



Vamos jogar

Badminton com a calculadora*

Este jogo, que estabelece uma curiosa analogia com o badminton, constitui uma ótima oportunidade para desenvolver o cálculo mental e a capacidade de estimar. Mais do que isso, uma simples "partida de badminton" é quanto basta para suscitar alguma reflexão a um jogador convicto de que, ao dividirmos um número, obtemos sempre um número inferior a esse número e, analogamente, ao multiplicarmos um número, obtemos sempre um resultado superior ao inicial.

Número de jogadores: 2

Material necessário: uma calculadora

Modo de jogar

O jogador A joga na parte do *campo* que consiste nos números de 50 a 75 e o jogador B na parte dos números de 25 a 50.

O volante é o número no ecrã da calculadora.

As regras e a pontuação são idênticas às do badminton.

O jogador A serve, escolhendo um número no campo do jogador B e introduzindo-o na calculadora. O jogador B devolve o volante, dividindo o número por um outro, de modo a que o resultado seja um valor do campo do adversário. Se falhar, isto é, se o valor obtido fizer o volante cair no seu próprio campo ou fora, o jogador A ganha um ponto. Se for bem sucedido, é agora a vez do jogador A devolver o volante. Para

isso, terá de multiplicar o valor na calculadora por outro, tentando que o resultado seja tal que o volante caia no campo do jogador B. Se não conseguir perde o serviço, ou seja, ninguém ganha um ponto e é vez do jogador B servir. Se, pelo contrário, o volante passar para o campo do jogador B, é a vez deste o devolver... E assim sucessivamente.

Cada partida é constituída por três jogos, terminando aos 15 ou 21 pontos conforme for combinado.

"Num jogo de 15 pontos, quando a pontuação estiver 13-13, o lado que primeiro atingiu os 13 pontos tem direito a fixar o desempate em 5 pontos; quando a pontuação estiver em 14-14, o lado que primeiro atingiu essa pontuação tem a opção de fixar o desempate, em 3 pontos. Após ser fixado o desempate, a pontuação

recomeça em 0-0 e o lado que primeiro marcar 5 ou 3 pontos, conforme o desempate tenha sido fixado aos 13-13 ou 14-14, ganhará o jogo. Num jogo a 21 pontos, o método para fixar o desempate é o mesmo, substituindo-se 13 e 14 por 19 e 20" (M. Costa e A. Costa, 1998, p. 58).

No final de cada um dos três jogos que constituem uma partida, os jogadores trocam de meio-campo.

Referência bibliográfica:

Costa, M. & Costa, A. (1998). *Educação Física 10, 11, 12*. Porto: Areal Editores.

Helena Rocha
Esc. Sec. Patrício Prazeres

*Adaptado de *Calculators in the Secondary School*. Centre for Mathematics Education (1986). Cambridge, The Open University.

