

BATALHA NAVAL

www.classefeliz.com.br

O conhecido jogo **Batalha Naval** desenvolve várias habilidades na criança: ela aprende a usar coordenadas, desenvolve a percepção espacial, noções de cartografia, utiliza dedução e lógica. Tudo isso sem perceber, de forma muito simples e divertida! Além do mais, pode ser utilizado como disparador temático para aulas de matemática, história e geografia.

Simplificamos o jogo clássico, fazendo mapas menores e menos armas, para que as atividades sejam mais rápidas, mas sem perder o seu valor didático e nem a diversão!

Imprima a segunda folha deste arquivo. Cada folha dá para um jogo com dois alunos. Divida-a na linha pontilhada e dê cada metade a um aluno.

PREPARAÇÃO DO JOGO

1. Cada jogador distribui suas armas pelo tabuleiro. Isso é feito contornando os quadradinhos no mapa "**MEU JOGO**" no formato das ilustrações abaixo dos mapas. Neste jogo simplificado, utilizamos apenas uma arma de cada tipo.
2. Não é permitido que 2 armas se toquem - sempre é preciso deixar no mínimo um quadradinho entre cada uma delas.
3. O jogador não deve revelar ao oponente as localizações de suas armas.

REGRAS

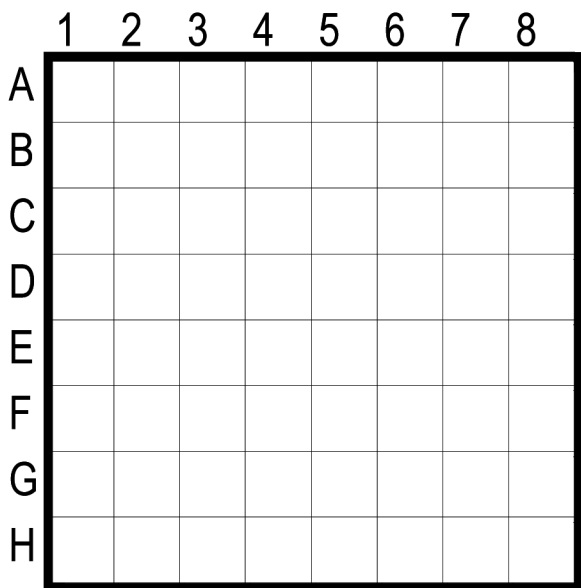
1. O jogador que começa dispara um tiro dizendo as coordenadas do quadradinho que pretende acertar. Por exemplo: **C4**, **A1**, **G6**.
2. Se o adversário não tiver nenhuma arma no quadradinho indicado, diz "**ÁGUA**". Ambos marcam com um pontinho no meio do quadradinho pra lembrarem que já atirou ali e não gastar novos tiros num lugar vazio.
3. Se o adversário tiver uma arma ali, diz "**ACERTOU**" e informa o nome da arma que foi atingida para o outro tentar deduzir onde está o resto da arma. Ambos preenchem o quadradinho atingido de preto.
4. Uma arma é afundada quando todas as casas que formam essa arma forem atingidas. O submarino afunda com um tiro só, pois só tem um quadradinho. Quando atingido, o adversário diz "**AFUNDOU**". As outras armas devem ser atingidas totalmente para se dizer "**AFUNDOU**".
5. Como as armas não podem se tocar, após afundar uma arma, o atacante preenche os quadradinhos em volta dela com um pontinho, pois deduz que neles tem água.
6. Depois desta jogada, é a vez do oponente atirar e repetir o procedimento. E assim vão se alternando até o final do jogo.

O jogo termina quando um dos jogadores afundar todas as armas do seu oponente.

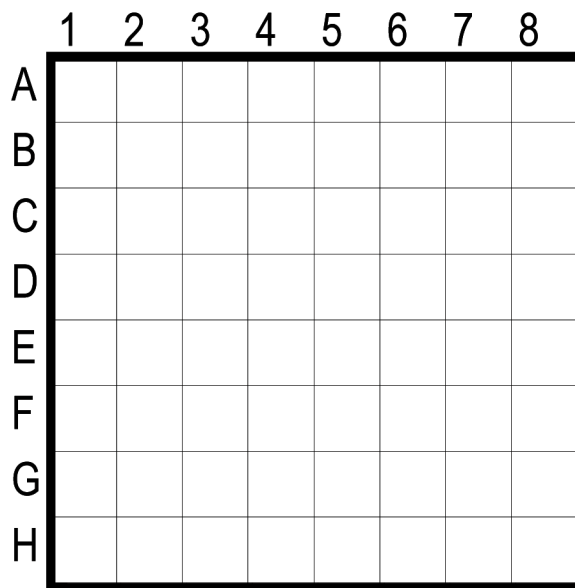
BATALHA NAVAL

www.classefeliz.com.br

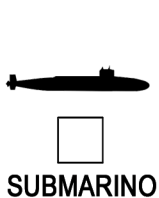
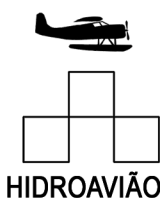
MEU MAPA



MAPA DO INIMIGO



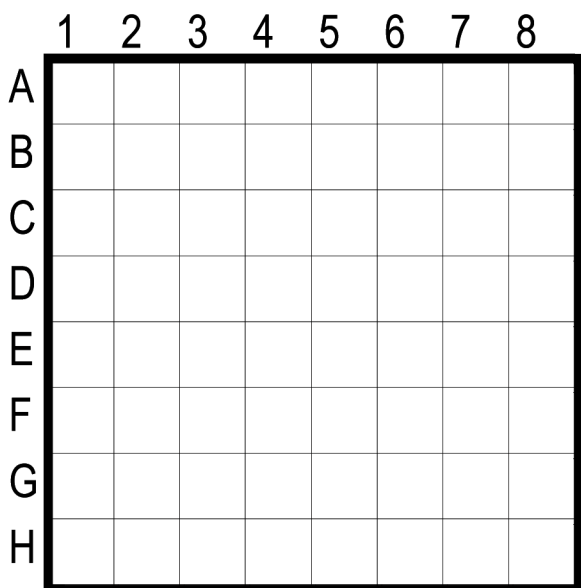
www.classefeliz.com.br



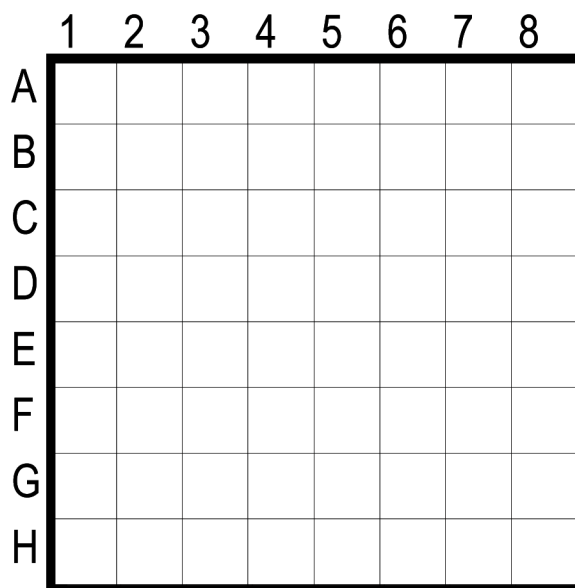
BATALHA NAVAL

www.classefeliz.com.br

MEU MAPA



MAPA DO INIMIGO



www.classefeliz.com.br

