

# SEM PARAR!

BATALHA NAVAL + JOGO DOS PONTINHOS



o Clube dos Cientistas

Livro com jogos,  
piadas e curiosidades  
para muitas horas  
de diversão!

booksmile

# Olá!

Já nos conheces e sabes que gostamos de estar em atividade... mesmo quando temos de estar quietos! É por isso que andamos sempre com papel e lápis para pôr a cabeça a trabalhar.

Neste livro partilhamos contigo jogos, piadas e curiosidades para que tenhas muitas horas de diversão em vez de muitas horas de seca!

Este tem o tamanho ideal para andar sempre contigo e as regras dos jogos são simples (se calhar até já as conheces!). Para as poderes voltar a consultar quando tens alguma dúvida, estão disponíveis nas últimas páginas do livro.

Lá encontrarás também informação sobre outros livros do Clube dos Cientistas. Não vale fazer batota e desistir a meio! Chama os teus amigos, ponham a cabeça a trabalhar e divirtam-se!



# BATALHA NAVAL



## DEFESA

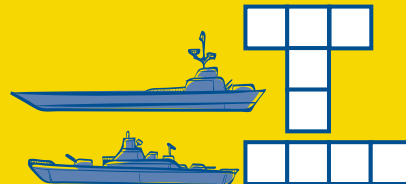
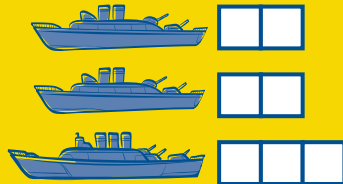
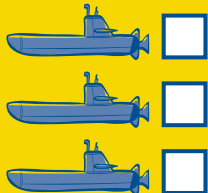
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

## ATAQUE

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

**BOA PIADA!**

O que é que um tubarão faz para bater o recorde de velocidade?  
Nada!



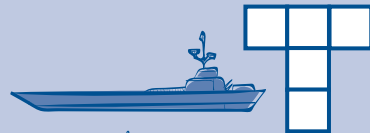
DÁ ASAS À IMAGINAÇÃO! Preenche esta página como te apetecer. Não desperdices uma oportunidade de usares livremente a tua inteligência, humor e imaginação!

## DEFESA

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

## ATAQUE

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

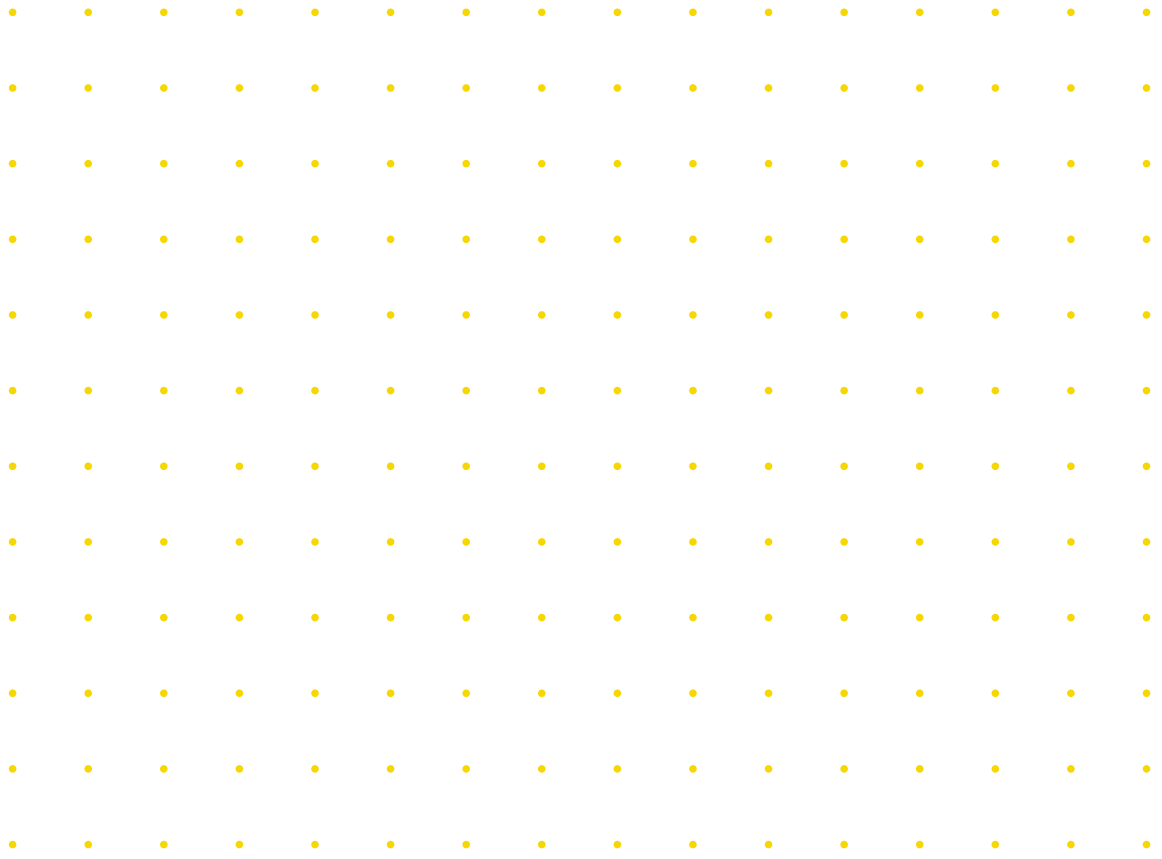


DÁ ASAS À IMAGINAÇÃO! Preenche esta página como te apetecer. Não desperdices uma oportunidade de usares livremente a tua inteligência, humor e imaginação!



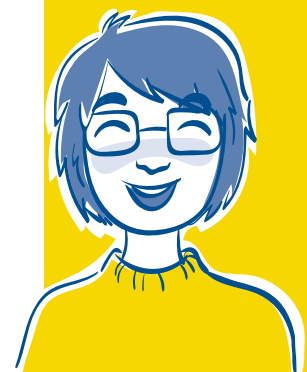
# **JOGO DOS PONTINHOS**

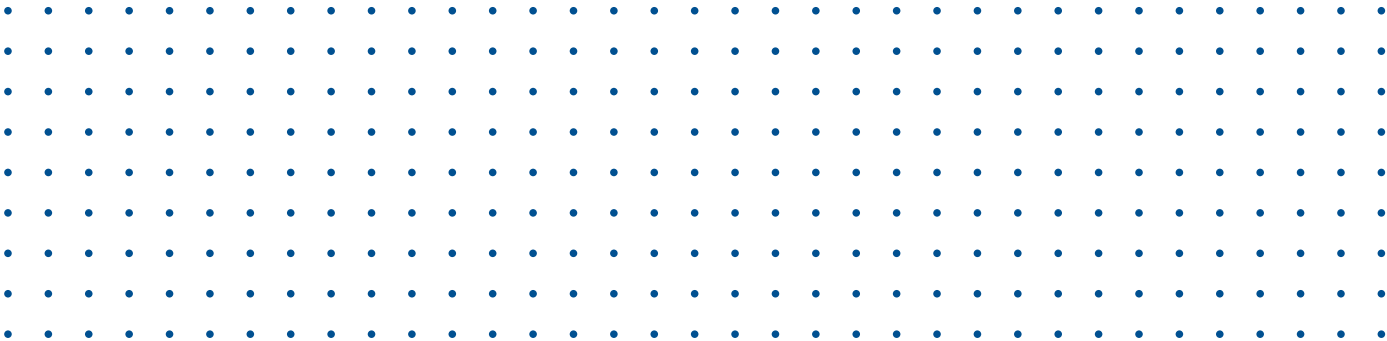
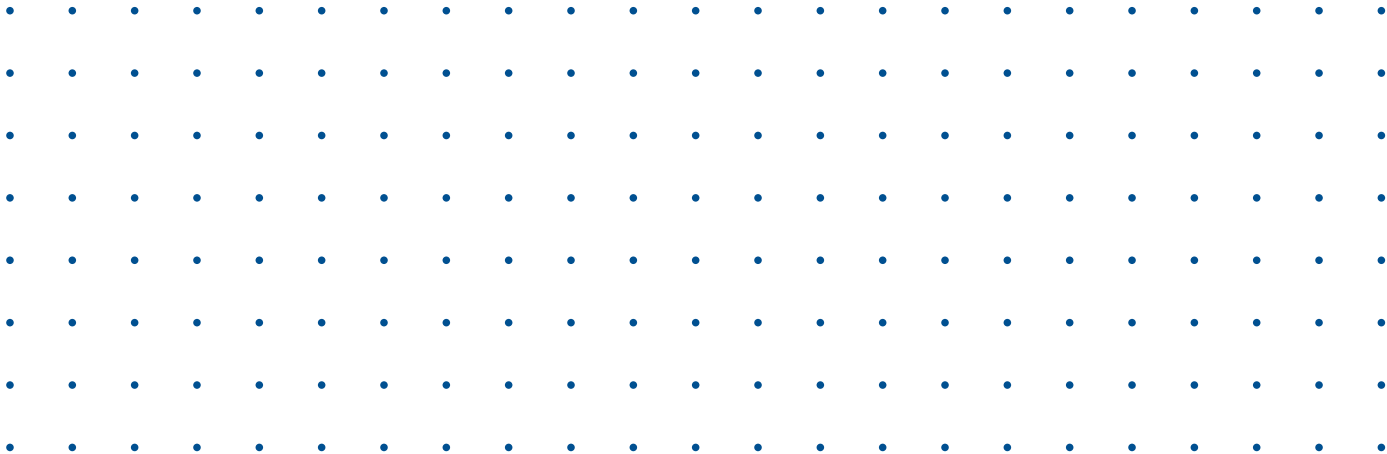


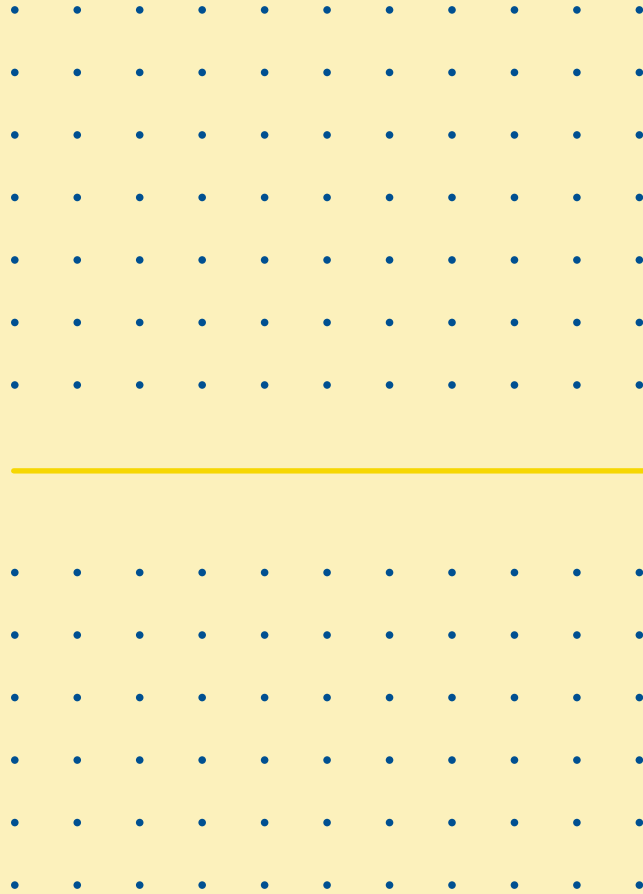
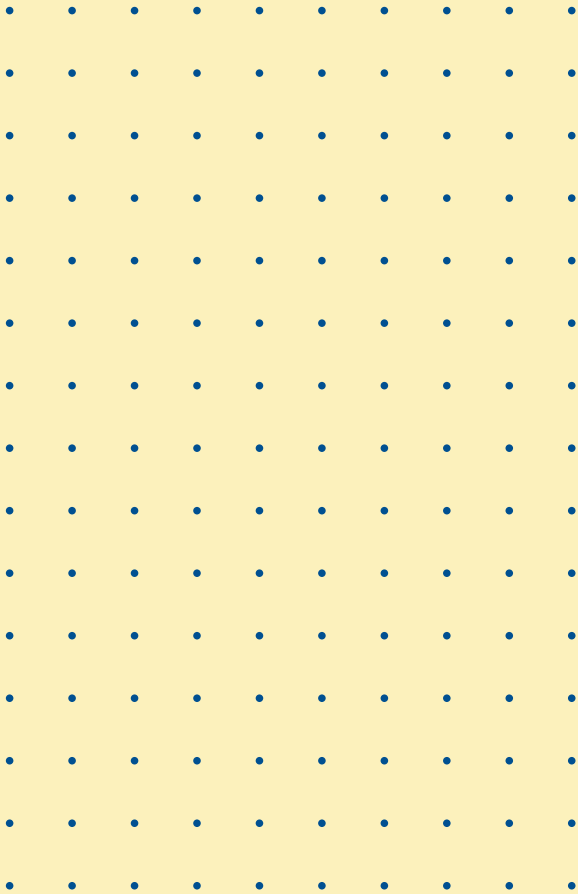


**BOA PIADA!**

O que são  
vários pontinhos  
pretos a subir  
pela parede?  
Pulgas  
alpinistas!





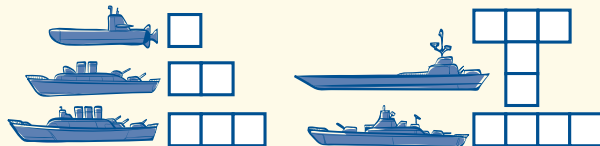


# REGRAS



Cada jogador destaca uma folha. Nessa folha encontras o teu jogo e o jogo do adversário.

Na área do teu jogo, coloca os barcos espalhados, na posição que quiseres, desde que todos tenham água à volta. São eles (por ordem crescente de tamanho): Submarino, Rebocador, Fragata, Cruzador e Porta-Aviões.



Quando os dois já tiverem as embarcações espalhadas no mar, começa o jogo. À vez, cada jogador atira três tiros para o espaço do adversário, tentando adivinhar onde se encontram os barcos. Para o fazer, usa as letras e os números como referência. O adversário responde «água», se o tiro cair no mar; «fogo», se acertar num barco; e «barco ao fundo», se todo o barco tiver sido descoberto.

Em momento algum podes ver a folha do teu adversário. Terás de ir descobrindo onde estão os barcos registando os teus tiros na tua folha, na área «jogo do adversário». Experimenta fazer uma cruz em cada quadricula que represente um tiro na água e pintar totalmente a quadricula quando fizeres fogo.

Vence o primeiro jogador a descobrir e deitar «ao fundo» todas as embarcações do seu adversário.

Boas jogadas!

# REGRAS

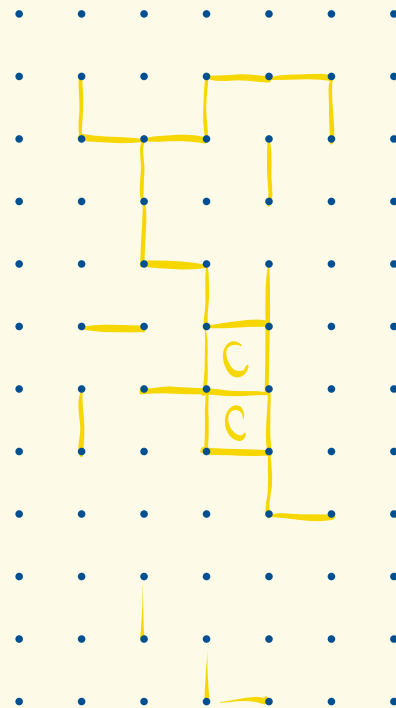
**N.º de jogadores:** idealmente, dois (mas pode ser jogado com mais).

Todos os jogadores jogam na mesma folha. Cada um traça uma linha entre dois pontinhos (na horizontal ou na vertical) e passa a vez ao adversário.

O objetivo é fechar quadrados. Sempre que fechas um, colocas a tua inicial lá dentro e ganhas 1 ponto - se o fizeres, podes jogar outra vez (e, se fechares outro quadrado, jogas de novo e assim por diante).

Por outro lado, tens de ter cuidado para que os traços que colocas não ajudem o teu adversário a fechar quadradinhos, porque se ele conseguir fechar mais do que tu, vence a partida.

Quando todos os quadrados estiverem fechados, contam-se os pontos/as iniciais dentro dos quadrados e vence aquele que tiver mais.



RECOMENDADO  
PELO PLANO NACIONAL  
DE LEITURA



LÊ TODOS OS LIVROS DESTA COLEÇÃO:

- 1 Os Contrabandistas de Cristais**  
Vem viver uma aventura repleta de experiências incríveis com limão e bicarbonato de sódio.
- 2 Um Estranho Caso na Quinta**  
Diverte-te a explorar a fantástica Biologia com plantas e animais.
- 3 Mistério no Hospital**  
Aventura-te em experiências viscosas com gelatina e farinha de amido.
- 4 Um Rapto Inesperado**  
Entra em ação com Física e materiais diversos.
- 5 Perigo na Floresta**  
Vem descobrir como a Geologia é incrível e aprender a construir bússolas e candeeiros de lava!

- 6 A Barragem Assombrada**  
Vais adorar fazer experiências com água e gelo.
- 7 Levanta Voo**  
Anda descobrir como construir foguetões e mísseis com palhinhas e balões.
- 8 De Cabelos em Pé**  
Não percas as experiências assombrosas e repletas de eletricidade estática desta aventura.
- 9 Alerta no Mar**  
Vem fazer experiências com água e aprender mais sobre como preservar os oceanos.
- 10 O Segredo do Mágico**  
Diverte-te com fascinantes truques de magia!

VAIS ADORAR AS HISTÓRIAS  
EMPOLGANTES E CHEIAS DE AÇÃO!

APRENDE E DIVERTE-TE A FAZER CIÊNCIA  
COM ESTES LIVROS FASCINANTES!

- 11 Crime no Expresso do Ocidente**  
Vais adorar este mistério e as experiências com som.
- 12 Mistério à Luz das Estrelas**  
Se gostas de Astronomia, este é o livro para ti!

**Não percas também os CADERNOS escritos por cada um dos irmãos sobre os seus temas preferidos:**

**Cozinha Explosiva!**

A Catarina escreve sobre Culinária e Ciência.

**Grande Guia de Animais Pequenos**

O Chico escreve sobre Ciências Naturais.

**Truques e Jogos com Ciência**

O Carlos apresenta jogos e informações científicas fascinantes.

**Somos o Clube dos Cientistas e gostamos de nos divertir...**

**... mesmo quando nos pedem para ficar quietos!**

**Também és assim? Então este livro é perfeito para ti!**

**Vais adorar os jogos, as piadas e as curiosidades que partilhamos aqui contigo.**

**Chama os teus amigos e prepara-te para muitas horas de diversão!**

**Edição original Booksmile**

Título: *O Clube dos Cientistas: Sem Parar! 1*

*Batalha Naval e Jogo dos Pontinhos*

Texto: © 2020 Maria Francisca Macedo

Capa, ilustrações e paginação: Sara Paz

Revisão: Cláudia Cruz

ISBN: 978-989-668-893-6 • Depósito legal: 466 687/20

1.ª edição: março de 2020 • Impresso pela Publito em Braga

© 2020 **Booksmile**, uma chancela da **20|20 Editora**.

Todos os direitos reservados. Proibida a reprodução total ou parcial desta obra sem prévia autorização da editora.

Contactos e garantia incondicional de satisfação e qualidade em [www.booksmile.pt](http://www.booksmile.pt)

O CLUBE DOS CIENTISTAS é uma marca registada.

**Não percas o outro livro desta coleção:**



**Conheces os outros títulos do Clube dos Cientistas?  
Vê quais são no interior deste livro!**

 livros que saltam à vista	ISBN 978-989-668-893-6
<b>7+</b>	 9 789896 688936
<b>20 20 editora</b>	Conhecimento e Atividades