

Nome: _____ Turma: _____ Data: ____/____/____

CEPAE/UFG 7º ano	BATALHA CARTESIANA	Matemática Prof. Marquinhos ¹
---------------------	---------------------------	---

O jogo Batalha Cartesiana é baseado no clássico Batalha Naval com a diferença de ser jogado em um tabuleiro que é um Plano Cartesiano com coordenadas formadas por números positivos e negativos.

Como Jogar:

1. Em duplas, cada jogador deve utilizar uma folha contendo dois campos. No “**Meu Campo**”, devem ser inseridos os seus equipamentos de guerra (porta-aviões, caça aéreo, helicóptero e o submarino), os animais (pássaros e baleias), os civis (barco de pesca) e também serve para marcar os tiros dados pelo adversário. O outro campo, intitulado “**Campo Adversário**”, serve para marcar os tiros dados por você;
2. No “Meu Campo”, cada jogador deve inserir todos os objetos no Plano Cartesiano, fazendo coincidir cada ponto dos objetos com as coordenadas inteiras do plano, ou seja, com as interseções da malha quadriculada pontilhada.
3. Os objetos devem ser colocados no plano na mesma posição em que estão ou podem ser rotacionados em 180° ou 90°, para a esquerda ou direita, desde que a figura não seja alterada (esticada ou diminuída) e os pontos caíam em coordenadas inteiras do plano. Os objetos não podem ser sobrepostos, mas podem estar lado a lado.
4. Os pássaros, o avião e o helicóptero devem colocados no Céu, ou seja, nenhum de seus pontos pode estar abaixo do eixo horizontal (eixo x). O porta-aviões, o barco de pesca, o submarino e a baleia devem ser colocados no Mar, ou seja, nenhum de seus pontos pode estar acima do eixo horizontal. E qualquer uma das figuras pode “tocar” o eixo horizontal, bem como pode “tocar” ou “atravessar” o eixo vertical (eixo y).
5. Após inseridas todas as figuras, os jogadores decidem na sorte quem inicia o jogo.
6. Para jogar, o jogador que inicia, jogador A, deve dar um “ tiro”, falando uma coordenada, por exemplo: (-8, +7), e anota o ponto correspondente em “Campo do Adversário”. Seu adversário, jogador B, deve anotar o ponto no “Meu Campo” e responder “Água” ou responder “Ar”, caso o tiro não tenha acertado nenhum ponto de uma das figuras. Nesse caso, a vez passa para o jogador B.
7. Porém, caso o jogador A tenha acertado algum ponto de uma figura, o jogador B deve responder “Acertou” e dizer qual é a figura. Por exemplo, “acertou uma baleia.”
8. Caso a figura acertada seja um animal ou um civil (o barco de pesca), o jogador perde a vez e recebe uma pontuação negativa, equivalente ao total de pontos do animal.
9. Caso a figura acertada seja um equipamento de guerra, então o jogador A tem direito a mais um tiro. O jogador A somente vai receber os pontos da máquina de guerra acertada, após ter acertado 3 pontos da figura, ocasião na qual o jogador B deve dizer “Derrubado”, por exemplo: “Caça aéreo derrubado”. A exceção é o Porta-aviões que deve ter 5 pontos acertado para ser derrubado.
10. O jogo acaba quando um dos jogadores derrubar todos os equipamento de guerra do adversário. Então, somam-se os pontos positivos e negativos, totalizando a pontuação final de cada jogador. Ganha quem obtiver mais pontos.

Bom jogo!

¹ Jogo adaptado pelo Prof. Marcos Antonio Gonçalves Júnior, docente do Centro de Ensino e Pesquisa Aplicada à Educação (CEPAE) da Universidade Federal de Goiás (UFG). O jogo “Batalha Aéreo Naval” é uma adaptação do clássico “Batalha Naval”, realizada pelo professor em janeiro de 2018, para uso didático em sala aula, no 7º ano do EF.