

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?

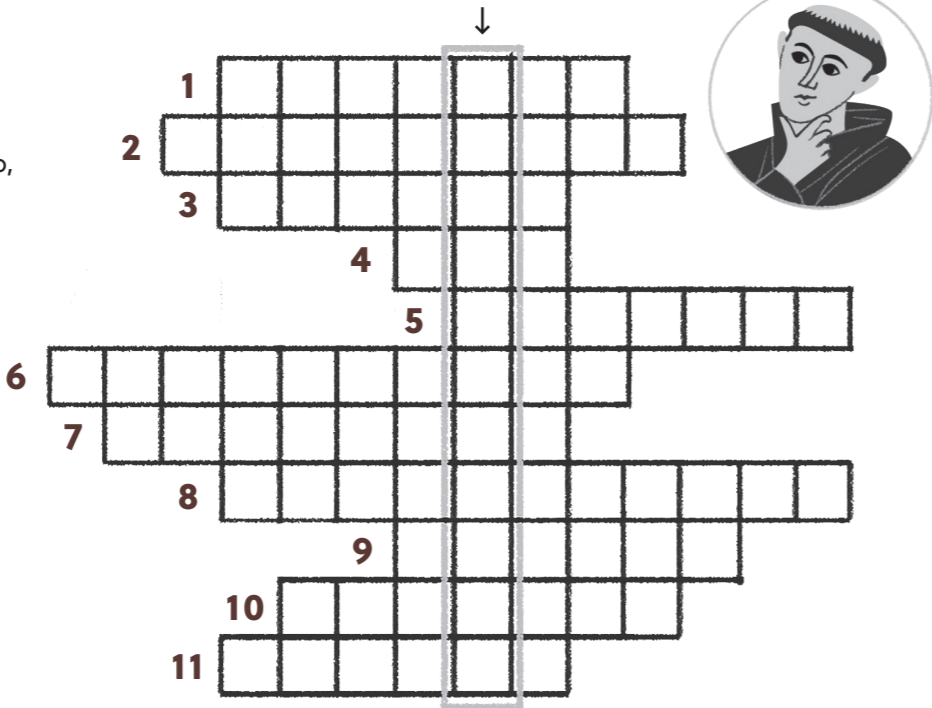
O que tem uma batalha a ver com um mosteiro?

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

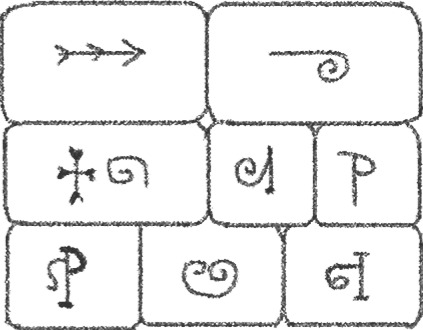
a) teto de forma arqueada

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.

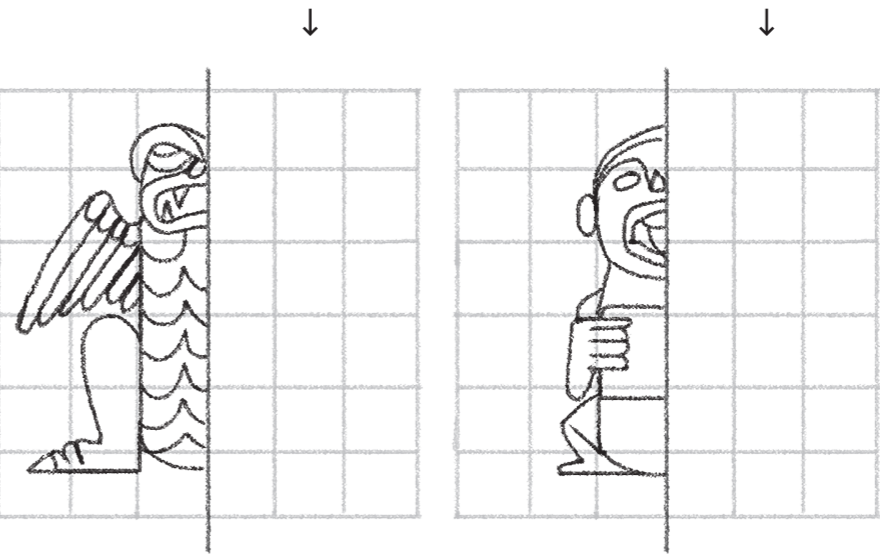


☐ Hipótese A

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 esculpiam 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!