

# Batalha Cartesiana

**Objetivo:** Afundar todos os navios (pontos) da esquadra do adversário antes que ele destrua os seus.

## Materiais Necessários:

- 1 mapa de batalha para cada jogador.
- Caneta, lápis ou marcador.



## Como Jogar:

1. **A turma se organiza em duplas, competindo uma contra a outra simultaneamente.**

2. **Cada aluno recebe uma folha contendo dois planos cartesianos:**

- Plano 1: Para posicionar a sua própria esquadra (seus navios).
- Plano 2: Para registrar os ataques ao adversário.

3. **Posicione seus navios:**

- Cada jogador posiciona secretamente no Plano 1 sua esquadra, marcando claramente as coordenadas dos pontos escolhidos. Seguindo a orientação para a marcação de cada embarcação.
- São num total 13 embarcações:



## Início do jogo:

- Decidam quem inicia o ataque (por exemplo, par ou ímpar).
- Rodadas de ataque:
  - Alternadamente, os jogadores dizem em voz alta as coordenadas que desejam atacar no plano adversário.
  - Exemplo: "Ataco o ponto (-2, 4)."
- O adversário responde se foi um acerto (se tinha navio no ponto atacado) ou água (não havia navio ali).
  - Acerto: O jogador marca um X vermelho no Plano 2. Joga novamente.
  - Água: Marca um círculo no Plano 2. A vez passa ao adversário.

## Fim do Jogo:

- O jogo termina quando um jogador conseguir acertar todos os pontos da esquadra do adversário.

# Batalha Cartesiana

## **Variações possíveis:**

- Utilizar um plano com quatro quadrantes ou limitar a apenas um quadrante para alunos com mais dificuldade;
- Incluir “cartas de missão” com coordenadas específicas a serem encontradas;
- O professor pode ampliar o plano cartesiano em papel madeira, cartolina ou desenhá-lo no quadro, conduzindo o jogo com toda a turma ou em grupos. Também é possível projetar o tabuleiro com data show, favorecendo a participação coletiva e permitindo adaptações conforme a realidade da escola.