

## SOBRE O JOGO:

O jogo PAISAGEM E ARQUITETURA SUSTENTÁVEIS: compreender e transformar o espaço à nossa volta, foi desenvolvido no âmbito do *Programa Paisagem e Arquitetura Sustentáveis* no sentido de promover a educação para a sustentabilidade, através da arquitetura e da paisagem, enquanto forma de capacitar as novas gerações para compreender e enfrentar os desafios ambientais atuais e futuros. Este jogo foi desenhado para ser implementado no contexto escolar do **2º ciclo do Ensino Básico** envolvendo alunos e professores de forma lúdica e didática. Pretende-se impulsionar uma mudança significativa no modo como as crianças e jovens percebem e interagem com o mundo à sua volta, incrementando a literacia do espaço, tornando-os mais conscientes, responsáveis, exigentes e proativos na conceção e preservação do património, do ambiente construído e da paisagem. A partir do pretexto do espaço envolvente à escola, os jogadores são desafiados a resolver problemas temáticos em torno da Arquitetura, Paisagem, Património, Território e Sustentabilidade, através dos seguintes motes:

### TERRITÓRIO

*Cuidar da nossa casa comum...*

### PATRIMÓNIO

*Valorizar a nossa memória...*

### PAISAGEM

*Proteger a nossa identidade...*

### ARQUITETURA

*Projetar o nosso futuro...*

### COMPONENTES DO JOGO:

- 1 tabuleiro com o ortofotomapa da envolvente territorial da respetiva escola em grande formato. (constituído por 25 peças de 50x50cm, com a dimensão final 2,5x2,5m)
- 1 dado de seis faces de cores diferentes (azul, verde-claro, vermelho, verde-escuro, amarelo e rosa)
- 48 marcos de madeira colorida (azul, verde-claro, vermelho, verde-escuro, amarelo e rosa)
- 24 cartas com 5 desafios para cada um dos temas: ARQUITETURA, PAISAGEM, PATRIMÓNIO, TERRITÓRIO e SUSTENTABILIDADE
- Desdobrável com as Instruções de Montagem e as Regras do Jogo.

### NOTA:

Deverá ser facultado para apoio à execução do jogo:

- folhas de papel para desenhar;
- canetas ou lápis;
- cronómetro/relógio.

#### ORGANIZAÇÃO



#### PARCEIROS



#### FINANCIAMENTO



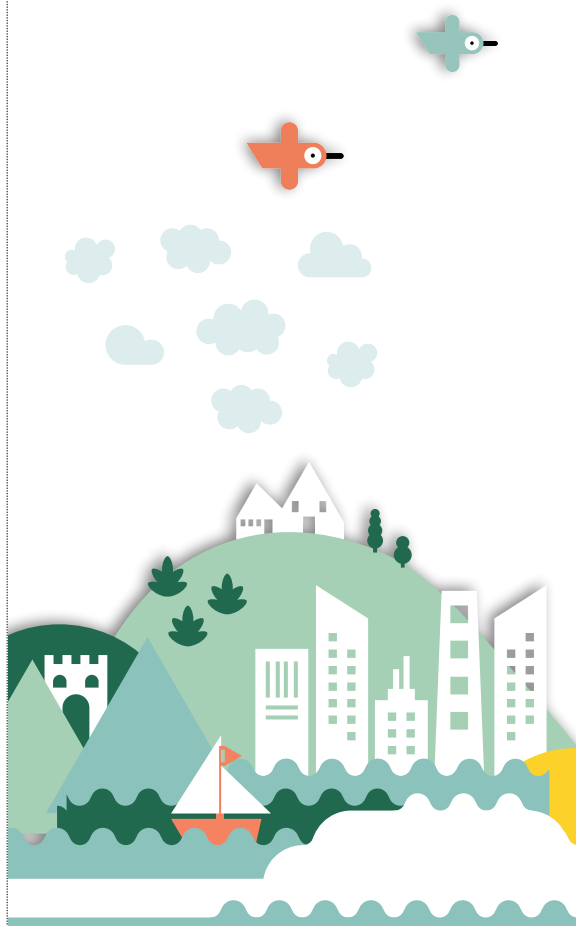
PPAS - Versão 1.0 / Ano letivo 2023/2024 / 2º ciclo do Ensino Básico / Exemplar único  
Produção e execução: Gabinete **FJúnior** da Faculdade de Arquitetura da ULisboa



# JOGO PAISAGEM E ARQUITETURA SUSTENTÁVEIS

*compreender e transformar o espaço à nossa volta*

## COMPONENTES, INSTRUÇÕES DE MONTAGEM E REGRAS DO JOGO



## INSTRUÇÕES DE MONTAGEM E REGRAS DO JOGO:

### Preparação:

- Montagem do tabuleiro do jogo constituído pelas 25 peças (de acordo com as coordenadas impressas), no chão ou sobre uma mesa ou conjunto de mesas, de forma estável e de modo que todos os jogadores se possam dispor em seu redor com franca visibilidade sobre o mesmo. O tabuleiro deverá ser orientado de acordo com os pontos cardeais.
- Definição das equipas de jogadores. No mínimo 2 equipas com 2 jogadores cada e no máximo 4 equipas com 7 jogadores cada (aconselha-se um máximo de 28 jogadores).
- Os jogadores de cada equipa distribuem-se por cada um dos lados do tabuleiro.
- Distribuem-se os marcos coloridos pelas diferentes equipas, 12 marcos por cada equipa (dois de cada cor), que os colocam na grelha de partida marcada na peça central de cada lado do tabuleiro.

### Início do jogo:

- Começa o jogo a equipa que tiver o jogador mais novo (tendo como base a data do aniversário), se houver empate usa-se como critério de desempate a equipa que tiver o jogador mais velho.
- A primeira equipa lança o dado de cores (6 faces/6 cores)
- O jogador que lança o dado, tira a carta e lê a pergunta ou desafio, mudando em cada rodada.

### Desenvolvimento do jogo:

Um dos jogadores da equipa em jogo, tira uma carta do molho de cartas e realiza o desafio afeto à cor e tema do dado que lançou. Desafio que pode envolver várias ações como: desenho, explicação de conceito (palavra proibida), responder a perguntas, descrever uma peça do tabuleiro ou mímica, de acordo com a seguinte lógica:

#### AZUL: ARQUITETURA - Desenho

O jogador lê para si a palavra ou conceito expresso na carta e desenha a sua representação sem falar ou usar letras ou números. Os outros membros da equipa tentam adivinhar a palavra ou conceito.

Cronómetro: **1 minuto**

#### VERDE-CLARO: PAISAGEM - Palavra Proibida

O jogador lê para si a palavra ou conceito que tem de descrever e verifica as palavras proibidas associadas. De seguida deverá tentar fazer com que os outros membros da equipa adivinhem a palavra ou conceito expresso na carta sem usar a mesma ou qualquer uma das palavras proibidas.

Cronómetro: **1 minuto**

#### VERMELHO: PATRIMÓNIO - Perguntas e Respostas

O jogador lê em voz alta a pergunta da carta para os restantes elementos da equipa. A restante equipa deverá apresentar uma resposta única, que é dita em voz alta, sendo validada pela resposta escrita na carta.

Cronómetro: **1 minuto**

#### VERDE-ESCURO: TERRITÓRIO - Descrever uma peça do tabuleiro

O jogador lê e regista para si a coordenada da peça do tabuleiro expressa na carta. Sobre a parcela de território representada nessa peça, o jogador terá de descrever características que nesta reconheça, associadas a várias componentes do espaço como: Natureza, População, Edifícios, Meios de Transporte, Vias, Equipamentos.

A restante equipa deverá apresentar uma resposta única, que é dita em voz alta, sendo validada pela resposta escrita na carta.

Cronómetro: **1 minuto**

#### AMARELO: SUSTENTABILIDADE - Mímica

O jogador lê a carta e deve representar por mímica a ação que consta na carta, sem falar ou usar adereços. A restante equipa tentará adivinhar a ação.

Cronómetro: **1 minuto**

#### ROSA: DESAFIO À ESCOLHA

A equipa pode selecionar o desafio à escolha dentro dos temas das outras cores que constam na carta.

Quando a equipa completar o desafio da carta com sucesso, dentro do tempo determinado, coloca um marco da cor correspondente ao tema jogado, numa das peças disponíveis do tabuleiro e pode voltar a jogar. A carta volta para o fim do molho.

Quando a equipa não consegue completar o desafio, passa a vez à equipa seguinte (no sentido dos ponteiros do relógio).

Sucessivamente as equipas vão jogando e colocando os seus marcos dentro das várias peças do tabuleiro segundo os seguintes critérios:

1. A peça do centro correspondente à área da escola não conta como peça para a colocação de marcos;
2. Dentro de cada peça do tabuleiro só pode ser colocado um marco de cada cor;
3. Em cada peça do tabuleiro só podem ser colocadas no máximo 6 marcos, uma de cada cor;
4. As equipas só poderão colocar marcos da cor correspondente à cor do tema do desafio realizado com sucesso;
5. No caso de já terem esgotado as cores de determinado tema, podem continuar a jogar nesses temas (não podendo colocar marcos) de modo a garantirem a vez de jogo.
6. Nos casos em que no dado sai a cor **rosa**, a equipa pode escolher o desafio, de entre os temas das restantes cores e se completar o desafio deverá colocar um marco da cor rosa numa das peças do tabuleiro. Se a equipa já não tiver peças da cor rosa, terá de optar por escolher um desafio correspondente a uma das cores dos marcos que ainda detém na grelha de partida.

### Ganhar jogo:

Poderão ser contempladas diferentes metas para ganhar o jogo em função do tempo de jogo pretendido, por exemplo:

**JOGO SEM TEMPO DEFINIDO** - Vence o jogo a primeira equipa que conseguir colocar todos os 12 marcos nas peças do tabuleiro ou que consiga completar uma das peças do tabuleiro com seis marcos das diferentes cores.

(Nota: os marcos podem ter sido colocados por diferentes equipas, ganha aquela que colocar a última peça do conjunto das seis de cores diferentes)

**JOGO COM TEMPO DEFINIDO** - Vence o jogo a equipa que, ao fim de um tempo previamente acordado para a duração do jogo, tiver o menor número de peças na grelha de partida respetiva.

Divirtam-se!

**A Equipa PPAS, 2024**

