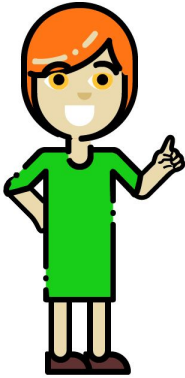


## Atividade Principal - MAT6\_13GEO04



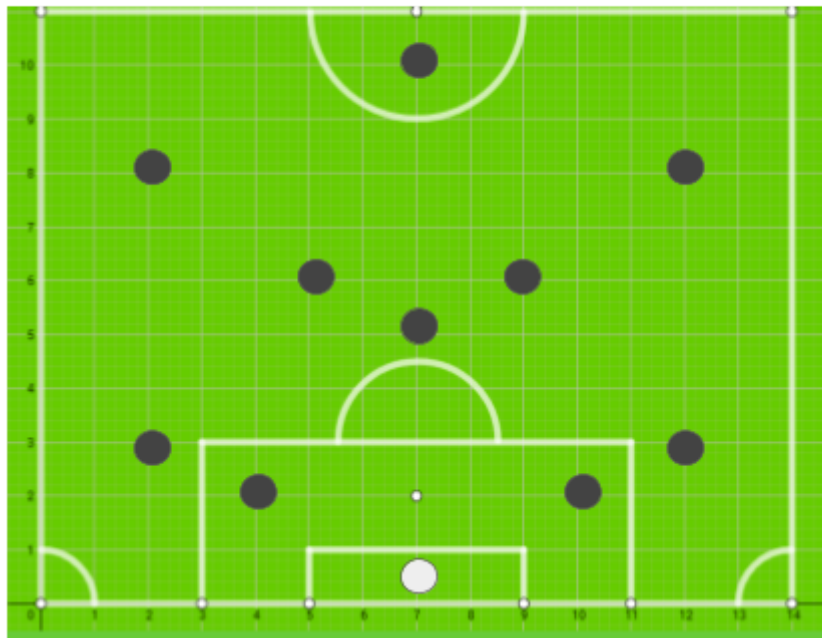
VAMOS IDENTIFICAR FORMAS GEOMÉTRICAS PRESENTES NOS ESQUEMAS TÁTICOS DE GRANDES TIMES DA EUROPA!  
OS TABULEIROS SEGUINTE IDENTIFICAM JOGADORES (PONTOS) NO CAMPO DE FUTEBOL ATRAVÉS DE COORDENADAS CARTESIANAS!

VOCÊ DEVERÁ:

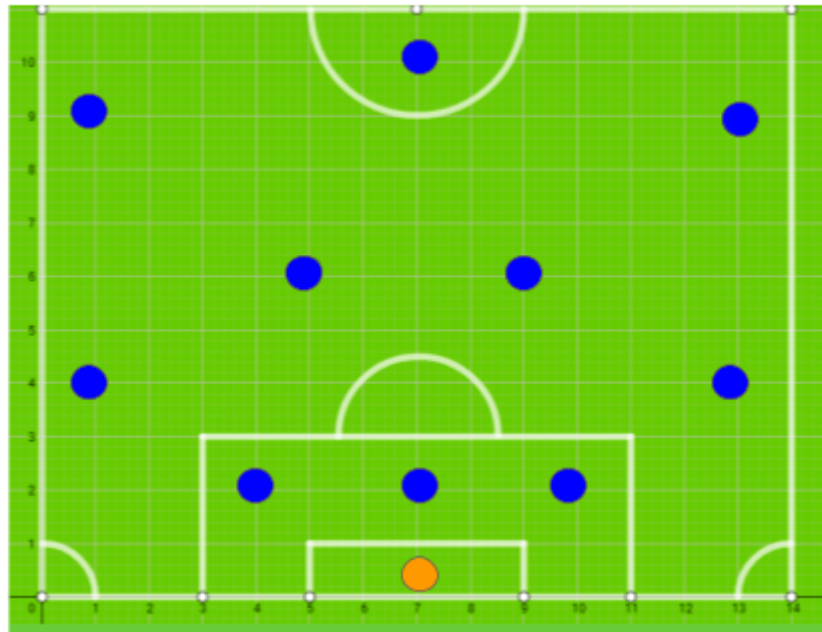
- LIGAR OS JOGADORES(PONTOS) E FORMAR POLÍGONOS - UTILIZE A NUMERAÇÃO DO ESQUEMA PARA DEDUZIR A FIGURA;
- IDENTIFICAR OS PONTOS QUE REPRESENTAM OS VÉRTICES DA FIGURA FORMADA ATRAVÉS DE UMA LETRA MAIUSCULA E DAS COORDENADAS NO PLANO;

### ESQUEMA TÁTICO DO PARIS SAINT GERMAIN

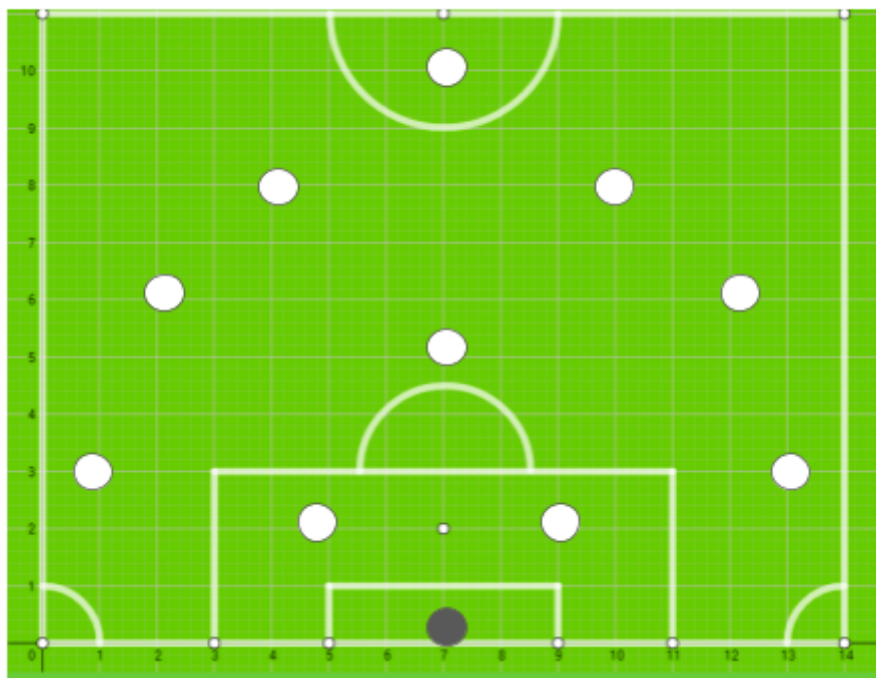
4-3-3



ESQUEMA TÁTICO DO CHELSEA  
5-2-3



ESQUEMA TÁTICO DO REAL MADRID  
4-5-1



## Esquema Tático do Paris Saint Germain

FIGURA	QUANT. DE VÉRTICES	NOME DOS VÉRTICES	COORDENADAS DOS VÉRTICES

## Esquema Tático do Chelsea

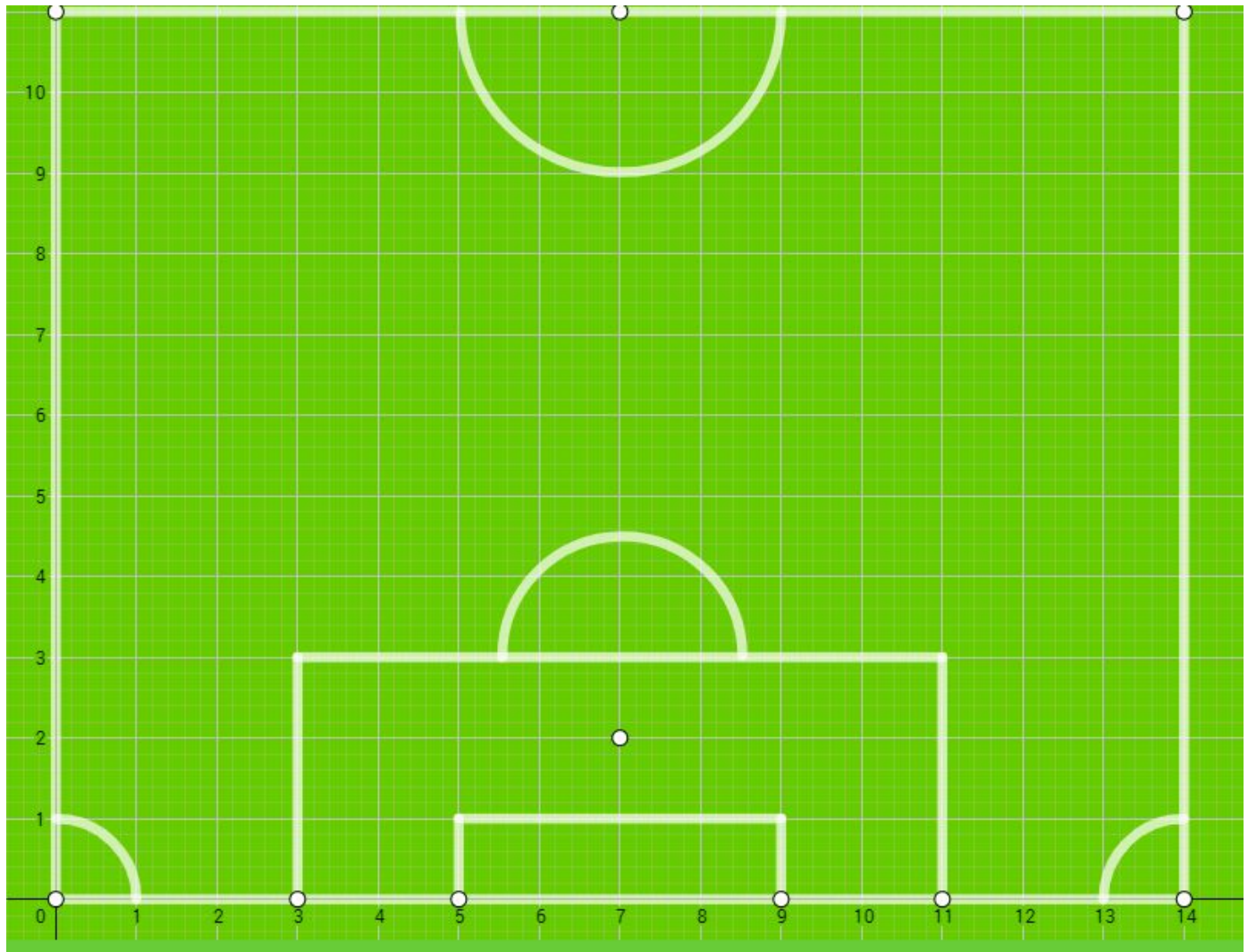
FIGURA	QUANT. DE VÉRTICES	NOME DOS VÉRTICES	COORDENADAS DOS VÉRTICES

## Esquema tático do Real Madrid

FIGURA	QUANT. DE VÉRTICES	NOME DOS VÉRTICES	COORDENADAS DOS VÉRTICES

### TABULEIRO EM BRANCO PARA A BRINCADEIRA

Cada aluno ou dupla deverá ter um tabuleiro que será disposto na mesa de forma oposta ao tabuleiro do adversário, formando um campo completo. (Pode ser reproduzido em cartolina ou outro material)



PEÇAS DA BRINCADEIRA (JOGADORES) -Pode ser reproduzido em eva ou pode ser utilizado outro material como botões, tampas.

#### REGRA:

Cada jogador terá dez peças representando os jogadores do seu time. O goleiro é fixo. O objetivo é montar um time utilizando um esquema vencedor dentre as opções dadas: P, C ou R.

Cada jogador coloca uma peça de cada vez nos pontos da sua parte do tabuleiro alternando as jogadas entre eles.

Cada jogador tem direito a escolher manipular uma peça (trocar de posição) ao invés de colocar uma peça apenas duas vezes por partida.