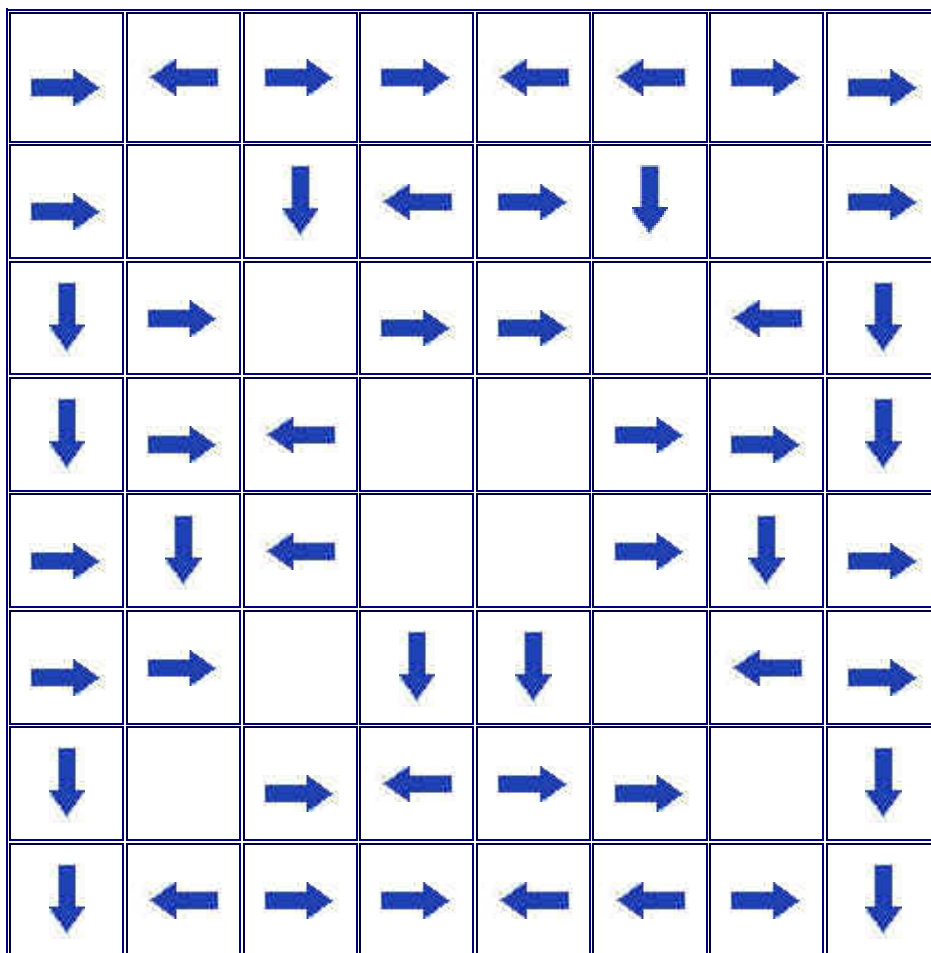


O Jogo das Isometrias

- Este jogo deve ser utilizado depois dos alunos terem aprendido todas as isometrias do plano (reflexão, translação e rotação).
- A turma divide-se em grupos de 2, 3 ou 4 elementos.
- Material necessário para cada grupo:
 - Um cartão com a reprodução ampliada da figura seguinte:



- Quatro peças, de plástico ou cartão, de cores diferentes, como a seguinte:



- Cartas em cartolina com as seguintes instruções (em duplicado):

Reflexão Translação e Rotação	Rotação	Translação e Rotação	Rotação e Translação	Translação Rotação e Reflexão
Reflexão	Translação e Reflexão	Reflexão e Translação	Rotação Reflexão e Translação	Translação Reflexão e Rotação
Translação	Rotação e Reflexão	Reflexão e Rotação	Reflexão Rotação e Translação	Rotação Translação e Reflexão

Regras do jogo:

- 1- Os grupos escolhem quem vai ser o primeiro jogador. O jogo segue pela direita.
- 2- As cartas, depois de baralhadas, são colocadas em monte e viradas para baixo.
- 3- Cada jogador coloca a sua peça num canto do tabuleiro.
- 4- Cada jogador, na sua vez, retira uma carta do baralho.
- 5- Considera-se a distância da translação uma casa e admitem-se as direcções horizontal e vertical. A rotação é sempre de 90° , para a direita ou para a esquerda, e o centro de rotação é um vértice do quadrado. Considera-se como eixo de reflexão qualquer um dos lados do quadrado.
- 6- A peça do jogo só pode ser deslocada se, segundo a instrução (ou instruções) da carta, a sua posição coincidir com a da casa onde vai calhar ou esta estiver em branco. Nos movimentos compostos, a figura tem que coincidir em todos os passos.
- 7- Uma mesma casa pode conter as peças de vários jogadores.
- 8- Nas casas em branco a peça pode ser colocada em qualquer posição excepto se a casa já estiver ocupada pela peça de outro jogador. Neste caso as peças têm que coincidir.
- 9- Vence o jogador que chegar primeiro ao canto oposto.