

# ST'Arte



## Jogo Artístico



# ST'Arte

Nome do Jogo	01
O que é o Jogo	03
Conceito do Jogo	05
Protótipo – nº cartas	07
Protótipo – nº cartas teóricas	08
Protótipo – componentes cubo	09
Protótipo – componentes caneta	09
Protótipo – componentes tabuleiro	10
Conteúdo Geral do Jogo	11
Como Jogar/ Público	12
Registro no tabuleiro	13
Personalize seu jogo	14
Pontuação	16
Níveis	17
Regras fixas	18
Penalidades	20
Vencendo	21





# ST'Arte

Em um mundo de imagens a serem **DECIFRADAS**, em que suas características são cobiçadas pelo seu grande **VALOR**, a **DESCOBERTA** começou.

Como um artista cabe a você sentir emoções, descobrir técnicas, características, expressões, para aumentar o seu poder de **IMAGINAÇÃO** e criar **CÓDIGOS** para ganhar o jogo das **IMAGENS PODEROSAS**.

OS CÓDIGOS SÃO AS **REGRAS DE AÇÃO**: desenho, som, gestos ou fala que para você representa a imagem observada.



**DESENHO**



**FALA**



**GESTO**



**SOM**





# Para jogar ST'Arte

Você relaciona imagens com cores para eliminar as cartas da mão, executando ou não as **regras de ação** definidas no início da partida pelo jogo e/ou jogadores.





## Conceito do Jogo

**ST'Arte, um jogo de 108 cartas com tabuleiro performático, em que o jogador é um artista, uma vez que se apropria de diferentes linguagens e intervenções ligadas às artes, tais como desenho, música (som), gesto (teatro), poesia (fala) para expressar suas interpretações às imagens.**

**Foi desenvolvido com a estrutura de seus temas e mecânicas ideais para aguçar a imaginação (fantasiaXrealidade), curiosidade, criatividade e a interação social, pensando nos conceitos de teóricos e pesquisadores como Vygotsky e Paulo Freire que apresentam como se dá o processo cognitivo dos jogadores à desenvolver competências socioemocionais, cognitivas e comportamentais.**

**As partidas têm como mecânica perceber e personalizar determinadas imagens e relacioná-las a sons, gestos, palavras ou desenhos representativos para o participante. A memória recordada será a expressão do participante, representada e nomeada como regra de ação, em que todos os demais jogadores repetem na partida quando a imagem aparecer na jogada. E nesta memória ocorre a descoberta de códigos secretos que é a expressão única de cada ser valorizada na ludicidade do jogo.**

**O jogo pode ser com imagens artísticas ou qualquer outra imagem que seja de interesse dos jogadores e ou equipe que pretende aplica-lo conforme seus objetivos.**





## Conceito do Jogo

**ST`Arte foi criado e desenvolvido por Silvia Trentin.**

**Tem este nome por Start, significar início em inglês e Arte, por remeter as linguagens artísticas. Uma recordação sobre a essência do ser humano que desde que nasce é tocado pela Arte. Suas primeiras manifestações, encantos, desejos são transformados pelas linguagens das artes.**

**Todas as artes das cartas foram desenhadas a mão, scanneadas e editadas por ela nos programas digitais.**

**Silvia Trentin é artista plástica, professora de artes, possui doutorado em processos Cognitivos e Ambientes Digitais com pesquisa focada em jogos de cartas e tabuleiros.**

## Protótipo do Jogo

- O baralho possui 108 cartas, no tamanho das cartas é de 63,5 x 88 mm
- Possui 1 cubo de papel
- Uma caneta marcadora
- Um tabuleiro (impressão frente e verso)
- 10 cartas teóricas







# Protótipo do Jogo

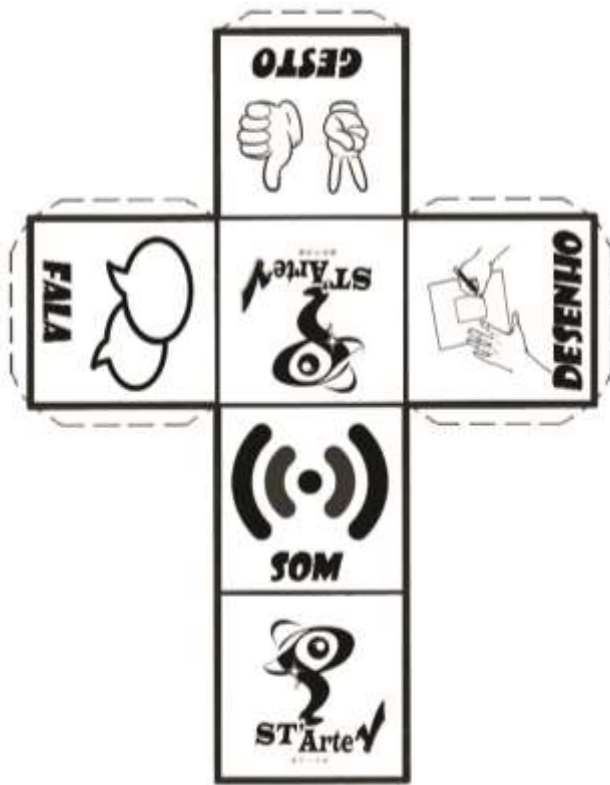
- O baralho possui 108 cartas, no tamanho das cartas é de 63,5 x 88 mm
- Possui 1 cubo de papel
- Uma caneta marcadora
- Um tabuleiro (impressão frente e verso)
- 10 cartas teóricas





## Protótipo do Jogo

- O baralho possui 108 cartas, no tamanho das cartas é de 63,5 x 88 mm
- Possui 1 cubo de papel
- Uma caneta marcadora
- Um tabuleiro (impressão frente e verso)
- 10 cartas teóricas





# Protótipo do Jogo

- O baralho possui 108 cartas, no tamanho das cartas é de 63,5 x 88 mm
- Possui 1 cubo de papel
- Uma caneta marcadora
- **Um tabuleiro (impressão frente e verso)**
- 10 cartas teóricas



frente



verso







# Conteúdo

- 4 Cartas Curingas
- 8 Cartas Pular a vez - 2 cartas de cada cor nas cores magenta, azul, amarelo e verde
- 8 Cartas Inverter - 2 cartas de cada cor nas cores magenta, azul, amarelo e verde
- 8 Cartas Comprar + 2 - 2 cartas de cada cor nas cores magenta, azul, amarelo e verde
- 80 Cartas - 10 imagens diferentes nas cores azul, verde, magenta e amarelo
- 10 Cartas teóricas
- 1 Dado
- 1 Caneta Marcadora
- 2 Tabuleiros



DADO REGRAS  
DE AÇÃO



TABULEIRO



# Como jogar ST'Arte ?

Cada jogador recebe 5 cartas e escolhe uma imagem, diferente dos demais jogadores, para criar uma regra de ação.

Para criar a **Regra de ação** o jogador lança o dado, a face que cair definirá se o jogador irá criar um som, gesto, fala ou desenho que para ele represente aquela imagem escolhida ou sorteada.

Criada a ação os jogadores aprovam ou não a **regra de ação**. Para aprovar, a justificativa da ação deve ser coerente /contextualizada com a imagem e/ou com suas características teóricas. Caso o jogador não queira criar as regras de ação o jogo apresenta. (ver regras de ação fixas)

Ao criar as **regras de ação** os jogadores definem se todos executam a regra ou só o jogador que eliminar a carta da mão. Definido isto registra no tabuleiro 1 J (1 Jogador) ou T (todos).







# Registro no tabuleiro

Imagine e crie um SOM, GESTO, DESENHO ou FALA que represente a sua imagem sorteada após você ler a imagem, as características na carta teórica e compreender o seu contexto. As imagens e as características teóricas do jogo personalizado podem ser acessadas ao scanear no tabuleiro pelo QR code. Ao criar reflita sobre a relação existente entre o contexto da imagem e sua interpretação. Em seguida, represente no tabuleiro desenhando ou escrevendo como será a regra de ação e se um ou todos os jogadores executam a ação na partida.

Veja exemplo abaixo:



# Registro no tabuleiro



Apenas o jogador que elimina a carta executa a regra de ação

Todos os jogadores executam a regra de ação

Símbolos relacionados as imagens do Qr code

Leitura do Qr code para descobrir as imagens

ou olhe as imagens das cartas

Represente nestes espaços, desenhando ou escrevendo como será a regra de ação







# Personalise seu jogo

Com imagens do seu interesse

Acesse o link:  
[www.crieseujogo.jogostarte.com.br](http://www.crieseujogo.jogostarte.com.br)

Faça seu cadastro/confirme em seu e-mail/ navegue no sistema.

Insira dez imagens. Cada imagem relacionada a uma forma geométrica.

Escreva suas características

Imprima os códigos Qr

Cole no tabuleiro, e é só jogar.



**GESTO**



**SOM**



**FALA**



**DESENHO**







# Pontuação



1Ponto



2Pontos



3Pontos



4Pontos



5Pontos



6Pontos



7Pontos



8Pontos



9Pontos



10Pontos



20Pontos



20Pontos



20Pontos



20Pontos







# Níveis

- A** medida que os jogadores quiserem aumentar o nível de dificuldades, interações, e desafios do jogo, aumenta-se em cada partida a quantia de cartas de *Regras de Ação* criadas que são marcadas no tabuleiro para a orientação de cada partida.
- O** jogo inicia com o nível de dificuldade conforme o número de jogadores. Para aumentar o nível seleciona-se mais imagens para executar as ações no jogo. As regras de ação são definidas em conjunto com o grupo.

Exemplo:

1 regra de ação- nível 1  
2 regras de ação – nível 2  
3 regras de ação – nível 3  
4 regras de ação – nível 4  
5 regras de ação – nível 5

6 regras de ação – nível 6  
7 regras de ação – nível 7  
8 regras de ação – nível 8  
9 regras de ação – nível 9  
10 regras de ação – nível 10





# Regras de Ação Fixas

## CARTA PULAR



O jogador seguinte àquele que descartou essa carta perde a vez — é “pulado”. a carta só pode ser jogada sobre uma carta da mesma cor ou sobre outra carta pular. Se uma carta pular for aberta no começo do jogo, o jogador à esquerda do distribuidor é “pulado”, e o jogador à esquerda deste último começa o jogo.

## CARTA INVERTER



Ela simplesmente inverte a direção do jogo. Se o jogo estiver indo no sentido da esquerda, passa a mudar o sentido para a direita, e vice-versa. A carta só pode ser jogada sobre uma da mesma cor ou sobre outra carta inverter. Se esta carta for aberta no começo do jogo, o distribuidor começa e, depois, o jogo se desloca para a direita em vez de se deslocar para a esquerda.

## CARTA COMPRAR DUAS CARTAS



Quando esta carta é jogada, o próximo jogador precisa comprar 2 cartas e perderá a vez de jogar na rodada. Esta carta só pode ser jogada sobre uma de mesma cor e sobre outras cartas comprar duas cartas. Se ela for aberta no começo do jogo, as mesmas regras se aplicam.

## CORINGA



A pessoa que jogar esta carta exige qualquer cor para continuar a jogar, inclusive a cor que está sendo jogada no momento, se assim desejar. um curinga pode ser jogado a qualquer hora — mesmo que o jogador tenha na mão outra carta que possa ser jogada. se um curinga for aberto no começo do jogo, o jogador à esquerda do distribuidor determina a cor que dará sequência ao jogo.







# Regras de Ação Fixas



**TODOS**  
- fazer o sinal de positivo com a mão. Esta regra de ação foi definida porque "as temas começaram a ter função social, denunciando as injustiças e as condições desiguais", ou seja, uma das características é representar a realidade, o verdadeiro sobre a vida cotidiana das classes sociais menos favorecidas.



**TODOS**  
- bater na mesa várias vezes com o dedo indicador. Esta regra de ação foi definida pela característica que representa a pintura "sem contornos com pequenas pinceladas", semelhante a pontos. Uso da técnica do pontilhismo.



**TODOS**  
- simular, com a mão, pinceladas de um lado a outro. Esta regra de ação foi definida pela característica que representa a pintura com a "técnica violenta: o pincel ou espátula vai e vem, fazendo e refazendo, empastando ou provocando explosões". Os artistas representam as emoções pelas pinceladas marcadas na tela.



**UM JOGADOR**  
- representar com as mãos uma figura geométrica. Esta regra de ação definiu-se na característica que representa a "pintura com geometrização das formas e volumes", em que você pode ver um mesmo objeto por vários ângulos, observando as figuras geométricas.



**TODOS**  
- bater sobre a palma de destarte de cartas. Esta regra de ação definiu-se pela característica que a pintura representa a beleza da velocidade. "O artista futurista não está interessado em pintar um automóvel, mas captar a forma plástica a velocidade descrita por ele no espaço".



**TODOS**  
- dizer por que? se interrogar. Esta regra de ação definiu-se pela característica que representa a arte dadaísta com a arte que questiona, que faz o espectador se perguntar sobre a sua "racionalidade" diante de um mundo de guerras.



**UM JOGADOR**  
- antes de jogar a carta na palma de destarte de cartas. Esta regra de ação definiu-se pela característica que representa os artistas que "distorcem o mundo real para penetrar no irracional". O inconsciente, o mundo irracional.



**UM JOGADOR**  
- levantar o dedo na mesa de um lado a outro, simulando o movimento de uma moeda de tinta. Esta regra de ação definiu-se pela característica que representa "a expressão por meio de pinceladas amplas e gestuais que relacionam com a pintura de ação". É uma pintura de ação.



**UM JOGADOR**  
- citar letra logomarca de um produto exemplificando como se fosse de outra tne. Esta regra de ação definiu-se pela característica que representa a pintura de alguns artistas que "após estudar os símbolos e produtos do mundo da propaganda nos estados unidos, passaram a transformá-los em tema de suas obras".



**UM JOGADOR**  
- colocar a carta do monte virada para baixo e falar o nome do movimento artístico. Esta regra de ação definiu-se pela característica que representa a pintura que "apesar do rigor com que é construída, simboliza um mundo precário e instável, que se modifica a cada instante".





# Penalidades



**E** jogador que se esquecer de dizer "ST'Arte" antes que a penúltima carta toque a pilha de descarte, mas se lembrar (e dizer "ST'Arte") antes que qualquer outro jogador "perceba", está salvo e não está sujeito à penalidade.

**E** s jogadores não podem ser apanhados por não dizer "ST'Arte" depois que o próximo jogador começar a sua vez. "Começar a vez" é definido como comprar uma carta do monte ou tirar uma carta da mão para jogar.

**J** ogadores que derem palpites aos outros jogadores precisam comprar 1 carta do monte.

**S** e um jogador jogar uma carta errada ou fazer a regra de ação, fixa ou criada diferente da correspondente a imagem, e isto for notado por qualquer um dos demais jogadores, ele "precisa" pegá-la de volta e comprar mais 1 carta extra do monte







# Vencendo

- Q** uando só restar uma carta ao jogador, ele precisa dizer "ST Arte". Se ele não o fizer, terá de comprar 1 carta do monte. Entretanto, isto só é necessário se ele for apanhado por um dos outros jogadores antes de dar sequência a rodada ( veja penalidades ).
- Q** uando o jogador não tiver mais nenhuma carta, a partida acabou.
- S** ão marcados os pontos ( veja pontuação ) e o jogo recomeça. Se a última carta jogada em uma partida for a carta comprar duas cartas ou o curinga comprar quatro cartas, o próximo jogador precisa comprar 2 ou 4 cartas, respectivamente. Estas cartas são contadas na totalização dos pontos. Se nenhum jogador estiver sem cartas quando o monte acabar, o jogo continua na sequência dos jogadores em que cada um vai eliminando suas cartas da mão quando tiver a correspondente da mesa. Não tendo pula a vez até um jogador eliminar todas da mão.
- O** vencedor é aquele jogador que tiver menos pontos. Os pontos do jogo são marcados mantendo um total parcial dos pontos com que cada jogador é apanhado no fim de cada partida. Quando um jogador alcançar os 200 (duzentos) pontos, a rodada termina e o jogador com menos pontos é o vencedor, ou seja, aquele que não deixar sobrar muitas cartas na mão e com valores baixos..

**Se** as cartas do baralho terminarem é possível utilizar as cartas da pilha de descarte, ou seguir eliminando as cartas que os jogadores tem em mãos. Caso o jogador não tenha a carta, passa a vez para o próximo jogador. Caso haja penalidades ou tenha que comprar uma carta, ou duas o jogador fica uma rodada sem jogar.





# ST'Arte



## Jogo Artístico





**JOGO ARTÍSTICO**