

grupos: 17e18

edificações\_

**repensando readaptando reinventando**  
**reestruturando reusando recriando**  
**ressignificando**

# estratégia + sorte

semelhante ao jogo “pega varetas”, a ideia é que os jogadores sejam colocados continuamente frente ao problema do antes e o depois.

por meio de estratégias criativas, são realizadas ações de modificação e intervenção na edificação.

refletir sobre as estratégias projetuais, que vão para além da forma da edificação.

# história coletiva + soluções projetuais

criar e contar uma história compartilhada pelos jogadores, mostrando o percurso de uma edificação ao longo do tempo, refletindo sobre como um espaço pode ser ressignificado várias vezes, a partir das soluções projetuais desenvolvidas pelos participantes.

**não é um jogo de tabuleiro, é tridimensional.**

**elementos: cartas + peças**

## EDIFICAÇÃO

**DESCRIÇÃO DA EDIFICAÇÃO (A PARTIR DE UM TRECHO LITERÁRIO) E DEFINIÇÃO DA QUANTIDADE DE PEÇAS A SEREM USADAS PARA SUA CONSTRUÇÃO.**

Sob a lua, num velho trapiche abandonado, as crianças dormem. Antigamente aqui era o mar. Nas grandes e negras pedras dos alicerces do trapiche as ondas ora se rebentavam fragorosas, ora vinham se bater mansamente. A água passava por baixo da ponte sob a qual muitas crianças repousam agora, iluminados por uma réstia amarela de lua. Desta ponte saíram inúmeros veleiros carregados, alguns eram enormes e pintados de estranhas cores, para a aventura das travessias marítimas. Hoje a noite é alva em frente ao trapiche. É que na sua frente se estende agora o areal do cais do porto. Por baixo da ponte não há mais rumor de ondas. A areia invadiu tudo, fez o mar recuar de muitos metros. Aos poucos, lentamente, a areia foi conquistando a frente do trapiche.

**USAR 15 PEÇAS AMARELAS, 3 VERDES, 6 AZUIS, 10 VERDES, 4 BRANCAS, 7 ROSAS**

## USO

**DEFINE AS REGRAS E CONDIÇÕES**

**EXEMPLO 1:**  
A EDIFICAÇÃO FOI INVADIDA POR UM ENXAME DE ABELHAS E HÁ PRODUÇÃO DE MEL EM TODAS AS PAREDES.

**REGRA:** TODAS AS PEÇAS AZUIS COLOCADAS PRECISAM ESTAR ENCAIXADA COM, NO MÍNIMO, UMA PEÇA AMARELA.

**EXEMPLO 2:**  
A EDIFICAÇÃO É UMA RESIDÊNCIA DE CEGOS

**REGRA:** NÃO PODE RETIRAR NEM COLOCAR NENHUMA PEÇA ROSA NESSA RODADA.

## ACONTECIMENTO

**TRAZ UM PROBLEMA E A QUANTIDADE DE PEÇAS A SEREM RETIRADAS.**

**DEFINE A QUANTIDADE DE PEÇAS COLETIVAS QUE DEVEM SER UTILIZADAS NAQUELA RODADA PARA RESOLVER O PROBLEMA.**

**EXEMPLO:**  
ANIMAL SELVAGEM (POSSIVELMENTE CAPIVARA) INVADIR A CASA E QUEBRAR AS PAREDES PERPENDICULARES À FACHADA PRINCIPAL, ASSIM COMO TODAS AS PAREDES INTERNAS NESSA DIREÇÃO.

**RETIRE 5 PEÇAS AMARELAS DE DUAS PAREDES OPOSTAS ENTRE SI, ASSIM COMO TODAS AS PEÇAS AMARELAS ENTRE ELAS.**

**AJUDA:** A PREFEITURA SE SOLIDARIZOU COM A SUA PERDA E OFERECER 8 PEÇAS AMARELAS PARA REPARAR SEUS DANOS.



elementos adicionados (estéticos, quartos, estruturas ou móveis fixos)



estrutura danificada



elementos externos que foram adicionados



elementos substituídos



estrutural



alvenaria e vedação



# funções dos jogadores

para cada jogo serão sorteadas funções, e em cada rodada os jogadores recebem um numero de peças fixas.

**demolidor** - zero;

**conciliador** -2 peças de cada cor;

**natureza** - 10 peças verdes;

**peças que habitam a construção/ personagens** - 5 peças rosas, 5 peças roxas;

**estrutura original/ preservação/ patrimônio** - 5 peças amarelas, 5 peças vermelhas;

# jogando

- 1 - sorteio da edificação
- 2 - construção da edificação
- 3 - sorteio das funções dos jogadores
- 4 - carta acontecimento + carta uso (?)
- 5 - primeira rodada

## **1 - sorteio da edificação: trapiche**

no início de cada jogo, é sorteada uma edificação acompanhada de textos/imagens/palavras que ajudem a compor o imaginário coletivo para que o grupo monte um modelo físico do projeto a partir dessas primeiras informações.

## 1 - sorteio da edificação: trapiche

Material (livreto) base para discussão:

Sob a lua, num velho trapiche abandonado, as crianças dormem. Antigamente aqui era o mar. Nas grandes e negras pedras dos alicerces do trapiche as ondas ora se rebentavam fragorosas, ora vinham se bater mansamente. A água passava por baixo da ponte sob a qual muitas crianças repousam agora, iluminados por uma réstia amarela de lua. Desta ponte saíram inúmeros veleiros carregados, alguns eram enormes e pintados de estranhas cores, para a aventura das travessias marítimas. Aqui vinham encher os porões e atracavam nessa ponte de tábuas, hoje comidas. Antigamente diante do trapiche se estendia o mistério do mar oceano, as noites diante dele eram de um verde escuro, quase negras, daquela cor misteriosa que é a cor do mar da noite.

Hoje a noite é alva em frente ao trapiche. É que na sua frente se estende agora o areal do cais do porto. Por baixo da ponte não há mais rumor de ondas. A areia invadiu tudo, fez o mar recuar de muitos metros. Aos poucos, lentamente, a areia foi conquistando a frente do trapiche. Não mais atracaram na sua ponte os veleiros que iam partir muito carregados. Não mais trabalharam ali os negros musculosos que vieram da escravatura. Não mais cantou na velha ponte uma canção, um marinheiro nostálgico. A areia se estendeu muito alva em frente ao trapiche. E nunca mais encheram de fardos, de sacos, de caixões, o imenso casarão. Ficou abandonado em meio ao areal, mancha negra na brancura do cais. Durante anos foi povoado exclusivamente pelos ratos que o atravessavam em corridas brincalhonas, que roíam a madeira das portas monumentais, que o habitavam como senhores exclusivos. Em certa época um cachorro vagabundo o procurou como refúgio contra o vento e contra a chuva. Na primeira noite não dormiu, ocupado em despedaçar ratos que passavam na sua frente. Dormiu depois algumas noites, ladrando à lua pela madrugada, pois grande parte do teto já ruíra e os raios da lua penetravam livremente, iluminando o assoalho de tábuas grossas. Mas aquele era um cachorro sem pouso certo e cedo partiu em busca de outra pousada, o escuro de uma porta, o vão de uma ponte, o corpo quente de uma cadela. E os ratos voltaram a dominar até que os Capitães da Areia lançaram

as suas vistas para o casarão abandonado.

Nesse tempo a porta caíra para um lado e um do grupo, certo dia em que passeava na extensão dos seus domínios (porque toda a zona do areal do cais, como aliás toda a cidade da Bahia, pertence aos Capitães da Areia), entrou no trapiche. Seria bem melhor dormida que a pura areia, que as pontes dos demais trapiches onde por vezes a água subia tanto, que ameaçava leva-los. E desde essa noite uma grande parte dos Capitães da Areia dormia no velho trapiche abandonado, em companhia dos ratos, sob a lua amarela. Na frente, a vastidão da areia, uma brancura sem fim. Ao longe, o mar que arrebatava o cais. Pela porta viam as luzes dos navios que entravam e saíam, pelo teto viam o céu de estrelas, a lua que os iluminava.

Logo depois transferiram para o trapiche o depósito dos objetos que o trabalho do dia lhes proporcionava. Estranhas coisas entraram então para o trapiche. Não mais estranhas, porém, que aqueles meninos, moleques de todas as cores e de idades as mais variadas, desde os nove aos dezesseis anos, que à noite se estendiam pelo assoalho e por debaixo da ponte e dormiam, indiferentes ao vento que circundava o casarão uivando, indiferentes à chuva que muitas vezes os lavava, mas com os olhos puxados para as luzes dos navios, com os ouvidos presos às canções que vinham das embarcações.

## **2 - construção da edificação**

quantidade de peças que podiam ser usadas na construção:

18 amarelas

4 brancas

16 rosas

6 verdes

12 vermelhas

5 roxas

**cada vez que um jogador fizer uma intervenção na edificação, ele precisa explicar o que está fazendo e pode, se quiser, contar histórias sobre as relações entre os personagens e a edificação.**

### **3 - primeira rodada**

**funções:** conciliadora - tina demolidora - carol natureza - thiago  
estrutura original - nicole pessoas - dany

**uso:** a casa se torna uma residência para cegos

consequência: não se podem adicionar peças rosas e vermelhas nessa rodada

**acontecimento:** a casa se torna uma residência para cegos

consequência: não se podem adicionar peças rosas e vermelhas nessa rodada

