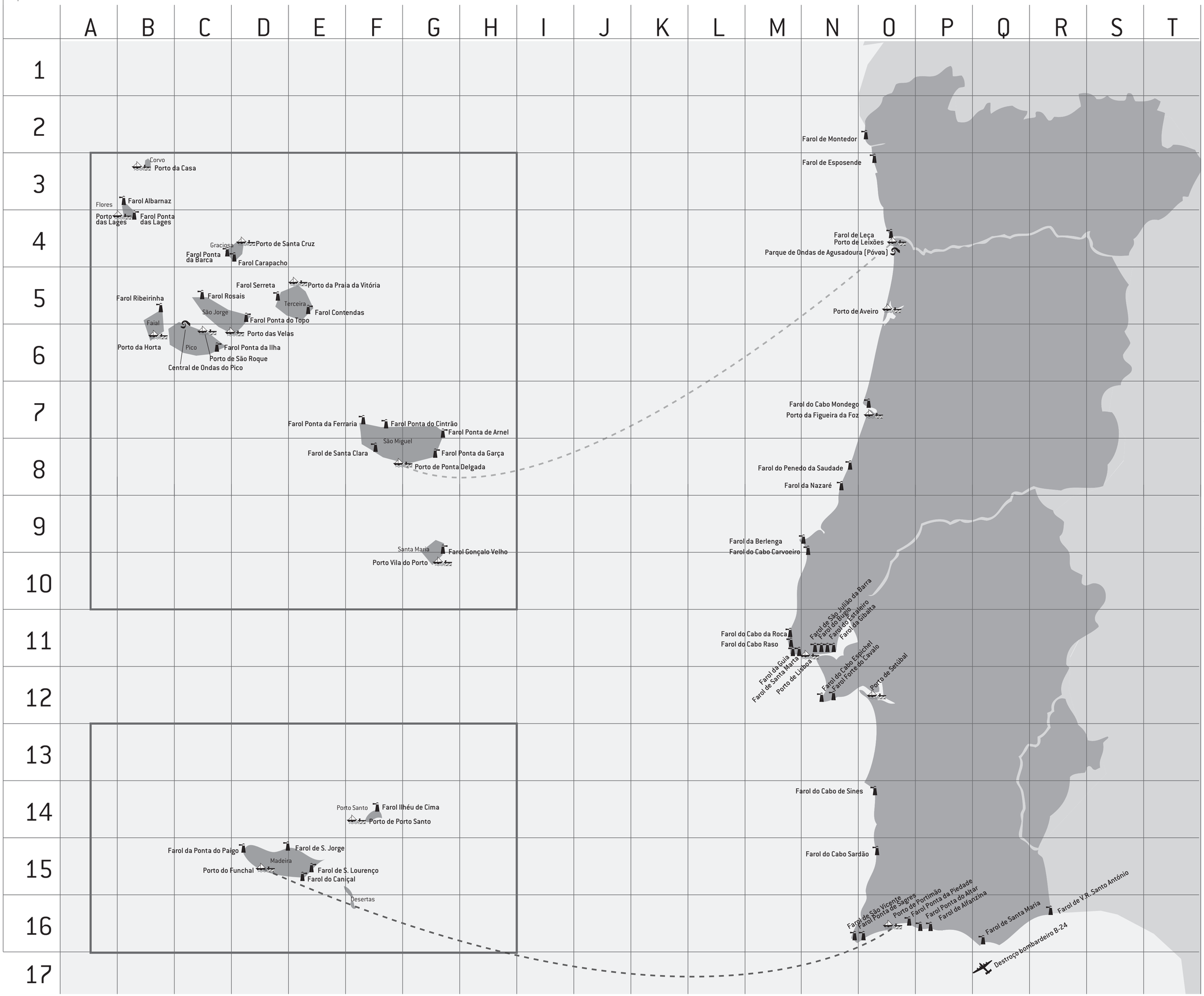
batalha_naval.pdf 3 10/6/11 12:12 PM



Batalha (do conhecimento) Naval

Há quanto tempo não joga à Batalha Naval? Sente-se à frente do seu adversário e prepare-se para uma verdadeira "batalha" do conhecimento.

Jogador 1

Neste mapa faltam quatro elementos, que se encontram no mapa do seu adversário. Use a matriz quadriculada para os indicar, e não se esqueça que cada elemento só ocupa uma quadrícula.

Para o ajudar damos-lhe algumas pistas, mas antes de começar terá de desenhar um dos elementos que o seu adversário irá procurar:

Desenhe um navio porta-contentores, sobre a rota a tracejado, na travessia Leixões – Ponta Delgada.

Pistas para encontrar os seus elementos:

O farol mais alto de Portugal. Pode avistá-lo a partir de um moliceiro enquanto saboreia um ovo mole.

O porto nacional líder no movimento de mercadorias. Nesta terra alentejana nasceu Vasco da Gama.

Um navio de passageiros algures na travessia Portimão – Funchal (num local escolhido pelo seu adversário).

Local de onde partem os cabos submarinos de fibra ótica que ligam Portugal a outros pontos do mundo, como a Austrália, o Japão, o Médio Oriente, África e América. Estes cabos permitem o tráfego de dados e voz pelo mundo. Nesta terra, para além do carnaval e do peixe fresco, pode ver o mar a partir do Cabo Espichel.

Regras:

Joga um de cada vez, com direito a um "tiro" (mesmo que acerte).

Em cada jogada, diga ao seu adversário o que está à procura, por exemplo "Farol em A2!"

Começa o jogador 1 e ganha quem encontrar primeiro os seus elementos.

Boa sorte!

No final, leve esta folha consigo ficando com o mapa completo de faróis e portos de Portugal.

LEGENDA DO MAPA

Farol

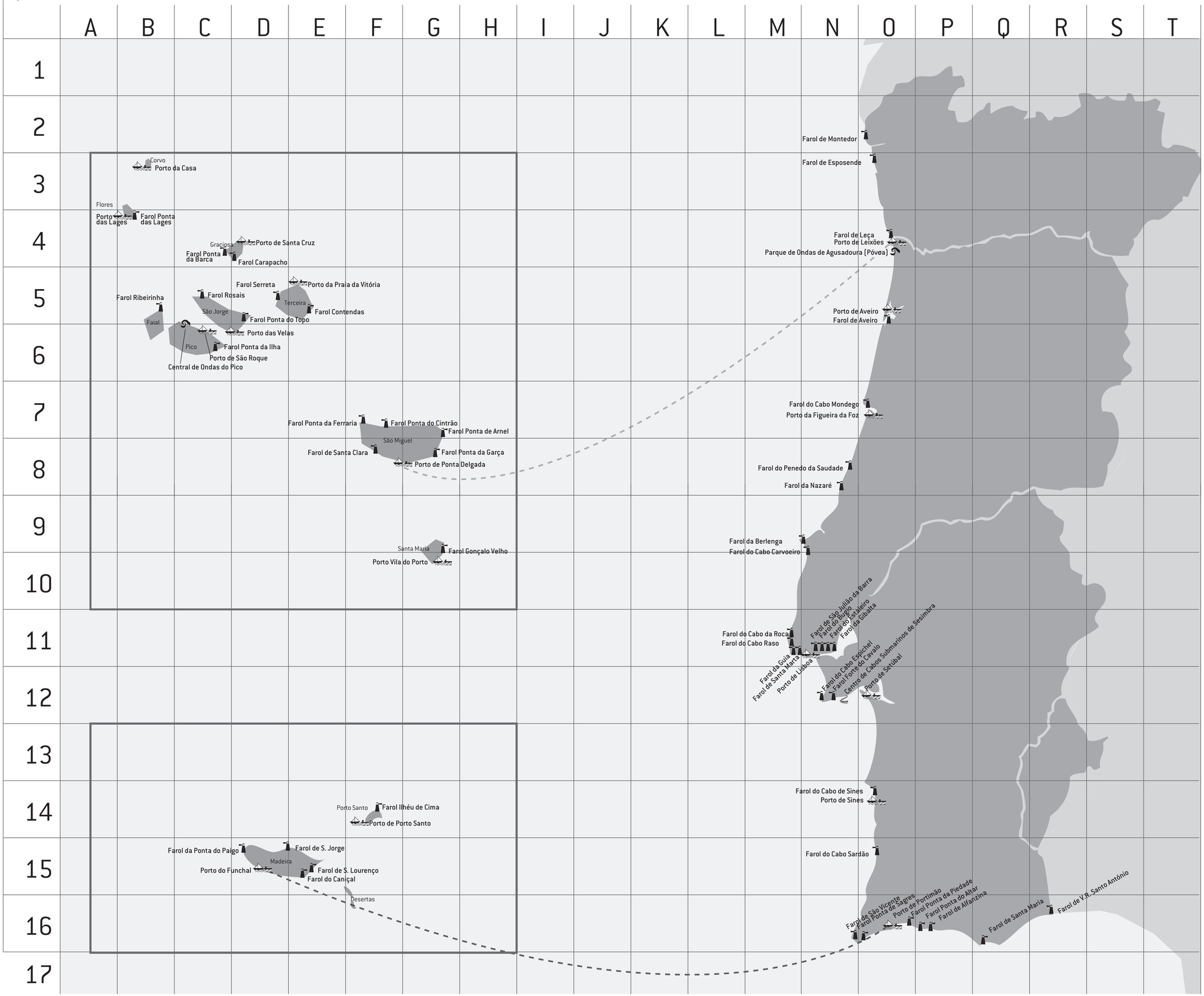
Porto

Parque/ Central de Ondas

Destroço bombardeiro B-24

PAVILHÃO DO CONHECIMENTO
CIÊNCIA VIVA

batalha_naval.pdf 4 10/6/11 12:12 PM



Batalha (do conhecimento) Naval

Há quanto tempo não joga à Batalha Naval? Sente-se à frente do seu adversário e prepare-se para uma verdadeira "batalha" do conhecimento.

Jogador 2

Neste mapa faltam quatro elementos, que se encontram no mapa do seu adversário. Use a matriz quadriculada para os indicar, e não se esqueça que cada elemento só ocupa uma quadrícula.

Para o ajudar damos-lhe algumas pistas, mas antes de começar terá de desenhar um dos elementos que o seu adversário irá procurar:

Desenhe um navio de passageiros sobre a rota a tracejado, na travessia Portimão – Funchal.

Pistas para encontrar os seus elementos:

O farol mais ocidental da Europa. Este local fica bem numa jarra.

Este porto é paragem obrigatória para os velejadores que atravessem o Atlântico. É particularmente conhecido por um famoso bar onde se saboreia um gin tónico.

Um navio porta-contentores algures na travessia Leixões – Ponta Delgada (num local escolhido pelo seu adversário).

O local onde se despenhou o avião bombardeiro norte-americano B-24 Liberator que durante a 2ª Guerra Mundial caiu em pleno mar. Este destroço é muito procurado por mergulhadores e fica ao largo da cidade que todos os cães trazem no nariz.

Regras:

Joga um de cada vez, com direito a um "tiro" (mesmo que acerte).

Em cada jogada, diga ao seu adversário o que está à procura, por exemplo "Farol em A2!"

Começa o jogador 1 e ganha quem encontrar primeiro os seus elementos.

Boa sorte!

No final, leve esta folha consigo ficando com o mapa completo de faróis e portos de Portugal.

LEGENDA DO MAPA

Farol

Porto

Parque/ Central de Ondas

Centro de Cabos Submarinos de Sesimbra

PAVILHÃO DO CONHECIMENTO
CIÊNCIA VIVA