



**Percurso de artista** é um jogo cooperativo de estratégia e observação no qual você e sua equipe precisam unir forças para ajudar as obras das(os) artistas a trilhar um caminho até a Gaeu, experienciando desvios e construindo trajetos possíveis e criativos. Somente com a colaboração de todas(os), as obras chegarão até a galeria.

Número de jogadores: 5 (cada jogadora ou jogador representa uma obra da exposição).

Principais Mecânicas: cooperação, colocação de peças, construção de Rotas.

Classificação: jogos familiares.

Composição:

-Folheto de regras;

-Carta principal: imagem da fachada da Gaeu (ponto final do jogo);

-5 Cartas das obras: detalhes das obras das(os) artistas (ponto inicial do jogo);

-73 Cartas de caminhos: ligam as obras até a galeria.

### **Preparação**

**1-** Encontrem a carta principal e centralizem-na no chão ou na mesa. A partir da carta principal, utilizem no mínimo três medidas do folheto de regras na vertical para delimitar o espaço das obras até a galeria. Caso queiram aumentar a dificuldade do jogo, vocês podem utilizar uma distância maior, sempre usando o folheto de regras como medida. **ATENÇÃO:** para uma obra/artista chegar até a galeria, é necessário formar um caminho com seis ou mais cartas ligadas a ela.

## Galeria de Arte Espaço Universitário

Fundada há mais de 40 anos, a Galeria de Arte Espaço Universitário (Gaeu) é vinculada à Secretaria de Cultura (Secult) da Universidade Federal do Espírito Santo (Ufes). Um dos mais importantes equipamentos culturais do Espírito Santo, salvaguarda o acervo de artes visuais da Universidade, com cerca de duas mil obras, datadas de 1940 até a época atual. Contribui significativamente para o movimento contemporâneo das artes, recebendo uma média anual de 10 mil visitantes.

A Gaeu tem como missão preservar, documentar, pesquisar e promover a difusão da arte contemporânea por meio de exposições de curta duração, individuais ou coletivas, como também, realizar a salvaguarda de produções poéticas contemporâneas que enfatizam a história e memória da Ufes e do cenário artístico do Espírito Santo.

@gaeu.ufes

galeriadearte.ufes.br

**2-** Embaralhem as cartas e distribuam seis delas para cada jogadora ou jogador. As cartas restantes devem ser colocadas de cabeça para baixo, de modo que uma pilha de compra seja formada. Escolham uma jogadora ou um jogador para começar e, a partir da carta de obra, comecem a criar seus caminhos até a galeria! Vocês podem interferir no caminho de outras jogadoras ou outros jogadores, desde que não as(os) atrapalhem.

**3-** As cartas podem ser usadas em qualquer sentido, desde que se encaixem, formando caminhos, e desde que não bloqueiem nada. Além disso, vocês devem ajudar uns aos outros nesse processo, então, não se preocupem com possíveis "espaços" não encaixados, pois eles podem ser usados para entrelaçar caminhos. Vocês podem aumentar a dificuldade do jogo, tentando jogar as cartas em apenas um sentido (vertical ou horizontal).

**4-** Para vencer, continuem jogando até que todas as obras/artistas cheguem à galeria. Caso alguma obra não tenha conseguido chegar à galeria, o objetivo não é cumprido e todas(os) perdem.

**5-** Caso sobreem cartas ao final do jogo, vocês podem tentar descobrir outros caminhos a partir dos que já foram formados, criando mais possibilidades de interações entre os caminhos das obras!

Ao fim, levantem-se e observem as possibilidades de caminhos criados. Qual obra caminhou mais? Qual caminhou menos? Alguma obra interferiu no caminho de outra?