

# "Crescer Juntos"

[O Monopólio da Memória]

Este é um jogo que, para além de exercitar a memória do ponto de vista da sua preservação, a utiliza como forma de expansão de nós próprios e da partilha da nossa subjetividade.

Será então um processo de relação das várias memórias através de uma partida em que os jogadores se "jogam" a si próprios. Colocam em jogo as suas memórias, narrativas, reflexões desencadeadas por um fio condutor comum.

Esse será-nos dado pelo jogo em duas lógicas diferentes: uma em que se caminha juntos por várias idades sendo transportados para esses lugares do passado, reconhecendo semelhanças e apreciando a diversidade; outra em que são as palavras a despoletar lugares na biografia ou no pensamento, ampliando as possibilidades interpretativas perante uma unidade temática.

Através da simples ativação dos acontecimentos que nos povoam e constituem, pretende-se estimular a ação de lembrar e a ação performativa de contar. Lembrar é uma questão de vontade que é inspirada pelo interlocutor. A escuta é também uma ação que, através do jogo proposto, será trazida a um lugar mais consciente de atenção.

A prática de jogo serve também de pretexto para fomentar um conhecimento mais aprofundado das pessoas envolvidas e criar ferramentas de acesso aos mediadores e cuidadores que os acompanham.



## DURAÇÃO ESTIMADA

Cerca de 25 minutos



## MATERIAIS NECESSÁRIOS

- mesa e cadeiras;
- cronómetro;
- 30 cartas: baralho de cartas sem as figuras e tirando os 2, 3 e 4. O Ás valerá 20. Os 2 Jokers valerão 30;
- 30 cartões impressos com palavras gatilho;
- feijões;
- OBSERVAÇÃO: 4 a 8 pessoas.



## VÍDEO & PRÁTICA ONLINE





1

"Jogo de mesa": 4 a 8 pessoas (incluindo o mediador) sentam-se para jogar, como quem aceita uma partida de cartas. Outros, em redor, podem assistir e, se quiserem, poderão integrar o jogo numa próxima volta.

Do baralho de cartas, cada jogador retira uma carta deixando-a à sua frente virada para baixo;

2

O primeiro a começar será o mediador para dar o exemplo. Vira a carta que tem à sua frente que definirá uma idade (por exemplo: a carta 8 traduz-se em 8 anos);

3

O desafio é então colocar-se nesse tempo e contar uma história que se lembre de quando tinha essa idade ou algo que se refira a essa fase da sua vida: em que escola andava, o que gostava de fazer, onde vivia, algo de relevante que aconteceu ou um pequeno episódio que lhe venha à memória. A ideia é deixar em aberto para que seja espontâneo o salto até esse lugar temporal;

4

Quando acaba a sua história segue para o jogador seguinte, à sua direita, que contará uma história referente à mesma idade podendo ou não inspirar-se naquilo que ouviu para ativar a memória;

5

Cada jogador tem um tempo máximo aproximado de 2 minutos (pré-marcados por um timer ou cronómetro). Quando se ouve o sinal sonoro deve então encaminhar a história para o fim. Não faz mal se acabar antes dos 2 minutos e a definição do tempo serve apenas para manter a dinâmica do jogo entre fala e escuta. O mediador vai gerindo esse tempo sem criar grande pressão ou interrupção do pensamento de quem conta a sua história;

6

Cada contador de histórias ganhará um feijão por história partilhada. É possível dizer "passo" se não se lembrar ou não quiser partilhar algo. Nessa jogada não receberá um feijão;

7

Quando a jogada está completa, o jogador à direita do mediador vira a sua carta e soma esse número à carta anterior. Por ex: 8 + 10 = 18 anos. Nesta jogada é ele a começar. Faz-se nova volta e assim sucessivamente;

8

A ideia é a cada volta ir somando o valor de uma nova carta até esgotar as cartas. No entanto, poder-se-á interromper o jogo quando se notar algum cansaço e mesmo retomá-lo na idade onde se ficou num próximo jogo. É interessante ficarem com a sensação de que estão, através da memória, a crescer juntos;

9

No final ganha quem tiver mais feijões e o prémio será "cozinhar uma feijoadada".\*



Ícone de: Oleksandr Panasovskyi (NounProject.com)

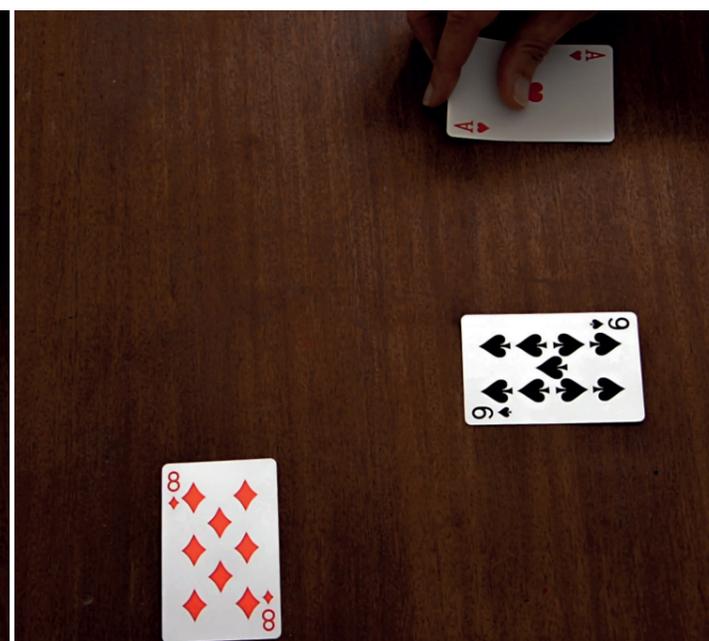


NOTA

O prémio é um pretexto e funcionará simplesmente como uma piada, ou o mediador pode decidir fazer uma magia e transformar os feijões num pastel de feijão ou algo que seja do agrado do vencedor.



56



57