

O que tem no chão em que você pisa? é um jogo competitivo de observação e adivinhação, no qual você deve utilizar sua memória para vencer. Você costuma olhar para o chão em que pisa? Observa suas texturas, cores e formas? Que elementos compõem esses suportes que, se observados detalhadamente, se tornam inspirações poéticas?

Número de jogadores: A partir de 2 (sempre formando duplas).

Principais Mecânicas: Adivinhação.

Classificação: jogos familiares.

Composição:

-Folheto de regras;

-42 cartas, que representam fotografias da “cartografia do chão”, de Alexandre Marin.

Preparação

1- Cada jogadora ou jogador pega duas cartas do baralho.

2- As duplas tiram par ou ímpar para definir quem inicia o jogo (ou outra estratégia que escolherem).

3- A cada rodada a jogadora ou o jogador tem três chances de descobrir o que tem em uma das cartas da sua adversária ou do seu adversário, em três turnos:

- No primeiro, a jogadora ou o jogador tenta adivinhar o tipo de chão;

- No segundo, uma das cores da imagem;

- No terceiro, algum dos elementos ou características desse chão.

Quem acertar mais turnos ganha a rodada.

O que tem no chão em que você pisa? é um jogo competitivo de observação e adivinhação, no qual você deve utilizar sua memória para vencer. Você costuma olhar para o chão em que pisa? Observa suas texturas, cores e formas? Que elementos compõem esses suportes que, se observados detalhadamente, se tornam inspirações poéticas?

Número de jogadores: A partir de 2 (sempre formando duplas).

Principais Mecânicas: Adivinhação.

Classificação: jogos familiares.

Composição:

-Folheto de regras;

-42 cartas, que representam fotografias da “cartografia do chão”, de Alexandre Marin.

Preparação

1- Cada jogadora ou jogador pega duas cartas do baralho.

2- As duplas tiram par ou ímpar para definir quem inicia o jogo (ou outra estratégia que escolherem).

3- A cada rodada a jogadora ou o jogador tem três chances de descobrir o que tem em uma das cartas da sua adversária ou do seu adversário, em três turnos:

- No primeiro, a jogadora ou o jogador tenta adivinhar o tipo de chão;

- No segundo, uma das cores da imagem;

- No terceiro, algum dos elementos ou características desse chão.

Quem acertar mais turnos ganha a rodada.

Exemplos de elementos encontrados no chão:



Cimento;
bueiro;
folhas secas;
grama; sombra;
faixa de pedestre branca;
faixa de pedestre vermelha;
faixa de pedestre amarela;
faixa ou sinalização de trânsito;
meio-fio;
piso tátil verde;
piso tátil vermelho;
piso tátil branco;
hidrante;
paralelepípedo;
pedras;
areia,
água da chuva;
rachaduras;
guimbas de cigarro;
plástico, fios, terra;
gravetos;
olho-de-gato;
rampa;
blocos de cimento;
tampa de bueiro;
piso de madeira;
brita;
dentre várias outras possibilidades.



Exemplos de elementos encontrados no chão:



Cimento;
bueiro;
folhas secas;
grama; sombra;
faixa de pedestre branca;
faixa de pedestre vermelha;
faixa de pedestre amarela;
faixa ou sinalização de trânsito;
meio-fio;
piso tátil verde;
piso tátil vermelho;
piso tátil branco;
hidrante;
paralelepípedo;
pedras;
areia,
água da chuva;
rachaduras;
guimbas de cigarro;
plástico, fios, terra;
gravetos;
olho-de-gato;
rampa;
blocos de cimento;
tampa de bueiro;
piso de madeira;
brita;
dentre várias outras possibilidades.

