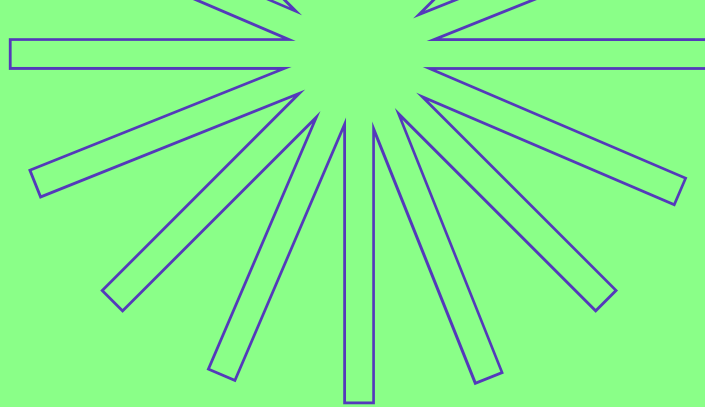




# CARA A QUÍMICA

Guia para jovens  
químicos

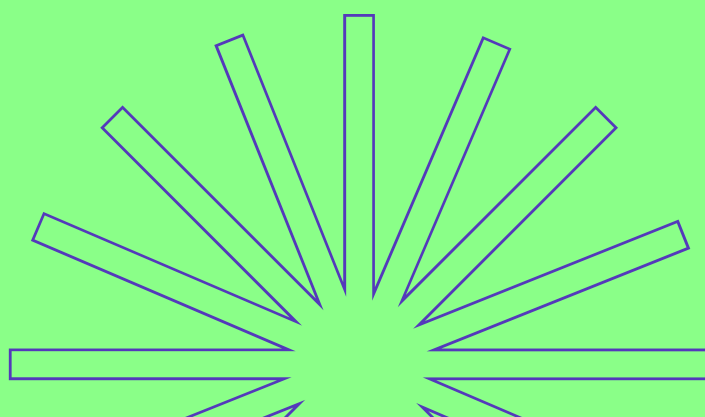


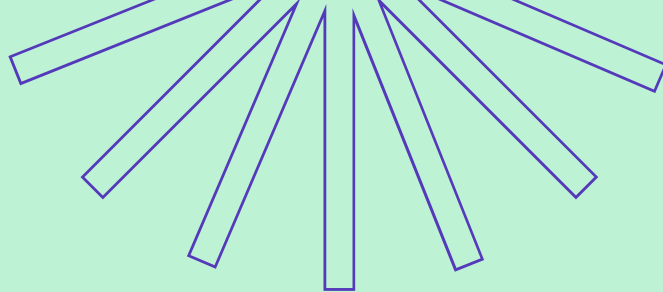


# ***RECOMENDAÇÕES PARA IMPRESSÃO***

Recomenda-se que a impressão do jogo seja feita em papel couchê A4 e na horizontal para um melhor espaçamento entre as cartas do tabuleiro.

Caso opte pela impressão em folha sulfite, recomenda-se colar mais uma folha na parte de trás antes de realizar o recorte, evitando a transparência e a fragilidade das cartas do tabuleiro.





# ***AUTORES E CORPO EDITORIAL***

Amanda Fiumane Prete

Brunna Marcelle de Freitas Campos

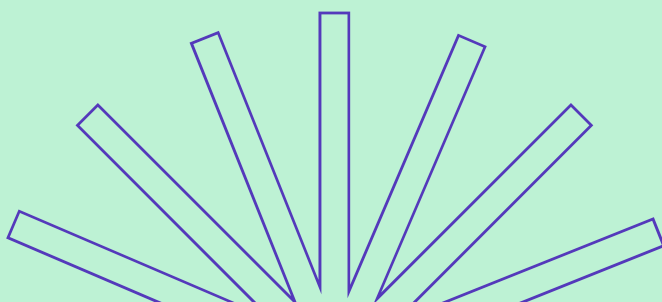
Natália Regina Santiago

Victória Garbim Brochetto

# ***PROFESSORES SUPERVISORES***

Marcela de Freitas Lima

Cássia José



# PREPARANDO O JOGO

- Serão necessárias 3 folhas! (duas para os tabuleiros e uma para as cartas embaralháveis)
- Imprima o jogo, no link do QR Code, recorte as cartas embaralháveis e recorte APENAS as LINHAS PONTILHADAS do tabuleiro!
- Após recortar as linhas pontilhadas do tabuleiro, vire-o de forma que a parte não impressa da folha esteja voltada para você e dobre as peças para cima.
- Coloque as cartas embaralháveis em um monte e sente-se de frente para seu colega, de forma que vocês não possam ver o tabuleiro um do outro, para iniciar a partida.

# COMEÇA O JOGO

- Cada jogador escolhe um tabuleiro e coloca-o com todas as molduras levantadas e viradas para si. Então, cada um pega uma carta de adivinhação, do monte, sem que o outro jogador veja, (pois esta será a CARTA que o adversário terá que adivinhar). Decidam quem vai começar o jogo. Cada jogador deverá fazer perguntas ao outro para tentar adivinhar qual é a CARTA. Estas perguntas deverão ser sobre características dos elementos do tabuleiro.
- Só poderá ser feita uma pergunta por vez. De acordo com a resposta do seu adversário você irá descartar as cartas que não tem a característica perguntada.
- Exemplo: Se você perguntar se a carta possui tal característica e seu adversário responder que sim, feche todas as molduras das cartas que não contém a característica apontada. E assim sucessivamente.




# ***CUIDADO!***

Evite responder demais. Diga apenas SIM ou NÃO, ou poderá ajudar seu adversário.

# ***ATENÇÃO!***

Você não pode perguntar ao seu adversário se é um modelo atômico, na primeira rodada. Esta pergunta só poderá ser feita caso mais da metade de suas cartas estejam abaixadas.





# **DESVENDANDO A CARTA**

Seguindo as perguntas que seu adversário fez, você só poderá tentar descobrir qual é CARTA após realizar no mínimo três perguntas. Mas cuidado, se você errar perde a partida e o outro jogador marca 1 ponto.

## **VENCEDOR DA PARTIDA**

Quem descobrir primeiro qual é a carta do adversário ganha a partida e marca um ponto.



## **VENCEDOR DO JOGO**

Após 3 partidas, quem tiver vencido a maioria será o grande vencedor!



***DIVIRTAM-SE!***

UM OFERECIMENTO:

**unesp**   
UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA  
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"  
Câmpus de São José do Rio Preto



**IBILCE**

**Pibid**  
PROGRAMA INSTITUCIONAL DE  
BOLSA DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA

