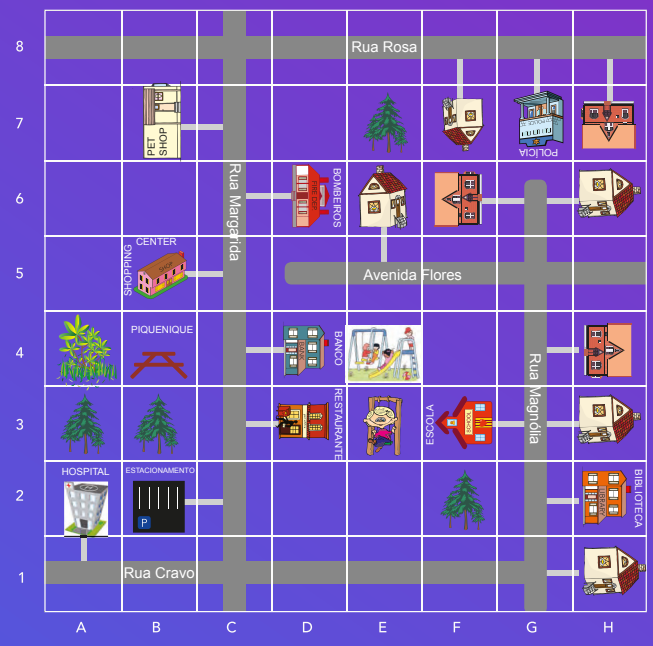
Habilidades priorizadas: Busca de dados de forma planejada e organizada, coletando informações através de perguntas; uso de conceitos e vocabulários conforme o combinado, comunicação clara e precisa.

Objetivos de ensino: Preparar os alunos para jogar Batalha dos submarinos; destacar a elaboração de perguntas para produzir informações.

Atividade do jogo Batalha dos Submarinos
Carga horária sugerida: 2 horas (tempo para leitura dos textos, realização das atividades propostas, confecção do jogo e momentos de jogo em família).

1. CONTEXTUALIZAÇÃO

Utilize o mapa para encontrar a localização dos endereços abaixo. Quando encontrar, circule o que há na coordenada. Depois converse com seus familiares sobre a importância de saberem a localização de algo em suas vidas.



a. O que há na coordenada B5?

b. O que há na coordenada A2?

c. O que há na coordenada D4?

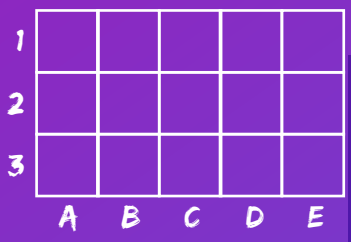
2. É HORA DE SER DETETIVE!

Materiais necessários:

- 2 folhas sulfite.
- Lápis de cor.
- Régua.

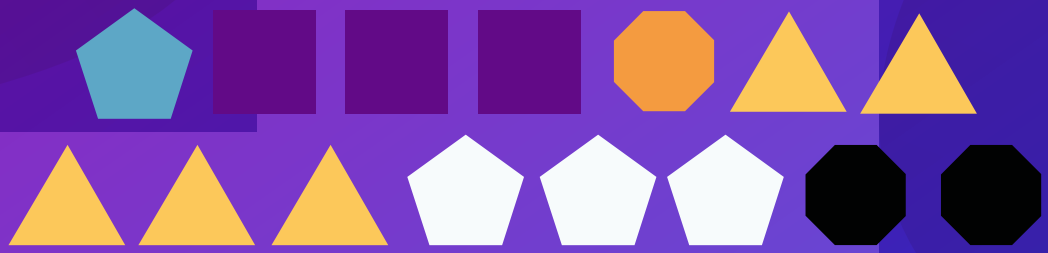
1 Em uma folha sulfite, desenhar um retângulo de 25 cm por 15 cm.

2 Dentro do retângulo, fazer uma malha quadriculada 5 cm por 5 cm escrevendo os rótulos das linhas (1, 2 e 3) e das colunas (A, B, C, D e E)



3 Na outra folha sulfite você deverá desenhar e recortar: 1 pentágono azul, 3 quadrados roxos, 1 octógono laranja, 5 triângulos amarelos, 3 pentágonos brancos e 2 octógonos pretos.

Dica: os desenhos deverão ter no máximo 05cm de altura e 05cm de comprimento, pois deverão ser posicionados dentro dos quadrados da malha quadriculada, já desenhada.



VÍDEO DO MÉTODO

mlbr.com.br/detemetc

Agora que você já possui as peças prontas, vamos fazer um quebra-cabeça e para isso você vai precisar analisar as pistas abaixo para montá-lo.

Chame alguém para te ajudar. Vamos começar?

As pistas:

- Há um triângulo amarelo em (E,2).
- Não há triângulos na terceira coluna.
- Não há pentágonos na terceira coluna.
- Há um triângulo amarelo em (E,3).
- Há uma figura azul na quinta coluna.
- Há um octógono preto imediatamente à esquerda de uma peça azul.
- Há um triângulo amarelo em (D,2).
- Há um octógono laranja em (A,1).
- Uma peça branca ocupa um dos cantos do tabuleiro.
- Há um octógono preto em (B,3).
- Há um triângulo amarelo do lado direito de um hexágono laranja.
- Há uma peça branca em (A,2).
- Há um triângulo amarelo em (B,2).

Exercícios – Reflita e responda

Junto com sua família, leia as perguntas, reflita sobre elas e responda em seu caderno:

1. Quais pistas permitem colocar uma peça no lugar certo?
2. Quais pistas permitem que vocês façam uma dedução sobre o lugar certo da peça?
3. Que tipos de pistas há no quebra-cabeça? É possível categorizar as pistas em 4 tipos:

a. Pistas que indicam o lugar exato de uma determinada peça na grade.
b. Pistas que indicam onde uma determinada peça não deve ser colocada.
c. Pistas que indicam a forma da peça, mas não a sua cor.
d. Pistas que indicam a cor da peça, mas não a sua forma.

4. Que tipo de pista ajuda mais? Por quê?
5. Em que este quebra-cabeça se parece com o jogo Batalha dos Submarinos?

3. É HORA DE JOGAR!

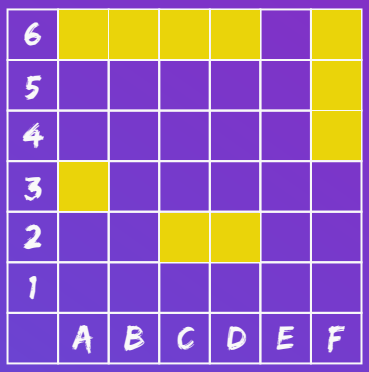
Agora que você já praticou ser detetive e trabalhar com várias pistas, que tal usar essas estratégias para jogar o Batalha dos Submarinos? Chame alguém para jogar com você!

Objetivo do jogo: Ser o primeiro jogador a "afundar" toda a frota (os submarinos) do oponente.
Posição Inicial: No início do jogo, cada jogador deve desenhar seus submarinos no Mapa da Frota. Sendo eles:

Um submarino de 4 casas | Um submarino de 3 casas
Um submarino de 2 casas | Um submarino de 1 casa.

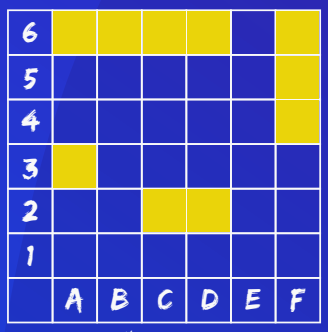
VÍDEO DA REGRA

mlbr.com.br/batareg

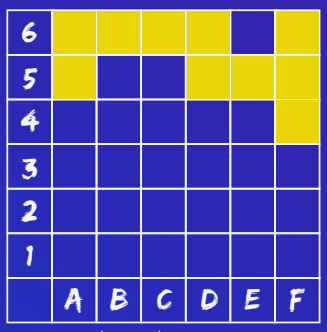


MAPA DA FROTA

Como jogar:
1. O jogo é para dois jogadores.
2. No início do jogo, cada jogador deve desenhar seus submarinos no Mapa da Frota.
3. Os submarinos podem ser colocados na horizontal ou na vertical, mas não na diagonal.
4. Quando colocar a frota, nenhum submarino pode ocupar uma casa adjacente a outro submarino, ou seja, não podem encostar-se nem pelas laterais nem pelos cantos. Observe a imagem para ter um exemplo:



POSIÇÃO PERMITIDA



POSIÇÃO NÃO PERMITIDA

5. Submarinos podem ser colocados nas bordas e cantos do tabuleiro.
6. Cada jogador deve ter um Mapa dos Alvos vazio, onde todas as informações obtidas sobre o mapa do oponente devem ser registradas.
7. Cada jogador, na sua vez, diz as coordenadas de uma casa onde um submarino do oponente pode estar posicionado. Sempre iniciando pelas letras (vertical) e depois número (horizontal). O segundo jogador deve responder honestamente:

- Se parte do submarino for atingida, o jogador deve dizer "acertou";
- Se o submarino perder todas as suas partes, deve responder "afundou";
- Se nenhuma parte de submarino foi atingida, então a resposta é "água".

O jogador que perguntou deve anotar as respostas no Mapa dos Alvos. Para cada acerto, deve anotar um "O" e para cada "água" deve anotar um "X".

8. O jogo termina quando um dos jogadores afundar toda a frota do oponente.

4. REFLETINDO UM POUCO

1. Saber fazer boas perguntas ajuda a organizar um planejamento? Por quê?
2. Muitas vezes, na escola, os alunos precisam responder perguntas. Com este jogo, refletimos sobre a importância de saber fazer boas perguntas. Vocês acham que saber fazer perguntas pode ajudá-los na escola? Como?
3. Dê exemplos de situações do cotidiano em que as perguntas podem ajudar no planejamento das suas ações.

COMPARTILHE CONOSCO SUAS ATIVIDADES EM FAMÍLIA!

POSTE EM SUAS REDES SOCIAIS COM #MLEMFAMÍLIA OU NOS MANDE WHATSAPP.
MLBR.COM.BR / WHATS (11 96447-0332) E NÓS REPOSTAREMOS NOS CANAIS OFICIAIS DA MIND LAB!