

Depois de fazeres todos os jogos, transforma este folheto num cartaz. Podes afixá-lo no teu quarto e recordares a tua visita ao Mosteiro da Batalha. Há mais três cartazes para colecionares. Procura-os quando visitares o Mosteiro de Alcobaça, o Convento de Cristo em Tomar e a Universidade de Coimbra, Alta e Sofia. Estes quatro núcleos fazem parte do grupo de lugares que são Património da Humanidade na Região Centro de Portugal.

IMAGINA UM TESOURO...

O MOSTEIRO DA BATALHA

Como evitar um susto no mosteiro?

Queres aprender a falar como um arquiteto?

De quem serão as inscrições misteriosas que podemos ver nas pedras?

Porque encontramos aqui tantos vitrais?

O que tem uma batalha a ver com um mosteiro?

PATRIMÓNIO DA HUMANIDADE
CENTRO DE PORTUGAL
www.patrimoniomundialdoporto.pt



ALCOBACA

BATALHA

TOMAR

CÂMARA MUNICIPAL
COIMBRA

12090
UNIVERSIDADE DE COIMBRA

Co-Financiamento



Parceiro Estratégico

Direção Geral de Património Cultural

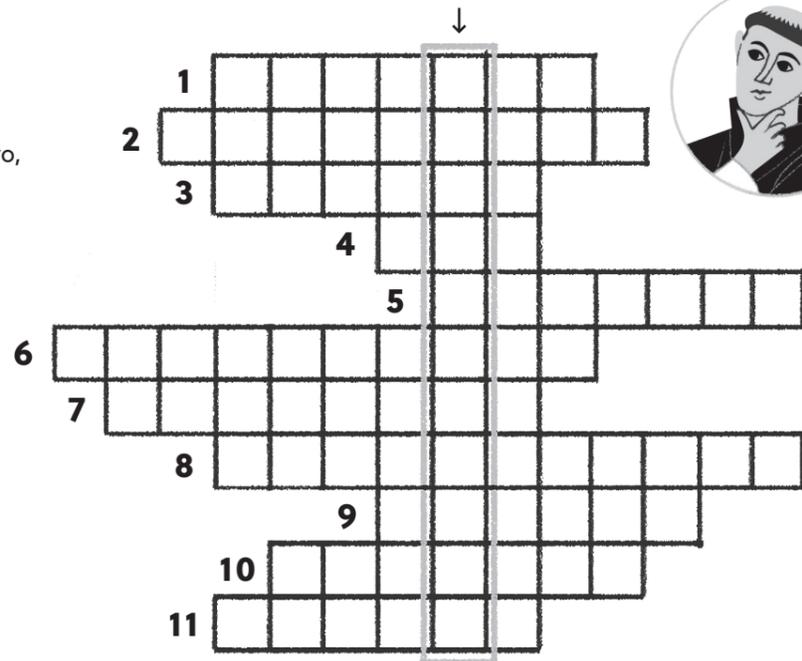
Colaboração institucional

Direção Regional de Cultura do Centro

JOGO 1

O que tem uma batalha a ver com um mosteiro?

D. João I mandou construir um mosteiro, em agradecimento por ter vencido uma importante batalha contra os castelhanos. Sabes qual o nome desta batalha? Faz as palavras cruzadas e descobre a solução na vertical.

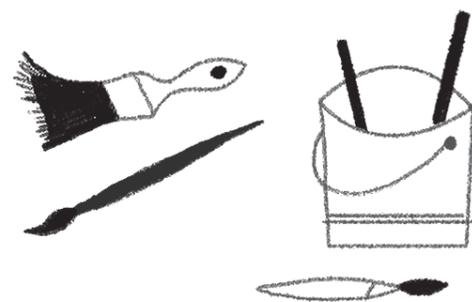


PISTAS PARA TE AJUDAR:

PANTEÃO / VITRAIS / LUZ / MANUELINO / CLAUSTRO / BATALHA / IGREJA / GÓTICO / PORTAL / DOMINICANA / IMPERFEITAS

- 1 Vidros coloridos que são uma marca do estilo gótico
- 2 Estilo de arquitetura que se iniciou no reinado de D. Manuel
- 3 O maior edifício do convento
- 4 Elemento natural que dá beleza aos vitrais
- 5 Foi por causa dela que D. João I prometeu construir o mosteiro
- 6 Ordem religiosa a quem D. João I doou o mosteiro
- 7 Nome que se dá a um edifício quadrado, com um pátio central
- 8 As capelas chamam-se assim porque permanecem inacabadas
- 9 O principal estilo arquitetónico do mosteiro
- 10 D. João I foi o primeiro rei a mandar construir um para receber o seu túmulo
- 11 É por aqui que se entra para a igreja. Damos-te uma pista: é alto e esculpido

→ Já descobriste a palavra na vertical? Batalha de _____



JOGO 2

Porque encontramos aqui tantos vitrais?

Porque, para os mestres da arquitetura gótica, a luz era considerada um sinal divino. Julga-se que no Mosteiro da Batalha estão os mais antigos vitrais portugueses. Torna-te também um vitralista e ilumina este vitral com muitas cores.

JOGO 3

Queres aprender a falar como um arquiteto?

Os mestres e artífices sabiam usar a palavra certa para cada coisa! Torna-te também especialista e descobre o que significa cada palavra.

1. Jambas

- a) bolhas nas mãos
- b) colunas que servem de ombreira da porta

2. Nave

- a) espaço central mais comprido dentro da igreja
- b) caixa de ferramentas

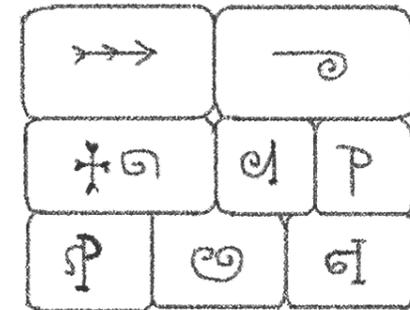
3. Abóbada

- a) teto de forma arqueada
- b) uma plantação de abóboras

JOGO 4

De quem serão as inscrições misteriosas que podemos ver nas pedras desta construção?

Lê as duas hipóteses para resolver este enigma. Assinala a verdadeira.

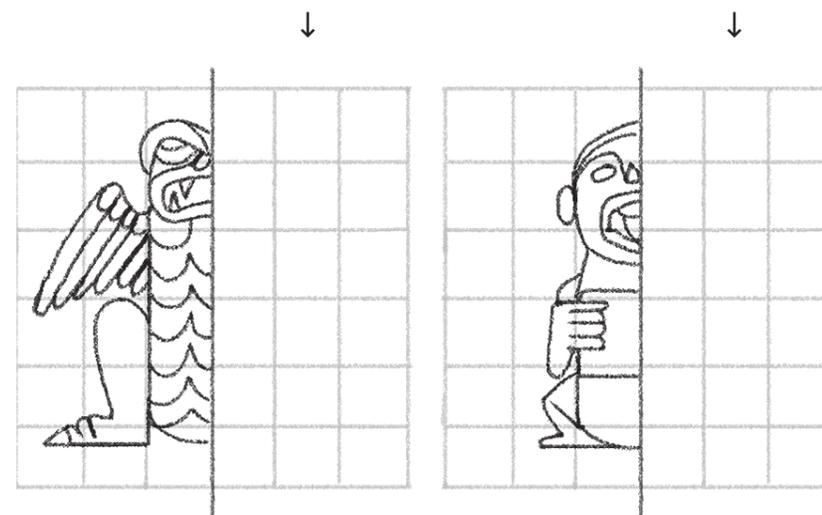


Hipótese A

No mosteiro trabalharam centenas de canteiros que talhavam a pedra. Julga-se que faziam estas marcas para identificar quantas tinham talhado e assim se poder calcular o valor a pagar pelo seu trabalho.

Hipótese B

Os artistas que esculpam as pedras tinham de treinar muito até conseguirem fazer esculturas complexas. Pensa-se que estas marcas serão as que eles esculpiram nas suas primeiras aulas.



JOGO 5

Como evitar um susto no mosteiro?

No mosteiro existem cerca de 210 gárgulas — figuras de pedra com corpos e expressões assustadoras por onde era escoada a água dos telhados. Portanto, se olhares para os telhados, não te assustes! Observa estas gárgulas horripilantes e completa-as. Vão ficar mesmo aterradoras!