

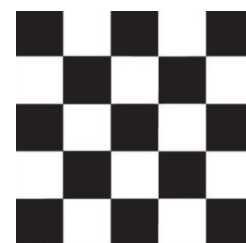
# ATIVIDADE 45: GINCANA DAS CORES

## DAMAS HUMANO (O nome pode mudar)

Uma competição divertida de *DAMAS HUMANO* para testar os conhecimentos da Física:

### MODO DE JOGAR:

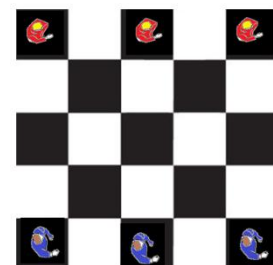
Será montado um tabuleiro de damas de cinco por cinco espaçamento com cores intercaladas, cada um deles deve ser largo o suficiente para uma pessoa poder ficar em pé confortavelmente.



Serão realizadas perguntas aleatórias através de sorteio escolhido pelo JOGADOR, perguntas relacionadas com a disciplina de Física. O JOGADOR escolhe uma pergunta, e o diretor de prova (BOLSISTA PIBID) realiza a pergunta.

Durante o jogo estarão a postos fiscalizando qualquer tentativa de (COLA, SOPRO ou DICA) por parte da torcida e/ou por parte de outros participantes do jogo, identificado essa tentativa, o time perde uma PEÇA imediatamente, após julgamento da coordenação da Gincana. **Portanto líderes de equipe, conscientize a torcida e os outros participantes a manterem silêncio total durante a prova.**

Cada será composta de quatro componentes sendo: (01 JOGADOR) e (03 PEÇAS), todos devem estar com a camiseta na cor de sua equipe.



O LÍDER da equipe indicará as jogadas e ficará responsável em escolher através de sorteio, a pergunta e qual PEÇA irá responder e acertando indicará o movimento a realizar.

### REGRAS:

- 1- A cada três erros ou três questões não respondidas, sairá uma peça, sendo que o líder adversário escolherá quem sairá.
- 2- Cada peça tem direito de pedir uma ajuda ao líder, sendo o tempo para resposta reduzido para 15 segundos, acertando ele movimentará a peça que lhe pediu ajuda, porém essa ajuda é considerada como não respondida pela peça e entra na contagem da regra número 1.
- 3- O líder e as peças podem trocar opiniões sobre o movimento das peças durante um período máximo de 15 segundos
- 4- O tempo máximo para resposta das perguntas é de 20 segundos, com exceção de quando pede ajuda do líder.
- 5- As regras são do jogo de damas normal, quando chegar do outro lado faz DAMA e ficarão duas pessoas no quadrado, sendo possível um ajudar ao outros nas perguntas.

- 6- As peças não podem “comer” para trás, com exceção da DAMA que pode andar quantas casas quiser, na diagonal e comer para trás.

## JOGO TERMINA:

O jogo terminará quando as peças tiverem sem movimentos ou todas tiverem sido “comidas” ou quando não tiverem mais peças.





