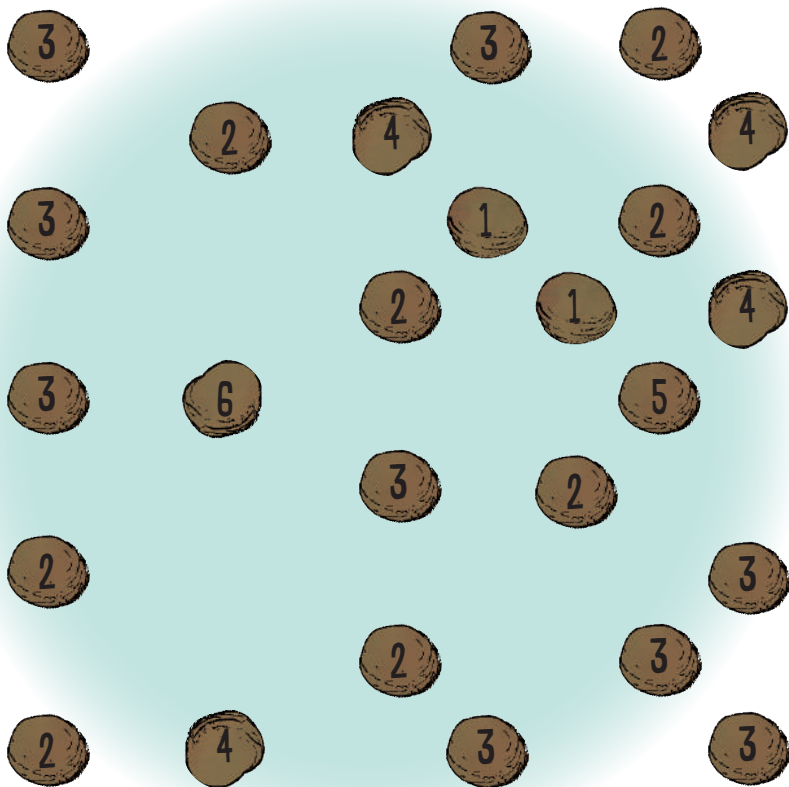
- Só podes desenhar linhas verticais ou horizontais, e cada montinho deve ter exatamente o mesmo número de linhas que o número contido nele.
- As linhas não podem cruzar-se, nem passar por cima de um monte.
- Não pode haver mais do que duas linhas a juntar diretamente cada par de montinhos.
- Deves organizar as linhas de modo a que se consiga passar de um montinho para qualquer outro recorrendo apenas às linhas que desenhaste.

Exemplo:



CURIOSIDADE

O cocó é composto por água, muco, células mortas, bactérias, fibras, gorduras, proteínas e outros alimentos que o teu corpo não consegue digerir.



TODOS JUNTOS
NA CORRIDA!

Todos os dias, entre as 8 e as 9 horas, um gigante autoclismo envia uma descarga de águas residuais numa corrida frenética pelas sarjetas de Nova Iorque. É a hora mais comum de se usar a casa de banho — pelo menos na cidade que nunca dorme.

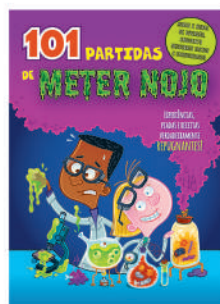


ESTÁS MUITO BEM E DE REPENTE DÁ-TE UMA DOR DE BARRIGA... CHEGOU «AQUELA HORA»!

É uma coisa nojenta, o cocó, mas todos o fazemos e todos perdemos algum tempo na sanita por causa dele. Que tal aproveitares esses preciosos minutos para te entreteres com jogos e quebra-cabeças? Com este livro, nenhum tempo será desperdiçado. São 101 coisas que poderás fazer enquanto largas bombas malcheirosas na sanita, desde sudokus a labirintos e a atividades divertidas com rolos de papel higiénico. E ainda poderás ficar a saber muitas curiosidades sobre cocó. Ah, pois é, tem muito que se lhe diga! Vais sair da casa de banho não só mais leve mas também mais inteligente!



NÃO PERCAS O OUTRO HILARIANTE
LIVRO DESTA COLEÇÃO:



booksmile
livros que saltam à vista
20|20 editora

ISBN 978-989-707-427-1

10+



9 789897 074271

Conhecimento e Atividades