



“Pensar Juntos”

[O Monopólio da Memória]

Nesta versão do jogo, em vez de se distribuir cartas de um baralho, coloca-se na mesa cartões com palavras gatilho.

O objectivo desta versão é que os participantes pratiquem não só a partilha de memórias como também a reflexão e troca de ideias sobre diversos assuntos a partir da sua experiência e das perspectivas que daí derivam.



DURAÇÃO ESTIMADA

Cerca de
25 minutos



MATERIAIS NECESSÁRIOS

→ Idem exercício anterior, porém, no lugar das cartas de baralho, utilizam-se cartões de papel com palavras-gatilho escritas ou impressas.



VÍDEO & PRÁTICA ONLINE





1

A dinâmica de jogo funciona de igual modo do anterior sendo agora as palavras a despoletar memórias, histórias ou reflexões sobre as propostas a partir da experiência de vida de cada um.

De novo, a cada volta vira-se a palavra do jogador seguinte e é esse que começa a falar. A ideia é provocar a reflexão sobre algo através da lembrança. Deste modo, a palavra pode espontaneamente suscitar uma história como podem colocar a questão para si. Por exemplo: liberdade pode transportar para o dia da revolução ou pode suscitar a reflexão "qual foi a minha maior liberdade ou aquelas que não tinha nos tempos de juventude?". Qualquer abordagem é válida. As palavras escolhidas são bastante abrangentes a nível de interpretação e será o primeiro jogador a criar o contexto para essa palavra.

2

Os jogadores seguintes podem-se inspirar ou deixar influenciar pela história anterior ou abordar a palavra de um novo modo, como no jogo anterior.

3

Uma das possibilidades do Monopólio da Memória é ir-se dissipando até se tornar numa prática de conversa e partilha espontânea. Deste modo pode-se continuar a jogar enquanto houver vontade ou largar as regras e deixar que, a certa altura, a conversa estimulada continue por si desde que se sinta que é esse o interesse da maioria.

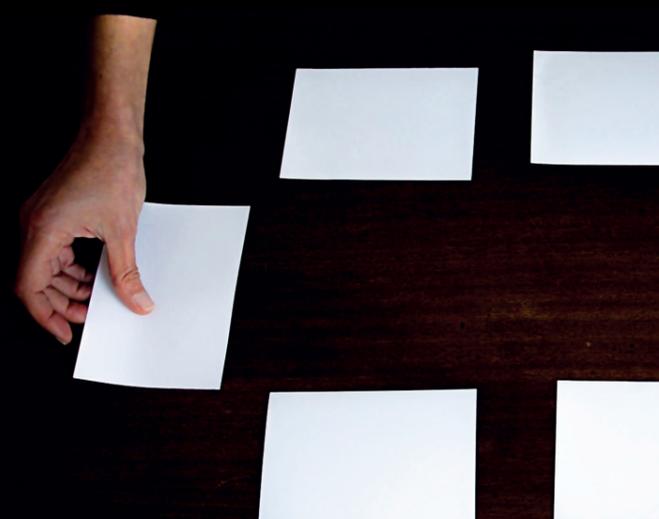
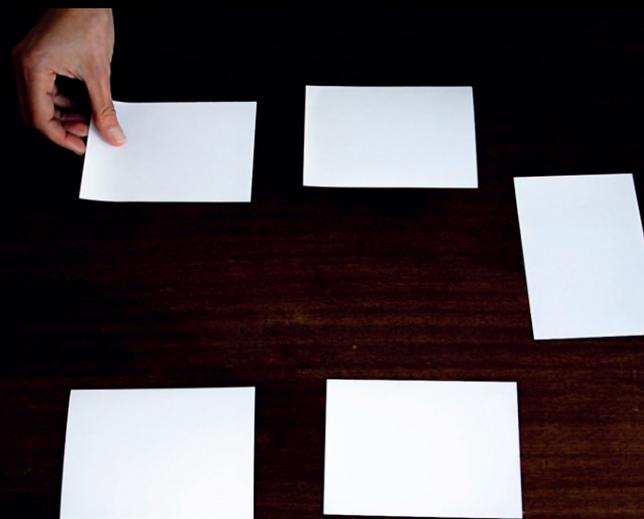
"PALAVRAS-GATILHO":

LIBERDADE
SONHO
AVENTURA
DESAFIO
MUDANÇA
VIAGEM
CONQUISTA
FESTA
NAMORO
PRECONCEITO

AMIZADE
ESCOLA
FAMÍLIA
GUERRA
SEGREDO
DINHEIRO
MACHISMO
COMIDA
LUTA
MÃE

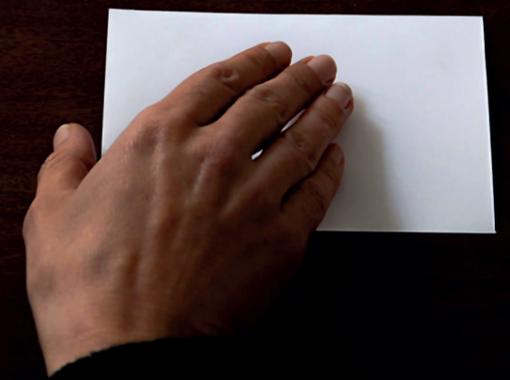


60

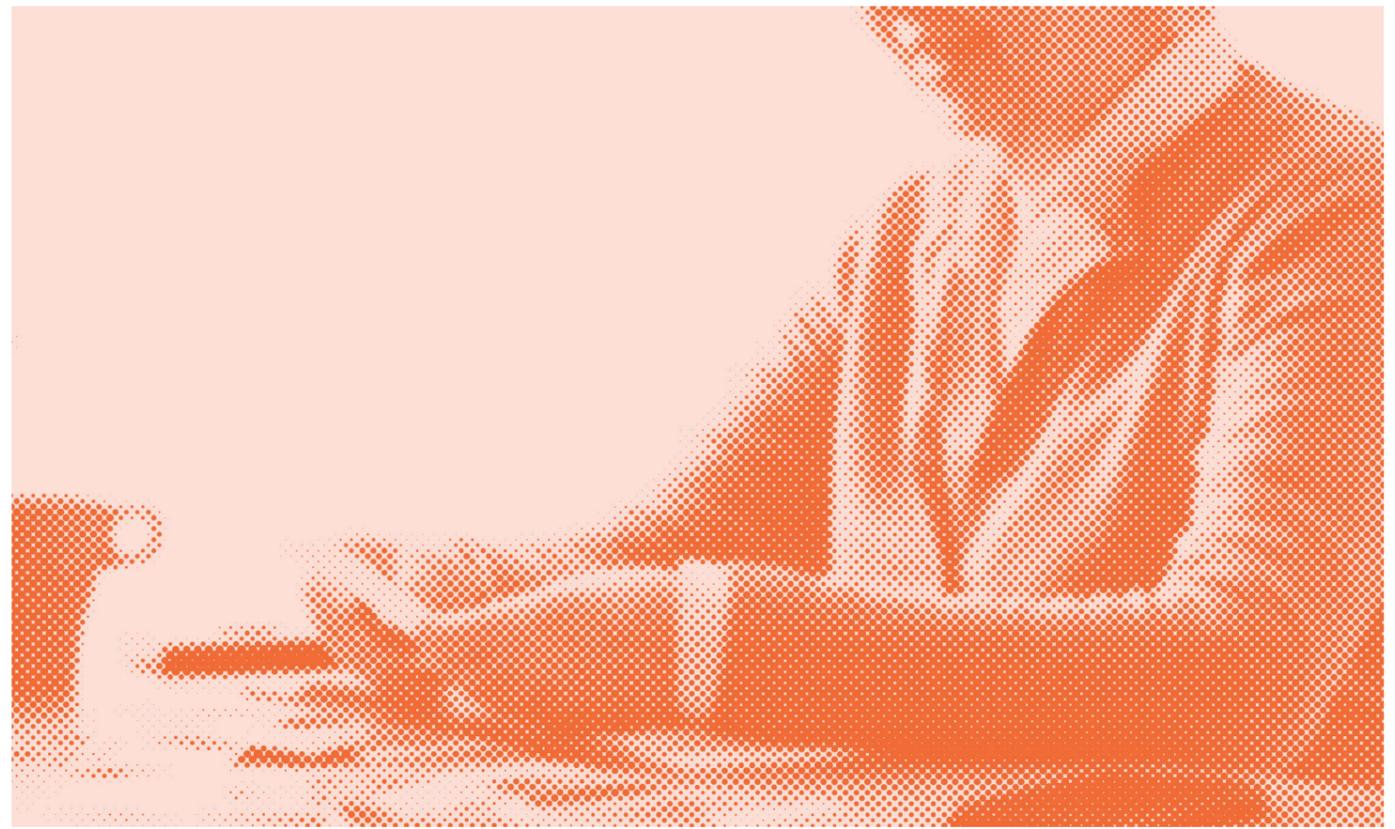


NOTAS

- Estas palavras podem ser ajustadas pelo mediador que, através da prática de jogo, vai percebendo quais as que funcionam melhor podendo substituir por outras que se adequem melhor ao grupo. Pode também criar conjuntos temáticos que se associem, por exemplo, a uma efeméride ou estação do ano - Natal, Verão, Dia dos Namorados etc.;
- É importante que o mediador que propõe a prática seja também participante no jogo de modo a estar de igual para igual com os restantes jogadores. No entanto, na versão "crescer juntos" poderá chegar a idades mais avançadas;
- As regras do jogo têm uma importância muito relativa. É apenas importante que se mantenha a ordem de cada um e que se tente gentilmente respeitar o tempo proposto para cada um de modo a equilibrar a participação como grupo. No entanto deve ser perfeitamente aceite aqueles que preferem ficar só na escuta desfrutando das histórias alheias.



61

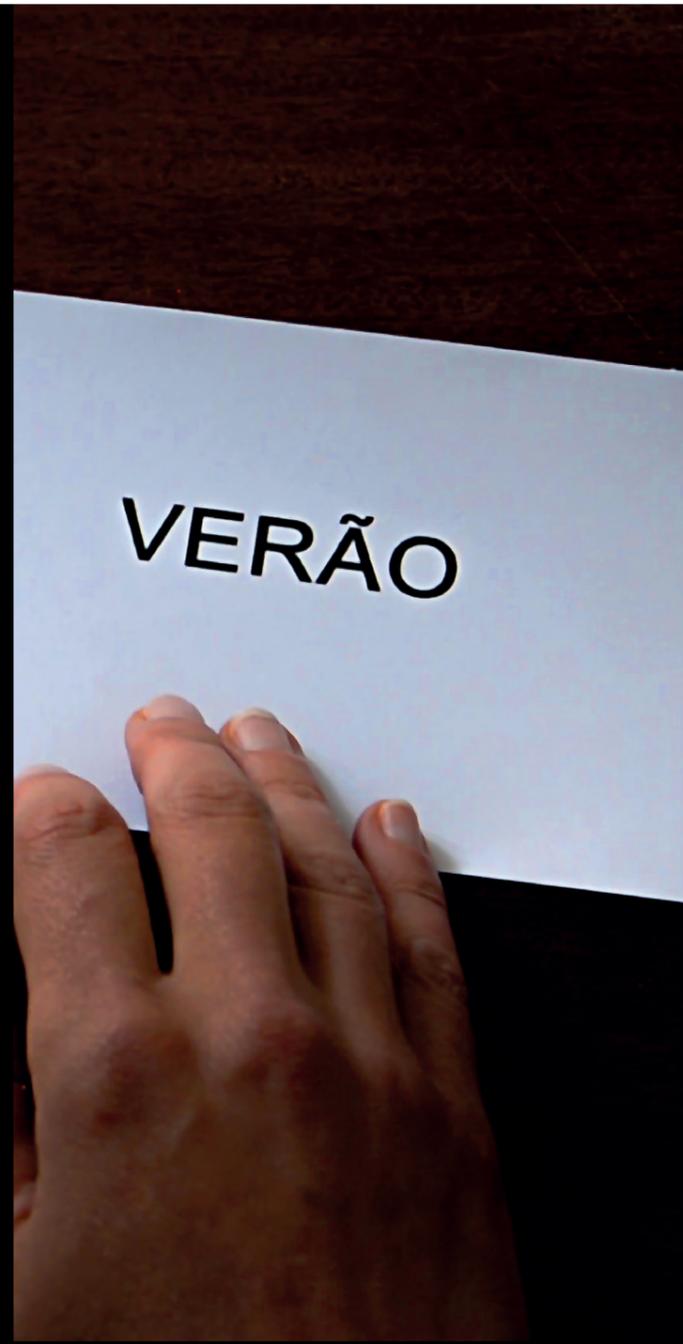




LIBERDADE



SONHO



VERÃO



MACHISMO

PROPOSTA DE DESENVOLVIMENTO ARQUIVO GRÁFICO/POÉTICO

Caso esta proposta seja bem recebida e se torne uma prática familiar, poder-se-á vir a criar um arquivo das histórias ou outras atividades paralelas. Por exemplo, do jogo “crescer juntos” poder-se-á criar um pequeno painel que se chame, por exemplo, “OS NOSSOS 15 ANOS”. Pegando em cada história contada acerca dessa idade, escolher-se-ia uma palavra ou frase significativa, construindo com esse material coletivo um poema gráfico. O mesmo pode funcionar com a versão “pensar juntos” criando associações livres com a palavra gatilho e outras que se repescou das conversas.