



Para o Dia do Professor · 15 de outubro

Favo de papel

6 desafios para imprimir: Força + Campo Minado com palavras de Português e de Geografia



Professora, professor

Este material é um presente de quem criou o **Melbees: The Secret of Bees**, um jogo brasileiro de palavras. Cada folha é um favo de verdade do jogo: o mesmo tabuleiro, as palavras do próprio jogo e a mesma regra. Leva de 10 a 20 minutos, sozinho ou em dupla, e funciona impresso em preto e branco.

A regra, em uma frase

Melbees junta Força e Campo Minado num favo de mel. Cada número de Pólen é uma pista: ele diz quantas letras certas são vizinhas daquele hexágono. Com essa lógica, decida se cada letra é para combinar ou descartar. Um erro custa uma pétala.



Este 2 tem seis vizinhos. Se duas letras já estão certas (✓), as outras quatro só podem estar erradas (X). É assim, número por número, que o favo se resolve.

Como usar em sala

1. Entregue uma folha por aluno ou por dupla.
2. O aluno marca ✓ ou X em cada hexágono fechado e escreve os dois segredos.
3. Na correção, use o gabarito da última página: cada marca errada custa uma pétala.
4. Depois, vale conversar sobre as palavras: o gabarito traz uma definição de cada uma.

Os seis desafios

Desafio 1 · Escola: Geografia ●○○

Desafio 2 · Escola: Português · Palavras ●○○

Desafio 3 · Geografia: Capitais ●●○

Desafio 4 · Escola: Português · Histórias ●●○

Desafio 5 · Geografia: Geografia Política ●●●

Desafio 6 · Artes e Literatura: Formas Literárias ●●●

● fácil · ●● médio · ●●● desafiador. Todos têm uma única solução e foram conferidos por um programa que resolve o favo só com os números impressos.



Conheça o jogo

melbees.games
Android e PC (Windows)
No app, a maior parte de Geografia é grátis;
Escola e Artes e Literatura fazem parte do Premium.

Português

Ortografia, porque cada letra conta, e vocabulário: o aluno monta a palavra com as letras que descobriu.

Geografia

Conceitos, capitais e países, com a definição de cada palavra no gabarito para puxar a conversa.

Lógica

Dedução passo a passo, como no Campo Minado: cada número só permite uma conclusão certa.



Favo de papel

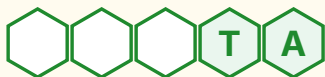
Melbees: The Secret of Bees

ESCOLA

DESAFIO 1 DE 6

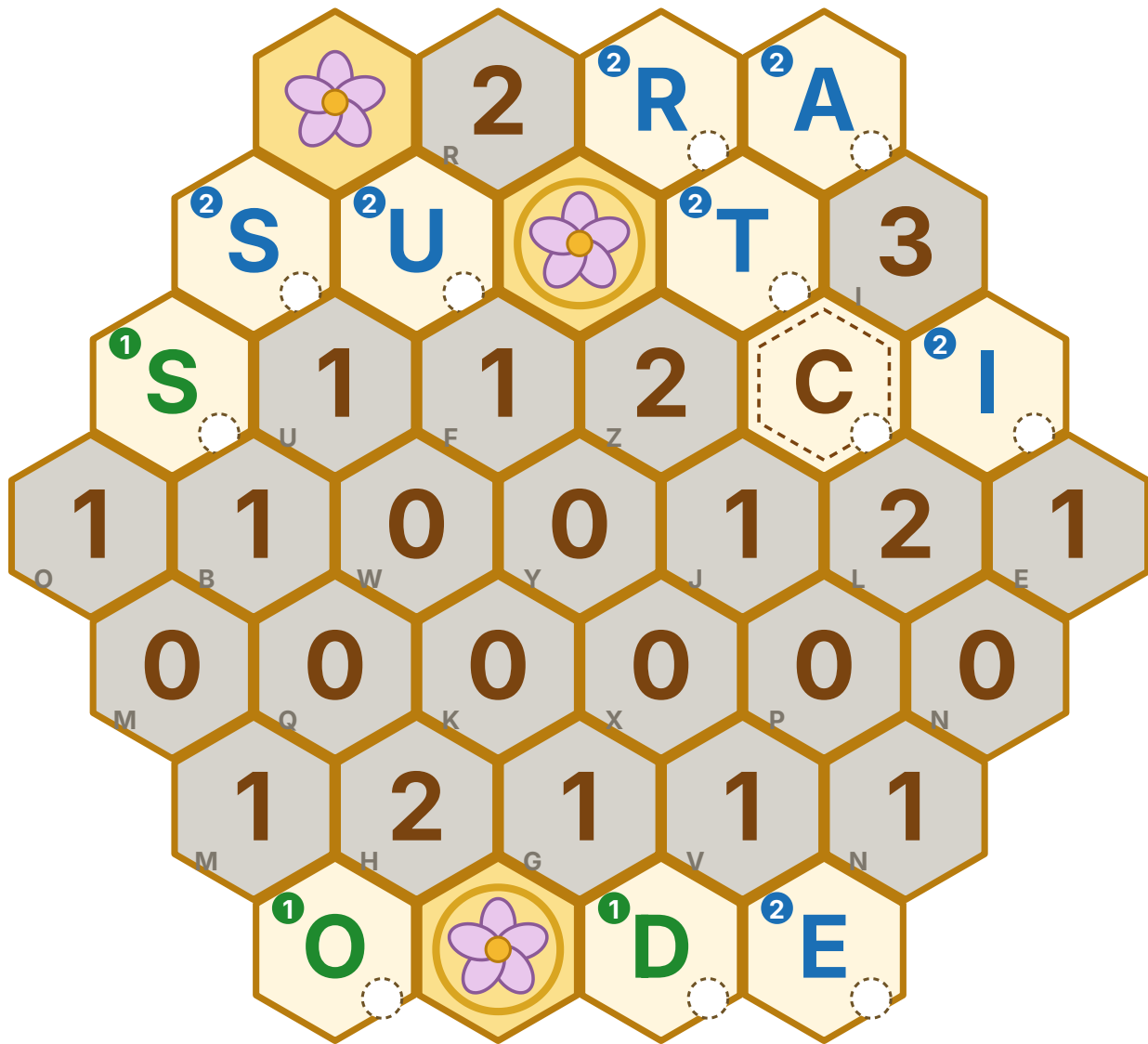
Geografia

Segredo 1



Geografia

Segredo 2



Como jogar

Melbees junta Força e Campo Minado num favo de mel. Cada número de Pólen é uma pista: ele diz quantas letras certas são vizinhas daquele hexágono. Com essa lógica, decida se cada letra é para combinar ou descartar. Um erro custa uma pétala.

- Em cada hexágono fechado, marque **✓ Combinar** se a letra está no segredo, ou **✗ Descartar** se não está. Use o cantinho pontilhado.
- Os números bastam: dá para resolver tudo com lógica, sem chutar. No fim, escreva os dois segredos.



Letra **verde (1)**: vale só para o Segredo 1



Letra **marrom**, no meio: vale para os dois segredos; está certa se estiver em pelo menos um



Número de Pólen: letra errada, já descartada; o número conta as letras certas vizinhas



Letra **azul (2)**: vale só para o Segredo 2



Flor: letra certa, já revelada (ela aparece no segredo)

Suas pétalas



Confira no gabarito: risque uma pétala por marca errada.



Jogue no celular ou no PC

melbees.games
Android e PC
(Windows)



Favo de papel

Melbees: The Secret of Bees

ESCOLA

DESAFIO 2 DE 6

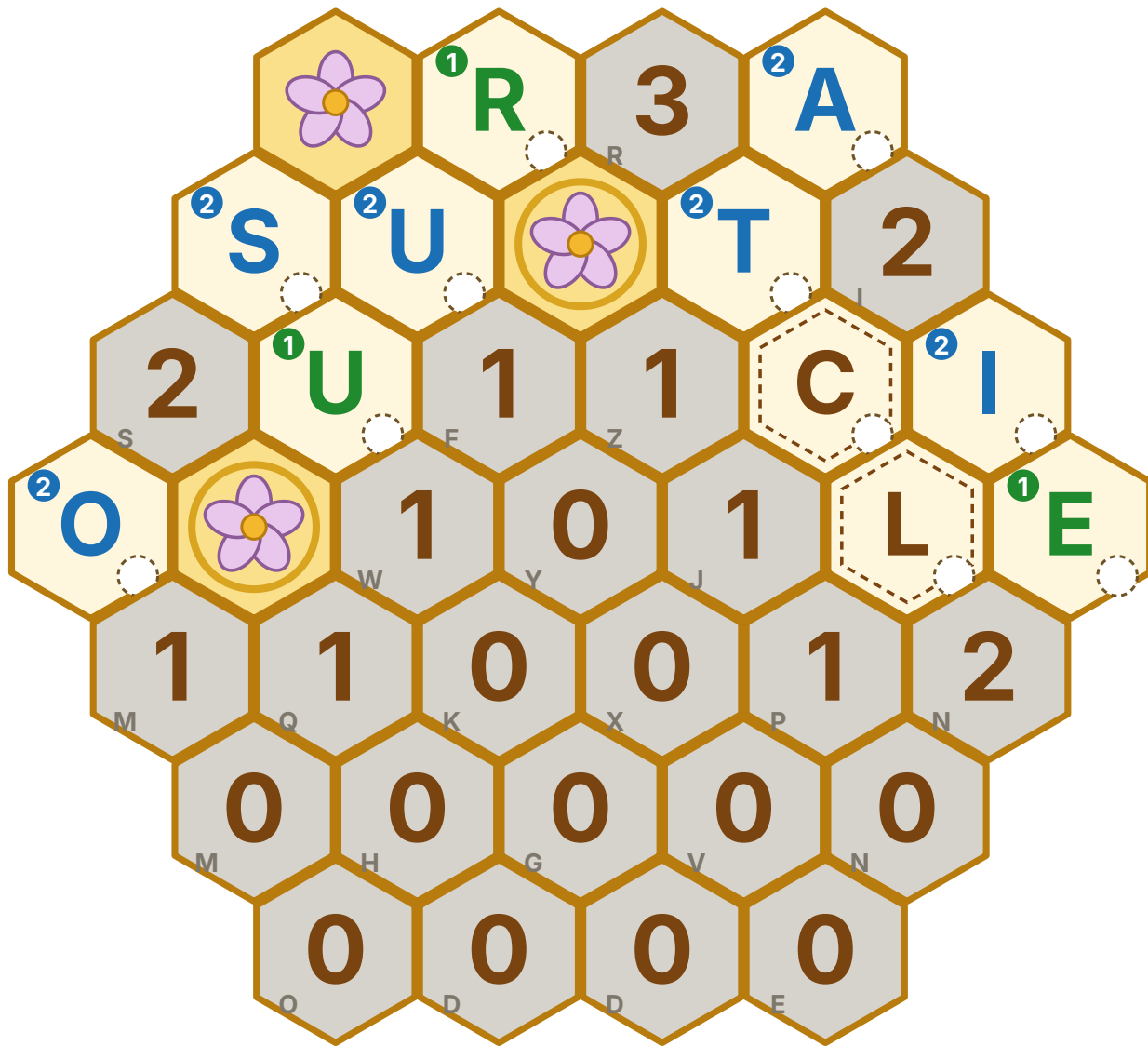
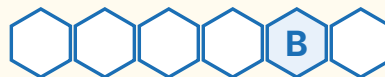
Português · Palavras

Segredo 1



Português · Palavras

Segredo 2



Como jogar

Melbees junta Força e Campo Minado num favo de mel. Cada número de Pólen é uma pista: ele diz quantas letras certas são vizinhas daquele hexágono. Com essa lógica, decida se cada letra é para combinar ou descartar. Um erro custa uma pétala.

- Em cada hexágono fechado, marque **✓ Combinar** se a letra está no segredo, ou **✗ Descartar** se não está. Use o cantinho pontilhado.
- Os números bastam: dá para resolver tudo com lógica, sem chutar. No fim, escreva os dois segredos.



Letra **verde (1)**: vale só para o Segredo 1



Letra **marrom**, no meio: vale para os dois segredos; está certa se estiver em pelo menos um



Número de Pólen: letra errada, já descartada; o número conta as letras certas vizinhas



Letra **azul (2)**: vale só para o Segredo 2



Flor: letra certa, já revelada (ela aparece no segredo)

Suas pétalas



Confira no gabarito: risque uma pétala por marca errada.



Jogue no celular ou no PC

melbees.games
Android e PC
(Windows)



Favo de papel

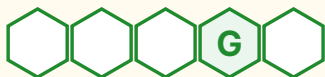
Melbees: The Secret of Bees

GEOGRAFIA

DESAFIO 3 DE 6

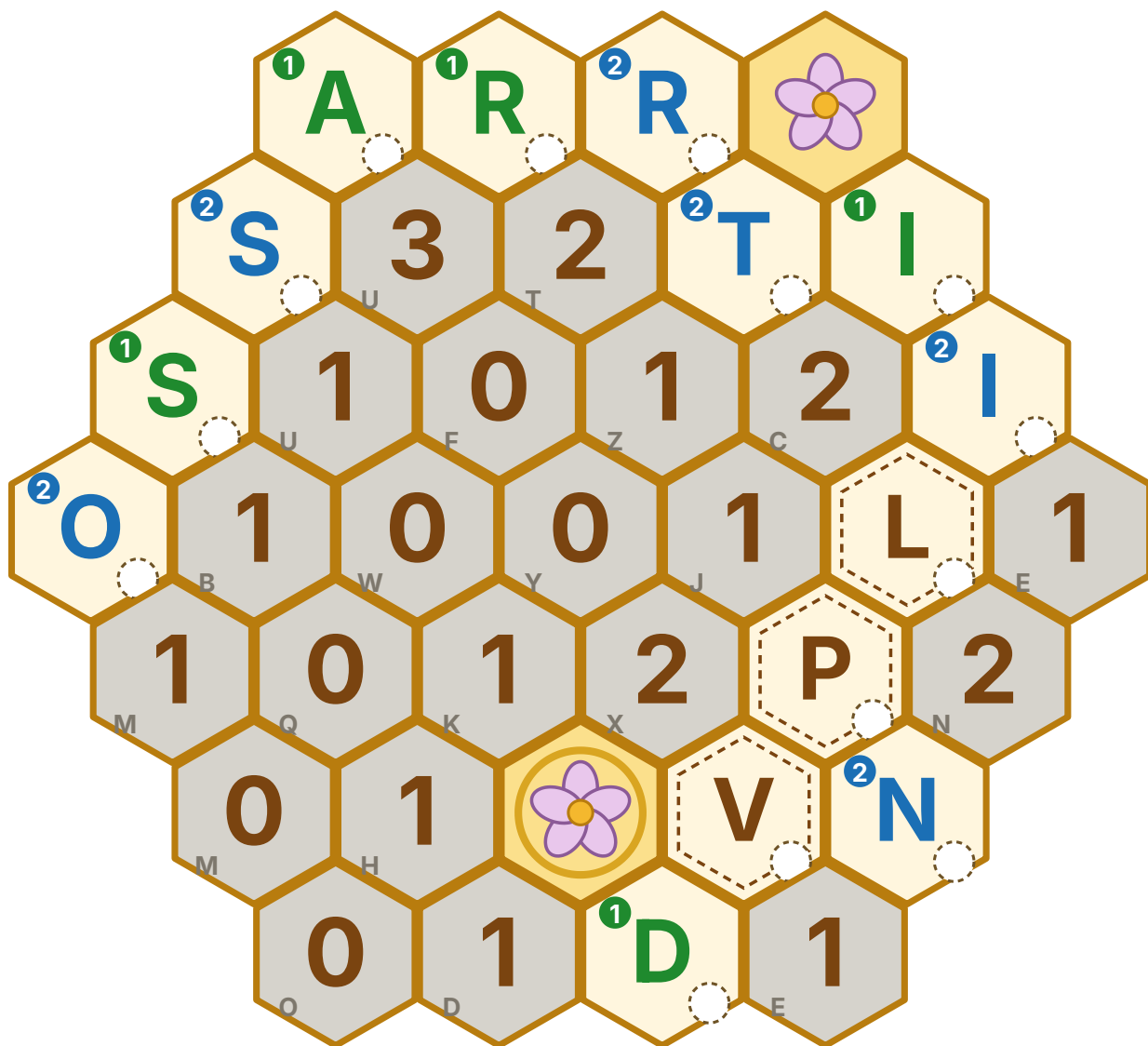
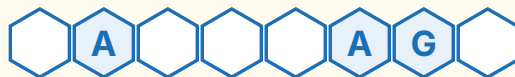
Capitais

Segredo 1



Capitais

Segredo 2



Como jogar

Melbees junta Força e Campo Minado num favo de mel. Cada número de Pólen é uma pista: ele diz quantas letras certas são vizinhas daquele hexágono. Com essa lógica, decida se cada letra é para combinar ou descartar. Um erro custa uma pétala.

- Em cada hexágono fechado, marque **✓ Combinar** se a letra está no segredo, ou **✗ Descartar** se não está. Use o cantinho pontilhado.
- Os números bastam: dá para resolver tudo com lógica, sem chutar. No fim, escreva os dois segredos.



Letra **verde (1)**: vale só para o Segredo 1



Letra **marrom**, no meio: vale para os dois segredos; está certa se estiver em pelo menos um



Número de Pólen: letra errada, já descartada; o número conta as letras certas vizinhas



Letra **azul (2)**: vale só para o Segredo 2



Flor: letra certa, já revelada (ela aparece no segredo)

Suas pétalas



Confira no gabarito: risque uma pétala por marca errada.



Jogue no celular ou no PC

melbees.games
Android e PC
(Windows)



Favo de papel

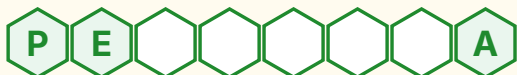
Melbees: The Secret of Bees

ESCOLA

DESAFIO 4 DE 6

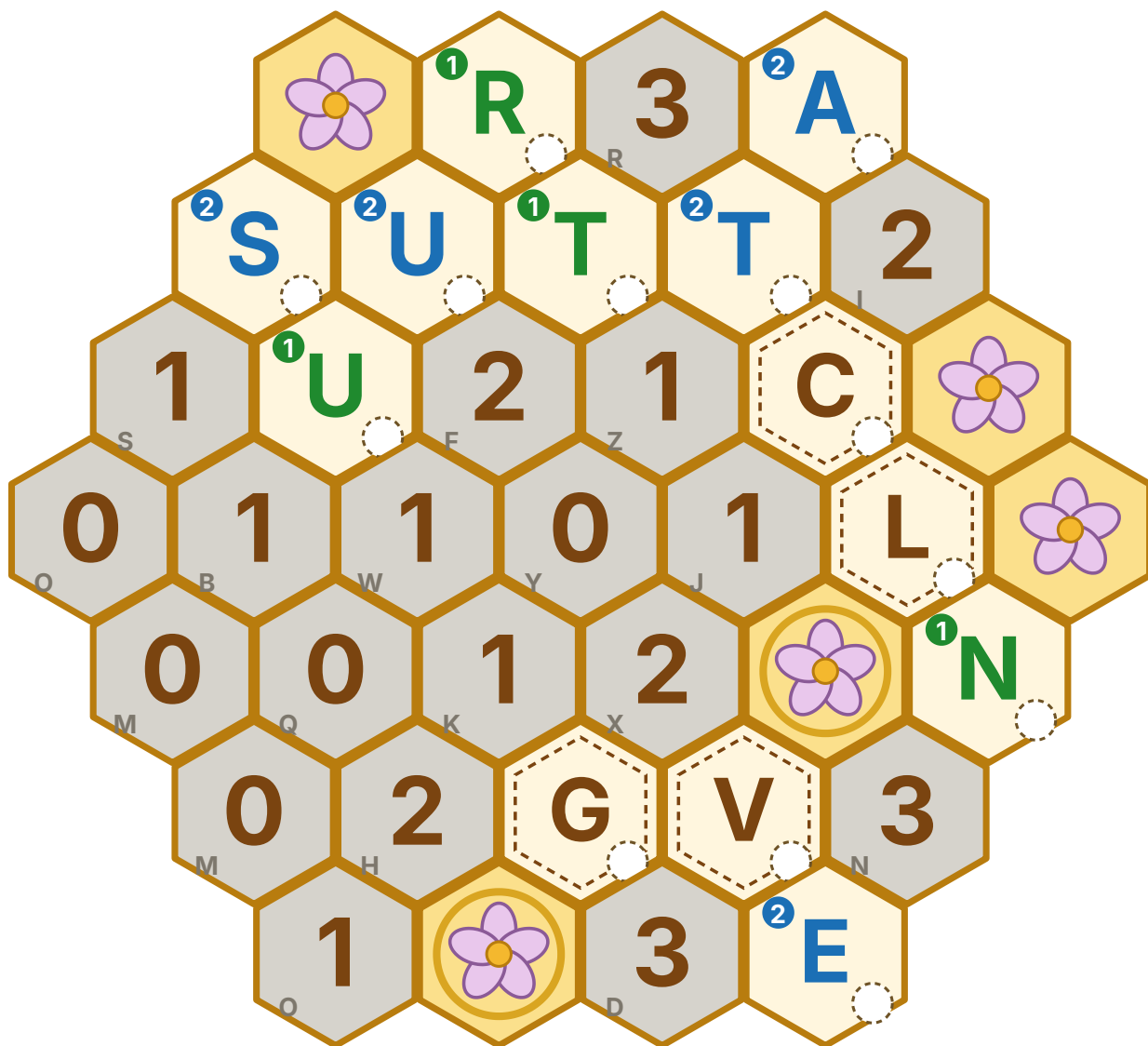
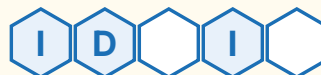
Português · Histórias

Segredo 1



Português · Histórias

Segredo 2



Como jogar

Melbees junta Força e Campo Minado num favo de mel. Cada número de Pólen é uma pista: ele diz quantas letras certas são vizinhas daquele hexágono. Com essa lógica, decida se cada letra é para combinar ou descartar. Um erro custa uma pétala.

- Em cada hexágono fechado, marque **✓ Combinar** se a letra está no segredo, ou **✗ Descartar** se não está. Use o cantinho pontilhado.
- Os números bastam: dá para resolver tudo com lógica, sem chutar. No fim, escreva os dois segredos.



Letra **verde (1)**: vale só para o Segredo 1



Letra **marrom**, no meio: vale para os dois segredos; está certa se estiver em pelo menos um



Número de Pólen: letra errada, já descartada; o número conta as letras certas vizinhas



Letra **azul (2)**: vale só para o Segredo 2



Flor: letra certa, já revelada (ela aparece no segredo)

Suas pétalas



Confira no gabarito: risque uma pétala por marca errada.



Jogue no celular
ou no PC

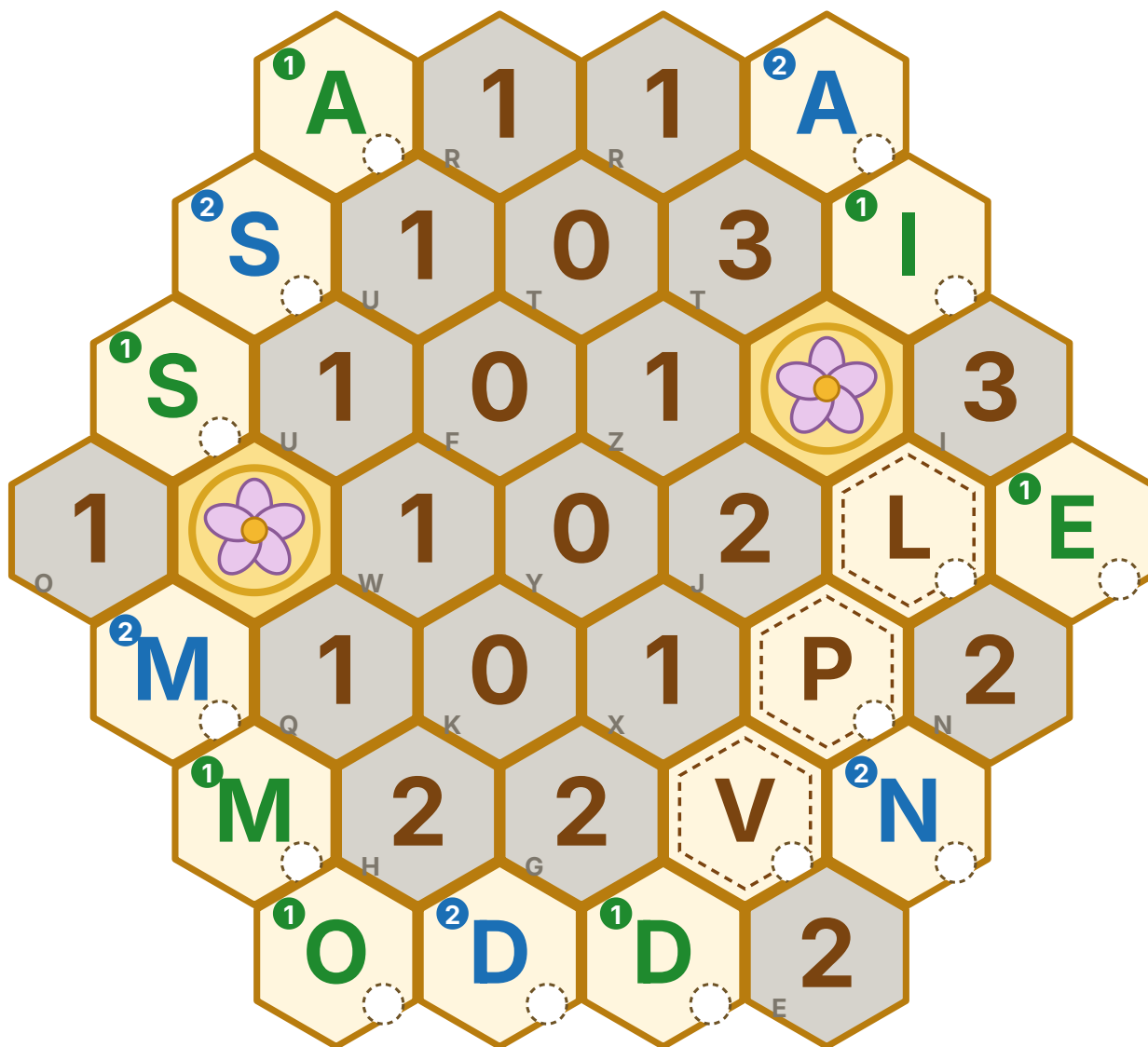
melbees.games
Android e PC
(Windows)



GEOGRAFIA

DESAFIO 5 DE 6

Segredo 1

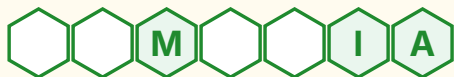


Favo de papel · Desafio 5 de 6 · Geografia: Geografia Política · Pode imprimir e copiar à vontade · © 2026 Melbee Games



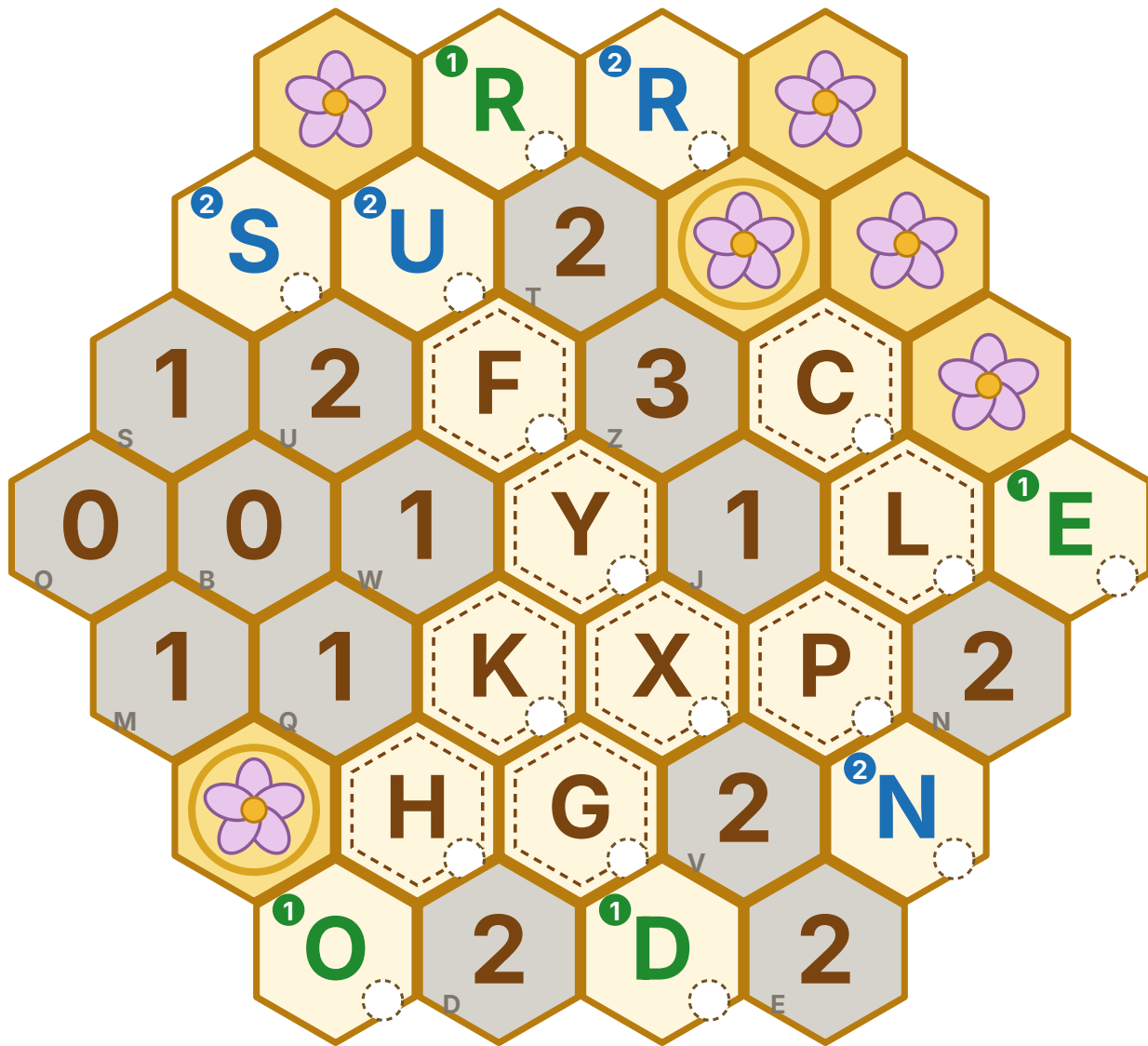
Formas Literárias

Segredo 1



Formas Literárias

Segredo 2



Como jogar

Melbees junta Força e Campo Minado num favo de mel. Cada número de Pólen é uma pista: ele diz quantas letras certas são vizinhas daquele hexágono. Com essa lógica, decida se cada letra é para combinar ou descartar. Um erro custa uma pétala.

- Em cada hexágono fechado, marque **✓ Combinar** se a letra está no segredo, ou **✗ Descartar** se não está. Use o cantinho pontilhado.
- Os números bastam: dá para resolver tudo com lógica, sem chutar. No fim, escreva os dois segredos.



Letra **verde (1)**: vale só para o Segredo 1



Letra **marrom**, no meio: vale para os dois segredos; está certa se estiver em pelo menos um



Número de Pólen: letra errada, já descartada; o número conta as letras certas vizinhas



Letra **azul (2)**: vale só para o Segredo 2



Flor: letra certa, já revelada (ela aparece no segredo)

Suas pétalas



Confira no gabarito: risque uma pétala por marca errada.

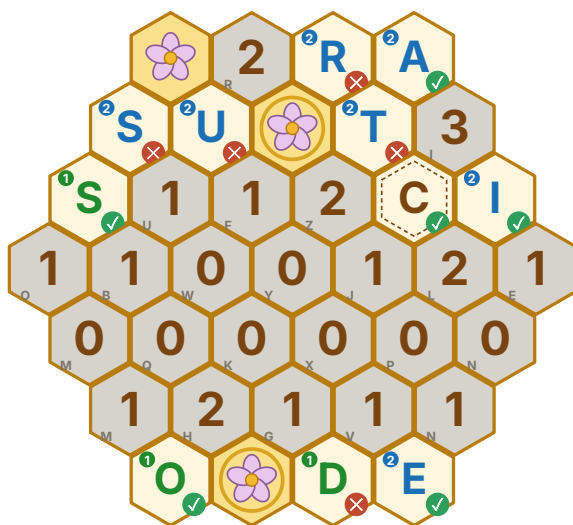


Jogue no celular ou no PC

melbees.games
Android e PC
(Windows)

Gabarito 1/2

✓ = combinar (letra certa) · ✕ = descartar (letra errada). Cada marca diferente do gabarito custa uma pétala.



Desafio 1 • Escola: Geografia

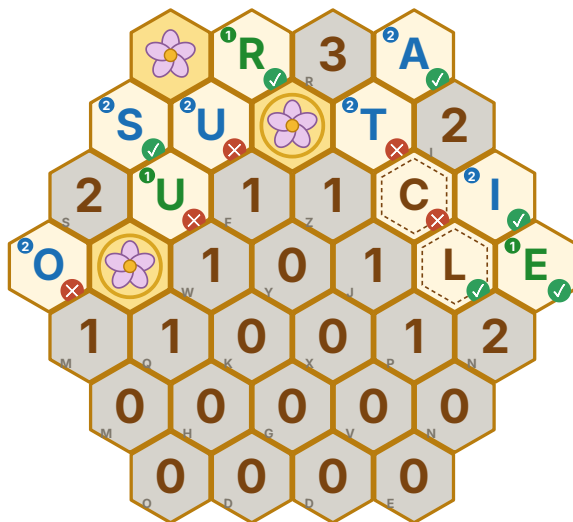
C O S T A

Costa: A longa faixa onde a terra encontra o mar, formada por praias, falésias e baías.

C I D A D E

Cidade: Uma grande área urbana, com governo local próprio, onde casas, lojas e escritórios ficam bem juntinhos.

11 hexágonos para decidir: 6 certos (✓) e 5 errados (✕).



Desafio 2 • Escola: Português • Palavras

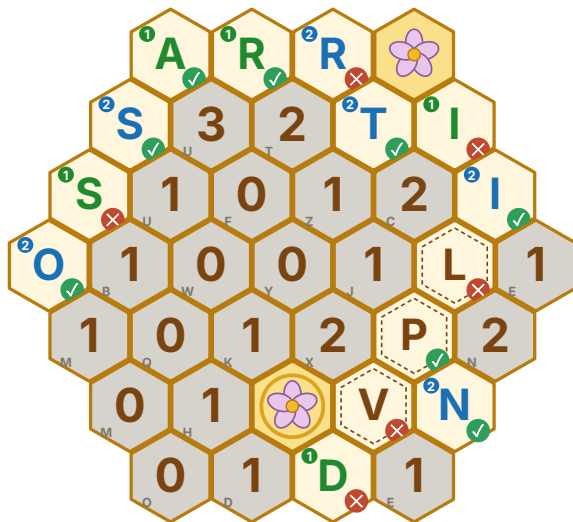
L E T R A

Letra: Um dos sinais do alfabeto usados para formar palavras.

S I L A B A

Sílaba: Uma unidade de som numa palavra dita num só sopro.

11 hexágonos para decidir: 6 certos (✓) e 5 errados (✕).



Desafio 3 • Geografia: Capitais

P R A G A

Praga: Capital da Tchêquia às margens do rio Vltava com um castelo medieval sobre a colina.

S A N T I A G O

Santiago: Capital do Chile fundada em 1541 pelo conquistador espanhol Pedro de Valdivia.

14 hexágonos para decidir: 8 certos (✓) e 6 errados (✕).

✓ = combinar (letra certa) · ✕ = descartar (letra errada). Cada marca diferente do gabarito custa uma pétala.



Pergunta: Um pedido de informação, posto em palavras, para descobrir algo que você não sabe.

Ideia: Um plano, uma imagem ou um pensamento novo que surge na cabeça, como um jeito de fazer uma casa na árvore.

13 hexágonos para decidir: 7 certos (✓) e 6 errados (✗).



Bolívia: Um país sem litoral no coração da América do Sul, entre o alto planalto andino e florestas de planície.

Canadá: O segundo maior país do mundo, que ocupa o norte do seu continente entre os oceanos Atlântico, Pacífico e Ártico.

15 hexágonos para decidir: 8 certos (✓) e 7 errados (✗).



Comédia: Uma história leve feita para divertir e terminar bem.

Fantasia: Uma história ambientada em um mundo mágico e imaginado.

17 hexágonos para decidir: 7 certos (✓) e 10 errados (✗).