

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

IMAGINA UM TESOURO...

A UNIVERSIDADE DE COIMBRA, ALTA E SOFIA

Será "Sofia" apenas um nome de menina?

Que outros tesouros da nossa História estarão aqui guardados?

Queres entrar numa das bibliotecas mais bonitas do mundo?

Porque toca "a cabra" no cimo da torre?

O que havia neste lugar antes de a Universidade existir?

PATRIMÓNIO DA HUMANIDADE
CENTRO DE PORTUGAL
www.patrimoniomundialdoporto.pt

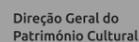
Promotores



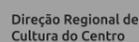
Co-Financiamento



Parceiro Estratégico



Colaboração institucional



Quem fundou a Universidade?
E será ela muito antiga?



JOGO 1

O que havia neste lugar antes de a Universidade existir?

Vamos contar-te a história do lugar que é hoje o Paço das Escolas, mas vais ter de ordenar por ordem cronológica (do mais recente para o mais antigo), os 4 momentos históricos principais. Lembra-te dos períodos da História de Portugal...



- No século XI, a cidade de Coimbra foi reconquistada aos muçulmanos e, algum tempo depois, D. Afonso Henriques instalou aqui o Paço Real.
- Muito mais tarde, no tempo do rei D. João III, o Paço Real foi emprestado para o funcionamento da Universidade.
- Tudo começou no ponto mais alto da cidade romana de *Aeminium*: daqui conseguia ver-se tudo em redor!
- A certa altura, os muçulmanos também passaram por aqui, decidindo construir neste lugar uma alcáçova (fortaleza islâmica).

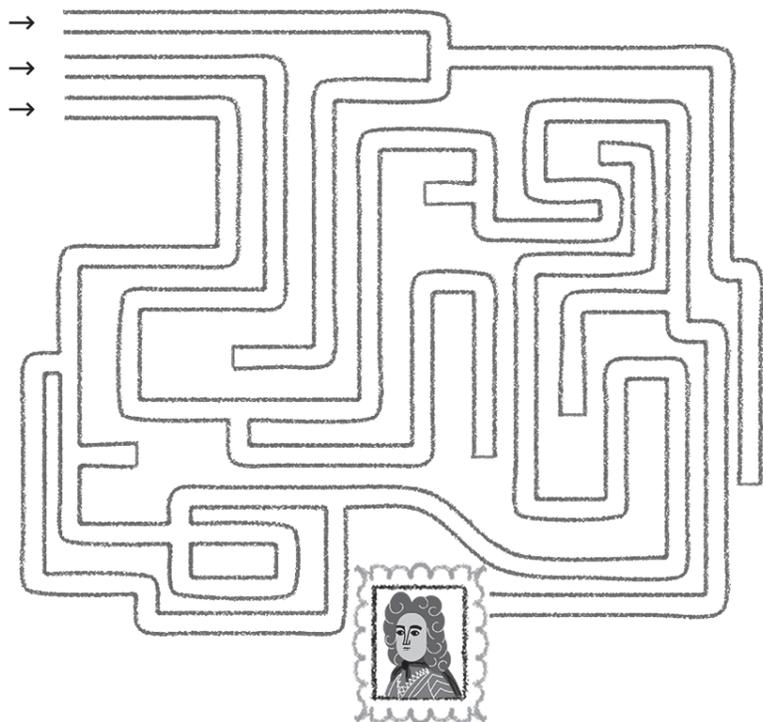
JOGO 2

Quem fundou a Universidade? E será ela muito antiga?

A Universidade foi fundada pelo rei D. Dinis, no dia 1 de março de 1290. Agora só te falta saber quantos anos terá... Para saberes a resposta, tenta ler esta frase escrita em código secreto:

AB UHNØIFVSEDRASQIQDPALDVE TBENM CYEKRZCPA QDJE D7P3B0 BAMNSOZS!
A UNI

Nota: Para decifrares a mensagem, risca "letra não, letra sim" conforme o exemplo.



JOGO 3

Queres entrar numa das bibliotecas mais bonitas do mundo?

A Biblioteca Joanina tem este nome porque a sua construção foi apoiada por D. João V, um rei que se interessava muito por livros. Atravessa o labirinto para chegares ao retrato impressionante deste rei.

JOGO 4

Porque toca "a cabra" no cimo desta torre?

Para descobrires este e outros segredos sobre o Paço das Escolas lê as pistas. Depois, encontra o lugar onde está cada menino na parte da frente deste cartaz. Escreve os números certos dentro dos círculos.

Sou o Abel. Estou aqui nas escadas que levam à antiga Sala do Trono dos primeiros reis de Portugal, onde ainda hoje são defendidos os doutoramentos.



Sou a Eva e estou na Via Latina, a longa varanda com colunas do antigo Paço Real. Daqui vejo todo o Pátio das Escolas.



Sou o Simão. Vou visitar aquela que é conhecida como "a biblioteca universitária mais linda do mundo". E eu confirmo...



Sou a Íris. Subi os 184 degraus da Torre, mas valeu a pena: a vista é linda! Estou junto à "cabra", o sino que chama os estudantes para iniciar o período de estudo.



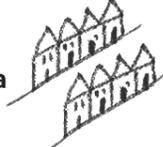
JOGO 5

Será "Sofia" apenas um nome de menina?

Para saberes a resposta, lê este texto com imagens.

Não, Sofia, não é apenas um nome de . É uma palavra de origem grega

que significa sabedoria e, em , é também o nome

de uma , mandada abrir pelo  D. João III.

Nesta rua, construíram-se vários colégios para albergar os  que vinham estudar

para a . Alguns destes colégios ainda podem ser visitados. Se lá fores,

tenta imaginar os estudantes, atarefados, a atravessar os claustros para ir até aos ,

à   ou ao .