

Agradecimentos



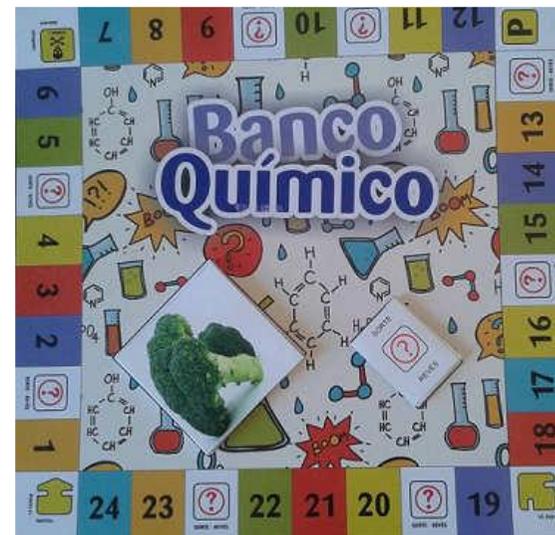
UFRJ

Programa Institucional de Bolsas de
Iniciação à Docência (PIBID)

Licenciatura em Química - Macaé



REGRAS BANCO QUÍMICO



Conteúdo

12 Cartas de Sorte ou Revés;
23 Cartas dos Alimentos com as funções orgânicas;
9 Cartas de Funções Orgânicas;
2 Dados;
1 Tabuleiro;
1 Tabela Gabarito;
4 Pinos (cores diferentes).

Participantes: 2 a 4 estudantes/equipes

Objetivo do Jogo

Identificar funções orgânicas presente nas cartas desafio, que contém alimentos e/ou derivados.

Como jogar

Ponto de Partida: Escolha o seu pino e coloque-o o ponto de partida, os outros jogadores fazem o mesmo.

Cada participante/equipe deverá disputar nos dados a sequência de início. Inicia o jogo quem tirar o maior valor.

O primeiro jogador lança o dado e avança com o pino o número de casas correspondente ao valor tirado no dado.

Se o jogador não cair na casa de Sorte ou Revés, deve obrigatoriamente pegar uma das cartas no tabuleiro do baralho de alimentos e identificar quais são os grupos funcionais que existem na molécula que ele tirou. Caso o participante não acerte a carta volta para o final do baralho.

Se o jogador cair na casa de Sorte ou Revés, ele deverá tirar uma das cartas identificadas como Sorte ou Revés que estarão dispostas sobre o tabuleiro e executar a ordem da carta imediatamente. Em seguida, deve devolver a carta para baixo do monte de cartas. Exceção da carta saia da Prisão.

Se o jogador parar no espaço Prisão, fique calmo, você é apenas um visitante. Espere a próxima jogada e pode continuar jogando normalmente.

Se o jogador parar no P (PARADA LIVRE) é só uma folga, você não tem que fazer nada neste espaço.

Vá para a prisão, agora não adianta reclamar, coloque seu pino imediatamente no espaço PRISÃO. Se tiver a carta “Saia da Prisão”, você está

livre a partir da próxima rodada, e a carta deve voltar para baixo do baralho sorte ou revés. Caso contrário, terá que tirar dupla nos dados ou acertar todas as funções orgânicas presentes em uma carta (não ganhará a carta), se não conseguir sair com as opções acima, fica uma rodada sem jogar e volta ter novamente as tentativas de acertar todas as funções orgânicas presentes em uma carta de alimento ou tirar dupla nos dados.

O jogo se encerra quando acabarem as cartas de alimentos do tabuleiro.

Ganha o jogo, quem tiver o maior número de cartas de alimentos.

Obs.: As cartas do jogo, de sorte ou revés e as de alimento, devem ser embaralhadas e colocadas viradas para baixo, no local, indicado no tabuleiro.

