

# II Campeonato Nacional de Jogos Matemáticos

Luís Reis

## A final

A final da segunda edição do Campeonato Nacional de Jogos Matemáticos (CNJM) teve lugar no dia 10 de Março de 2006. Alunos e professores foram chegando sucessivamente à Fábrica — Centro Ciência Viva de Aveiro vindos de todo o país, de norte a sul, de leste a oeste, e também das regiões autónomas dos Açores e da Madeira.

Tal como na primeira edição, estavam em competição seis jogos, distribuídos pelo ensino secundário e pelos três ciclos do ensino básico (3 jogos diferentes por ciclo). Cada escola havia inscrito no máximo um aluno por ciclo e por jogo.

À medida que se iam registando, os alunos eram agrupados para formarem mesas de jogo. Jogaram-se as eliminatórias, a que se seguiu o apuramento dos vencedores e a entrega dos prémios.

Todos os professores e alunos tiveram direito a uma refeição ligeira servida numa tenda montada para o efeito. Também puderam aceder a um conjunto de actividades que decorreram paralelamente ao campeonato: Jogos da Mente (apresentação e análise de exemplos de Bridge, Damas, Go e Xadrez), Teatro para Comunicar Ciência (*Zoo Lógico* e *Breve História da Lua*), Exposição *Fotógrafos da Vida Selvagem* e Cinema 3D (*Viagem ao interior da Célula* e *5000 metros de baixo do mar*).

Para ajudar no dia da final estiveram presentes, além do pessoal da Fábrica e das empresas envolvidas, a comissão organizadora, uma grande quantidade de monitores. Para júri nas salas de jogos, contamos, como sempre, com o grande apoio do Núcleo de Viseu da APM (Ana Paula Rodrigues, Ana Paula Sousa, Cristina Ferreira Loureiro, Fernanda Graça, Fernanda Tavares, Graça Gonçalves, João Cavaleiro, Luís Carmelo, Isabel Cortez, Margarida Abreu e Natália Ferreira) e ainda com Alda Carvalho (ISEL).

## O que mudou?

Houve muitas alterações em relação à primeira edição.

Os Jogos Polidédricos e o Peões foram substituídos por dois novos jogos, Semáforo e Go (no tabuleiro  $7 \times 7$ ), tendo havido uma redistribuição dos jogos pelos ciclos, que teve em conta a experiência do primeiro campeonato. Foram criados expressamente para esta final novos exemplares dos tabuleiros de jogo. As condições da Fábrica também permitiram que cada um dos seis jogos ficasse numa sala diferente, facilitando a concentração dos alunos.

A gestão da informação e o infografismo ficaram a cargo de uma empresa, o que trouxe diversas implicações no modo como foi organizada a final. Assim, foi pedido a cada escola que enviasse previamente o nome e foto dos alunos; no dia 10, à chegada, cada professor apenas teve que indicar o nome da escola, receber os cartões magnéticos dos respectivos alunos e activá-los de modo a darem entrada no sistema. À medida que se reunia o número de alunos para formar uma mesa de jogo, um monitor encaminhava os alunos





para a respectiva sala, ao mesmo tempo que a listagem dos jogadores era enviada para um terminal nessa sala. A realização dos torneios foi gerida através da aplicação informática Swiss Perfect.

Toda a informação relevante aparecia num grande ecrã no exterior.

### Participantes

No dia da final, os registos apontam o número total de 634 jogadores, de 188 estabelecimentos escolares, assim distribuídos: *Pontos e Quadrados*: 1º ciclo = 23; *Semáforo*: 1º e 2º ciclos = 74 (20 + 54); *Ouri*: 1º, 2º e 3º ciclos = 184 (18 + 67 + 99); *Peões*: 2º e 3º ciclos e secundário = 196 (59 + 89 + 48); *Amazonas*: 3º ciclo e secundário = 126 (81 + 45); *Go*: secundário = 31.

### Visitas e prémios

Esta iniciativa teve o privilégio da visita do sr. Ministro da Ciência e Ensino Superior, Mariano Gago, que foi acompanhado pela reitora e por um vice-reitor da Universidade de Aveiro, Maria Helena Nazaré e Manuel Assunção, e pela directora da Agência Ciência Viva, Rosália Vargas.

Os dois últimos ficaram para a sessão de prémios, juntando-se a Paulo Trincão (director da Fábrica), Isabel Rocha (presidente da APM), Nuno Crato (presidente da SPM), Guilherme Valente (Gradiva), e José Francisco Rodrigues (Museu da Ciência — UL), numa breve cerimónia no auditório da Fábrica, presidida por Jorge Nuno Silva, da comissão organizadora.

Os campeões e vice-campeões receberam computadores e câmaras fotográficas digitais, respectivamente. Todos os finalistas receberam livros da Gradiva e todas as escolas presentes receberam o conjunto de seis jogos usados na final.

Parabéns a todos os que se envolveram nesta grande festa. Para a próxima ainda vai ser melhor, com certeza!

### Os premiados (primeiro e segundo classificados)

Jogo	Categoria	Nome	Escola
Pontos e Quadrados	1º Ciclo	Maria Marta	Agrup. nº2 de Beja-a
		Pedro Silva	Col. Guadalupe
Semáforo	1º Ciclo	Joana Melo	E. B. 1 Fujacal
		Carlos Silva	Didáxis, Riba de Ave
	2º Ciclo	Miguel Morais	E. B. 2,3 Martim de Freitas
		Miguel Tavares	Grémio In. Lib. C. Ourique
Ouri	1º Ciclo	Beatriz Silva	Col. Cesário Verde
		David Marques	E. B. 1/J. I. Santa Catarina
	2º Ciclo	Hélder Soares	E. B. 2,3 Pinheiro
		Marta Leite	Ext. Escravas S.C. Jesus
	3º Ciclo	Daniela Sousa	Ext. Coop. da Benedita
		Carlos Ferreira	E. B. 2,3 Pinheiro
Hex	2º Ciclo	António Vicente	E. B. 2,3 Martim de Freitas
		Diogo Brás	E. B. 2,3 Eugénio Castro
	3º Ciclo	Gonçalo Moura	Col. N. S. de Fátima
		Diogo Cotrim	Col. Cesário Verde
	Secundário	Pedro Jorge	Col. Dr. Luís Pereira Costa
		Carlos Louro	Ext. Coop. da Benedita
Amazonas	3º Ciclo	Tiago Pereira	Col. Cor. Maria-Fátima
		Fernando Neto	Col. da N. S. de Apresentação
	Secundário	Cristóvão Soares	Col. Dr. Luís Pereira Costa
		João Rico	E. S. de Camões
Go	Secundário	Sara Ramos	E. S./3º C de Oliveira Douro
		Pedro Duarte	E. S. Leal da Câmara

Luís Reis

Comissão Organizadora do 2º CNJM