

Jogo da Memória – Da Vinci. 2. Semestre de 2014.

Jovanka Mariana de Genova

Lidiane Minhoto

Simone de Araújo



Utilização do Jogo:

O Jogo da Memória tem como público-alvo alunos, professores e famílias. É uma brincadeira acessível a todas as faixas etárias. Para melhor aproveitamento de seu potencial pedagógico e lúdico, apresentamos os objetivos e as regras do jogo:

Combinar as cartas, de modo a formar duplas de obras realizadas por Leonardo da Vinci, considerado um dos maiores pintores de todos os tempos.

Objetivos:

Reforçar o conteúdo apreendido por meio da atividade lúdica.

Conhecer as obras de um dos ícones do Renascimento Italiano.

Regras:

O condutor do jogo e os demais participantes deverão organizar-se em círculo. Depois que as cartas forem embaralhadas deverão ser colocadas no centro do círculo com as imagens voltadas para baixo, de maneira a impossibilitar que os jogadores as vejam.

O condutor poderá movimentar e enriquecer o jogo, fazendo perguntas, tais como:

O que estamos vendo? Como foi criada a obra? Qual a técnica utilizada? É um desenho, uma pintura? Cada pessoa deverá virar duas cartas de cada vez a fim de encontrar as duplas.

Caso encontre os pares, poderá jogar novamente. Se o par de cartas não for encontrado, estas cartas deverão ser colocadas no mesmo lugar. Vence o jogador que tiver feito o maior número de pares.

Os grupos poderão analisar linhas, texturas, formas, proporção, cores, temáticas, enfim, as escolhas do artista em cada imagem observada.

Dicas:

De acordo com a faixa etária e interesses do grupo, podem ser criadas outras questões.

Estimular a percepção dos participantes do jogo para as linguagens utilizadas em cada imagem, no que diz respeito a textura, traços, volumes, formas e temáticas.

Os jogadores devem, previamente, observar com cuidado cada imagem, atentos aos detalhes e às informações das legendas.

Referências Bibliográficas:

Gombrich, E. História da Arte. Rio, Zahar, 1985.

