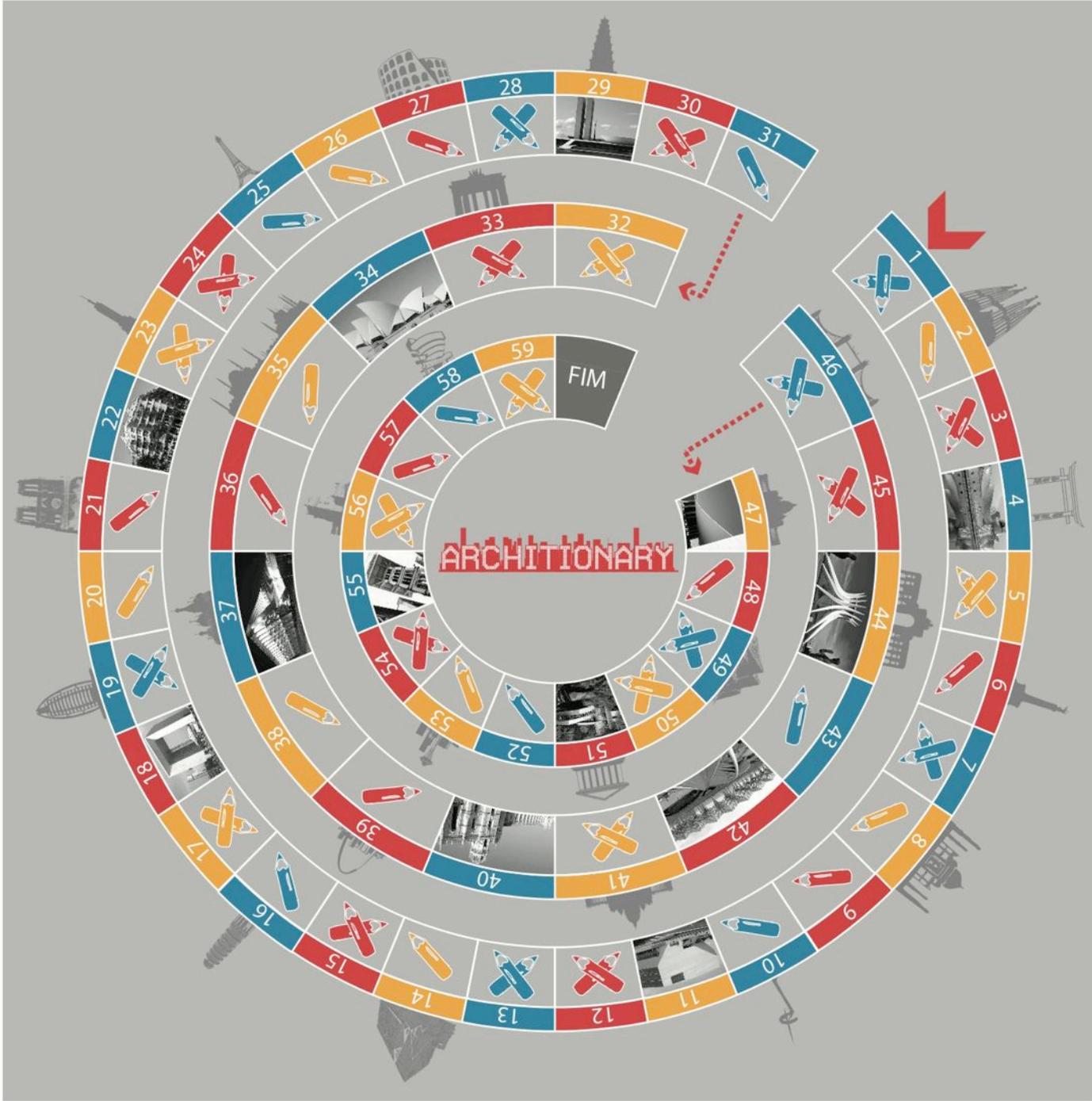




ARCHITIONARY é um jogo didáctico para crianças e jovens relacionado com a temática da Arquitectura

COMPONENTES DO JOGO

1 tabuleiro
35 cartões
2 marcos de jogo
1 ampulheta
2 blocos
2 lápis



ARCHITECTONARY

ARCO

(Remate superior de abertura arquitectónica, muitas vezes formado por associação de arcos de circunferência, ou a figura geométrica que o representa)

AZULEJO

(Placa de cerâmica, pintada e vidrada numa das faces, utilizada no revestimento de paredes)

ABÓBADA

(Cobertura de edifício ou parte dele, de secção vertical em arco, apoiada em paredes, colunas ou pilares, construída com pedra aparelhada, tijolo em cunha ou betão)

ARCHITITIONARY

ARCO

(Remate superior de abertura arquitectónica, muitas vezes formado por associação de arcos de circunferência, ou a figura geométrica que o representa)

AZULEJO

(Placa de cerâmica, pintada e vidrada numa das faces, utilizada no revestimento de paredes)

ABÓBADA

(Cobertura de edifício ou parte dele, de secção vertical em arco, apoiada em paredes, colunas ou pilares, construída com pedra aparelhada, tijolo em cunha ou betão)

ARCHITITIONARY

ÂNGULO

(Canto, aresta, esquina)

AVENIDA

(Rua larga e geralmente orlada de árvores; alameda)

ARCO DO TRIUNFO

(Construção normalmente isolada, erigida para comemoração de acontecimentos notáveis, constituída por um pórtico abobadado de escala monumental)

ARCHITITIONARY

BASE

(Zona inferior de qualquer construção ou elemento arquitectónico)

BANDA

(Moradia em banda. Casa situada no alinhamento de outras casas idênticas e contíguas)

BARRAGEM

(Construção feita num curso de água para a reter para diversos fins, tais como a produção de energia eléctrica, a navegação, a regularização do caudal de um rio)

ARCHITITIONARY

BEIRADO

(Parte do telhado que sobressai fora da parede; beiral)

BETÃO

(Aglomerado artificial obtido pela mistura de cimento, areia, brita e água, usado em construção ou pavimentação)

BASÍLICA

(Igreja católica de grandes dimensões, com uma nave larga separada das naves laterais por duas filas de colunas, apresentando geralmente uma abside semicircular num dos cantos)

ARCHITTONARY

CASA

(Qualquer construção destinada a habitação; prédio; residência)

CALÇADA

(Arruamento feito de pequenas pedras justapostas)

CAPITEL

(Parte superior da coluna)

ARCHITTONARY

COLUNA

(Pilar assente em base própria ou firmado directamente no chão, que serve para sustentar abóbadas, entablamentos, ou como simples adorno)

COBERTURA

(Elemento superior de uma construção; tecto)

CATEDRAL

(Igreja principal de uma cidade)

ARCHITITIONARY

DIÂMETRO

(Segmento de recta que une dois pontos de uma circunferência e que, ao passar pelo centro, a divide em duas partes iguais)

DOBRADIÇA

(Peça de metal constituída por duas partes unidas por um eixo comum em que giram)

DECLIVE

(inclinação de um terreno)

ARCHITITIONARY

DEGRAU

(Cada uma das partes de uma escada em que se põe o pé quando se sobe ou desce)

DESENHO

(Representação por meio de linhas, sobre uma superfície)

PÉ DIREITO

(Distância entre o nível superior do pavimento e o nível inferior do tecto de um compartimento ou andar de edifício)

ARCHITITIONARY

ESCADA

(Elemento arquitectónico que estabelece a ligação entre dois pisos, constituído por um ou vários lanços de degraus)

ESTRUTURA

(Aquilo que sustenta um edifício; armação)

EMBASAMENTO

(Parte inferior de uma parede)

ARCHITITIONARY

EDÍFICIO

(Construção de carácter permanente, em geral com paredes e tecto)

ESCADA EM CARACOL

(Escada com degraus em espiral)

ESCALA

(Relação de dimensões entre o desenho e o objecto representado)

ARCHITITIONARY

FECHADURA

(Aparelho metálico que, por meio de uma ou mais linguetas deslocadas por uma chave, fecha portas, gavetas, tampas, etc.)

FACHADA

(Alçado ou desenho em projecção ortogonal do exterior de um edifício)

FRONTÃO

(Peça arquitectónica na parte superior das portas e das janelas, ou que coroa a fachada principal de um edifício, geralmente de forma triangular)

ARCHITITIONARY

FÁBRICA

(Empresa destinada à transformação ou conservação de matérias-primas ou à transformação de produtos semifinais em produtos finais)

FUNDAÇÕES

(Parte de uma construção destinada essencialmente a distribuir as cargas sobre o terreno; alicerce)

FORMA

(Conjunto dos contornos exteriores de uma superfície ou de um sólido)

ARCHITITIONARY

GRADEAMENTO

(Conjunto das grades de um local ou de um edifício)

GALERIA

(Corredor extenso e largo, coberto, destinado a permitir a passagem)

GÓTICO

(Estilo arquitectónico desenvolvido na Europa ocidental entre os séculos XII e XV, caracterizado pela forma ogival das abóbadas e dos arcos)

ARCHITITIONARY

GAVETO

(Diz-se do prédio na esquina de uma rua)

GUARDA DA ESCADA

(Protecção de escada)

GEOMETRIA

(Ciência que tem por objectivo a medida das linhas, das superfícies e dos volumes)

ARCHITONARY

HEXÁGONO

(Polígono com seis lados iguais)

HISTÓRIA

(Ramo do conhecimento que se ocupa do estudo do passado, da sua análise e interpretação)

HEMICICLO

(Espaço semicircular, geralmente com bancadas para espectadores)

ARCHITONARY

IGREJA

(Edifício destinado ao culto de uma religião, especialmente cristã)

INCLINAÇÃO

(Obliquidade em relação a um plano vertical)

IMAGEM

(Representação gráfica, plástica ou fotográfica de algo ou alguém)

ARCHITITIONARY

IDEIA

(Toda a espécie de representação mental; noção; conceito)

INTERIOR

(Que está dentro; interno)

IMAGINAÇÃO

(Faculdade de inventar, de conceber, unida ao talento de reproduzir vivamente essas concepções)

ARCHITITIONARY

JANELA

(Abertura na parede de um edifício, acima do pavimento, para deixar entrar o ar e a luz)

JARDIM

(Extensão de terreno, onde se cultivam plantas de adorno e que se localiza num espaço público ou privado, podendo estar dependente ou não de uma habitação)

JAZIGO

(Pequena edificação, nos cemitérios, destinada a sepultar várias pessoas, em geral da mesma família)

ARCHITITIONARY

LAREIRA

(Vão aberto na parede ou aparelho que comunica com a parte inferior de uma chaminé e que constitui uma fonte de calor para aquecer o ambiente)

LABIRINTO

(Estrutura composta por vários caminhos interligados de tal forma que se torna difícil encontrar a única saída)

LAJE

(Placa de pequena altura de betão armado, utilizada na construção em pavimentos, tectos, etc.)

ARCHITITIONARY

LINHA

(Traço contínuo, de espessura variável)

LUZ

(Iluminação que provém do Sol durante o dia; qualquer objecto usado como fonte de iluminação; lâmpada; candeeiro; vela)

LANCIL DO PASSEIO

(Elemento de cantaria, betão ou outro material, estreito e comprido, que se aplica nos bordos dos passeios)

ARCHITITIONARY

MAPA

(Representação numa superfície plana em escala reduzida de um território; carta geográfica ou celeste)

MOSAICO

(Combinação de pequenas pedras de várias cores ligadas por um cimento)

MAQUETE

(Reprodução em tamanho reduzido de um projecto arquitectónico ou de engenharia; réplica em miniatura de uma construção)

ARCHITITIONARY

MADEIRA

(Conjunto de tábuas, barotes e outros materiais extraídos de plantas arbóreas e usados em carpintaria, construção, marcenaria, etc.)

MURO

(Obra (geralmente de alvenaria) que separa terrenos contíguos ou que forma uma cerca)

MANSARDA

(Vão do telhado de um edifício aproveitado para habitação; águas-furtadas)

ARCHITTONARY

NORTE

(Ponto cardeal situado na direcção da Estrela Polar, considerado o ponto de orientação de referência e designado pelo símbolo N)

NÍVEL

(Grau de elevação de um plano horizontal relativamente a outro que lhe é paralelo; altura)

NICHO

(Cavidade aberta numa parede para colocação de uma imagem, estátua, vela, etc.)

ARCHITTONARY

ORTOGONAL

(Que formas ângulos rectos)

ORIENTAÇÃO

(Determinação dos pontos cardeais a partir do lugar em que nos encontramos)

OMBREIRA

(Elemento de cantaria, natural ou artificial, colocado lateralmente nas aberturas de janelas ou portas)

ARCHITITIONARY

PORTA

(Abertura em geral rectangular, feita numa parede ao nível do pavimento, para permitir a entrada ou saída)

PAVIMENTO

(Chão)

PERFIL

(Representação do contorno de certas secções planas)

ARCHITITIONARY

PEDRA

(Material natural, duro e compacto que forma as rochas)

PAREDE

(Obra de alvenaria que delimita as partes externas de um edifício e divide os compartimentos internos)

PÁTIO

(Recinto descoberto, no interior de um edifício)

ARCHITITIONARY

QUADRO

(Obra de arte; moldura)

QUARTO

(Divisão de habitação)

QUARTEIRÃO

(Conjunto de casas ou edifícios rodeados por vias/ruas e que formam uma malha urbana)

ARCHITITIONARY

RAMPA

(Plano inclinado, inclinação, declive, ladeira)

RUA

(Via ladeada de casas ou árvores, dentro de uma povoação)

RODAPÉ

(Faixa de madeira, argamassa ou outro material que protege e remata a parte inferior de uma parede)

ARCHITITIONARY

RISCO

(Linha; traço)

ROSÁCEA

(Grande vão circular colocado geralmente no alto da fachada de uma igreja, geralmente em pedra e vitrais)

RUÍNA

(Restos ou destroços de um edifício degradado)

ARCHITITIONARY

SALA

(Compartimento principal de uma casa, geralmente destinado a usos sociais)

SOMBRA

(Parte de uma superfície que deixou de receber luz porque entre ela e o foco luminoso se interpôs um corpo opaco (sombra projectada ou produzida por este corpo))

SAPATA

(Parte mais larga dos alicerces de uma construção)

ARCHITTONARY

SIMETRIA

(Correspondência de posição, de forma, de medida em relação a um eixo entre os elementos de um conjunto ou entre dois ou mais conjuntos)

SOTÃO

(Compartimento situado entre o tecto do último andar de uma casa e o telhado)

SOALHO

(Pavimento de madeira)

ARCHITTONARY

TELHA

(Peça geralmente de barro cozido, de forma variada, que, imbricada em outras, forma a cobertura de casas, prédios etc.)

TELHADO

(Qualquer cobertura de um edifício)

TÚMULO

(Monumento construído sobre uma campa)

ARCHITITIONARY

TIJOLO

(Bloco de argila amassada, moldado mecanicamente em forma de prisma retangular, cozido em forno e usado na construção de paredes, muros etc.)

TEXTURA

(Consistência, tecido de um material)

TERRAÇO

(Pavimento descoberto sobre um edifício ou ao nível de um andar)

ARCHITITIONARY

VARANDA

(Estrutura saliente no sítio da abertura de uma janela ou porta, rodeada de uma grade ou de balaústres, com parapeito, sacada, balcão)

VIGA

(Peça linear sujeita principalmente a esforços de flexão; elemento de construção prismático de betão armado, madeira, etc.; trave)

VILA

(Povoação menor e administrativamente menos importante que uma cidade)

ARCHITONARY

VIDRO

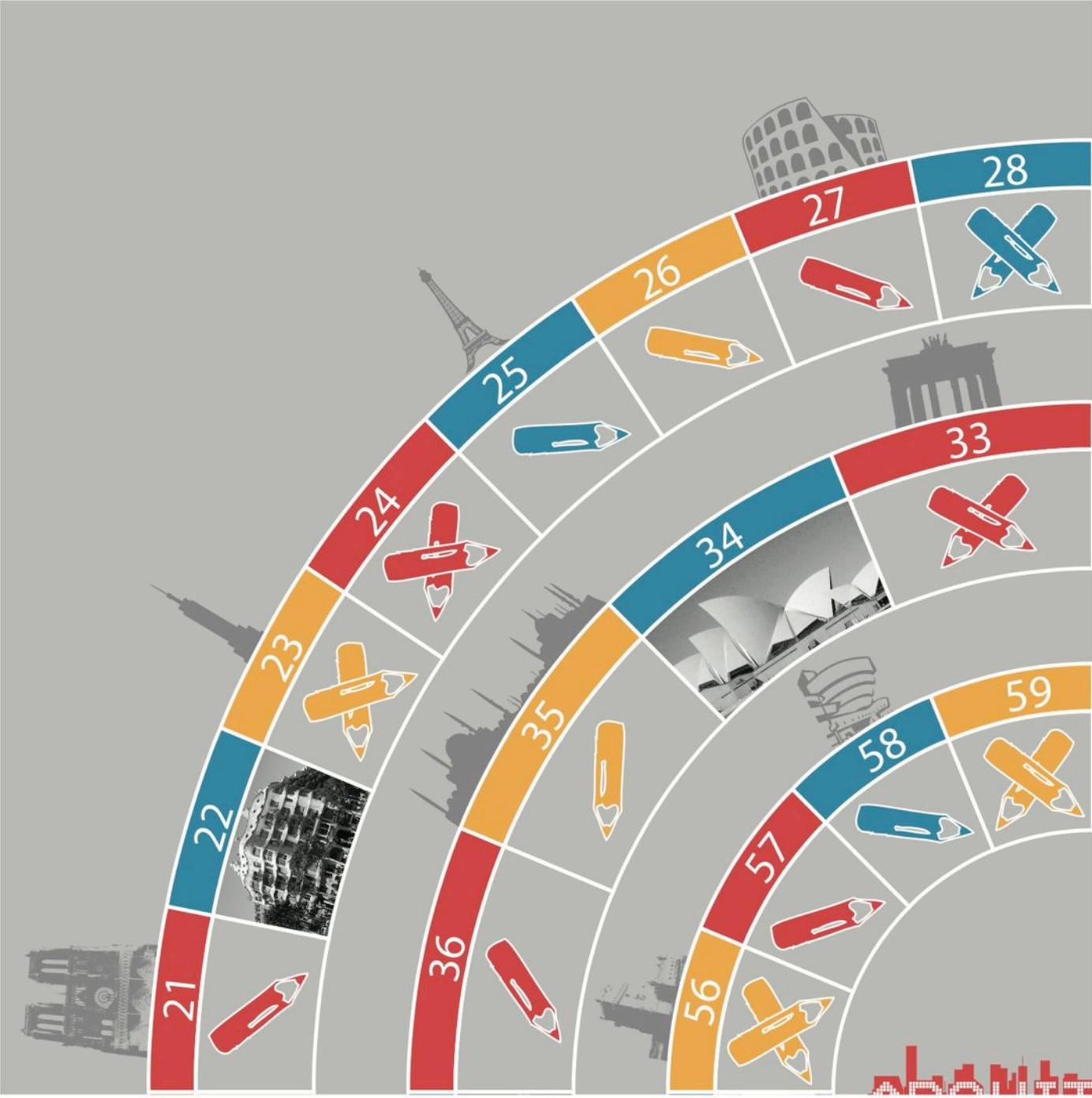
(Substância sólida, geralmente transparente e frágil, que se obtém fundindo sílica com potassa ou soda)

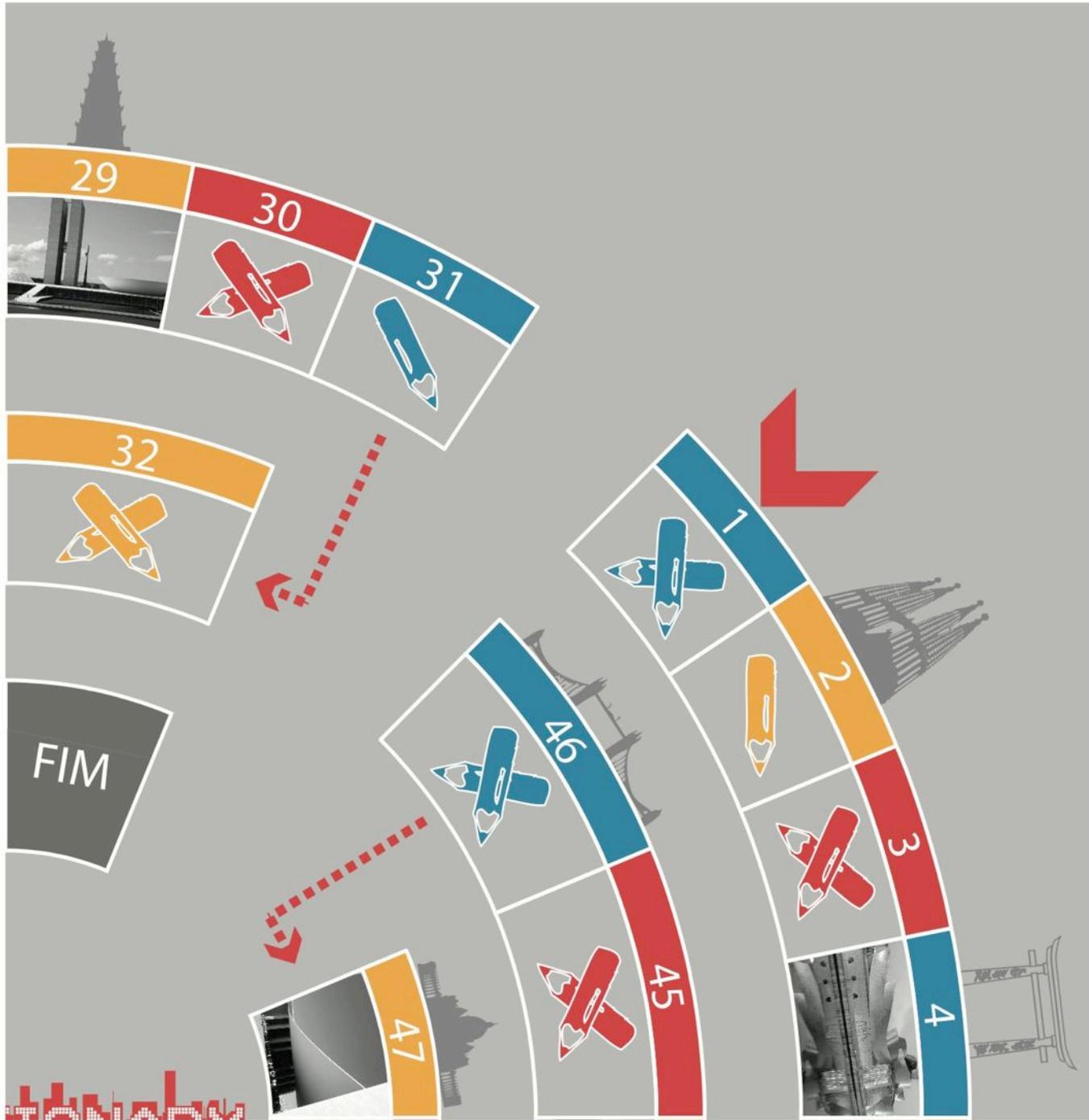
VÃO

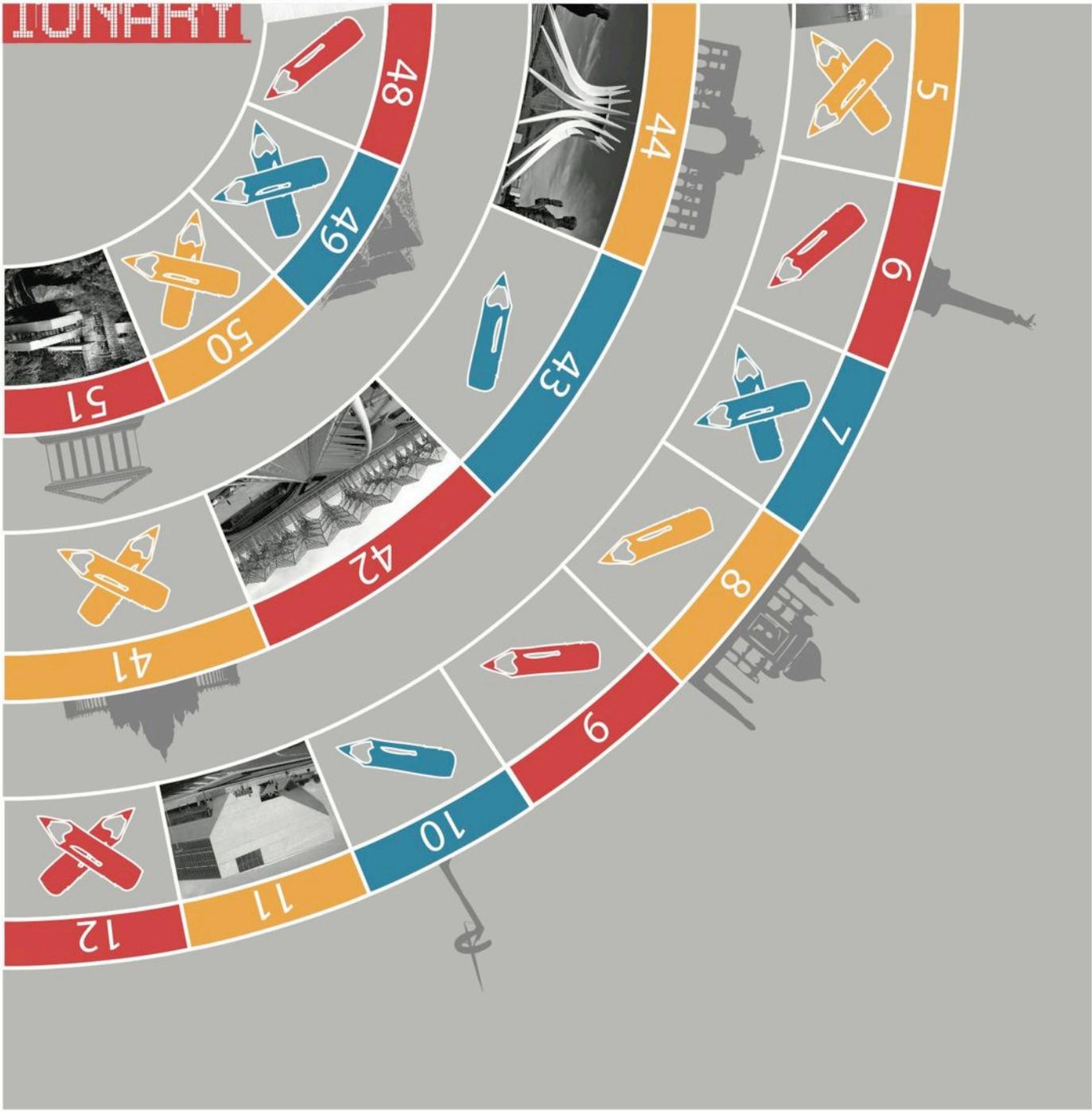
(Espaço vazio; intervalo; Espaço ocupado por uma porta ou janela)

VIA

(Caminho ou estrada que conduz de um ponto a outro)







ARCHITECTURE



REGRAS DO JOGO

O jogo começa com a divisão dos jogadores em duas equipas.
As duas equipas lançam o dado e quem tiver o maior número começa o jogo.

O tabuleiro é composto por 3 tipos de casas:

TODOS JOGAM : ambas a equipas têm de desenhar a palavra ao mesmo tempo. Como?

O Desenhador da equipa que inicia o jogo retira um cartão, o Desenhador mostra este cartão ao Desenhador da outra equipa, sem que os restantes jogadores vejam. Ambos os Desenhadores desenham a palavra que tiver a cor da casa onde se encontra.

Vira-se a ampulheta ao contrário, e os Desenhadores têm um minuto para desenhar pistas para os seus colegas de equipa adivinharem de que palavra se trata.

Se o tempo terminar antes de uma das equipas ter acertado na palavra, a vez passa para a equipa seguinte. Essa equipa retira um cartão novo e escolhe um novo Desenhador – esta equipa NÃO lança o dado. As equipas SÓ podem lançar o dado depois de terem acertado numa palavra.

Se uma equipa adivinhar qual é a palavra da categoria TODOS JOGAM antes do tempo terminar, lança o dado e move o seu marco, avançando no tabuleiro o número de casas indicado pelo dado. Essa equipa escolhe um novo Desenhador e, imediatamente, retira um novo cartão para desenhar outra palavra.

SÓ JOGA UMA EQUIPA: este símbolo significa que a palavra a adivinhar só pode ser desenhada pela equipa que calhou nessa casa do tabuleiro.

O novo Desenhador retira um cartão e lê só para si a palavra que tem a mesma cor da casa onde está o marco da equipa.

Vira-se a ampulheta ao contrário e o Desenhador começa a desenhar pistas que representem a palavra, APENAS para a sua equipa.

Se essa equipa adivinhar a palavra antes do tempo acabar, lança o dado e em seguida move o seu marco no tabuleiro, quantas forem as casas indicadas pelo dado. A equipa escolhe um novo Desenhador e retira um cartão para jogar outra palavra.

Se a equipa não acertar na palavra dentro do limite de tempo, não lançará o dado. A sua vez passa para a outra equipa. Não esquecer: as equipas SÓ podem lançar o dado depois de acertarem numa palavra.

CASA DE IMAGEM: este símbolo significa que a equipa deve adivinhar o nome da obra ou nome do arquitecto que está imagem. Se a equipa responder correctamente antes do tempo acabar ganha e avança. Se não conseguir adivinhar, joga como se fosse uma casa SÓ JOGA UMA EQUIPA.

O VENCEDOR DO JOGO

A primeira equipa que chegar à casa da Chegada (não é preciso o dado indicar o número exacto de casas que faltam para lá parar) e que acertar na palavra (azul, amarela ou vermelha) escolhida pela equipa adversária retirada do cartão, ganha o jogo.

O QUE NÃO SE PODE FAZER AO DESENHAR:

Falar ou fazer gestos.

Escrever letras ou números.

OUTRAS REGRAS

Dentro de cada equipa, todos os jogadores são desenhadores à vez. Assim, para cada palavra nova que se desenha, deve haver um Desenhador diferente.

As casas do tabuleiro podem ser partilhadas simultaneamente pelos marcos de ambas as equipas.

Imagens do tabuleiro:

Casa 4 - Obra : Museu Guggenheim em Bilbao, 1998
Arquitecto: Frank Gehry

Casa 11 - Obra: Casa da Música no Porto, 2005
Arquitecto : Rem Koolhaas

Casa 18 - Obra: Arco de la Defense em Paris, 1989
Arquitecto: Otto von Spreckelsen

Casa 22 - Obra: Casa Milà ou La Pedrera em Barcelona, 1907
Arquitecto: Antoni Gaudí

Casa 29 - Obra: Congresso Nacional em Brasília, 1958
Arquitecto: Óscar Niemeyer

Casa 34 - Obra: Casa da Ópera de Sidney, 1973
Arquitecto: Jorn Utzon

Casa 37 - Obra: Estádio Municipal de Braga, 2004
Arquitecto: Souto Moura

Casa 40 - Obra: Mosteiro dos Jerónimos, séc. XVI – XX
Arquitecto: Diogo de Boitaca (c.1460-1528)

Casa 42 - Obra: Gare do Oriente, 1998
Arquitecto: Santiago Calatrava

Casa 44 - Obra: Catedral de Brasília, 1958
Arquitecto: Óscar Niemeyer

Casa 47 - Obra: pavilhão de Portugal, 1998
Arquitecto: Álvaro Siza Vieira

Casa 51 - Obra: Casa da Cascata em Piitsburgh, 1936
Arquitecto: Frank Lloyd Wright

Casa 55 - Obra: Elevador de Santa Justa em Lisboa, 1902
Arquitecto: Gustave Eiffel

AUTORES

Margarida Louro
Francisco Oliveira