

ROTEIRO DE ATIVIDADE PRÁTICA: JOGO DA ENERGIA

Aconselhável a realização da atividade em grupos de 05 alunos.

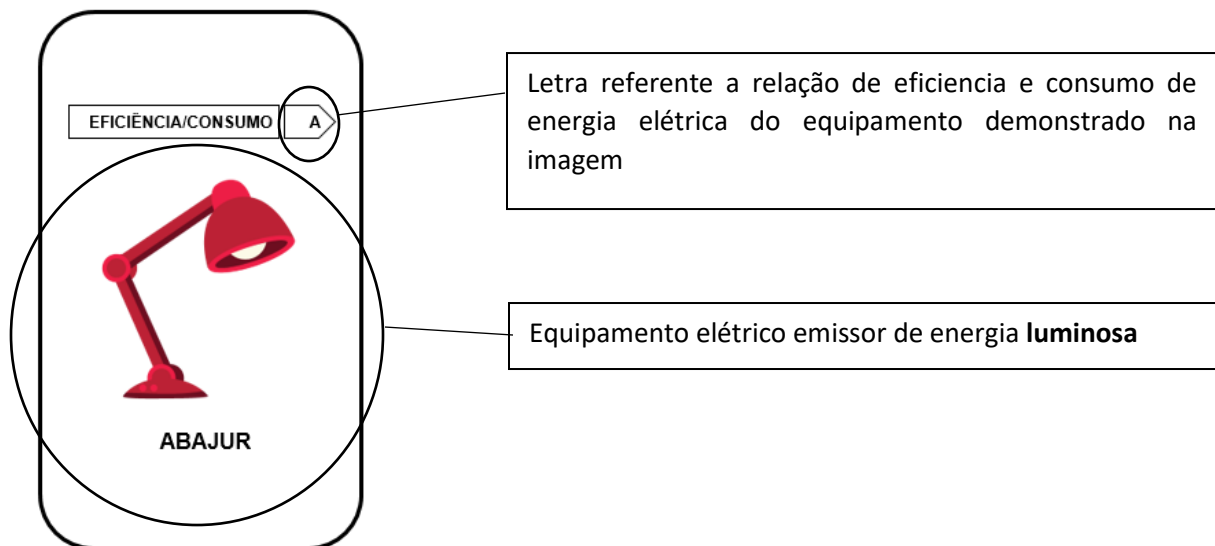
Instruções:

Faz-se a escolha de um aluno para embaralhar e distribuir as cartas. Cada jogador receberá 5 cartas. O restante do baralho será deixado sobre a mesa com a face ilustrada voltada para baixo.

O jogador posicionado à esquerda do aluno que realizou a distribuição das cartas inicia o jogo, colocando uma carta à sua escolha no centro da mesa. O jogo deve seguir em sentido horário. Os jogadores jogarão, cada um em sua vez, uma carta de mesma de **MESMO TIPO DE ENERGIA** (térmica, mecânica, luminosa, dentre outras) ou de **MESMA LETRA DE CLASSIFICAÇÃO DE EFICIÊNCIA/CONSUMO MÉDIO DE ENERGIA ELÉTRICA** do equipamento representado pela carta que está sobre a mesa.

O vencedor do jogo será o aluno que não tiver mais cartas na mão ou que possuir o menor número de cartas após o tempo de 20 minutos.

EXEMPLO DE CARTA



Caso o primeiro jogador coloque essa carta sobre a mesa, o próximo jogador deve colocar uma carta que apresente um equipamento elétrico também emissor de energia luminosa OU que também apresente a letra A na descrição da relação entre eficiência e consumo médio.

Deve-se sempre seguir o tipo de energia ou a letra apresentada pela última carta lançada sobre a mesa.

CURIOSIDADE

Nos equipamentos domésticos, há uma etiqueta emitida pelo INMETRO para classificação de **eficiência** de um equipamento em função do **consumo médio de energia elétrica**. Os equipamentos são categorizados de A e G, sendo que os que recebem a letra A são classificados como muito econômicos, ao passo que os equipamentos classificados com a letra G são considerados pouco econômicos.

Observação: Além das cartas convencionais, o baralho possui quatro tipos de cartas especiais, que dão comandos para outro jogador.

Exemplo:

