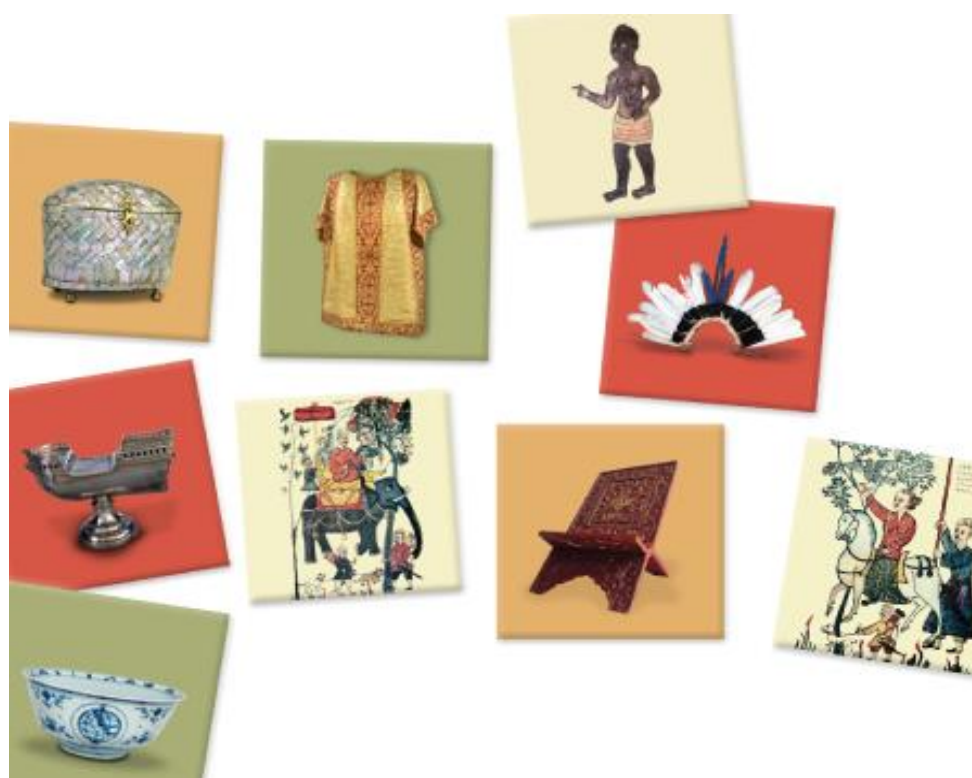


# Jogo do Loto

## PORTUGAL EM DESCOBERTA

*ideias, objetos, novidades, modas*



O Natal está a chegar! Mesmo à distância, temos ideias para se divertirem juntos! Preparámos um presente de Natal diferente e divertido para toda a família. Se nunca jogaram ao Loto, de certeza que já ouviram falar dele! Este é um jogo especial em que vão aprender mais sobre as longas viagens por mar para atingir terras e aí gentes, animais, plantas, riquezas e diferenças!

**Atrevam-se a embarcar nesta aventura!**

## 1.

### Como preparar o jogo? Mãos à obra!

O jogo é constituído por:

- 12 cartões de tamanho A4 com diferentes imagens.
- 37 peças que identificam as 37 imagens que compõem o jogo. Cada peça mede 5,48 cm x 5,48 cm.
- 37 conjuntos de peças para distribuir e colocar sobre os cartões.

Para vos ajudar, deixamos aqui algumas sugestões e a lista de tudo o que será preciso fazer:

- Desafiem todos os elementos da família a participar na preparação do jogo.
- Imprimam os materiais a cores, em folhas brancas A4 de 120 gr - os 12 cartões, as 37 peças e os 37 conjuntos de peças.
- De seguida, colem as folhas impressas sobre cartolina ou cartão para o jogo ficar mais resistente. Também podem optar por plastificar o vosso jogo.
- Usem tesouras ou uma guilhotina para cortar as 37 peças e os 37 conjuntos de peças.
- Escolham um saco de pano opaco para colocar as 37 peças em jogo.
- Organizem os 37 conjuntos de peças, casando as imagens que se repetem em diferentes montinhos.
- Combinem e definam os prémios a atribuir para a seguinte pontuação:  
3º Prémio – o primeiro jogador a completar uma coluna e reclamá-la, recebe...  
2º Prémio – o primeiro jogador a completar uma linha e reclamá-la, recebe...  
1º Prémio – o primeiro jogador a completar o cartão e reclamá-lo, recebe ....  
(por exemplo, pinhões, frutos secos, chocolates, gomas, um abraço do agregado familiar...).

## 2.

### Como jogar?

#### Jogadores

- O jogo pode ser jogado de 2 a 12 jogadores.
- Cada jogador recebe 1 ou mais cartões, consoante o número de jogadores em jogo.
- O objetivo final é um jogador completar um cartão, com as respetivas imagens.

Ou, antes de jogar, estipula-se se quem ganha o jogo é o jogador que faz primeiro linha ou o cartão completo, para ser mais rápido joga-se à linha e de x em x jogadas opta-se por jogar ao cartão completo.

### **Banqueiro ou Cantor**

Sugerimos que nomeiem um membro da família ou do grupo para assumir o papel de banqueiro ou de cantor. Este será responsável por:

- Atribuir e distribuir os cartões aos jogadores.
- Gerir o saco que contém as 37 peças em jogo.
- Gerir os prémios e entregá-los aos jogadores com sorte.
- Gerir os 37 conjuntos de peças e distribuí-las pelos jogadores, quando reclamadas.
- Dar um tempo de espera para os jogadores identificarem cada imagem em jogo pelo número de cartões que lhe foram atribuídos.

### **Dinâmica do jogo**

#### **O Banqueiro/ O Cantor:**

- Retirar as peças do saco, uma a uma.
- Mostrar a peça aos jogadores e ler em voz alta a legenda da peça (consultar tabela abaixo – “Conheçam as peças do loto *Portugal em Descoberta*”).

#### **Os Jogadores:**

- Os jogadores terão de reclamar a sua peça, caso pertença ao seu cartão.
- Vão colocando as peças nos seus cartões, nos locais correspondentes e com a imagem virada para cima, até o primeiro jogador completar um cartão ou uma linha.
- Caso nenhum participante reclame a peça, a mesma será posta de parte, não sendo chamada novamente.
- Aquele que fizer LINHA, COLUNA ou CARTÃO, tem de anunciar rapidamente em voz alta: “LINHA!”, “COLUNA!”, “CARTÃO” ou “BINGO!”, porque se não o fizer no momento certo, perde a vez. Não se esqueçam! Ao sair uma nova peça do saco, pode aparecer um novo vencedor...

### **Fim do jogo**

- O jogo termina quando um jogador preencher um cartão com as 12 peças respetivas ou uma linha com as 4 peças respetivas.
- Ou ganha o jogador que no final tiver maior número de peças num cartão.
- Caso haja mais que um vencedor em simultâneo, divide-se o prémio pelos vencedores.

**Como correu o vosso primeiro jogo? Quem é que ganhou o 1º Prémio? Que tipo de prémios é que vocês atribuíram aos vencedores?**

3.

**Conheçam as peças do Loto *Portugal em Descoberta***

O jogo do loto **PORTUGAL EM DESCOBERTA**, *ideias, objetos, novidades, modas* parte de objetos de vários museus nacionais, que contam histórias de poder, de saberes, de técnicas, de terras, de riquezas, de homens, de crenças, de diferentes quotidianos que se cruzaram, ligados à Expansão.




Quais foram as peças que vos despertaram mais curiosidade?

	<p>O dia a dia ganha novos sabores e os utensílios são reinventados e dignificados pelos materiais de suporte.                  Séc. XVII. <b>Almofariz com mão</b>. Marfim.                  Museu Nacional de Arte Antiga. nº inv. MNAA 1002 Div; 1003 Div</p>
	<p>A inovação passa pela guerra, sendo as armas de fogo individuais uma importante revolução na época moderna.                  Séc. XVI. <b>Arcabuz</b>. Aço, ferro e madeira.                  Museu Militar de Lisboa. nº inv. 1/2</p>
	<p>São Gabriel, o portador de boas novas, vai dar nome e proteger a nau de Vasco da Gama. O sagrado é uma das justificações e lógicas da expansão.                  Séc. XVI. <b>São Gabriel Arcanjo</b>. Pedra calcária.                  Museu de Aveiro   Santa Joana. nº inv. 245/B</p>
	<p>O poder do saber náutico dos marinheiros consolida-se na precisão dos instrumentos que utilizam para se orientarem.                  Séc. XV. <b>Astrolábio planisférico</b>. Latão.                  Museu de Marinha. nº inv. IN-II-38</p>
	<p>Pedras e metais preciosos chegam de todo o Império para enriquecer a moda europeia e exibir o poder de quem as possui, imagens sacras ou homens e mulheres nobres.                  Séc. XVIII (final). <b>Brinco (par)</b>. Ouro, prata, minas-novas.                  Museu de Évora. nº inv. MÉ 187/1, 187/2</p>
	<p>Deteriorada pelo tempo e pelas viagens, esta caixa faz parte de todo um complexo de meios e formas para conter e guardar os bens de maior valor.                  Séc. XVI. <b>Caixa para hóstias (pixide)</b>(arte namban). Madeira lacada a negro e vermelho. Ouro, prata, madrepérola.                  Museu Nacional de Arte Antiga. nº inv. MNAA 17 Cx</p>

	<p><b>A imagem de um Jesus Cristo ocidental, interpretada e desenhada por um oriental.</b>                  Séc. XVII/XVIII. <b>Tigela ("Calvário")</b>. Porcelana chinesa branca, com decoração a azul cobalto e vidrada.  <b>Museu A Cidade do Açúcar</b>. s/ nº inv.</p>
	<p><b>Da Ásia vem a canela que se usa, estuda e divulga. A canela perfuma e conserva alimentos, e também serve como medicamento para várias doenças.</b>                  1578. Cristovão da Costa (1540-1599). <b>Tractado de las drogas y medecinas de las Indias Orientales</b>. 1ª edição.  <b>Biblioteca Nacional de Portugal</b>. cota Res. 4738 P</p>
	<p><b>Pormenor – canhão</b>  <b>Sucesso do Segundo Cerco de Diu</b>                  Jerónimo Corte-Real                  1546</p>
	<p><b>Pormenor – Nau</b>  <b>Livro de Lisuarte de Abreu</b>                  Armada de Gonçalo de Sequeira, 1510                  c. 1565, fl. 28 v</p>
	<p><b>Pormenor – Cavalo</b>  <b>Códice Casanatense</b>                  Séc. XVI</p>
	<p><b>Os bens mais valiosos, como as hóstias que sobram da missa, são guardados dentro de outros, preciosos em si mesmos.</b>                  Séc. XVII. <b>Cofre</b> (indo-português). Madrepérola e cobre dourado.  <b>Museu Nacional Grão Vasco</b>. nº inv. 2900</p>
	<p><b>Uma colher em África adota para decoração uma cruz da Ordem Militar de Cristo.</b>                  Séc. XVIII? (recolhida no Congo nos finais do séc. XIX). <b>Colher</b>. Marfim.  <b>Sociedade de Geografia de Lisboa</b>. nº inv. AC-443</p>
	<p><b>As técnicas e materiais de terras longínquas são aplicados aos objetos de quotidiano onde se guardam bens preciosos de pequena dimensão.</b>                  Séc. XVII (final). <b>Contador de Mesa</b> (indo-português/mogol). Teca, ebano, marfim, madeiras exóticas, latão.  <b>Museu Nacional Grão Vasco</b>. nº inv. 1959</p>
	<p><b>Pormenor - crocodilo</b>                  Séc. XX? (recolha). <b>Trompa</b> (Cabinda, Angola). Marfim.  <b>Museu Nacional de Etnologia</b>. nº inv. AX.649</p>
	<p><b>Pedras e metais preciosos chegam de todo o Império para enriquecer a moda europeia e exibir o poder de quem as possui, imagens sacras ou homens e mulheres nobres.</b></p>

	<p>Séc. XVII (final). <b>Pendente. Insignia da Ordem de Cristo.</b> Ouro, prata, esmaltes, pérolas.  <b>Museu de Évora.</b> nº inv. ME 506/4</p>
	<p><b>Juntam-se riquezas e olhares em materiais e representações. Gramáticas decorativas de fundo vegetalista, pouco usuais em certos usos, divulgam-se e tornam-se moda.</b>  Séc. XVIII. <b>Dalmática</b> (China). Cetim lavrado, fio laminado de papel dourado.  <b>Museu Nacional de Arte Antiga.</b> nº inv. MNAA 1856 C Tec</p>
	<p><b>Os índios do Brasil, enfeitavam-se com toucados de penas de aves exóticas e não com os tecidos que a Europa e o Oriente conheciam. Assim foi relatado logo no século XVI por Pero Vaz de Caminha na sua Carta de 1500 ao rei D. Manuel e, nalguns casos, assim perdurou até ao século XX.</b>  Séc. XX. <b>Diadema Karajá</b> (Norte da Amazónia, Brasil). Penas, fios vegetais, de ráfia e de algodão.  <b>Museu Nacional de Etnologia.</b> nº inv. AN.717</p>
	<p><b>Pormenor – Elefante</b>  <b>Códice Casanatense</b>  Séc. XVI</p>
	<p><b>As técnicas e materiais de terras longínquas são aplicados aos objetos de quotidiano preciosos.</b>  Séc. XVII. <b>Escritório indo-português.</b> Teca, sissó e marfim.  <b>Palácio Nacional de Sintra.</b> nº inv. PNS3064</p>
	<p><b>Pormenor – Esfera Armilar</b>  1522-1566, reinado Jiajing (dinastia Ming). <b>Taça “Avé Maria”.</b> Porcelana.  <b>Casa-Museu Medeiros e Almeida.</b> nº inv. FMA 814</p>
	<p><b>Difundem-se os textos, gestos e exemplos da Bíblia e da liturgia e inculcam-se saberes, artes e outros conhecimentos.</b>  Séc. XVI/XVII. <b>Estante de missal.</b> Madeira lacada, cor e ouro.  <b>Museu Municipal de Portalegre.</b> nº inv. MMP.0192/0037.M</p>
	<p><b>Jacob Fugger</b>  Matthäus Schwarz  1517</p>
	<p><b>Hindu</b>  <b>Códice Casanatense</b>  Séc. XVI</p>

	<p><b>Índio</b>  <i>Theatrum rerum naturalium brasiliae</i>                  Albert Eckhout                  1652</p>
	<p><b>Pormenor - Madrepérola</b>                  Séc. XVII. <i>Cofre</i> (indo-português). Madrepérola e cobre dourado.                  Museu Nacional Grão Vasco. nº inv. 2900</p>
	<p><b>A espada é ainda a arma privilegiada de defesa e de ataque pessoal na conquista pela guerra.</b>                  Séc. XVI. <i>Montante ou espada de duas mãos</i>. Aço, latão, couro e madeira.                  Museu Militar de Lisboa. nº inv. 18/521</p>
	<p><b>A forma das naus sacraliza-se com a ida ao altar transportando o incenso para louvor de Deus.</b>                  1690-1699. <i>Naveta</i>. Prata branca.                  Museu Nacional Machado de Castro. nº inv. 6183; O102</p>
	<p><b>Africano do Cabo da Boa Esperança</b>  <i>Códice Casanatense</i>                  Séc. XVI</p>
	<p><b>O marfim e os traços orientais misturam-se na imagem de culto da Senhora da Conceição, tal como se misturaram crenças, símbolos, materiais e técnicas.</b>                  Séc. XVII. <i>Nossa Senhora da Conceição</i> (indo-portuguesa). Marfim e madeira policromados.                  Museu Municipal de Portalegre. nº inv. MMP.0107/0051.E</p>
	<p><b>A guerra e a caça passam a servir-se da riqueza do marfim, trabalhado com as mãos e a sensibilidade de africanos desde o século XVI, arte e uso que perduram até ao século XX.</b>                  Séc. XX? (recolha). <i>Trompa</i> (Cabinda, Angola). Marfim.                  Museu Nacional de Etnologia. nº inv. AX.649</p>
	<p><b>Pormenor - Pássaro</b>  <i>Códice Casanatense</i>                  Séc. XVI</p>
	<p><b>Pedras e metais preciosos chegam de todo o Império para enriquecer a moda europeia e exibir o poder de quem as possui, imagens sacras ou homens e mulheres nobres.</b>                  Séc. XVII (segunda metade). <i>Pendente</i>. Ouro, diamantes.                  Museu de Évora. nº inv. MÉ 1017</p>
	<p><b>Planisfério Português</b>                  Anónimo – João Baptista Lavanha – Luís Teixeira                  1597 - 1612</p>

	<p>O poder de D. Manuel I (1495-1521) afirma-se nos documentos do Reino. As Ordenações eram compilações das leis régias em vigor no País. 1514. <i>Ordenações Manuelinas</i>. Arquivo Nacional da Torre do Tombo.</p>
	<p>A viagem demarcou posses, provocou intromissões e confrontos de morte em muitos locais. A pertença, a integração, a legitimação, geraram marcas exteriores em mapas, descrições de viagem, objetos e foram territorialmente assinaladas pelos <b>padrões</b>.</p>
	<p>Símbolos e letras estranhos ao copista chinês. O escudo de Portugal e a esfera armilar de D. Manuel foram invertidos e a inscrição AVE MARIA GRACIA PIENA tornou-se decorativa de uma taça. 1522-1566, reinado Jiajing (dinastia Ming). <i>Taça "Avé Maria"</i>. Porcelana. Casa-Museu Medeiros e Almeida. nº inv. FMA 814</p>

#### 4. Quantas viagens cabem neste jogo?

Experimentem as ideias e sugestões que propomos!

- Decorem e personalizem uma caixa para guardar o vosso loto **Portugal em Descoberta**.
- Inspirem-se neste jogo! E criem o vosso loto com uma das temáticas preferidas da família (animais, frutos, monstros, bruxas e duendes, automóveis de fórmula 1, barbies, futebol...) Podem desenhar as peças, compô-las com recurso a colagens ou explorando as potencialidades de outros materiais.
- Em que museus se encontram as vossas peças preferidas? Organizem VISITAS aos MUSEUS onde se encontram as peças e vejam-nas ao vivo.
- Convida a tua família a pesquisar. Procurem, por exemplo, descobrir mais sobre as peças do jogo, pesquisando nomes, origem dos materiais, culturas, povos, lugares, símbolos, função dos objetos. Quando encontrarem uma palavra desconhecida, consultem um Dicionário. **O que descobriram?**
- Reúne a tua família e propõe um **DESAFIO** – Quem consegue responder às seguintes questões?
  - Por que foi Portugal pioneiro?
  - Que inovações e que técnicas se utilizaram?
  - Que motivações se verificaram?
  - Que rumos foram os da Expansão?



- Que transformações principais ocorreram, à escala mundial?
- Que encontros, que partilhas, que ganhos e que perdas ocorreram?
- Que novos produtos, que novos objetos, que novos hábitos, que novas modas, que novas ideias?
- Que poderes e discriminações se verificaram?
- Que contributos para o alargamento do conhecimento do mundo?

Este jogo permite refletir sobre os conteúdos relacionados com a Expansão Portuguesa, as mudanças que se verificaram nos conhecimentos, nas sensibilidades e nos valores.

Estas são algumas questões que os documentos curriculares do 5º ano, do 8º ano e do 10º ano colocam, incentivando o trabalho colaborativo entre **professores e alunos**.

Neste sentido, propomos que os docentes de História e Geografia de Portugal e de História, dos ensinos básico e secundário, orientem os seus alunos, observando e contextualizando as peças selecionadas, a pensar nas questões colocadas pelos referidos documentos curriculares.

**Combinem connosco um encontro – presencial ou virtual – para saber mais e partilhar conhecimentos.**

[se@padraodosdescobrimentos.pt](mailto:se@padraodosdescobrimentos.pt)

[cristinasimes@egeac.pt](mailto:cristinasimes@egeac.pt)