

Construa você mesmo

Muitos dos jogos e actividades que apenas necessitam de papel e lápis são mais agradáveis e motivadores se se dispuser de material manipulável. Torna-se, além disso, possível voltar atrás ou experimentar novas estratégias sem ser preciso estar constantemente a apagar e a desenhar.

Por outro lado, encontramos por vezes jogos que não existem à venda, que gostávamos de ter e que não são muito difíceis de construir.

Por estes motivos resolvemos, de há algum tempo para cá, começar a construir os nossos jogos e materiais.

O primeiro problema que se nos colocou foi encontrar o material mais adequado às nossas possibilidades «técnicas». Depois de experimentarmos o papel, a car-

tolina, a madeira e vários tipos de plásticos descobrimos as placas de vinil que nos resolveram a maior parte dos problemas. São fáceis de cortar, existem em várias cores, é fácil escrever sobre elas, são de preço acessível e são, depois de trabalhadas, esteticamente agradáveis.

Estas placas, de 30x30 cm são normalmente utilizadas para a pavimentação de cozinhas e encontram-se à venda nas casas de materiais de construção e também na Pollux (em Lisboa) na secção de revestimentos.

Este material pode ser cortado da seguinte forma: com um x-acto faz-se um corte firme e não muito profundo (fig. 1); dobra-se a placa pelo corte (fig. 2) e, com ela dobrada, completa-se o corte com a ajuda do x-acto (fig. 3).

Figura 1

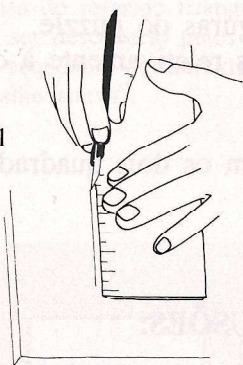


Figura 2

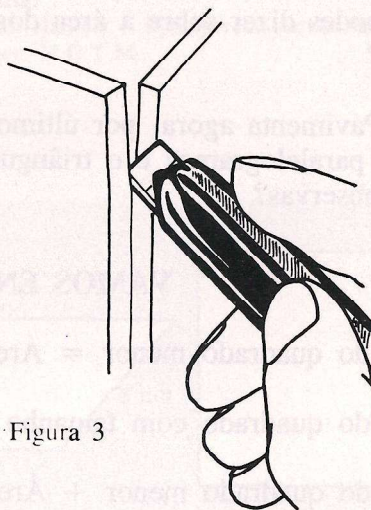
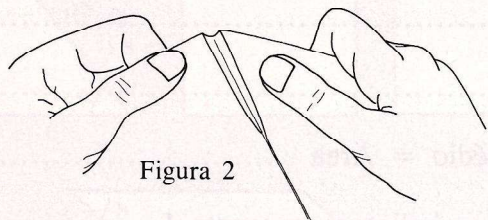


Figura 3

Propomo-vos a construção, com este material, de dois jogos de estratégia e de um quebra-cabeças numérico.

NUMERAÇÃO

As regras e objectivos deste jogo são apresentadas na secção «VAMOS JOGAR» deste número da revista.

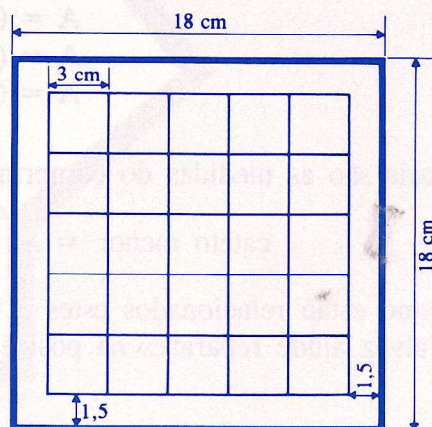
Material Necessário: placas de vinil, papel autocolante transparente, caneta para escrever em acetato, régua, esquadro e x-acto.

Modo de Construção:

Tabuleiro — Cortar, numa placa de vinil, um tabuleiro quadrado de 18 cm de lado.

— Desenhar neste tabuleiro, com a caneta, 25 quadrados com 3 cm de lado, deixando uma margem de 1,5 cm em cada lado do tabuleiro.

- Escrever o nome do jogo «NUMERAÇÃO» numa das margens utilizando a caneta ou letras decalcáveis.
- Plastificar o tabuleiro com o papel autocolante.



Fichas — Noutra placa de vinil, de cor diferente da do tabuleiro, cortar um quadrado de 10 cm de lado.

— Desenhar nesse quadrado, a lápis, 25 quadrados com 2 cm de lado.

— Numerar os quadrados de 1 a 25 utilizando a caneta ou números decalcáveis.

— Plastificar este conjunto.

— Cortar os 25 quadrados fazendo, primeiro um corte em todas as linhas (horizontais e verticais), dobrar o conjunto segundo todas as linhas e só depois completar os cortes com ajuda do x-acto.

SOMAS

Objectivo:

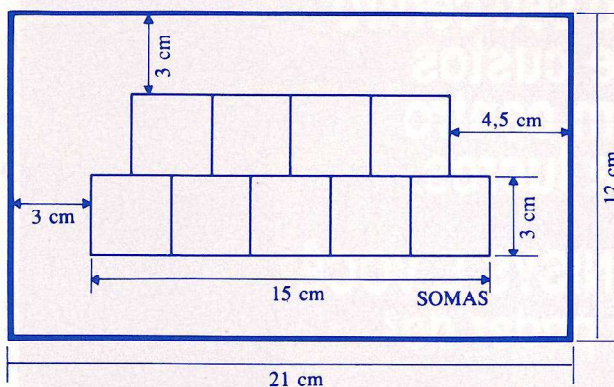
Colocar os números de 1 a 9 de modo que cada número da fila superior seja a soma dos dois números da fila de baixo em que se apoia.

Material Necessário: placa de vinil, caneta para escrever em acetato, papel autocolante transparente, x-acto, régua e esquadro.

Modo de Construção:

Tabuleiro — Cortar na placa de vinil um rectângulo 12x21 cm.

— Desenhar no rectângulo, com a caneta, os quadrados de 3 cm de lado de acordo com o esquema.

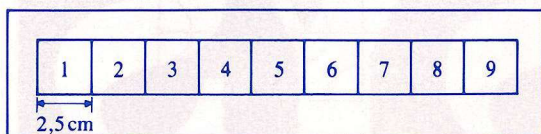


— Escrever «SOMAS» no tabuleiro.

— Plastificar o tabuleiro.

Peças — Desenhar num bocado de vinil 9 quadrados de 2,5 cm de lado.

— Numerar os quadrados de 1 a 9.



— Plastificar o bocado de vinil.

— Cortar os nove quadrados.

JOGO TOPOLÓGICO DE BLACK

Este jogo foi apresentado no número 12 da revista, na secção «VAMOS JOGAR».

Material Necessário: duas placas de vinil, de cores diferentes, x-acto, régua, esquadro, caneta para escrever em acetato, lápis, papel autocolante transparente, cola de contacto, compasso para caneta ou escantilhão de circunferências.

Modo de Construção:

Tabuleiro — Cortar numa das placas um tabuleiro de 15 cm de lado.

— Desenhar neste tabuleiro 16 quadrados de 3 cm de lado, deixando uma margem de 1,5 cm de cada lado.

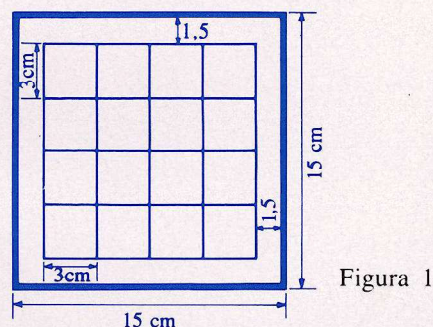


Figura 1

— Plastificar apenas a parte do tabuleiro onde estão desenhados os quadrados.

Peças — Desenhar a lápis, na outra placa e nas duas faces, 16 quadrados de 2,9 cm de lado.

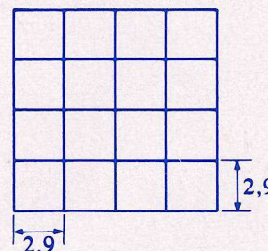


Figura 2

— Dividir a tinta, numa das faces, cada quadrado em quatro partes iguais.

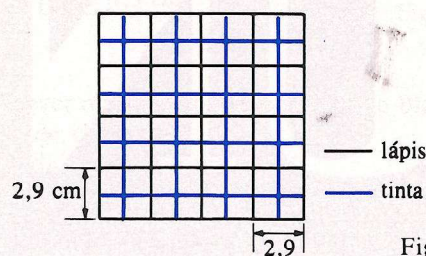


Figura 3

Vamos jogar • Vamos jogar • Vamos jogar

NUMERAÇÃO (David Parlett)

Número de jogadores: 2

Material necessário: Tabuleiro 5x5

25 peças numeradas de 1 a 25

REGRAS:

— Cada jogador, na sua vez, coloca um número numa casa vazia. Os números são colocados na sua ordem natural. O jogador A põe o «1» onde quiser depois o jogador B põe o «2», o jogador A põe o «3», etc, de acordo com o seguinte: após a 1.^a jogada, um número deve ser colocado numa casa que pertença à mesma linha horizontal ou vertical do número anterior e sem que haja, entre a última casa ocupada e a nova, uma casa já preenchida.

— Perde a partida o jogador que já não conseguir colocar um número de acordo com as regras. O adversário ganha um número de pontos igual ao último número colocado.

— Em vez de colocar um número, um jogador pode declarar «abandono» se verificar que tem o jogo perdido. Neste caso o adversário ganha os pontos correspondentes ao último número colocado.

— O jogo consta de várias partidas, jogando em primeiro lugar o jogador que perdeu a partida anterior.

— Vence quem primeiro obtiver um total previamente fixado (por exemplo 50), ou ganhar um certo número de partidas.

Exemplo:

	1		14	
			15	
8	2	4	16	3
9			13	10
7	6	5	12	11

Ganha o jogador «negro» marcando 16 pontos.

VARIANTE:

Em cada nova partida, em vez de se começar de novo a partir do «1», o jogador que perdeu a partida anterior começa a nova com o número que se segue ao último colocado. Quando se chega ao «25» o jogador seguinte coloca o «1».

Nota: Este jogo foi retirado de «50 jeux avec du papier et des crayons», F. Pingaud et J. F. Germe. Ed. Rocher, Mónaco, 1984. Pode ser jogado usando simplesmente papel quadriculado e lápis. No entanto é mais agradável e sugestivo jogá-lo com tabuleiro e peças próprias, que tu mesmo podes construir. Noutra página desta revista encontrarás algumas sugestões e indicações para o fazeres.

Rita Vieira, Paula Teixeira, José Paulo Viana

Construa você mesmo (conclusão)

— Desenhar a tinta, na outra face, circunferências e semi-circunferências de raio igual a metade da medida do lado do quadrado, e com os centros nos pontos assinalados com (x).

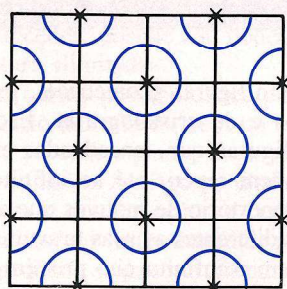


Figura 4

- Plastificar este conjunto nas duas faces.
- Cortar os 16 quadrados desenhados a lápis.

Cercadura — Cortar no resto da placa utilizada para o tabuleiro um quadrado de 15 cm de lado.

— Construir, nesse quadrado, uma cercadura com 1,5 cm de largura.

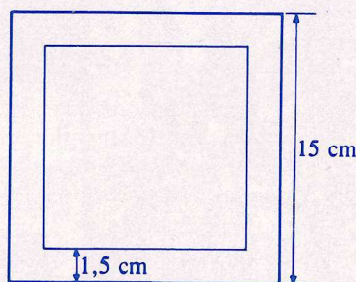


Figura 5

— Escrever o nome «Jogo topológico de Black» num dos lados da cercadura.

- Plastificar a cercadura.
- Colar a cercadura no tabuleiro.

Rita Vieira, Paula Teixeira, José Paulo Viana