

Para este trimestre aqui vão duas propostas de jogos de perseguição.

POLÍCIA E LADRÃO

N.º de jogadores: 2

Material: 1 tabuleiro

2 marcas diferentes (uma representa o polícia e outra o ladrão).

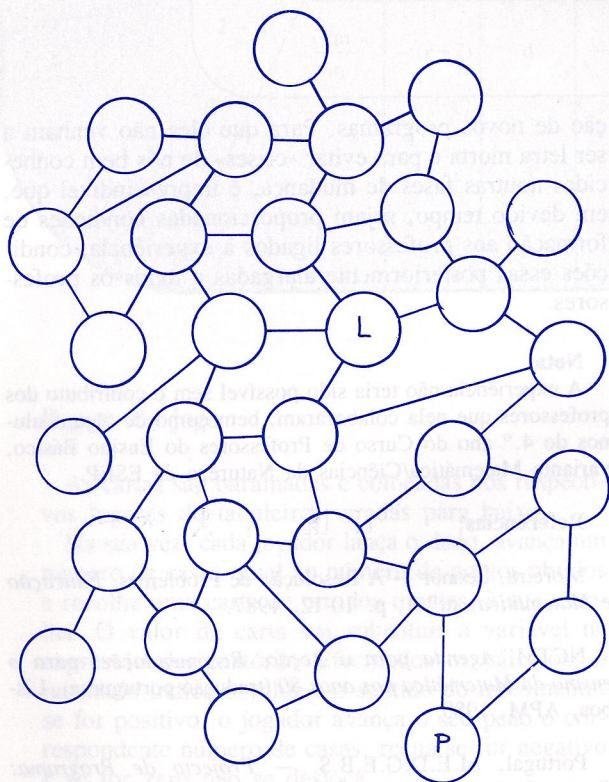
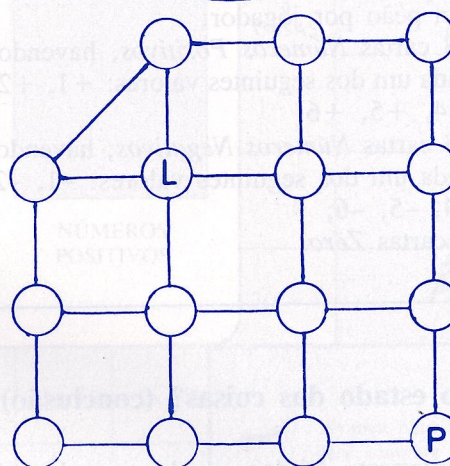
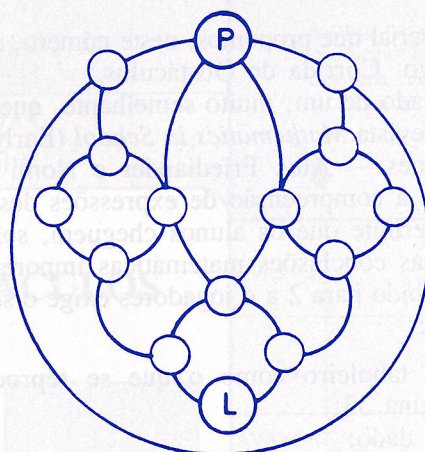
Regras: A marca do polícia é colocada na casa P e a do ladrão na casa L.

Os jogadores jogam alternadamente, movendo a respectiva marca para uma das casas vizinhas, seguindo uma das linhas do percurso.

O polícia é o primeiro a jogar e o seu objectivo é «agarrar» o ladrão. É evidente que o ladrão tenta não ser apanhado.

Nota: O polícia tem sempre hipótese de apanhar o ladrão se seguir uma estratégia correcta. Tenta descobri-la. No próximo número de Educação e Matemática voltaremos a falar deste jogo.

Variantes: Há vários «tabuleiros» onde se pode jogar ao «polícia e ladrão». Propomos-te três hipóteses.



A OVELHA E OS LOBOS

N.º de jogadores: 2

Material: 1 tabuleiro de damas

4 peças negras

1 peça branca

Regras: Um jogador tem a peça branca (ovelha) e o outro 4 negras (lobos).

A partida, os lobos ocupam as quatro casas pretas da primeira linha horizontal do tabuleiro e a ovelha está numa das casas pretas da oitava linha horizontal.

As peças movem-se sempre em diagonal para uma das casas vizinhas. Os lobos apenas podem avançar. A ovelha tanto pode andar para a frente como para trás. O objectivo dos lobos é cercar a ovelha de modo a impedi-la de jogar. A ovelha pretende escapar ao cerco.

Pergunta: Conseguirá algum dos jogadores ganhar sempre? Se sim, qual?

Paula Teixeira, Rita Vieira, José Paulo Viana