EQUAL Scitech JOGO DE CARTAS



Projeto

"EQUAL SciTech: Promover a igualdade de género na Ciência e Tecnologia" ref. n. 2022-1-PT01-KA220-SCH-000088149 Programa Erasmus + KA220-SCH Parcerias de cooperação na educação escolar



Índice

Jogo de Cartas	3
Elemento do Jogo	3
Modos de Jogo	3
1. Jogos Clássicos de Cartas Francesas	4
2. Adivinha Quem - Modo STEM	5
Preparação	5
Regras	5
Sugestões para facilitar o jogo	6
3. STEM trivia	7
Preparação	7
Regras	7
Variantes	7
Dicas	8



Jogo de Cartas

Bem-vindo ao guia oficial do jogo de cartas **EQUAL SCITECH!** Este jogo foi criado para apresentar raparigas e rapazes às **STEM** (Ciência, Tecnologia, Engenharia e Matemática) através do fascínio pelas mulheres cientistas que marcaram a história. Com o teu próprio baralho de cartas, podes divertir-te com diferentes modos de jogo.

Elemento do Jogo

- Baralho azul (54 cartas): Cada carta representa uma cientista, com ilustrações e nomes.
- Baralho vermelho (54 cartas): Idêntico ao baralho azul, mas com um verso diferente.
- Baralho amarelo (54 cartas): Cada carta contém frases informativas sobre a ciência correspondente.















Modos de Jogo

1. Jogos Clássicos de Cartas Francesas

As cartas azuis e vermelhas foram desenhadas para ser usadas como um baralho francês tradicional. Podes jogar jogos clássicos como Escala 40, Bridge, Rummy, Poker, Solitário e muitos outros.





2. Adivinha Quem - Modo STEM

Adivinha qual a cientista escolhida pelo teu oponente!

Preparação

- 1. **Seleciona 27 cartas** do baralho azul e coloca-as à tua frente.
- Cada jogador retira uma carta do baralho vermelho sem a mostrar ao oponente. Esta é a cientista que o oponente terá de adivinhar. Podes recorrer ao Livro Digital ou à Aplicação de Realidade Aumentada se não te lembrares exatamente da informação.

Regras

- 1. Por turno, os jogadores fazem uma pergunta para adivinhar a cientista do seu oponente.
- 2. As perguntas podem estar relacionadas com:
 - Aparência: "Ela usa óculos?", "Ela tem cabelo comprido?".
 - Dados biográficos: "Ela é francesa?", "Ela é do século XIX?".
 - Áreas de estudo: "Ela é da área da física?", "Ela ganhou um Prémio Nobel?".
- 3. Cada resposta deve ser Sim ou Não.
- 4. Utiliza a informação para eliminar as cartas que não correspondem.
- 5. O vencedor é quem adivinhar primeiro a cientista da carta do baralho amarelo escolhida pelo oponente.















Sugestões para facilitar o jogo

- Utiliza fichas para cobrir as cartas eliminadas ou vira-as de face para baixo.
- No início do jogo, concorda sobre o número máximo de perguntas a serem feitas.



3. STEM trivia

Teste os teus conhecimentos sobre ciência e as suas descobertas!

Preparação

- 1. Embaralha o baralho amarelo e coloca-o no centro da mesa com o verso virado para cima.
- 2. Coloca as cartas do baralho azul todas viradas para cima na mesa, bem visíveis.
- 3. Na sua vez, o jogador retira uma carta do baralho amarelo e lê uma das frases.

Regras

- 1. Por turno, os jogadores tentam adivinhar a ciência correspondente à carta de informação retirada.
- 2. Se um jogador acertar, fica com a carta azul como ponto. Se errar, a carta amarela é colocada de volta no fundo do baralho.
- 3. Quem recolher mais cartas azuis dentro de um número de turnos acordado vence.

Variantes

- Para um desafio mais complexo, lê todas as frases de uma carta amarela antes de adivinhar.
- Trabalha em equipa para adivinhar o maior número possível de cientistas.















Dicas

- **Envolvimento educacional:** Utiliza a informação para explorar as biografias das cientistas.
- Adaptabilidade: Personaliza as regras de acordo com as preferências do grupo.
- Modularidade: Tenta criar a tua própria versão do jogo.
- **Duração das partidas:** Decide antecipadamente o número de rondas ou pontos para determinar o vencedor.
- Informação sobre cientistas femininas: Consulta o Livro Digital ou a APP de Realidade Aumentada para informações sobre cientistas femininas.





Financiado pela União Europeia. As opiniões e pontos de vista expressos são, no entanto, da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente os da União Europeia ou da Agência Executiva para a Educação, o Audiovisual e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por eles.

Projeto Número 2022-1-PT01-KA220-SCH-000088149











