

***O JOGO DAS PALAVRAS SEMENTE
e outros jogos para jogar com palavras***

Carlos Rodrigues Brandão

Este livro para ler, pensar e jogar, foi escrito para jovens. Mas eu quero dedicá-lo a todas as professoras e a todos os professores que vivem “o chão da escola”. Pessoas com quem encontrei ao longo destes cinquenta anos (fora aqueles em que eu mesmo fui jovem e fui estudante de escola) de Norte a Sul do Brasil. Pessoas com quem, mesmo depois de ser um professor, eu aprendi o que ficou mais gravado em mim sobre quem deve viver a vocação de educar, e como esta vocação deve ser pensada e vivida.

Índice

ou

o que você vai encontrar neste livro

***Começo de conversa - Afinal, o que são jogos como estes?
Como se joga? E por que se joga como se joga?***

primeiro jogo

O jogo das palavras-semente

segundo jogo

O jogo da carta da terra

terceiro jogo

Quem sou eu? quem é você? quem somos nós?

quarto jogo

Plante lá que eu colho cá!

quinto jogo

Jogando com poesia

sexto jogo

Quem é o homem?

sétimo jogo

O jogo dos haikais

oitavo jogo

Criando com letras novas palavras

nono jogo

Vamos inventar um novo jogo com palavras?

décimo jogo

Já que inventamos um, vamos criar um outro?

Conversa para depois dos jogos

JOGAR PARA COMPETIR OU JOGAR PARA COMPARTIR?

um esforço para aprendermos a passar da competição contra o outro à cooperação com o outro

Afinal, o que são jogos como estes?

Como se joga?

E por que se joga como se joga?

*um começo de conversa escrito para crianças e jovens,
mas que as pessoas grandes podem ler também*

É difícil e é muito ruim viver sem brincar. E é difícil brincar sem jogar. No entanto não é impossível!

Mas será que todas as brincadeiras que viram jogos entre duas pessoas, duas equipes, dois times, precisam ser jogos de competir? Jogos em que a graça é ter quem ganhe e quem perca? Jogos de derrotar? Às vezes jogos (games) de... destruir?

Os jogos que você vai encontrar neste livro são bem diferentes de quase todos os outros que existem por aí. Eles não chegam dentro de uma caixa. Não são comprados e nem existem dentro de algum aparelho eletrônico. Não são “empacotados”. Eles não têm peças, a não serem as que você e quem for jogar com você venham a fabricar com cartolina, tesoura e canetas de cores. Eles não precisam de um computador e nem mesmo de uma tela. A menos que vocês queiram dar um “ar eletrônico” neles.

Repito. Aqui estão jogos que precisam de algumas folhas de papel, ou de cartolina. Que precisam de algumas canetas de cores, uma ou duas tesouras... e mais alguns objetos tão fáceis de encontrar e usar.

Bom, e são jogos não tanto de “habilidade”, mas de alguma inteligência e muita imaginação e muita criatividade.

Outra coisa. De modo algum os jogos deste livro devem ser jogados com aquela pressa nervosa com que a gente precisa jogar os modernos “games” eletrônicos. Nada disso! Já há tanta pressa na vida! Tantas coisas que em todos os dias a gente tem que fazer... correndo, saltando de uma atividade para a outra. Lutando... Pra quê? Por quê?

Os jogos deste livro de *jogos-com-palavras* parecem mais com o xadrez. Aquele jogo em que tudo é calma, tudo é devagar, tudo tem que ser pensado sem pressa e deve jogado sem precisar correr... para ganhar.

Pensem bem. Estamos atulhados de jogos em que o prazer de uma vitória é alguma “destruição” de outros. Jogos em que quase tudo o que se faz é para vencer alguém, para ser melhor do que os outros. Para estar “na ponta do ranking”. Jogos em que o que vale é sempre a competição. Não é verdade?

Jogos em que você aperta botões e vence batalhas. E destrói vidas humanas, lugares da natureza, “naves inimigas”, mundos inteiros. Por quê?

Pra que? Em nome do que? Você já parou para pensar. Afinal, para que gastar tanto tempo da vida da gente diante de telas que nos convidam a competir, a guerrear, a destruir... pra ganhar, para derrotar, pra vencer. Vencer o que? Vencer quem? E pra quê?

Os jogos deste livro são jogos às avessas. O nome do tipo de jogos que eles são é: *JOGOS COOPERATIVOS*.

A um primeiro olhar o que está aqui pode até parecer uma coisa "sem graça". Mas se você for passar três dias de feriado na beira-da-praia, você vai preferir que sejam dias de competições, de conflitos, de brigas de todos contra todos contra todos os que foram com você, ou vai desejar que sejam dias de cooperação amiga, de paz, de amizade tranqüila?

Pois estes são jogos com este espírito. O seu lema poderia ser este, bem conhecido entre os seus praticantes: "melhor do que competir e compartilhar".

De repente eu lembrei o que escreveu há muito tempo um querido amigo, também professor. O Rubem Alves. Ele gostava de dizer que existem dois jogos com bola e raquete (na verdade existem até mais de dois). Pois bem, um deles é o *tênis*, que todo mundo conhece. E o outro tem este nome estranho: *frescobol*, um jogo que muita gente não conhece e que a não ser na beira de algumas praias ninguém quase joga.

O tênis é um jogo em que eu devo jogar a bola do outro lado da rede, justamente onde quem joga comigo (ou contra mim) não deve conseguir alcançar para rebater para o meu lado da rede que nos separa. Assim eu ganho um ponto. E se ele acerta e mandar a bola onde eu não alcance a tempo, é ele quem ganha um ponto. Sempre um ganha e outro perde. Até um derrotar o outro na soma dos pontos.

O frescobol é um jogo sem rede. De uma maneira diferente do tênis, no frescobol eu devo jogar a bola justamente onde o outro que joga comigo (mas não contra mim) vai poder alcançar "numa boa" e rebater para mim. Pois a "graça do frescobol" é os dois manterem a bola no ar, viajando de um pro outro, sem cair no chão. Não se conta pontos, e não há um que vence e um outro que perde.

Ao contrário do tênis em que sempre um sai feliz e vencedor, enquanto outro sai triste e perdedor, no frescobol os dois saem felizes e juntos e suados vão tomar o seu "banho de mar".

E o meu amigo Rubem lamenta apenas que o tênis tenha virado um esporte espalhado pelo mundo inteiro. Um jogo com um campeonato internacional atrás do outro. E um jogo até das olimpíadas. Enquanto o frescobol continua sendo uma divertida e inocente brincadeira de beira de praia.

Ora! Será que precisa ser sempre assim?

Será que só nos motiva o que é "contra alguém"... mesmo que seja um amigo?

Será que precisamos estar sempre nervosamente jogando para competir? Para "enfrentar" alguém e vencer ou perder?

De uns tempos para cá, pelo mundo inteiro tem se espalhado um outro tipo de jogos. Eles se chamam, em conjunto, "jogos cooperativos". E o lema deles é este: "o importante não é competir, mas compartilhar".

Pode até parecer uma idéia ingênua demais o gostar de "jogar para compartilhar" mais do que "jogar para competir". Mas muita gente que pratica *JOGOS COOPERATIVOS* descobre uma outra alegria. A alegria de "vencer com alguém", e não "contra alguém".

Na verdade, se nós formos repensar cada dia de nossas vidas, veremos que fora alguns momentos entre jogos e competições (algumas delas francamente desnecessárias), passamos a maior parte de nossos momentos "com as outras pessoas", nos ajudando. Colaborando uns com os outros. Fazendo ou criando algo juntas e juntos. Não é mesmo verdade? Pense num dia "ruim" ou mesmo "horrível". Provavelmente ele foi um dia em que houve em "meu dia" mais briga, mais desentendimento, mais competição, mais ganhos-e-perdas (e eu perdi mais do que ganhei), do que cooperações, solidariedade, harmonia, acolhimento, partilha.

Pois bem, os 8 + 2 jogos deste livro são, repito, *JOGOS COOPERATIVOS*, mesmo quando algum deles pareça ser um *JOGO COMPETITIVO*.

Eles podem ser jogados... ou podem ser brincados em qualquer lugar. Tudo o que vocês vão precisar é de algumas folhas de papel ou de cartolina (branco ou de cores claras); uma ou algumas tesouras (sem ponta seria melhor); um monte de lápis de cores, ou de qualquer tipo de canetas hidrográficas também de cores. E, mais do que tudo, muita imaginação, criatividade, e muito desejo de construir com outros, ou invés de competir contra outros.

Eles são todos "jogos com palavras". São jogos em que o "material" mais importante é também o mais natural em nossas vidas: o que falamos e o que escrevemos.

Eles são jogos inspirados nas idéias de um professor brasileiro. Este livro não existiria e nem nenhum dos jogos que vocês vão encontrar aqui, sem que eu primeiro aprendesse muitas coisas lidas e "ao vivo" com Paulo Freire. O professor Paulo Freire inventou idéias tão inovadoras e tão ousadas sobre o aprender-e-o-ensinar, que ele acabou se tornando um dos educadores mais queridos, mais conhecidos, mais lidos e mais praticados em todo o mundo.

E uma das coisas mais criativas que ele inventou, foi um novo e original "método de alfabetização". Isto mesmo! E vejam que boa parte do que está aqui nos nossos *Jogos Cooperativos com Palavras* deste livro, foi inspirado no *Método Paulo Freire de Alfabetização* de Paulo Freire.

Ora, mas afinal o que é que havia de tão diferente neste "método de alfabetização", que alguma coisa criada para ensinar pessoas a ler-e-escrever, acabou inspirando até mesmo um livro de jogos cooperativos?

A resposta é muito simples. O próprio "método do professor Paulo Freire" já é um pouco um bom *jogo cooperativo*. Vejam vocês, de um modo bem diferente de todos os outros, ele não tem uma cartilha em que tudo vem pronto. Uma cartilha que, página a página, é só ir seguindo o que está escrito para aprender, passo-a-passo, a ler-e-escrever.

Não! Ao contrário. O trabalho de aprender-a-ler-e-escrever sugerido por Paulo Freire começa com a turma de alunas e alunos alfabetizando, sendo desafiada a "levantar" as palavras mais usadas, mais queridas, mais importantes lá do lugar onde elas mesmas vivem. "Levantar" quer dizer: ir conversando com as pessoas "do lugar" e ir gravando na memória as que elas falam mais vezes. As que vêm com mais frequência na cabeça e na fala delas. Depois de feito o "levantamento vocabular", junto com a professora-alfabetizadora os alfabetizando fazem uma seleção de palavras. Elas e eles escolhem umas vinte palavras mais ou menos. E como todo o aprender a ler e escrever vai começar com elas, elas serão chamadas: *palavras geradoras*.

O JOGO DAS PAPAVERAS SEMENTE, o primeiro jogo deste livro, vai mostrar a vocês como isto pode ser feito. E quem quiser saber mais ainda sobre as idéias do professor Paulo Freire, pode ler os seus muitos livros. E também um livro que escrevi a respeito, narrando a sua vida e descrevendo o seu "método de alfabetização" em um livro dedicado a crianças e jovens, com este nome: Paulo Freire: o menino que lia o mundo¹.

Sejam felizes! Bons jogos!
Do amigo de vocês
Carlos Rodrigues Brandão

¹ Este livro conta com a participação de Ana Maria de Araújo Freire e foi publicado pela Editora da UNESP, de São Paulo.

primeiro jogo
O JOGO DAS PALAVRAS SEMENTE

*um jogo para jogar **somente** com palavras... e com a **mente***

Como todos os jogos do mundo, O JOGO DAS PALAVRAS SEMENTE se divide em algumas partes. É só ir seguindo cada uma, ir preparando o jogo, ir jogando, ir passando de um momento do jogo ao outro, até ir... terminado o jogo (que sempre pode começar de novo).

Então, ele se divide em cinco partes. E elas são:

1ª. começa assim

2ª. vai indo assim

3ª. continua assim

5ª vai seguindo assim

4ª. acaba assim.

1ª - começa assim

Este jogo começa com todos os participantes procurando as *PALAVRAS-SEMENTES*.

E isto não é nada difícil! Basta as pessoas que vão jogar o jogo saírem conversando umas com as outras. Conversem, conversem bem, batam um bom papo sobre qualquer assunto. E depois de um tempinho comecem anotar as palavras que vocês vão falando e de que gostam mais. As que vocês lembram mais do que falaram e ouviram. Nada de frases. De idéias. Apenas as palavras!

Desenho: um pequeno grupo de quatro a seis meninos e meninas numa roda, conversando. Alguns com papel e canetas nas mãos.

Tomem então algumas folhas de papel em branco e comecem escrever nelas as palavras que vocês quiserem escolher dentre as que apareceram nas conversas. Escrevam com boa letra! Podem ser as palavras que apareceram mais vezes. Ou podem ser, também, as palavras *que* acharem as mais bonitas, as mais interessantes. As palavras que vocês acham as mais típicas “das conversas de vocês”.

Vamos imaginar que as palavras anotadas foram estas:

ALEGRIA

AMIZADE

BICICLETA

BOLA

BONECA

BRINQUEDO

CADERNO

CASA

CAMPO

CAMINHO

COMIDA

CRIANÇA

DIVERTIDO

DIFERENTE

ESCOLA

ESTRADA

FAMÍLIA

FUTEBOL

GRAMADO

HIP-HOP

INVENÇÃO

INVENTAR

JOGAR
LAVOURA
MÚSICA
MARAVILHA
MENINA
NATAÇÃO
NADA
NAMORO
PODEROSA
PAULADA
PROFESSORA
QUEBRADO
RECREIO
RISADA
RISONHO
ROÇADO
SAUDADE
SANDUICHE
SOFRIMENTO
SAÚDE
SOZINHO
TEMPO
TRABALHO
URUBU
VACA
VIDA
XADREZ
VÓVÓ
VIZINHO
ZEBRA

Aqui estão muitas palavras, não é mesmo?

Então agora vocês deverão escolher 20 palavras-semente dentre todas as da lista geral!

Atenção! quando vocês forem escolher as suas *palavras-semente*, podem reservar mais de 20 palavras. Isto se as pessoas que forem jogar forem mais de cinco. Porque é bom que depois cada uma fique depois com quatro palavras. 4 X 5 dá 20, não é?

Mas se forem muitas e cada uma ficar só com 3 palavras ou com duas. Não faz mal. Podem ficar menos palavras para cada pessoa, se os participantes do jogo forem mais de 5 jogadores. Se forem muitos (8 ou 10) é só “dar uma olhada” nas palavras "levantadas das conversas" e imaginar quais são as que vão servir para formar outras novas palavras com as fichas de descoberta, que estão nos esperando adiante.

Bom, quando a *lista das palavras-semente* escolhidas ficar pronta, vocês podem fazer umas fichinhas de papel, mais ou menos do tamanho de uma carta de baralho. Isso pode ser feito cortando uma folha de papel branco. uma folha de papel sulfite comum. Ou uma folha de cartolina, melhor ainda.

Em cada ficha vocês vão escrever o nome de uma *palavra-semente*. Bem claro e com letra bem boa. Melhor se for em letra de imprensa. Cada ficha então vai ficar mais ou menos assim:

MENINO

desenho: uma ficha em branco com a palavra MENINO escrita no meio dela, em posição horizontal

Pronto. Se forem 20 palavras escolhidas, vocês irão ser 20 fichas. Vinte palavras = vinte fichas.

E aqui termina a primeira parte do nosso jogo, o: *começa assim*.

E vamos então para a segunda parte. E ela se chama:

2 - vai indo assim

Agora o nosso ***JOGO DAS PALAVRAS-SEMENTE*** *vai indo assim.*

Todos os que vão participar devem estar com uma folha de caderno, ou uma folha dessas de “papel almaço”. É hora de todo mundo se preparar para ter boas idéias na cabeça e um lápis ou uma caneta na mão.

E agora as ***FICHAS DAS PALAVRAS-SEMENTE*** que foram escritas com palavras devem ser viradas de cabeça para baixo. E devem ser bem embaralhadas. Foram?

Então está na hora de colocar todas elas num montinho só, de cabeça para baixo ainda, como num jogo de baralho. Certo?

E, então, uma de cada vez, cada participante do jogo vai tirando uma ficha do monte. E não precisa esconder dos outros. Se quiser pode até mostrar as suas fichas com as suas palavras para as outras pessoas. Antes de passar para o outro momento do jogo, se alguém quiser mesmo, pode até trocar uma ***ficha-de-palavra-semente*** como um outro participante do jogo. Só não pode se arrepender depois.

Pronto? Lá vai! Se forem 5 pessoas no jogo, cada uma ficou com 4 fichas. Já vimos isso, não é mesmo?

E agora vem uma parte do jogo muito interessante. Prestem bem atenção

Cada participante do jogo, usando as idéias de sua cabeça e a sua criatividade, com o lápis na mão e as folhas de papel na sua frente, vai criar a sua ***FICHA DE JARDINEIRO***. Porque é com ela que iremos semear palavras e criar frases.

Cada participante do jogo vai elaborar, vai criar as suas ***FICHAS DE JARDINEIRO*** com cada palavra que tirou do monte ou que trocou com alguém.

Por exemplo, se alguém ficou com as palavras: *ACAMPAMENTO*, *BICICLETA*, *CASA* e *MARAVILHA*, vai desdobrar as suas *FICHAS DE JARDINEIRO* assim.

<i>a cam pa man ta</i>	<i>ba ca cla ta</i>
<i>e cem pe men te</i>	<i>be ce cle te</i>
<i>i cim pi min ti</i>	<i>bi ci cli ti</i>
<i>o com po mon to</i>	<i>bo co clo to</i>
<i>u cum pu mun tu</i>	<i>bu cu clu tu</i>
<i>a e i o u</i>	<i>a e i o</i>
<i>ca sa</i>	<i>ma ra va lha</i>
<i>ce se</i>	<i>me re ve lhe</i>
<i>ci si</i>	<i>mi ri vi lhi</i>
<i>co so</i>	<i>mo ro vo lho</i>
<i>cu su</i>	<i>um ru vu lhu</i>
<i>a e</i>	<i>a e i u</i>

Desenho: uma pessoa desenhando as FICHAS DE DESCOBERTA, com o desdobramento das palavras aparecendo.

Quando todo mundo do jogo tiver desdobrado as suas *palavras-semente* vai fazer de novo um trabalho de tesoura. Primeiro as folhas de papel ou de cartolina devem ser cortadas em uma porção de pequenas *cartas-semente*, do tamanho mesmo de cartas de baralho. Podem ser muitas mesmo.

E em cada *carta-semente* cada participante vai escrever um dos fonemas de cada uma das suas *FICHAS DE JARDINEIRO*. Por exemplo, com a palavra

BI-CI-CLE-TA desdobrada, dá para formar 24 *cartas-semente*. Vejam se é isto mesmo. Assim, haveria cartas escritas assim, em cada uma, com boa letra de imprensa: *BA, CLA, CA, TA, BE, CE, CLE, TE, BI, CI, CLI, TI, BO, CO, CLO, TO, BU, CU, CLU, TU, A, E, I, O*. Ora, com todas as palavras dá para desdobrar uma porção de fichas com os fonemas. as nossas *cartas-semente*. Vamos imaginar que depois de desdobradas as FICHAS DE JARDINEIRO, cortados os seus fonemas e escritos, cada um deles em uma *carta-semente*, cada participante ficou com uma porção de cartas em suas mãos. Por exemplo, quem desdobrou quatro palavras de quatro sílabas-fonemas, vai ter $4 \times 24 = 96$ *cartas-semente*. Muita coisa, não?

E então aqui acaba aí a parte do jogo chamada: *vai indo assim*.

E começa a parte mais interessante

E ela se chama: *continua assim*.

3ª - *continua assim*

Essa é a parte mais demorada e a mais divertida de nosso jogo. Até aqui estivemos preparando juntos e juntas o material de nosso trabalho. Agora vamos começar a jogar de verdade. Esta é a parte mais inventiva, a mais criativa de nosso jogo. E criar alguma coisa nova é sempre uma das brincadeira mais felizes de nossas vidas!

Cada participante vai colocar de cabeça pra baixo, no meio do círculo de "todo mundo", uma porção de suas *cartas-semente*. É só contar. Cada um vai ficar na mão com 40 *cartas-semente*. E vai colocar todas as outras no monte comum. viradas de cabeça pra baixo.

E então, feito isto, e com cada participante-jogador, chega a hora de cada um começar a criar de verdade.

Como?

Assim, a começar pelo primeiro - vocês escolhem quem vai ser - cada pessoa via formando novas palavras juntando os fonemas de suas *cartas-*

semente. É só ir juntando os fonemas escritos em cada *carta-fonema* e ir "baixando". Ir colocando diante de si - em cima de uma mesa ou mesmo no chão - as palavras que vão sendo formadas.

Pode ser palavra de duas letras, como *SÓ, DA*

Pode ser palavra de duas sílabas, como *DADO, CLUBE*

Pode ser palavra de três fonemas, como *SEMENTE, BOTEÇO*

E pode ser até palavra de mais de três ou quatro sílabas, como
“PAPELADA”, “ESCONDERIJO”. “BRINCADEJANDO”

Vamos lá, pessoal!

Comecem formando palavras com os fonemas de cada *carta-semente*

Vão combinando os fonemas de uma *carta-semente* com as das outras.
 Quanto mais palavras vocês forem criando, tanto melhor.

Assim, vejam só, da palavra *A-CAM-PA-MEN-TO* podem ir saindo essas palavras: *CAMPO, MANTA, EPA! MENTE, COMENTO, MINTO, MONTE, TIPO, PATO, PATOTA, TOPO, TUCUM... e quantas mais?*

E com os fonemas desdobrados da palavra *BI-CI-CLE-TA*, eu posso formar: *BICA, BOCA, BECO, CICLO, CLUBE, TECO, BOTEÇO, BEBIA, TABOCA... e algumas outras mais.*

E da pequenina palavra *CASA*, o que é que sai? O que é que pode ser formado? Dela pode sair: *CASE, SECA, COSE, SUÇO... e quais outras palavras que existem e que não existem... mas que começaram a existir quando alguém inventou uma delas e explicou para os outros o que ela quer dizer?*

E misturando pares ou trincas de letras juntas com letras sozinhas de uma ficha e das outras, quantas palavras vocês seriam capazes de formar?

Se vocês quiserem, podem jogar de tal maneira que não é preciso cada um esperar a sua vez na roda, para "baixar" as palavras que formou. Isto pode ser feito ao mesmo tempo. Na medida em que alguém, combinando os fonemas das suas *cartas-semente* formar uma palavra, pode ir baixando ao mesmo

tempo em que as outras pessoas. E cada uma vai colocando diante de si - numa mesa ou mesmo no chão - as palavras que for formando.

Desenho: uma pessoa dentre as do grupo com três ou quatro palavras formadas com a junção de fonemas diante dela.

Se acontecer de suas *cartas-semente* não servirem mais para formar palavras, vocês podem "pegar uma do monte". Podem ir pegando várias - as sempre deixando as dos outros! o "monte" está aí pra isso mesmo!

E tem mais uma coisa. Se alguém quiser criar uma palavra, também pode, mesmo que os outros jogadores participantes achem que ela não existe. Pode mesmo, desde que depois ele explique para todas as outras pessoas do jogo como é essa palavra o que é que ela quer mesmo dizer.

Por exemplo, da palavra *PALAVRA* eu posso resolver inventar o verbo *PALAVRAR*. Ele não existe no dicionário, No dicionário existe *APALAVRAR*, mas não existe *PALAVRAR*. Mas se eu inventar esta palavra e ela ficar bonita, e se souber bem explicar para as outras participantes o que “*palavrar*” quer dizer, tudo bem.

Às vezes as pessoas adultas acham que tem palavra que não existe não existe mesmo. palavra que não deve ser dita, nem escrita e nem lida. E nem pensada. Mas nesse jogo todo mundo pode inventar o que quiser. Pode, mesmo, desde que quem inventou saiba dizer aos outros que palavra é aquela, como é que ela “soa” e o que ela quer dizer.

Pois bem, quem sabe alguém de vocês inventa alguma palavra, como: *PRIMAVERANDO*? Ou a palavra *MENINOVIDA*? Ou mesmo a frase:

ESTÁ PRIMAVERANDO NA PALAVRA-MUNDO DO MENINOVIDA!

E agora termina (por agora) este momento de nosso jogo com palavras, e começa um outro momento. Uma outra parte do jogo.

4ª - vai seguindo assim

Esta parte é um pouco mais difícil e é bem mais criativa! Se vocês prestarem atenção, verão que juntando algumas palavras formadas, vocês vão conseguir formar pequenas frases. Isto mesmo! Assim como letras formam *sílabas* e *fonemas*, e assim como com *sílabas* ou *fonemas* formamos *palavras*. Com *palavras* (das menorezinhas às maiores) nós podemos formar frases. Vejam só:

A BOLA BATE

EU AMO VOCÊ

O MENINO VIAJA NA BICICLETA

O MENINO JOVELINO SEMEIA PALAVRAS!

A MENINA BONITA BRINCA DE BOLA E DE BONECA.

O LUGAREJO FAZ FESTA EM JANEIRO.

*A TERRA DEVE SER DAS PESSOAS QUE SABEM
SEMEAR O QUE COMEMOS.*

Assim, cada participante vai procurar juntar as palavras que conseguiu formar juntando os fonemas escritos nas *cartas-semente* e vai procurar formar pequenas, médias ou mesmo grandes frases. Se com as suas palavras ainda não der para formar boas frases, tudo bem. Você pode com as que sobraram formar novas palavras. Não deu? Você pode tirar mais cartas do "monte", até ele acabar. Não deu ainda?

Vocês podem fazer uma coisa muito boa. Podem trocar cartas com fonemas. É que neste jogo ninguém precisa esconder nada de ninguém. Assim, você pode mostrar as cartas com fonemas que tem nas mãos ainda. e

pode perguntar quem tem alguma carta com um fonema que ajude você a completar uma palavra que irá ajudar a completar uma frase.

Imagine que você tem as palavras *EU VIAJO MATA*. E tem ainda na sua mão uma carta com o fonema *PE*. Ora, com o fonema *LA*, você completaria a palavra *PELA*. E poderia formar a frase: *EU VIAJO PELA MATA*. Você que tem na mão o fonema *CI*, pode trocar com alguém que tem um *LA* e está precisando de um *CI*, para formar: *CINEMA*.

E assim, entre trocas de fonemas e combinações de palavras, quando cada um dos participantes tiver conseguido formar tantas frases quanto der para inventar, esta parte do jogo está concluída.

Como eu disse logo no começo, este não é um jogo de competir contra outros, mas de criar junto com os outros. Mas se por acaso vocês quiserem somar os pontos de cada participante, é muito fácil.

Uma palavra vale o quanto elas tem de letras.

Uma frase vale o dobro do quanto ela tem de palavras.

Os resultados podem ser comparados. Não para ver quem ganhou e quem "ficou em último", mas para saber quantos pontos cada um conseguiu. Cada um a conseguiu. E o quanto cada pessoa conseguiu somar é o quanto ela ganhou.

E vocês pensam que o nosso *jogo das palavras-semente* acabou? Pois ainda não! Ainda falta a parte: *acaba assim!*

5ª. acaba assim

Pode parecer que este é um jogo de competição. E de fato seria, se ganhasse aquela pessoa que conseguiu formar mais palavras usando os fonemas desdobrados das suas **FICHAS DE JARDINEIRO** e criadas a partir da reunião dos fonemas escritos em cada *carta-semente*.

Terminada a parte *e vai indo assim*, o novo momento de nosso jogo continua com um trabalho em equipe. Isto mesmo!

Pois agora vem a hora de todo mundo esquecer quantos pontos cada um ganhou. Pois o que vale no **JOGO DAS PALAVRAS-SEMENTE** é quantas palavras e frases reunidas no final das contas todo mundo junto vai conseguir criar com as palavras formadas e com as frases construídas.

Isso é o que vamos chamar aqui de: “um trabalho de equipe”.

Quando vocês tiverem formado as palavra e frases da reunião de seus fonemas e suas palavras, podem começar um momento de "todos juntos". Vamos lá!

O desafio e todas as pessoas participantes conseguirem juntar suas palavras, suas frases, e construírem em equipe algo bem maior.

Então este é o momento de juntar todas as palavras “descobertas”, “criadas” e “inventadas” a partir das idéias e das lembranças de cada uma de vocês e de todos e todas.

E a equipe de "todos juntos" vai construir” o quê?

Vai juntar palavras e frase já feitas, e que podem ser agora modificadas com novas palavras, e vai criar, qualquer coisa maior e mais criativa do que uma boa e longa frase.

Esta "coisa maior e mais criativa" reunindo palavras e frases de "todo mundo" pode ser uma narrativa, uma mensagem, uma estória, uma descrição de alguma coisa, uma poesia.

Vamos ver como é que isso pode acontecer.

Cada uma de vocês e cada um de vocês formou as suas palavras e as suas frases a partir das suas *palavras-semente* e do desdobramento vocabular delas nas *fichas de jardineiro* e, depois, juntando os fonemas das fichas, escritos em uma das muitas *cartas-semente*. Não foi assim?

Vocês até podem ter se ajudado, trocando cartas com os fonemas que vocês precisavam para formar palavras. E, com as palavras, frases.

Então cada pessoa do nosso jogo tem diante dela, e defronte dos outros participantes, algumas ou uma porção de palavras já formadas. E todo mundo

ou quase todo mundo já conseguiu juntar palavras e formar frases. Somando as palavras e as frases de todos os participantes, elas devem ser muitas. Certo?

Pronto, agora chegamos então no tal momento mais coletivo, mais difícil e mais criativo. Afinal, tudo o que é criativo de verdade precisa ser primeiro algo difícil.

Agora é a hora de ir juntando as palavras e as frases que vocês criaram. Podem fazer isto estudando cada palavra, cada frase completa, e vendo como é que elas se completam para ir formando frases maiores. Depois, frases que formam parágrafos. Ou no caso de uma poesia, palavras e frases que vão virando os versos (cada linha) de um poema.

É o momento de todo o mundo trabalhar. De dar palpites, de tentar combinar palavras e frases. Se por alguns tudo parecer uma grande confusão - principalmente se houver uns 8 ou 10 participantes - não tem problema algum. Sigam em frente! Aos poucos vocês aprenderão a colaborar e a construir juntas e juntos.

Desenho: as mesmas pessoas do primeiro desenho e dos outros, agora trabalhando juntas, como uma equipe que vai montando no meio do círculo frases, um esboço de estória.

Uma boa idéia é colocar uma fita colante no verso das fichas e palavras escritas. Na medida em que forem chegando a um acordo, comecem a colar na ordem as fichas em uma cartolina. Se para completar uma frase faltar uma palavra que não tem na lista de todas as que vocês formaram, não faz mal nenhum.

O que vocês vão criar juntos pode ser algo muito simples. Vejam um exemplo.

*A casa de Zeca é azul.
Tem parede, porta e janela.
Ela fica na cidade de Cachoeira do Sul.*

Zeca gosta muito dela e cuida do jardim da casa com cuidado e com carinho!

Outro exemplo simples. Uma pequena poesia que escrevi um dia para crianças e jovens:

*Num lugar
Bem profundo
A semente
Guarda isto:
um mundo.*

*A semente
Escondida
Esconde um ser
Pequenino:
A vida.*

*Você já pensou
(e pensou por quê?)
Que uma semente
Algum dia
já foi... você?*

Se as palavras e frases forem muitas, elas podem dar para formar uma estória bem maior e mais completa, quando estiverem todas juntas. Vejam uma idéia:

Era um dia de sol e de céu claro. Um amigo da nossa escola falou assim: "vamos lá no riacho dos fundos da chácara brincar de bola?" "Vamos!". E fomos todos. E pelo caminho fomos vendo as árvores, os pássaros, os bichos e tudo o que é da natureza. E Tereza, uma das amigas, disse isso: "o riacho e a terra, as plantas e os bichos são da natureza. A casa onde eu moro e a roupa que eu uso são da cultura. E nós, gente do

mundo? Nós somos “coisa” da natureza ou da cultura?”

E lá fomos nós, indo a pé até no riacho atrás da chácara, falando e pensando de onde é que nós somos.

Até que um papagaio veio voando e gritou lá do alto: “E que tal pensar que vocês são ao mesmo tempo da natureza e da cultura?”

Vocês podem até criar uma estória maior e mais completa do que esta. Palavras, frases e idéias vocês vão ter e vão poder criar à vontade. Pois além das que vocês formaram nas outras partes do nosso jogo, vocês podem agora “trazer novas palavras” para completar uma frase sempre que for preciso.

E, então, o nosso **JOGO DAS PALAVRAS-SEMENTE** pode acabar com vocês escrevendo juntos uma idéia boa de se inventar, boa de se saber e boa de se viver.

Por exemplo, vejam o que podem escrever as pessoas que moram em uma comunidade rural, lá no campo, lá na roça.

A nossa vida aqui na comunidade onde nós moramos é feita por todas nós e por todos nós.

Somos nós que fazemos cada dia dela, cada momento, cada pedacinho de cada dia, de cada semana, de cada mês e de cada ano.

Se a vida aqui vai ser boa ou não vai, depende de todos nós. Depende do que a gente sonhar, do que a gente pensar e do que a gente fizer, todos juntos.

Se nós queremos aprender a conviver com amizade e com solidariedade, isso também depende de todos nós: das mulheres e dos homens, da gente grande e das meninas e dos meninos também.

Ela é como uma roça de milho plantada com as mãos de bastante gente

Cada um faz a sua parte. E depois todos colhem juntos os frutos da terra que todos ajudaram a semear e a cuidar.

Assim deve ser a vida aqui onde nós vivemos.

Quando vocês tiverem conseguido escrever uma poesia, uma estória ou uma proposta com as palavras e as frases do ***JOGO DAS PALAVRAS-SEMENTE***, se vocês acharem que é uma boa idéia, escrevam ela em uma cartolina. Bem bonita! E vocês podem também fazer uns desenhos. Vamos lá, sejam criativos!

Se tiver muita gente jogando, fica difícil escrever alguma coisa juntos, com 8 ou 10 pessoas. Então vocês podem dividir a equipe em duas ou três. Cada uma fica com menos gente e fica mais fácil.

E assim acaba o ***JOGO DAS PALAVRAS-SEMENTE***.

Mas... **atenção:** se vocês gostaram, então podem começar tudo de novo!

E, se quiserem, podem até "entrar neste jogo", modificar alguma coisa. Fazer ele ficar mais "parecido com a gente". Vamos lá, não custa tentar.

E a gente bem que poderia terminar este nosso primeiro jogo do livro com uma idéia que eu li uma vez. Não sei quem escreveu nem onde, mas sempre me lembro dela, quando penso o que podemos fazer juntos, quando aprendemos a cooperar solidariamente, ao invés de competir solitariamente.

Ela é assim:

Nenhum de nós é melhor e nem mais inteligente do que todos nós!

segundo jogo

O JOGO DA CARTA DA TERRA

conhecendo algumas coisas antes de começar o jogo

Vocês logo vão ver que este jogo não é bem um jogo no sentido comum da palavra “jogo”. Mas é um jogo!

Depois do **JOGO DAS PALAVRAS-SEMENTE** vocês irão ver que, como todos os outros deste livro, este é um jogo-de-criar-juntos, mesmo que em alguns momentos pareça um jogo-de-competir-com-outros. E ele é um jogo em que vai ser construída alguma coisa que vai além dos jogos. Porque este é um jogo que "deixa alguma coisa para os outros".

E tem mais. Este **JOGO DA CARTA DA TERRA** vai poder ter outros nomes, conforme o "assunto" que vai ser o "tema" de cada jogo. Por exemplo, ele vai poder se chamar: **JOGO DAS CRIANÇAS, JOGO DOS VALORES, JOGO DOS ANIMAIS, JOGO DAS PLANTAS, JOGO DA VIDA**, e assim por diante. E vocês logo vão saber por quê.

Dependendo de cada situação, os outros jogos deste livro podem ser jogados-brincados-e-criados por quatro, seis, oito, dez e até um pouco mais de crianças ou de jovens. Bom, e de gente grande também. Este **JOGO DA CARTA DA TERRA** também é assim. Mas se der vontade, ele pode ser vivido também por um grupo bem maior de pessoas. Por toda uma "turma de alunos", por exemplo.

Acho que todos vocês já ouviram falar sobre alguns “documentos”, dirigidos a todos os povos e a todas as pessoas do Planeta Terra. Ou às pessoas de um país, de uma nação. Ora, esses “documentos universais” às vezes começam com o nome: *declaração*; às vezes com *manifesto*, e às vezes com este nome mais simples: *carta*.

Talvez a *Declaração Universal dos Direitos Humanos* seja o “documento universal” mais importante que existe. E também o mais conhecido também em todo o mundo. Desde quando foi escrita e proposta pela primeira vez, ela foi assinada ao longo dos anos por representantes de quase todos os países da Terra.

E ela fala dos direitos que todas as pessoas do nosso mundo possuem, sejam elas quem for: crianças, adolescentes, jovens, adultos e idosos, mulheres e homens, pessoas negras, amarelas, brancas, da África, das Américas, da Europa ou de qualquer outro lugar (até os que vivem nos gelos). Ricos e pobres (e nem deveria haver no mundo tantos pobres e tão poucos ricos).

Todas, todas as pessoas são protegidas pela "*Declaração*", pois basta você ser um *ser humano* para ser um alguém que merece todos os direitos proclamados na *Declaração Universal dos Direitos Humanos*. Antes dela nós tínhamos aqui no Planeta Terra bem poucos documentos escritos para serem conhecidos e seguidos pelas pessoas de todo o mundo.

Depois da *Declaração Universal dos Direitos Humanos* foram aparecendo vários outros, entre *declarações, conclamações, manifestos e cartas*.

Alguns falam sobre a *paz*, outros falam dos *direitos dos povos indígenas*, outros dos *direitos das crianças*, das *mulheres*, das *árvores*, dos *animais*. Temos hoje algumas também *declarações, manifestos, cartas* e outros *documentos* escritos em defesa de toda a natureza, do meio ambiente de todo o Planeta Terra.

Um desses documentos ganhou este belo nome: **A CARTA DA TERRA**.

Ela está inteirinha escrita ao final deste jogo. Então, antes de vocês começarem a criar “a nossa *CARTA DA TERRA*”, devem ir ao final do jogo, na página onde começar a *CARTA DA TERRA universal*. Poderiam ler em voz alta, cada participante do círculo lendo um dos “artigos”, até o final da carta.

Antes do começo do JOGO DA CARTA DA TERRA

Trabalhando primeiro “cada um na sua” e, depois, “todos em equipe” e “todos juntos”, os participantes do jogo são desafiados a escreverem uma nova **CARTA DA TERRA** como se ela também fosse dirigida a todas as pessoas do Mundo.

Desenho: um novo círculo com outras meninas e meninos com uma delas com uma caneta na mão escrevendo em uma cartolina colocada no meio do círculo: CARTA DA TERRA.

Esta *carta* deve ter pelo menos dez artigos, ou dez princípios, ou dez sugestões. Mas, se tiver mais, não faz mal algum.

Tal como acontece com a **CARTA DA TERRA** "oficial" que vocês leram juntos, ou mesmo de um modo diferente dela, a nossa *carta* pode começar direto com o *1º artigo*, ou pode ter um “*preâmbulo*”, como vocês viram e leram na **CARTA DA TERRA**.

Pode parece um trabalho meio difícil, mas não é. E, afinal, se outras pessoas fizeram, por que é que vocês não podem fazer também?

E vai ser uma carta que diga a nós e a outras pessoas como nós achamos que a **Terra** e tudo o que existe nela de vivo e de bom, pode ser protegido dos perigos que estão ameaçando a vida na Terra.

O que neste jogo vocês vão escrever junto deve ser uma *carta* muito simples. Uma carta que crianças, jovens e outras pessoas compreendam sem dificuldade. Uma carta que lembrasse em "dez artigos", ou um pouco mais, como a nossa Terra poderia ser reverdecida e repovoada de VIDA de novo.

Uma carta que dissesse como tudo o que é vivo e comparte conosco um mesmo "Mundo da Vida", deveria ter os seu direitos protegidos e preservados. E como nós, os "seres humanos", deveríamos aprender a conviver em paz e harmonia entre nós e com tudo o que existe de vivo na *Terra*.

Uma carta que a partir de nossas idéias, aponte como as pessoas poderiam se unir para fazer tudo o que souberem, sentirem e puderem para acabar com as guerras, com a fome e com tudo o que impede todas as pessoas de serem livres, de serem mais solidárias, de serem mais amorosas umas com as outras e com tudo o que existe de verde e vivo entre nós e ao redor de nossas vidas.

E como fazer esta *carta*? Vocês se lembram do **JOGO DAS PALAVRAS-SEMENTE**? Pois o nosso **JOGO DA CARTA DA TERRA** é parecido com ele.

E ele se divide em três partes:

1. começo do jogo

2. meio do jogo

3. final do jogo

1. Começo do jogo

O **JOGO DA CARTA DA TERRA** começa com “cada um na sua”. Ou seja, começa com cada participante fazendo sozinho (mesmo que junto com outras pessoas) a sua parte de "começo do jogo".

Cada participante deve ter nas mãos uma folha de papel em branco. Não precisa ser agora uma folha de cartolina. Vocês conhecem a figura da *Rosa dos Ventos*? Pois então desenhem uma bem simples na sua folha de papel. Ela é feita com duas cruzeiras iguais que se cruzam. Assim, cruzando duas linhas que se cruzam você terá uma *Rosa dos Ventos* apontando para oito direções. Aprendemos na escola que elas apontam para os "pontos cardeais" (como o Sul) e para os "pontos colaterais" (como o Sudeste). A figura não deve ocupar toda a folha, pois vocês irão escrever palavras nela, uma na ponta de cada direção da nossa *Rosa dos Ventos*.

Desenho: uma Rosa dos Ventos feita apenas com linhas que se cruzam e apontam oito direções

Para começar o jogo cada participante imagine o seguinte. Procure pensar quais seriam as 8 palavras que, sem precisar pensar muito, você lembraria de repente, se você fosse uma das pessoas convidadas a escrever uma outra ***CARTA DA TERRA***.

Se você quiser, pode voltar nas últimas páginas deste jogo (ou nas cópias que fizeram para jogar o jogo) e passar de novo os olhos em partes, ou mesmo ler por inteiro de novo (e depressa agora) a ***CARTA DA TERRA***. Mas na hora de escrever você não precisa repetir as palavras que estão escritas lá. No entanto, se você quiser também pode. ***Atenção!*** Não é preciso pensar muito a fundo. Basta usar a imaginação e deixar que algumas palavras apareçam por conta delas na sua lembrança.

Por exemplo, para escrever sobre como a ***Terra*** é a nossa casa comum e como nós devemos nos preocupar em cuidar dela com zelo e carinho, podemos nos lembrar dessas palavras:

TERRA

CASA

UNIVERSO

ÚNICA

CUIDADO

CARINHO

VIDA

PERIGO

Alguém podem lembrar palavras mais complicadas:

ECOLOGIA

SUSTENTABILIDADE

SINTONIA

SENSIBILIDADE

ABUNDÂNCIA

Ora, colocando essas oito palavras em volta de sua *Rosa dos Ventos* nosso desenho poderia ficar assim:

desenho: uma simples de uma rosa dos ventos formada apenas de oito linhas que se cruzam, com cada algumas das palavras acima escritas em cada uma das pontas.

Este jogo funciona melhor se tiver uma pessoa coordenando. Assim o tempo para cada participante pensar as suas 8 palavras, pode ser de apenas 5 minutos. Mas se houver gente precisando de mais tempo, o tempo pode ser estendido por mais alguns minutos.

Quando este primeiro desafio tiver sido resolvido, cada participante terá oito palavras lembradas ou imaginadas, escritas nas pontas de sua *Rosa dos Ventos*.

Agora vem um segundo passo.

Ainda em silêncio e “cada um na sua”, vocês vão pensar o seguinte: Qual seria a frase, qual seria a idéia, qual a seria mensagem que eu gostaria de escrever para compor uma nova **CARTA DA TERRA**, usando para escrever ela, as minhas oito palavras? Usando todas as minhas oito palavras e mais aquelas que eu precisar para juntar as minhas palavras umas com as outras e conseguir escrever um parágrafo completo com uma idéia simples e clara.

O que vocês vão escrever agora será uma idéia, uma sugestão, recomendação, um apelo, um preceito, um artigo, ou seja lá o que for. Algo que vocês imaginam sendo escrito para ser lido por outras pessoas. Assim, com aquelas oito palavras, vejam como poderia ser um artigo de nossa carta:

Artigo primeiro

*Em todo o **Universo**, por enquanto a **Terra** é a nossa **única casa**. Vivemos nela e só contamos com ela para viver. Por causa do que os homens têm feito com ela, a **Terra** está em **perigo**. Devemos aprender a mudar a nossa maneira de lidar com a nossa **casa**, o Planeta **Terra**. Devemos aprender cuidar dela com **carinho**. Devemos fazer assim, em nome da **Vida**, e em nosso nome também.*

*Devemos aprender a tratar a Terra com o **cuidado** que ela merece, pois todo o que temos vem dela.*

Acho que deu para sentir que foi preciso ocupar também várias outras palavras - principalmente alguns verbos - para a gente conseguir escrever uma frase que ocupe as oito palavras escolhidas em nosso exemplo. E para construir um “belo parágrafo”. Todas as 8 palavras escolhidas estão no nosso primeiro artigo, junto com outras. E é bem possível que algumas palavras aparecem mais de uma vez, como a palavra *casa*, Por exemplo.

Muito bem. Quando cada pessoa da turma de jogadores-criadores conseguir escrever as suas 8 palavras e conseguir formar a sua frase-artigo, termina a primeira parte de nosso **JOGO DA CARTA DA TERRA**.

E então começa a segunda parte. E ela se chama:

2. O meio de jogo

Daqui para a frente todo o trabalho vai ser realizado em equipe. Pois aqui termina a parte do jogo em silêncio e com “cada um na sua”.

Assim, daqui em diante o *jogo-de-criar-uma-carta-para-as-pessoas-do-mundo-inteiro* vai ser continuado com todos os participantes construindo alguma coisa juntos.

Se for grupo pequeno de até uns 8 participantes, todo mundo que está jogando pode formar uma equipe só. Se for uma turma maior, por exemplo, umas 18 ou 20 pessoas, então podem ser formados quatro grupos com cinco ou seis participantes em cada um.

A *equipe-de-todo-mundo*, ou os grupos, podem jogar-trabalhar em volta de uma mesa, ou mesmo sentadas no chão, como em todos os jogos deste livro.

E como é que começa esta parte do nosso jogo?

Ela começa com cada um lendo para os outros as suas oito palavras. Quando um dos jogadores acaba, logo um outro começa. E vai indo assim por diante até o final.

Depois de todo mundo haver lido as palavras que escolheu e depois de haver mostrado a sua *Rosa dos Ventos* para os outros participantes todo mundo começa a trocar idéias sobre as palavras escolhidas. E este é um momento de se aprender a dialogar. A defender o seu ponto de vista, mas também a ceder e a acatar outras idéias; Idéias porventura melhores, ou que sejam a... "vontade da maioria". Sim, porque esta "troca de idéias" sobre as palavras escolhidas por cada participante deve chegar num momento de "comum acordo". Isso mesmo!

Essa é a hora de saber ouvir o outro. De aprender a dialogar. De saber dar a todos da equipe e a cada pessoa o seu tempo de falar... e de ouvir. O seu tempo de ela dizer o que ela quiser. De ela apresentar as suas palavras e defender porque cada uma delas deve ficar na "lista final da equipe". E de depois calar e ouvir com toda a atenção o que uma outra pessoa tem a dizer.

Desenho: as pessoas ao redor de um círculo, com os seus papéis diante delas. E uma das pessoas apontando com a mão a sua folha, e falando a todas as outras do círculo.

Que cada participante tenha o seu direito de ser ouvido com toda a atenção. Esta é a hora de saber serenamente convencer os outros do valor das "minhas idéias". Mas de fazer isso sem querer impor "a minha vontade" aos outros.

O jogo é bom quando cada um sabe ouvir com atenção. E sabe também falar com serenidade. E este pode ser o momento de se aprender um pouco mais a "se colocar do ponto de vista de outra pessoa". De pensar com ela, e até como ela, por um momento que seja. Esta é a hora de reconhecer que de vez em quando os outros podem ter tido uma idéia melhor do que a "minha". Por que não?

E por que aprender a "negociar numa boa"? A ouvir, dialogar, acatar e ceder? Porque de *todas as palavras* escolhidas pelos participantes da equipe vão ter que ser escolhidas "em comum acordo" apenas *16 palavras*. Quando este momento do jogo começar, em volta da mesa, ou do círculo no chão, vão aparecer muito mais de *16 palavras*. Claro!

Vejam bem! Se forem 6 participantes de um grupo, e cada um entrar com 8 palavras escolhidas, serão $6 \times 8 = 48$ palavras. Então as pessoas do grupo vão ter que "deixar de lado" 32 palavras, não é mesmo? É bem verdade que algumas palavras "deixadas" podem aparecer repetidas, pois elas podem ter sido lembradas e escritas terão sido escolhidas por duas, por 3 ou mesmo 4 pessoas do grupo. Mas, de qualquer maneira, várias palavras terão que ser abandonadas em favor das 16 que o grupo escolher.

Muito bem! Depois de chegarem a um acordo, desenhem numa boa folha de cartolina uma *Rosa dos Ventos* agora com 16 pontas (com os pontos sub-colaterais da bússola também, como o *Sul sudoeste*) e escrevam em cada ponta uma palavra selecionada de comum acordo depois do debate.

Lembro aqui que se os participantes forem até umas 8 pessoas, o JOGO DA CARTA DA TERRA pode ser jogado com uma equipe só. Se ele for maior, se até envolver toda uma "turma de estudantes", ela deve ser dividida em 2, 3 ou mais grupos de entre 5 e 8 pessoas no máximo cada. Lembraram?

Atenção! Se o jogo estiver sendo jogado por uma turma grande e ela tiver sido dividida em 2, 4 ou mais grupos, depois que todos concluíram o seu trabalho, os grupos então se reúnem em uma "grande equipe". Um representante de cada grupo mostra para os outros a sua *Rosa dos Ventos Coletiva*. E ela depois pode até ser colocada em uma parede. Terminada a leitura, vejam que uma nova *Rosa dos Ventos de todo mundo* pode ser construída.

Como? Muito fácil! Apenas com a escolha das 16 palavras que aparecerem mais vezes repetidas nas *Rosas dos Ventos de cada grupo*. Se a turma foi

dividida em 3 grupos, uma palavra pode no máximo aparecer 3 vezes. Uma na *Rosa dos Ventos de cada grupo*. Escolham e escrevam em uma nova *Rosa dos Ventos* desenhada em uma cartolina, as palavras que apareceram 3 vezes.

Depois as que apareceram duas vezes. Se ainda não deu para obter as 16 palavras que mais apareceram, conversem entre todos e completem com uma escolha votada as outras palavras. Assim se completará uma *Rosa dos Ventos de toda a turma*.

Ela pode ser também artisticamente desenhada (a cores, se possível) e colocada junto com as outras no chão ao redor do círculo "de todo o mundo", ou em uma parede.

Desenho: uma rosa dos ventos com 16 pontas com uma palavra entre as escritas acima, ou mesmo outras, em cada ponta.

3. O final do jogo

Bom, agora vamos sair das *rosas dos ventos* para a construção de um nossa: ***NOVA CARTA DA TERRA***.

Ainda na equipe única, ou nos grupos em que uma turma maior se dividiu, logo depois de concluída a *Rosa dos Ventos do grupo*, os participantes agora vão ler para as outras pessoas do grupo os *parágrafos* com os *princípios*, as *idéias*, as *sugestões*, etc. que cada uma escreveu com as suas 8 palavras e outras mais de livre escolha.

Cada pessoa da equipe lê devagar para as o que ela inventou e escreveu na folha de papel. Todos os outros participantes ouvem com muita atenção. Quem tiver alguma dúvida pode perguntar a quem acabou de ler. Por que é que ela escolheu “isto ou aquilo” para a frase-artigo que escreveu para a ***CARTA DA TERRA***.

E então as pessoas do grupo devem trocar idéias, procurando explicar os motivos de sua escolha. Ou então respondendo a alguém que talvez não tenha entendido "o sentido do que você escreveu".

Muito bem. Em seguida o grupo vai trabalhar como uma equipe - do mesmo modo como acontece quando são escritos os "grandes manifestos". A idéia é ordenar as contribuições de todos de tal maneira que haja uma ordem boa na seqüência das frases. E que sejam modificadas as idéias escritas que por acaso ficarem "muito parecidas". O que muito bem pode acontecer. E todas idéias propostas podem ser melhoradas com as sugestões de outras pessoas participantes.

Se for um grupo de apenas 5 pessoas, um bom trabalho de equipe seria o de ampliar as contribuições que tiverem sido colocadas "em volta da mesa". Assim, das 5 idéias originais podem sair mais 5, ou mais 7, totalizando 12. E todas elas seriam ainda trabalhadas de tal maneira que ao final a equipe saísse com a sua **NOVA CARTA DA TERRA**.

De novo este é um momento de abertura de um novo diálogo. E ele é agora mais importante do que antes. Pode ser que cada um queira ver a sua idéia colocada dentro da **CARTA DA TERRA** do mesmo jeito como você pensou, criou e escreveu. Pode ser que outras pessoas queiram "entrar em sua sugestão", para modificar, para acrescentar, para suprimir alguma coisa. Muito bem! Troquem idéias. Defendam pontos de vista. Dialoguem, afinal!

Mas conversem sabendo que se cada participante tentar apenas convencer os outros, cada um vai ficar preocupado somente em "impor as suas idéias" sem se preocupar em ouvir outras palavras, outras idéias, outras recomendações. É então o momento em que eu "estou dentro de um grupo", mas preso apenas ao que eu penso e defendo como "o melhor".

E será triste e pouco criativo se cada um vai "ficar na sua", sem "se abrir aos outros". E é bem possível que a equipe não vá conseguir chegar a lugar algum.

Assim, o nosso *solidário jogo-de-cooperação* pode acabar virando mais um *joguinho-de-competição*... como já existem tantos por aí.

Talvez o melhor seja começar esta parte com uma boa conversa sobre: “como é a **NOVA CARTA DA VIDA** que nós queremos escrever juntos?” Ou, então: “qual a melhor ordem dos artigos, para ela ficar bem bonita, bem boa de ser lida e bem fácil de ser compreendida por outras pessoas, de crianças a adultos?”

Quando tudo o que foi criado e colocado por escrito tiver sido lido, estiver conhecido e tiver passado, junto com outras frases, idéias, recomendações, princípios, preceitos de amor pela Vida e de cuidado com o Planeta Terra, chega o momento de se começar a construir um acordo final.

E ele envolve algumas idéias sobre como construir uma **NOVA CARTA DA TERRA**. Aquilo que a equipe considerar que já está bom do jeito como foi escrito, pode ir indo para a *carta*. Aos poucos vocês estarão construindo a *carta com os seus*: “artigo primeiro”, “artigo segundo”, “artigo nono”; ou com o “primeiro princípios”, o “segundo princípio” e assim por diante.

Feito isto, agora o trabalho da equipe é retomar as outras idéias escritas e que ainda ficaram de fora, e tentar melhorar cada uma delas.

Isto pode ser feito a partir do próprio autor ou da própria autora de cada escrito. Como eu lembrei antes, vocês podem aproximar idéias "boladas" por duas ou três pessoas da equipe, e que sendo parecidas poderiam virar uma frase só, bem acabada, clara e bonita. Ela irá ser um novo “artigo” ou “princípio” da *carta*. “Em equipe” é a melhor maneira de se fazer alguma coisa nos jogos... e na vida.

Assim, passo a passo, palavra a palavra, conversa a conversa, quando a equipe conseguiu escrever, uma debaixo da outra as suas 10 ou mais frases-artigos, ou frases-princípios da **CARTA DA TERRA**, ela está quase pronta e o nosso jogo pode quase acabar.

Mas, se houver uma turma maior e as pessoas participantes quiserem demorar um pouco mais, para construir como resultado do nosso jogo alguma coisa mais completa e aprofundada, o jogo pode continuar assim:

Se forem duas, 3 ou mais equipes de uma turma de 18, 20 ou mesmo 30 participantes, quando o trabalho de cada grupo estiver finalizado, todo mundo se reúne em um círculo bem maior, como vimos já.

Então uma pessoa escolhida em cada equipe lê para as pessoas das outras equipes a **CARTA DA TERRA** do seu grupo. Assim, se forem 4 equipes com 5 pessoas, depois que cada representante de cada grupo tiver lido a sua *carta*, a turma inteira pode entrar em uma conversa final sobre as 4. Não se trata de comparar e nem de estabelecer "CARTAS DA TERRA melhores" e "piores". Cada uma é uma e vale pelo trabalho feito pelo seu grupo.

E o **JOGO DA CARTA DA TERRA** pode então parar por aí.

Prontas as "nossas cartas" elas podem ser escritas entre cores e desenhos, e colocadas em uma parede qualquer por algum tempo. Se quiserem, podem entrar em alguma "rede social" e enviar para "o mundo inteiro" as **CARTAS DA TERRA** que vocês criaram.

Desenho: um menino e uma menina colando numa parede uma cartolina com o título A NOSSA CARTA DA TERRA, e algumas linha que podem ser rabiscos sugerindo frases e parágrafos.

Mas se a turma quiser, o jogo pode se estender um pouco mais ainda.

E esta escolha vai fazer com que o nosso jogo dure bastante mais tempo. Pode acontecer mesmo de ele durar um dia inteiro ou até mais. Por que não?

E o que vai acontecer então?

Agora, depois de lidas, apresentadas e conhecidas as *cartas* que cada grupo criou, a turma toda pode dar sugestões, acrescentar alguma coisa, fazer comentários e assim por diante. Até aí tudo é como nós já sabemos.

Mas agora tem uma diferença. E ela não é pequena!

Porque depois de lidas e ouvidas por todos, “todo mundo reunido” vai trocar idéias e vai “negociar sentidos” para escrever uma única *CARTA DA TERRA* que represente o pensamento de "toda a turma".

Se forem 4 equipes e cada uma apresentou uma “carta” com 10 princípios ou artigos, então vão ser inicialmente 40 artigos reunidos. Vocês já pensaram nisso? Pode ser que haja mesmo alguns bem parecidos uns com os outros. Ótimo.

A “turma toda” pode então escolher uma "comissão" composta por duas pessoas de cada um dos grupos. E esta comissão terá um tempo (e não pode ser pequeno) para trabalhar o conjunto de tudo o que foi escrito.

Para escolher e ordenar o que comporia uma boa e bela *CARTA DA TERRA*. Para criar uma "versão final" da *carta* a partir do trabalho iniciado com "cada um na sua".

Ora, quando este trabalho estiver terminado, esta "versão final", do mesmo modo, pode ser escrita, ilustrada, decorada e apresentada à turma toda para uma leitura completa. E para uma democrática aprovação final.

Quando vocês aprenderem a jogar este jogo um tanto mais difícil, terão aprendido a pensar a sós e, depois, com outras pessoas. E estarão aprendendo um pouco mais sobre como criar e escrever com as suas palavras e com as suas idéias uma *carta* que bem poderia ser conhecida por muita gente.

Experimentem fazer isto com as pessoas de sua casa. Com seus amigos de rua, de escola, ou mesmo de... facebook.

Bom, agora vejam nas linhas abaixo a *CARTA DA TERRA*, tal como ela como ela é conhecida em todo o mundo.

E vejam que logo depois está escrita aqui a *DECLARAÇÃO DOS DIREITOS DO ANIMAIS*.

Como eu escrevi muitas linhas acima, vocês podem encontrar em livros, revistas e até pela internet, uma quantidade muito grande de *cartas*, de *declarações* e de *manifestos*.

E se quiserem podem jogar o mesmo jogo com foco sobre: a água, as crianças, os povos indígenas, a paz no mundo, os animais, as plantas. A Vida, enfim, tal como ela existe em nós e por toda a parte, em todos os seres que compartilhem a vida conosco, aqui nesta casa e nave em que viajamos pelo Universo.

A CARTA DA TERRA²

PREÂMBULO

No nosso diverso mas crescente mundo interdependente, é urgente que nós, os povos da Terra, declaremos nossa responsabilidade uns aos outros, com a grande família da vida e com as gerações futuras. Somos uma só família humana e uma só comunidade terrestre com um destino comum.

A humanidade é parte de um vasto universo evolutivo. A Terra, nosso lar, está viva com uma comunidade de vida única. O bem-estar dos povos e da biosfera depende da preservação do ar limpo, das águas puras, dos solos férteis, uma rica variedade de plantas, animais e ecossistemas. O meio ambiente global com seus recursos finitos é uma preocupação comum primordial a toda a humanidade. A proteção da vitalidade, diversidade e beleza da Terra é um dever sagrado.

A comunidade terrestre encontra-se em um momento decisivo. Com a ciência e a tecnologia chegaram grandes benefícios, mas também grandes prejuízos. Os padrões dominantes de produção e consumo estão alterando o clima, degradando o meio ambiente, esgotando os recursos e causando a extinção massiva das espécies. Um aumento dramático da população tem incrementado as pressões sobre os sistemas ecológicos e sobrecarregado os sistemas sociais. A injustiça, a pobreza, a ignorância, a corrupção, o crime e a violência e os conflitos armados

2 De fato existem alguns sites fáceis de acessar que trazem uma enorme coleção de documentos como a **CARTA DA TERRA**. São documentos, cartas, manifestos sobre os direitos das pessoas humanas, das mulheres, dos povos indígenas, dos animais, das plantas. São manifestos em nome da PA e do entendimento entre os povos e assim por diante. Existem muitos documentos que são escritos durante alguma grande reunião internacional, como foi o caso da Rio-92, a importante reunião internacional sobre o meio ambiente e a salvaguarda da Terra. Procurem, vocês acharão!

aprofundam o sofrimento do mundo. São necessárias mudanças fundamentais nas nossas atitudes, valores e estilos de vida.

A escolha é nossa: cuidar da Terra e uns aos outros, ou participar da destruição de nós mesmos e da diversidade da vida.

À medida que se desenvolve uma civilização global, podemos escolher edificar um mundo verdadeiramente democrático, garantindo o cumprimento da lei e os direitos humanos de todas as mulheres, homens, meninas e meninos. Podemos respeitar a integridade de diferentes culturas. Podemos tratar a Terra com respeito, rejeitando a idéia de que a natureza é somente um conjunto de recursos a serem utilizados. Podemos perceber que nossos problemas sociais, econômicos, ambientais e espirituais encontram-se interligados e cooperar no desenvolvimento de estratégias integradas para solucioná-los. Podemos decidir equilibrar e harmonizar os interesses individuais com o bem comum, a liberdade com a responsabilidade, a diversidade com a unidade, os objetivos a curto prazo com as metas a longo prazo, o progresso econômico com o florescimento dos sistemas ecológicos.

Para realizar estas aspirações, devemos reconhecer que no desenvolvimento humano não se trata unicamente de Ter mais, senão também de ser mais. Os desafios que a humanidade está enfrentando só podem ser superados se todas as pessoas adquirirem consciência de sua interdependência global, se identificarem elas mesmas com um mundo mais amplo e decidirem viver de acordo com responsabilidade universal. O espírito de solidariedade humana e de afinidade com toda a vida será fortalecido se vivermos com reverência às fontes de nosso ser, com gratidão pelo presente da vida e com humildade com respeito ao lugar que ocupa o ser humano na ordem mais extensa das coisas.

Tendo refletido sobre estas considerações, reconhecemos a urgente necessidade de uma visão compartilhada de valores básicos que proporcionará o fundamento ético para uma comunidade mundial emergente. Nós, portanto, afirmamos os seguintes princípios para o desenvolvimento sustentável. Comprometemo-nos como indivíduos, organizações, empresas de negócios, comunidades e nações a implementar estes princípios inter-relacionados e criar uma sociedade global em apoio ao seu cumprimento.

Juntos, com esperança, comprometemo-nos a:

I. PRINCÍPIOS GERAIS

1. Respeitar a Terra e a Vida, reconhecendo a interdependência e o valor intrínseco de todos os seres; afirmando o respeito à dignidade inerente de toda pessoa e fé no potencial intelectual, espiritual e ético da humanidade.

2. Cuidar a Comunidade da Vida em toda a sua diversidade, aceitando que a responsabilidade para com a Terra é compartilhada por todos; afirmando que esta responsabilidade comum toma diferentes formas para indivíduos, grupos e nações, dependendo de sua contribuição aos problemas existentes e dos recursos.

3. Esforçar-se por edificar sociedades livres, justas, participativas, sustentáveis e pacíficas, afirmando que a liberdade, o conhecimento e o poder coadjuvam responsabilidade e necessidade de auto-restrição moral; reconhecendo que as verdadeiras medidas do progresso são um nível decente de vida para todos e a qualidade das relações entre as pessoas com a natureza.

4. Garantir a abundância e a beleza da Terra para as gerações atuais e futuras, aceitando o desafio perante cada geração de conservar, melhorar e ampliar sua herança natural e cultural, e transmiti-la a salvo às gerações futuras; reconhecendo que os benefícios e responsabilidades sobre o cuidado da Terra devem ser justamente compartilhados entre as atuais e futuras gerações.

II. INTEGRIDADE ECOLÓGICA

5. Proteger e restaurar a integridade dos sistemas ecológicos da Terra, com especial preocupação pela diversidade biológica e pelos processos naturais que sustentam e renovam a vida.

6. Prevenir o dano ao ambiente, como o melhor método de proteção ecológica, e, quando o conhecimento for limitado, tomar a senda da prudência,

7. Tratar todos os seres vivos com compaixão e protegê-los de crueldade e de destruição desnecessária.

III. UMA ORDEM ECONÔMICA JUSTA E SUSTENTÁVEL

8. Adotar padrões de consumo, produção e reprodução que respeitem, e protejam as capacidades regenerativas da Terra, os direitos humanos e o bem-estar comunitário.

9. Garantir que as atividades econômicas apóiem e promovam o desenvolvimento humano de forma eqüitativa e sustentável.

10. Erradicar a pobreza como um imperativo ético, social, econômico e ecológico.

11. Honrar e defender o direito de toda pessoa, sem discriminação, a um ambiente que favoreça sua dignidade, saúde corporal e bem estar espiritual.

12. Favorecer, em nível mundial, o estudo cooperativo dos sistemas ecológicos, a disseminação e aplicação do conhecimento e o desenvolvimento, adoção e transferência de tecnologias limpas.

IV. DEMOCRACIA E PAZ

13. Estabelecer o acesso à informação, à participação inclusiva na tomada de decisões, e transparência, credibilidade e responsabilidade no exercício do governo.

14. Afirmar e promover a igualdade de gênero como pré-requisito do.

15. Criar com o conhecimento os valores e as habilidades necessárias para forjar comunidades justas e disponíveis a fim de que sejam parte integral da educação formal e da aprendizagem ao longo da vida de todos.

16. Criar uma cultura de paz e cooperação.

17 Procurar a sabedoria e a paz interior;

18. Praticar a não-violência, implementar estratégias integrais para prevenir conflitos e a violência, utilizar a resolução colaborativa de problemas para manejar e resolver conflitos;

19. Ensinar a tolerância e o perdão, promover o diálogo e a colaboração intercultural e interreligiosa;

20. Eliminar as armas de destruição massiva, promover o desarmamento, proteger o ambiente contra os danos severos causados

pelas atividades militares e converter os recursos militares para propósitos pacíficos;

21 Reconhecer que a paz é a integridade criada por relações equilibradas e harmônicas consigo mesmo, com outras pessoas, com outras culturas, como outras vidas, com a Terra e com o grande todo do qual somos parte.

UM NOVO COMEÇO

Como nunca antes na história da humanidade, o destino comum nos chama a redefinir nossas prioridades e a buscar um novo começo. Tal reação é a promessa destes princípios da Carta da Terra, os quais são o resultado de um diálogo a nível mundial à procura de um fundamento comum e valores compartilhados. O cumprimento desta promessa depende da ampliação e aprofundamento do diálogo global. Requer uma mudança interior – uma mudança no coração e na mente. Requer que tomemos ações decisivas para adotar, aplicar e desenvolver a visão da Carta da Terra local, nacional, regional e globalmente. Diferentes culturas e comunidades encontrarão suas próprias e distintas formas de expressar a visão e teremos muito que aprender uns com os outros.

Todo indivíduo, família, organização, corporação e governo têm um papel crítico a desempenhar. Os jovens são os atores fundamentais para a mudança. Deve-se forjar sociedades em todos os níveis. Nossos melhores pensamentos e ações surgirão da integração do conhecimento com amor e compaixão.

Para construir uma comunidade global sustentável, as nações do Mundo devem renovar seu compromisso com as Nações Unidas, e desenvolver e implementar os princípios da Carta da Terra mediante negociação para adotar um documento de caráter vinculador baseado na Minuta do Convênio Internacional sobre Meio Ambiente e Desenvolvimento da UICN.

A adoção do Convênio promoverá às normas jurídicas, às políticas ambientais de desenvolvimento sustentável um marco de referência legal integrado.

Podemos, se é a nossa vontade, aproveitar as possibilidades criativas diante de nós e inaugurar uma era de renovada esperança.

Que o nosso tempo seja lembrado pelo despertar de uma nova referência à vida, por um compromisso firme de restauração da integridade ecológica da Terra, pelo avivamento da luta pela justiça e pelo outorgamento de poder aos povos, pelo cumprimento dos

compromissos de cooperação na resolução dos problemas globais, pelo manejo pacífico da mudança e pela jubilosa celebração da Vida.

Teremos êxito porque devemos fazê-lo!

DECLARAÇÃO UNIVERSAL DOS DIREITOS DO ANIMAL

PREÂMBULO

Considerando-se que todo o animal tem direitos e que o de outras espécies animais constitui o fundamento da coexistência das espécies do mundo;

Considerando-se que genocídios são perpetrados pelo homem, e que outros ainda podem ocorrer;

Considerando-se que o respeito aos animais por parte do homem está ligado ao respeito dos homens entre si mesmos;

Considerando-se, finalmente, que a Educação deve ensinar desde a infância a observar, compreender e respeitar os animais,

PROCLAMA-SE:

artigo primeiro

Todos os animais nascem iguais diante da vida e têm o mesmo direito à existência.

artigo segundo

1. Cada animal tem direito ao respeito;

2. O homem – enquanto espécie animal – não pode atribuir-se o direito de exterminar os outros animais ou de explorá-los, violando este direito. Mas tem o dever de colocar sua consciência a serviço dos outros animais;

3. Todo animal tem direito à consideração, à cura e à proteção do homem.

artigo terceiro

4. Nenhum animal deverá ser submetido a maltratos ou atos cruéis;

5. Se a morte de um animal se faz necessária, que seja instantânea, sem dor, sem angústia.

artigo quarto

6. *Todo o animal que pertence a uma espécie selvagem tem o direito de viver livre em seu ambiente natural terrestre, aéreo ou aquático, e tem o direito de viver e crescer segundo o ritmo e as condições de vida e de liberdade que sejam próprias dessa espécie;*
7. *A privação de liberdade, ainda que para fins educativos, é contrária a este direito.*

artigo quinto

8. *Todo animal pertencente a uma espécie que viva habitualmente no ambiente do homem, tem direito de viver e crescer segundo o ritmo e as condições de vida e de liberdade que sejam próprias dessa espécie;*
9. *Todas as modificações desse ritmo e dessas condições impostas pelo homem para fins mercantis é contrária a este direito.*

artigo sexto

10. *Todo animal que o homem escolhe para companheiro tem direito a uma duração de vida consoante com a sua natural longevidade;*
11. *O abandono de um animal é um ato cruel e degradante.*

artigo sétimo

12. *Todo animal que trabalha tem o direito a uma razoável limitação tanto do tempo quanto da intensidade desse trabalho, como também a uma alimentação adequada e necessário repouso.*

artigo oitavo

13. *A experimentação animal que implica sofrimento físico e psíquico é incompatível com os direitos do animal, quer seja uma experiência médica, científica, comercial ou outras quaisquer;*
14. *As técnicas substitutivas devem ser desenvolvidas e utilizadas.*

artigo nono

15. *No caso de o animal ser criado para servir de alimentação, deve ser nutrido, alojado, transportado e morto sem que se lhe cause ansiedade ou dor.*

artigo décimo

16. *Nenhum animal deve ser usado para divertimento do homem;*
17. *A exibição dos animais e os espetáculos que utilizam animais são incompatíveis com a dignidade do animal.*

artigo décimo primeiro

18. O ato que resulte na morte desnecessária de um animal é um biocídio, ou seja, um delito contra a vida.

artigo décimo segundo

19. Todo ato que resulte na morte de um grande número de animais selvagens é um genocídio, ou seja, um delito contra a espécie;

20. O aniquilamento e a destruição do ambiente natural resultam no genocídio.

artigo décimo terceiro

21. O animal morto deve ser tratado com respeito;

22. As cenas de violência de que os animais são vítimas devem ser proibidas no cinema e na televisão, a menos que tenham como fim mostrar um atentado contra os direitos do animais.

artigo décimo quarto

23. As associações de proteção aos animais devem ser representadas em nível de governo;

24. Os direitos do animal devem ser defendidos por leis, como os direitos do homem.

terceiro jogo
QUEM SOU EU? QUEM SOMOS NÓS?

Desenho No segundo jogo vocês viveram na verdade um jogo-trabalho individual e coletivo que tinha a ver com toda a *Vida* de toda a *Terra*.

Este nosso terceiro jogo é bem diferente. Ele é jogado para a gente brincar-de-aprender um pouco mais sobre *eu-mesmo*, sobre os *outros-eus* e sobre os *outros-que-nao-eu*.

Todo mundo sabe quem é. Ou pelo menos pensa que sabe! Pelo menos sabe que pensa. Será mesmo assim? Este é um dos grandes mistérios da vida das pessoas, não é mesmo? Nós vamos crescendo e passando de criança a adolescente, de adolescente a jovem, de jovem a adulto, e pensamos que sabemos cada vez mais sobre nós mesmos. Mas, será que acontece mesmo assim? Ou será que sempre falta muita coisa a saber e a aprender sobre nós e a nossa vida? E sobre os outros e a vida deles.

De qualquer maneira, o que nós sabemos é que cada pessoa é parecida com outras, pois somos todas e todos mais ou menos iguais, e por isso podemos nos entender. Somos todos de uma mesma família: a dos seres humanos. Ou, como nos batizaram os cientistas, somos: *homo sapiens sapiens*.

Mas, somos também diferentes. Cada pessoa é única, mesmo que seja muito parecida com outra pessoas. Mesmo que tenha uma irmã gêmea! Sendo semelhantes, como seres humanos, somos diferentes, como a pessoa única que entre todas cada um de nós é.

Você precisa se esforçar muito para ser um alguém "original", para ser alguém "muito diferente", "original", "esquisito", "genial", etc... o que às vezes dá um trabalho danando! Porque sendo quem é, e sendo como você é, você já é bastante original. Já é semelhante a muitos e é diferente de todos.

E este um novo jogo: *QUEM SOU EU? QUEM SOMOS NÓS?* para é para jogando vocês pensarem a sós, e também juntas e juntos, quem somos nós

em nossas diferenças. Quem sou eu? Quem eu sou? Como eu sou? Quem eu acho que sou? Como eu penso que sou? Quem eu imagino que sou?

: um menino de pé e de frente, com um ar de espanto, e uma poção de pontos de interrogação em cima da cabeça dele.

Quem e como eu sou quando estou sozinho? Quando estou entre meus irmãos? Quando estou em um grupo de amigos? Quem sou eu, e como eu sou, quando estou em minha turma da escola ou no meu time de futebol? Quando eu estou neste ou naquele lugar, vivendo isto ou aquilo com esta ou aquela “gente”?

Como as outras pessoas me vêem? Como me pensam? E eu? Como eu vejo, penso e imagino as pessoas com quem convivo de perto ou de longe, todos os dias, de vez em quando ou quase nunca?

Afinal, quem sou eu? Quem são os meus-outros? Quem somos nós?

Ora, sendo bem parecido com os outros jogos - os que já vieram e os que vêm por aí - este *jogo* se divide em três momentos:

primeiro momento - construindo o jogo todos juntos

segundo momento - construindo quem sou eu

terceiro Momento - aprendendo quem eu sou através dos outros

quarto momento - somos iguais, somos diferentes

Primeiro momento: construindo o jogo, todos juntos

Este momento do jogo é muito fácil e não demora muito.

Vocês conhecem bem as cartas de um baralho, não? No primeiro jogo já trabalhamos com umas *fichas* "do tamanho de cartas de baralho". Pois bem, agora é só pegar umas cartolinas e começar a recortar *fichas* mais ou menos do tamanho das cartas de um baralho.

E elas devem ser 10 fichas para cada pessoa que irá participar do **QUEM SOU EU? QUEM SOMOS NÓS?** E podem jogar de duas pessoas - o que é muito pouco - até 10 ou mesmo 12 pessoas. Mas quando forem mais de 8

peessoas o jogo demora um pouco mais. E pode até virar um "jogo de paciência"... o que não seria uma má idéia.

Se forem 4 pessoas jogando, serão então 40 fichas. Se forem 6 pessoas no jogo, serão 60 fichas. E assim por diante, claro!

Muito bem! Quando todas as fichas foram recortadas elas agora formam um monte único de "cartas de cartolina em branco".

E agora vem um momento importante.

Ele é assim: cada pessoa toma 10 fichas do monte. Então cada participante pode ir por uns momentos para um canto sossegado do lugar onde estiver. E então, a sós e "na sua", cada pessoa vai escrever em cada ficha uma palavra só ou algumas poucas palavras.

Uma palavra seria, por exemplo: *PENSATIVO*, ou *BRINCALHÃO*, ou *AGITADO*. Se forem mais palavras, pode-se escrever algo como: *AMIGO DOS BICHOS*, como *CHEIO DE SONHOS*, ou como *MUITO CURIOSO*.

São palavras ou grupos pequenos de palavras que cada participante do jogo acha que: "tem a ver comigo", "diz quem eu sou", "é o meu jeito de ser", "faz parte da minha maneira de viver", "é a minha cara", "é como eu sou". Ou então, de uma maneira um tanto mais complicada: "é uma característica de minha identidade".

Já que cada um vai escolher palavras que compõem o "quase-retrato de quem eu sou", as palavras escolhidas podem ser as mais livres possíveis. Assim, alguém que nasceu em Pernambuco pode escrever em uma das fichas *PERNAMBUCANO*. Quem gosta muito de comer pode escrever *COMILÃO*. Quem gosta de estudar e estuda muito *ESTUDIOSO*. Quem acha que é uma pessoa transparente e confiável pode escrever *SINCERO*. Quem acha que tem muito medo, pode escrever *MEDROSO*. Mas também pode escrever *CUIDADOSO COM A VIDA*.

Quem acha que anda de bem com a vida pode escrever *FELIZ*, ou então, *DE BEM COM A VIDA*. Quem gosta muito de ler pode escrever: *LEITOR*, ou *AMANTE DOS LIVROS*. E assim por diante. Vejam estes exemplos:

CORINTIANO, ALTO E MAGRO, DESCONFIADO, CONFIANTE, CRISTÃO, BUDISTA, PENSADOR, BOM DE BOLA, TRANQUILO, PACIFISTA, AMIGO DOS ANIMAIS, ROQUEIRO, ALEGRE, TRANQUILO, FINO.

Assim, com clara e boa letra, boa para todo mundo ler sem problemas, cada participante escreve em 10 fichas 10 palavras ou pequenos conjuntos de palavras que desenhem um "retrato meu" por escrito. Ou então, o "retrato de mim mesmo que eu quero mostrar aos outros".

Desenho: uma menina sentada no chão com fichas diante dela, escrevendo a palavra: AMIGA, numa delas.

Quando todos tiverem acabado de escrever em 10 fichas as palavras que de uma maneira ou de outra fazem parte do seu "retrato falado" (ou "escrito"), acaba o primeiro momento do jogo.

E começa o:

Segundo momento - construindo quem eu sou

E este segundo momento começa com um desafio.

Cada um dos participantes do jogo vai ter que escolher apenas 5 das 10 fichas onde escreveu o que ele acha que descreve ou desenha com palavras o "meu eu", "meu jeito de ser" "a minha identidade"

Então, das minhas "10 características" escritas, uma em cada ficha, quais são as 5 que eu penso que dizem melhor "quem eu sou"? Ou então, "o que de mim eu gostaria de revelar aos outros"?

Ficam na reserva então as 5 características que acho que me retratam menos do que as outras 5 escolhidas! Então, cada um vai guardar na mão -

como se fossem as cartas de um jogo de baralho - as “5 mais”. E vai colocar num monte comum, colocado no meio da roda dos jogadores, as “5 menos”.

Vejam bem! Se forem 6 jogadores-participantes, vão ficar 30 fichas escritas... e viradas de cabeça pra baixo no “monte comum”. E vão 30 fichas nas mãos dos jogadores, 5 com cada participante.

Claro, já deu pra sentir que a metade das fichas com as palavras que “dizem-quem-é-você” está na sua mão. E a outra metade foi parar de cabeça pra baixo no *monte-comum*, junto com as metades das *fichas-com-palavras* dos outros participantes do jogo.

Agora é quando acontece mesmo o “jogo do jogo”.

Começando por qualquer um da "roda", cada participante tira do monte uma ficha. Cada um na sua vez, é claro! Ele tira a ficha do monte, olha e vê se ela por acaso é uma das 5 fichas que ele mesmo escreveu e colocou no *monte-de-todos*. Se for, muito bem. Ele recuperou uma das suas “*palavras-de-quem-sou-eu*”.

E se ele tirou uma palavra, outra escrita por um outro participante? Ora, se aconteceu isto - e isto vai acontecer mesmo - ele vai ler com atenção a palavra ou as palavras escritas ali. Vai sentir e vai pensar se ela também poderia de algum modo corresponder “numa boa” a uma característica sua. Pode ser até que alguma palavra escrita por outra pessoa "caiba melhor em mim" do que as que eu mesmo escrevi. E na hora não me lembrei dela!

Se você achar que "tem tudo a ver", guarde aquela ficha com você, junto com as outras em suas mãos.

Mas, **atenção!** Sempre que você ficar com uma ficha tirada do monte na mão, você vai ter que devolver ao monte uma outra carta que está na sua mão. É uma questão de escolha! E bem difícil! Você pode querer ficar com as suas mesmas *cartas-palavras*, ou pode trocar uma das que tem na sua mão por uma nova.

“Será que aquela que foi escrita por uma outra pessoa corresponde a “quem eu acho quem eu sou”, melhor do que a que eu mesmo escrevi? E mesmo que a carta tirada do monte seja uma das 10 "que eu mesmo escrevi", eu tenho que devolver aquela carta, ou uma outra da minha mão, ao *monte-de-todos*. Claro, se for este o caso vai ser difícil você querer trocar, pois já antes você tinha escolhido ficar na mão com as 5 que "tem mais a ver comigo". E colocou no monte-de-todos as que "tem menos a ver comigo". Eis um dilema a resolver. Resolva!

Se você achar que a carta retirada do monte "não tem nada a ver comigo", ou "tem muito pouco", então é fácil. Você pode fazer uma destas duas coisas.

1ª. Você pode devolver a ficha tirada do monte, colocando ela no outro monte, o das “*cartas viradas para cima*”, de modo que todos possam ver qual a carta;

2ª. Você pode mostrá-la a outros participantes. E se alguém achar que a palavra escrita nela tem algo bastante a ver com ele, com a sua maneira de ser, com o seu jeito de ser, ele então pode ficar com ela.

E, se ele escolher ficar com aquela ficha, ele vai devolver ao monte das cartas abertas qualquer uma das suas fichas-palavras. E como ele já escolheu uma ficha com uma palavra que ele acha que "ajuda a desenhar o perfil dele", quando chegar a vez dele naquela rodada, ele não joga. Claro! Pois ele já jogou antecipadamente, quando escolheu a carta apresentada por alguém ao seu lado

Atenção agora!

Quando o segundo participante da rodada for jogar, ele agora então terá duas escolhas a fazer. E vai ser assim daí em diante.

Ele pode pegar uma carta do primeiro monte, o das cartas “de cabeça pra baixo”... e torcer para que saia uma *ficha-palavra* que ele mesmo escreveu. Ou uma carta de uma outra pessoa, mais onde a palavra escrita "tem tudo a

ver comigo". E então ele fica com ela. E em seguida devolve para o monte das "*cartas viradas pra cima*" uma das suas cartas na mão.

Mas ele pode escolher tirar uma das cartas do segundo monte, o "*das cartas cabeça pra cima*". E neste caso ele não precisa tirar só a que "está em cima de todas". Ele pode folhear o monte, ver todas as cartas com as palavras que lá estão, e escolher uma delas. E, do mesmo modo, tendo escolhida uma, ele tem que devolver uma de suas cartas na mão para o "*monte das cartas abertas*".

E assim o jogo vai indo. Cada participante procura ir completando o desenho de "quem-sou-eu", recuperando as suas próprias fichas-palavras, ou aceitando fichas-palavras escritas por outros participantes. Mas cartas que de repente ele descobre que servem para ele também, porque elas "dizem" também quem eu sou"... ou "eu acho que eu sou".

As rodadas vão seguindo. Cada um escolhe uma carta dos dois montes, ou aceita a carta que foi oferecida pelo outro participante, quando ele acha que ela corresponde ao "seu jeito de ser". E logo depois cada um devolve ao monte aberto as fichas que não quer, ou a apresenta para um dos participantes.

Desenho: um círculo com outras pessoas diferentes dos outros, com cartas nas mãos, e diante delas dois montes, um com cartas com o fundo em branco, outro com uma palavra pequena.

Como cada participante sempre que tirou uma carta do monte e ficou com ela, teve que devolver uma, cada um vai entrar com 5 fichas e vai sair com 5 fichas.

Claro, se tiver alguém que não quis ficar com nenhuma das fichas tiradas dos montes, ou oferecida por outra pessoa, essa pessoa vai continuar com as suas mesmas *fichas-palavras* na mão. Todo mundo é livre para agir como achar melhor!

Quando algumas rodadas tiverem sido completadas e vocês acharem que "já foi o bastante", chega o momento em que cada um se revela aos outros participantes. E como?

Ora, "baixando as suas cartas" e colocando diante de todo mundo as 5 fichas que "descrevem quem eu sou". Então cada participante terá diante de si e dos outros, cinco palavras escritas em *fichas-cartas*. colunas de cinco. Diante de um participante pode ficar algo assim:

ALEGRE - PENSATIVO - SINCERO - AVENTUREIRO - CURIOSO

E na frente de outra pessoa pode aparecer:

PREGUIÇOSA - PRETATIVA - AGITADA - SONHADORA - AMOROSA

Quando todos os participantes tiverem colocado as suas 5 fichas diante delas, para toda gente ver, então esta parte do nosso jogo acaçá e começa então o terceiro momento.

Terceiro momento - aprendendo a me ver através dos outros

Vamos voltar uns passos atrás. O jogo vai começar a acabar quando cada participante tiver colocado diante de todo mundo as 5 fichas que ele considera que descrevem bem, ou mais ou menos, "o retrato do meu jeito de ser".

Agora chega uma hora bem mais difícil em nosso jogo ***QUEM SOU EU? QUEM SOMOS NÓS?***

Pois este é o momento em que eu vou aprender um pouco mais e me reconhecer a mim mesmo através dos outros. E também vou ajudar os outros a se conhecerem um pouco mais através de mim.

Agora, ao redor de uma mesa, ou de um círculo no chão, vocês estão com as suas 5 cartas na frente de vocês, mas viradas para as outras pessoas. E elas também. E agora todas as cartas que sobraram nos montes vão ser viradas *de cabeça pra cima* e esparramadas no meio do círculo, entre as pessoas e as suas cartas.

Muito bem! Começando por qualquer participante, e "seguindo a roda" da esquerda para a direita (ou da direita pra esquerda, não importa) cada pessoa vai se sentir livre para escolher uma *carta* qualquer que ela acha que "tem tudo", "tem muito", ou "tem algo a ver" com qualquer alguma outra pessoa ao redor do círculo. Deu pra entender? E ela vai colocar esta carta junto com as outras 5 *cartas* dela.

E a pessoa que recebeu a nova carta não pode reclamar!

Pois "aquilo" representa uma "visão que uma outra pessoa tem sobre quem eu sou". E... tudo bem!

Logo uma segunda pessoa faz a mesma coisa, colocando uma *carta* escolhida ao lado do monte de qualquer outra pessoa do grupo.

Então o que aconteceu?

Quando as rodadas terminarem, cada participante deverá ter diante de si 10 *cartas* agora. Claro! Terá as 5 que ela mesma escolheu, e as 5 que outras pessoas colocaram ao lado das dela.

Atenção! Pode ser que as outras pessoas escolham mais "alguém" do que outras pessoas do círculo para colocarem as suas cartas diante dela, ao lado das suas próprias cartas escolhidas. E bem poderia acontecer então de uma pessoa ficar com 14 cartas: as suas 5 e mais 7 vindas de outros participantes. Enquanto uma outra pessoa pode ficar com apenas 7: as suas 5 e mais duas.

Mas isto não pode na verdade acontecer!

Todos os participantes precisam ficar com 10 cartas ao final da rodada. Assim, se alguém completar 10 cartas diante dela com as escolhas dos outros, ela não pode receber mais nenhuma carta. E outros participantes devem ser

escolhidos para receberem cartas de “*como eu acho que você é*”. Assim, no final todas as pessoas ao redor do círculo estarão com 10 cartas.

Alguém poderia dizer "mas como é que eu vou escolher uma carta com uma palavra que diga como é uma pessoa, se eu conheço tão pouco algumas pessoas com quem estou jogando?"

Pois é aí que está "a "graça do jogo"!

Não é preciso "conhecer bem" cada um, cada uma. Pois muito do que eu teria para "pensar como uma pessoa é", pode vir de uma "primeira impressão" (sábria impressão, muitas vezes!). Pode vir de "minha intuição" sobre ela, e assim por diante.

Você recebeu 5 cartas com palavras que para outras pessoas “tem a ver com como você deve ser”. Você pode concordar ou não com as escolhas que as outras pessoas do nosso jogo escolheram, para dizer com palavras quem elas acham que você seja.

Você só não pode reclamar!

Acolha o que vier sem bronca. Pois mais adiante você vai poder mudar ainda o que está na sua frente.

Desenho: uma pessoa do círculo com 10 cartas diante dela, com palavras qualificando quem ela é.

E quando todas as pessoas tiverem diante delas 10 cartas com palavras que dizem de algum modo "como alguém é", termina esta parte do nosso jogo e começa a parte final, afinal!

Quarto Momento: somos iguais, somos diferentes

Cada participante do jogo está agora diante de 10 palavras. 10 adjetivos, em maioria, que de um modo ou de outro procuram descrever, ou mesmo “traduzir” quem ele é, como ele é, como ele pensa que é, ou mesmo como os outros imaginam que ele é.

Então chega agora o momento em que cada participante - quando chegar a sua vez na roda - pode escolher das 10 cartas que ele tem diante de si, 3 cartas que ele pode devolver ao monte-de-cabeça-para-cima, no meio do círculo de todos.

Cada um pode escolher como vai fazer isto. Pode fazer em silêncio, simplesmente tirando da sua lista e colocando no monte. Ou pode ir pondo cada uma e dizendo em voz alta porque é que não concorda com "esta palavra sobre mim mesmo" e porque, portanto, está ela devolvendo ao monte comum.

Então cada participante ficou com 7 cartas e o monte recebeu 3 cartas de cada um. Assim, se forem 5 pessoas no jogo, o monte-comum vai ficar com $3 \times 5 = 15$ fichas. Se forem 8, ele ficará com $3 \times 8 = 24$ fichas.

Então, em seguida, cada participante, na sua vez na roda, poderá escolher uma carta-ficha dentre as que estão no monte-comum. Uma carta que ele acha que, mesmo não sendo exatamente a de uma palavra que "diz quem eu sou", tem pelo menos "alguma coisa a ver comigo".

Serão então 3 rodadas. E quando elas forem terminadas, cada um terá de novo 10 fichas diante de si mesmo e dos outros. Agora elas devem estar correspondendo um tanto mais com: "como eu acho que eu sou".

Desenho: uma menina com dez cartas diante dela, se possível, com uma palavra em cada uma.

Mas o nosso jugo não termina aí! Ainda tem um tempo para os participantes negociarem cartas-fichas. Isto mesmo! Por exemplo. Se eu estou com uma ficha-palavra que acho que ainda não "traduz bem quem eu sou", eu posso perguntar se tem algum no grupo que queira trocar comigo por uma outra que esteja entre as suas 10. Isto pode demorar algum tempo, pois as pessoas podem querer um tempo para pensar bem se vale a pena ou não alguma troca.

Quando tudo o que houver de "troca de cartas-fichas" tiver sido feito, então o jogo pode terminar. Mas ele pode se estender ainda, se os participantes

quiserem “abrir” uma conversa amigável e franca sobre: "como eu me vejo", "como eu vejo você", "como nós nos vemos". "Como eu sou", "como eu acho que eu sou", "como eu gostaria de ser".

Uma conversa assim poderia nos ensinar a aprender algo sobre o espírito de todos os jogos deste livro. Aprender, ouvindo os outros e a si mesmo, a compartilhar ao invés de apenas competir. Aprender a “ouvir os outros”, aprender a escutar outras palavras e outras idéias, mesmo que a gente não concorde com elas. Assim, aprender com “outras vozes”, ao invés de "ouvir-se a si mesmo" sempre. Saber aceitar dos outros aquilo que "eu não quero", mas que é uma outra opinião, uma outra visão sobre mim mesmo, sobre como eu sou, como eu gostaria de ser. Depois, aprender uma lição mais importante do que todas as matemáticas, histórias e geografias: aprender a aceitar e acolher as outras pessoas do jeito como elas são.

Isto me faz lembrar uma coisa que eu estudei há muitos anos. Foi numa aula de "trabalho com grupos" de um professor meu na Faculdade.

Ele desenhava no quadro-negro um retângulo dividido por duas linhas que se cruzavam pelo meio. No canto de cima, à esquerda, ele escreveu: "eu claro". E nos disse que todos e todos nós possuímos "uma dimensão de nós mesmos" que é clara, que é conhecida, que é representada na minha mente e na dos outros também. É a minha dimensão de "eu claro e sem segredos".

Mas no segundo quadro, na direita em cima, ele escreveu: "eu secreto". E nos disse que todos nós - da pessoa "mais aberta" à "mais fechada" - todos e todas nós temos uma dimensão-de-nós mesmos que é clara para mim, que é conhecida de mim; mas que é um dos meus segredos (e quem não tem os seus segredos?). Algo de mim que sendo "muito meu", por um motivo ou por outro eu "guardo para mim". Eu não revelo aos outros. Muita gente tem o seu "diário secreto", não é mesmo? E tem gente que mostra o seu diário pra algumas amigas. E tem até gente (e não é pouca) que um dia transforma o "meu diário" em um livro e o publica pra quem quiser poder ler.

No ângulo da direita, em baixo, o professor escreveu: "eu público". E foi nos dizendo que este "eu" é bem mais estranho. Algumas pessoas até poderão dizer: "no meu caso este eu não existe mesmo!" Pode crer que existe sim.

E qual é ele? Ele é uma dimensão de "mim mesmo" que não está clara para mim, que eu não conheço, que não está "representada na minha consciência". E que, no entanto, é bem, ou pelo menos "mais ou menos" conhecida dos outros.

As melhores imagens físicas dela são a minha nuca e as minhas costas. Partes de meu próprio corpo que qualquer pessoa "vê de mim" com a maior facilidade. E de quantos jogos de espelhos eu preciso ver "este lado de mim que é meu... e que eu não vejo? E tem mais. Vocês sabem que somente os outros vêem o nosso rosto como de fato ele é? Sim, porque quando nós nos vemos em um espelho, estamos vendo "o nosso rosto ao contrário"

Quantas vezes um amigo ou uma colega de classe chega e nos diz: "sabe que você é muito... assim". E a gente leva um susto, porque nunca imaginou que pudesse ser tão "assim". E depois, pensando bem, ou ouvindo outras pessoas, a gente descobre que "é mesmo assim". E é "assim mesmo" completamente... ou pelo menos em parte.

Bom, no último quadro da parte de baixo o professor escreveu estas duas palavras: "eu oculto". E então nos lembrou que talvez uma dimensão de nós-mesmos, bem maior do que imaginamos, não está clara nem para mim e nem para as pessoas com quem eu convivo... sempre ou de vez em quando. Ela não nos é conhecida. Está oculta de tudo e todos. E, no entanto, quanto de nós poderia estar... "ali".

Desenho: um retângulo dividido em quatro partes com cada palavra escrita com letra de imprensa em uma delas, tal como escrito.

Depois disto, o nosso professor desenhou um retângulo pontilhado envolvendo todo o quadrante do *eu claro* e aumentando bastante os quadrantes do *eu secreto* e do *eu público*, e até um pouco do *eu oculto*. E ele

nos disse que o aprendizado maior em nossas vidas é, através do diálogo com a gente mesmo, como as outras pessoas e com a própria vida em nós e ao nosso redor, a gente saber pouco a pouco alargar as áreas de nosso próprio "eu", tornando menos "secreto" o *eu secreto*, ao me abrir mais aos meus outros. Sabendo ouvir de outras pessoas pelo menos um pouco daquilo que torne mais claro para mim o meu *eu público*. E até aprendendo a clarear um pouco mais o meu *eu oculto*.

Somos iguais, e nem é só porque todos temos um nariz, duas orelhas, uma boca e dois olhos semelhantes, como seres humanos. Somos iguais, somos semelhantes, somos parecidos por coisas e por inúmeros motivos bem mais profundos do que estes. E hoje estamos procurando alargar este "ser igual" para que - guardadas as proporções - este sentimento de partilha e de semelhança se estenda a tudo o que é vivo entre nós, de um cachorro a um pé de manga.

Mas somos diferentes. Vivendo, partilhando a vida, vendo, sentindo e pensando as mesmas coisas de nossas vidas e de nossos mundos em comum, vemos, percebemos, sentimos e pensamos de modos diferentes. Mesmo quando convergimos nisso ou naquilo, cada um chega "naquilo" vindo pelos seus próprios caminhos, e vivendo "aquilo" de uma maneira que pode ser mais ou menos como as dos outros, mas é sempre também própria, pessoal, original. Somos diferentes, mas nesta diferença não há desigualdade alguma. Cada pessoa é em si-mesma e por-si mesma, um alguém preciosamente original, essencial e irrepetível.

E eu ficaria muito feliz se este jogo simples (e que pode ser reinventado por vocês para ser vivido e jogado de outras maneiras) acrescentasse algo em cada uma, em cada um, da certeza de que somos todos e todas muito importantes uns na vida dos outros. Não é por causa de um nome ilustre de família, não é por causa de títulos, nem por causa de poderes ou de seja lá o que for que valem o que somos. Somos essenciais na vida uns dos outros

pelo simples fato de que somos outras pessoas, outros seres humanos. E, sendo tão semelhantes a todos, cada uma e cada um de nós não é menos do que uma original "obra de arte" da maravilha da vida!

Sempre que desejamos o bem a cada pessoa e a todos aqueles com quem compartilhamos momentos da nossa vida, gente de muito perto, de menos perto, de meio longe, ou de muito longe; sempre que vive nós um desejo de semear a paz e conviver em paz com os nossos outros, somos para cada pessoa e todas elas um alguém da maior importância e do maior valor.

Uma vez um amigo leu para a gente, logo depois de cantar uma música, um pequeno escrito, um poema, na verdade. Eu estava gravando e gravei o escrito. Depois passe ele para papel e pro computador. Nunca sei quem o escreveu. E ficaria feliz se algum dia alguém me cantasse. Mas quero escrever de novo, como um fecho de nosso jogo ***QUEM SOU EU? QUEM SOMOS NÓS?***

*Cada um que passa em nossa vida
Passa sozinho, porque
cada pessoa é única para nós.
E nenhuma substitui a outra.
Cada um que passa em nossa vida,
Passa sozinho, mas não vai sozinho,
e nem nos deixa sós.
Leva um pouco de nós mesmos
e deixa um pouco de si mesmo.
Há os que levam muito,
mas não há os que não levam nada.
Há os que deixam muito,
mas não há os que não deixam nada.
Esta é a mais bela e valiosa
responsabilidade de nossa vida.
A prova mais profunda de que cada um é
importante e de que ninguém
se aproxima do outro por acaso.*

Quarto jogo ***PLANTE LÁ QUE EU COLHO CÁ!***

Talvez este seja o jogo mais fácil, o mais ligeiro e o mais conhecido dentre todos os jogos deste nosso livro.

Não é que o ***PLANTE LÁ QUE EU COLHO CÁ*** seja conhecido de todo mundo. Infelizmente ele não é (mas vai ser agora!). O jogo muito conhecido e que inspirou este nosso jogo é o ***BATALHA NAVAL***.

Ele foi copiado para este nosso jogo, mas só na forma e em parte da maneira de jogar. Porque em tudo o mais ***PLANTE LÁ QUE EU COLHO CÁ*** é bem o oposto do ***BATALHA NAVAL***.

Porque neste nosso jogo ninguém destrói coisa de ninguém. Ninguém atira bomba em ninguém e nem em nada. Ninguém afunda navio de ninguém. Ninguém destrói nada dos outros. Ninguém precisa combater ninguém e nem fazer mal a pessoa alguma.

Parece então um jogo sem graça? Mas... você gostaria de estar num navio afundando e pegando fogo? Gostaria de fazer isto com outras pessoas... mesmo que “de finge”? Será que a gente só consegue se divertir: destruindo? Arrasando? Vencendo? Derrotando? Queimando? Matando?

Será que é num “mundo assim” que você gostaria de viver a sua vida? Se não gostaria de verdade, então porque “brincar de gostar disso?”

Pois bem, aqui está uma ***BATALHA NAVAL*** ao contrário.

E este jogo, mais ligeiro do que os outros, divide-se nestas partes:

1ª parte: preparando o campo do jogo

2ª parte: jogando o jogo no campo

3ª parte: lembrando e escrevendo a vida depois do jogo

então, vamos lá, aqui começa o jogo e a *primeira parte do jogo*.

1ª parte: preparando o campo do jogo

Se vocês conseguirem já prontas aquelas folhas quadriculadas do jogo da *BATALHA NAVAL* isto vai facilitar bastante o começo do jogo.

Mas, se não tiverem, muito fácil. É só conseguir uma de modelo e desenhar a outra, com lápis, caneta e papel. E uma boa régua. Pode ser até que dê pra tirar alguma pronta da internet. Vejam que a matriz do jogo vem dividida em dois campos. Cada um deles tem uma porção de quadradinhos - as caselas - e cada um dos lados vem marcado com letras e com números. Vocês podem copiar uma dessas matrizes prontas, tomando como base as que já existem. Por exemplo, as mais simples vão de **1** a **10** linhas na horizontal e de **a** a **j** linhas na vertical. Resultado: $10 \times 10 = 100$ caselas. Mas vocês podem fazer uma maior, indo de **1** a **15** na horizontal e de **a** a **o** na vertical. Resultado: $15 \times 15 = 225$ caselas.

Este jogo pode ser jogado por duas pessoas, uma de cada lado. Ou então por 4 pessoas, sendo que aí jogam duas de cada lado. Mais do que 4 fica difícil.

Então, agora é a hora em que cada um jogador, ou cada dupla, com 2 de cada lado, vão colocar no seu *campo*, como quem planta, uma a uma, as árvores que irão dar frutos durante o jogo.

Vou escrever aqui alguns nomes de árvores e o número de *caselas* que elas vão ocupar no “campo”. Observem que em cada uma vai ser escrita uma sílaba ou fonema da palavra-árvore.

UVA – MAÇÃ – PERA - CAJÁ

BANANA – LARANJA – AMORA – PÊSSEGO

ABACATE – MEXERICA – ABACAXI

TAMARINDO - MARACUJÁ

JABOTICABA

Pronto! Aqui temos uma relação de 14 frutas, ou árvores frutíferas. Bem, nem todas são árvores, como a uva (da parreira), o abacaxi, o maracujá. Mas todas são frutas, não é mesmo?

Pois bem, sem deixar que o outro participante, ou os outros dois participantes vejam, cada um “semear” em sua folha todas as 14 frutas. E vai fazer do mesmo jeito como no *BATALHA NAVAL*.

Traçando na vertical ou na horizontal, é só cobrir com lápis ou com caneta tantas caselas quantas são as sílabas do nome de cada fruta. E escrever em cada casela uma sílaba. É assim que cada participante, ou dupla, ou trinca prepara "o seu terreno". Os do "outro lado" não devem ver, tal como acontece no *BATALHA NAVAL*. Quando acabar de “semear todas as árvores no seu campo”, copie em uma folha igual a mesma posição das plantas.

Claro! **UVA** e **CAJÁ** ocuparão duas caselas cada. E na da palavra **CAJÁ** estará escrito o **CA** na primeira casela e o **JÁ** na segunda. Para **TAMARINDO** serão 4 caselas, escritas assim: **TA-MA-RIN-DO**.

Procurem espalhar as suas plantas usando o mais possível do seu lado de caselas. Ele vai ser o campo onde vocês semearam plantas que cresceram e deram frutos. Os mesmos de um lado e do outro. Mas desenhados de acordo com as vontade e a criatividade de cada um ou par de jogadores.

Atenção. São 14 plantas de frutas. Mas se vocês quiserem um jogo mais ligeiro, tirem 4 árvores e façam só com 10. Ou mesmo tirem 6 e joguem só com 8. Então o *quadro-do-campo* pode ter apenas aqueles 10 números na horizontal e 10 na vertical.

Desenho: como no jogo de BATALHA NAVAL, uma folha quadriculada com os nomes das árvores-frutas escritas, com uma sílaba ocupando cada casela.

Ao contrário do *BATALHA NAVAL* em que é preciso destruir para vencer, aqui no *PLANTE LÁ QUE EU COLHO CÁ* você não pode comer as frutas

que semeou e que amadureceram no se campo. Só pode comer as que o outro participante do jogo ceder para você.

E aqui começa a segunda parte de nosso jogo.

Segunda parte: Jogando o jogo no campo

Quando os dois campos de frutas estiverem prontos, o primeiro participante “dá um lance”. Ele fala (sem poder ver o outro lado!), por exemplo: **B6**.

Se em **B6** no outro campo não tiver planta alguma, o “dono” dele responde: “nada!” E é a sua vez de “dar um lance”. Então ele pode dizer: **E4**. Ora, se deu em alguma árvore, o “dono do terreno” vai dizer: “acertou um **MA!**”

Então, como as plantas são as mesmas de um lado e do outro, o que “acertou” vai pensar que planta será aquela. Com **MA** tem **MAÇÃ**, **MARACUJA** e **TAMARINDO!** Muito bem! Quando voltar a ser sua vez de “dar lance”, ele pode seguir na horizontal ou na vertical. Vamos supor que ele diga na sua vez: **E5**. E do outro lado o outro diga: “deu num **RIN**”. Claro, já deu para sentir que a fruta é um **TAMARINDO**. Que está desenhado na horizontal e que deve ter um **DO** em **E6** e um **TA** em **E3**.

E assim o jogo vai prosseguindo. Cada um de cada vez “dá um lance” e prossegue até, uma a uma, “colher todas as frutas” do campo “do outro lado”.

Se forem dois de cada lado, cada um alterna com o seu parceiro.

E o jogo termina quando um jogador ou uma dupla conseguiu colher todas as frutas plantadas no outro campo. Na verdade não é preciso que haja um que ganhou, porque “acertou tudo primeiro”. Afinal, ninguém está em guerra com ninguém. E mesmo na imaginação, todos podem comer juntos todas as frutas. Que é a melhor maneira de se comer qualquer coisa!

O jogo poder terminar aí. Ou pode continuar. E para esta outra parte do jogo outras pessoas podem ser convidadas. Por exemplo, imaginemos que 8

peessoas estão jogando cada duas no “seu jogo”. Todas podem se juntar agora, quando todas as duplas (ou pares de dois) terminarem o “seu jogo”.

E então começa a terceira e última parte do jogo.

3ª parte: lembrando e escrevendo a vida depois do jogo

Com tanta tecnologia eletrônica parece que andamos esquecidos de que pouca coisa é mais interessante, desafiadora e divertida do que “jogar com as palavras”, “trabalhar com as palavras”, “brincar com as palavras”, “jogar com as palavras”, “criar com as palavras”. Afinal, o que é que vocês fazem quando estão conversando com alguém “face a face” ou pelo “skipe”?

Pois bem. Vocês podem escolher um tema qualquer. Pode ir de um trabalho com “nomes de árvores”, até os “nomes de pessoas”, “nomes de lugares” (da cidade de vocês, ou nomes de cidades de perto e de longe), e mesmo “nomes de automóveis”.

Procurem construir um “palavreado”, como se fosse um longo poema feito só com a seqüência das palavras do “tema escolhido”. Difícil? Nem tanto! É só começar. E fica mais bonito ainda se de vez em quando derp ara “rimar. Procurem fazer de tal maneira que tenha um ritmo, como em uma poesia, em uma musica, em um rap ou um hip-hop.

Vou escrever aqui dois exemplos com poemas que eu criei faz algum tempo em um livro para crianças e jovens. Um com nome de árvores. Outro com nomes de pássaros.

Arvoredo

*O pau-d’óleo o jatobá
Sibipiruna canela
Suinã e jacarandá
Oiticica e paraiba
O pau-alto o tamboril
Bordão-de-velho e angico
A imbuia e o pau brasil
A embiriba e o chauá*

*O pau-pombo e o pau rosa
Seringueira e camará.
Jequitibá e angelim
O cedro e a madeira-nova
O bálsamo e o pau-marfim
A araucária e a peroba*

*Capiúba sapucaia
Quina cedro e suinã
Pau-de-canela e uvaia
Primavera quaresmeira
O murico e o muricó
A peroba e a aroeira
A paineira o babaçu
O pau-de-colher o pau-ferro
Camuzé cupuaçu
Tamarindo e perobinha
Pau-de-jangada e embaúba
O pinheiro a pitombeira
Lacre caixeta e campeche
A algaroba e a mangueira
Pau-canudo e macaúba*

*A canafístula e o mogno
A cássia e a caribeira
Tento pau-d'arco e ipê
Guaririba e goiabeira
(me ajuda a contar, você!)
Cajazeiro e o buriti
Pitangueira e fruta-pão
Lagarteiro e o açáí
Palmeiteiro e jatobá
Xique-xique e mangostão
Sinamomo e burití
Laranja e pé-de-limão*

o povo do canto e vôo
(passarinhos e outras aves)

Papa-capim caga-cebo
Saíra-de-sete-cores
Alma-de-gato canarinho
Manuelzinho-da-coroa
O João-congo e o sanhaço
Pinhé curiango e anu
Gaúna bico de lacre
Coração-de-boi colerinho
Martim-pescador e nhambu
Arapacu e socó
A viuvinha e a freirinha
Papa-mosca e bem-te-vi

Tucano garça e socó
Tiê-sangue e periquito
João-de-barro emaritaca
João-da-noite mãe-da-mata
Inhuma pardal xororó
Passo-preto e siriema
Caturrita e bacurau
Pomba-do-bando e jaú
Tiziu saracura e ema
Tesourinha e pica-pau
A peitica e o peixe-frito
Caburé sofrê e urutau!

Quero-quero e beija-flor
Fogo-apagou gralha azul
Asa-de-anjo e biguá
Maritaca irerê sabiá
Aguia real e urubu
A garrincha e o trinca-ferro
Calafate e colibri
Frango-d'água tico-tico
Pomba-do-campo e do mato
Patativa e a juriti
Maracanã e matraca
E o falcão quiriquiri.

A cambaxirra e o fim-fim
Pula-pula e pia-cobra
Marido-é-dia e chumpim
Juruviana e codorna
A limpa-casa e o quenquém
Graveteiro maluquinho
O carcará e o chacuru
O gente-de-fora-evém
Gaturamo gurinhatã
O tangará e o asa-branca
Vira-bosta tucanuçu
Cochicho, curió e cancã³.

Muito bem! Vocês têm aqui dois exemplos. E não é nada difícil! Basta um tanto de paciência e outro tanto de criatividade. Com certeza existem muitas formas de vocês levantarem as muitas e muitas palavras de qualquer “tema” ou “campo de idéias”.

CRIEM! CRIEM JUNTAS E JUNTOS!

***EXISTE POUCA COISA MELHOR E MAIS FELIZ NA VIDA DO QUE
CRIAR A VÁRIAS MÃOS... E MENTES!***

³ Estes poemas de amontoados de palavras de plantas e de bichos também no mesmo livro ***FURUNDUM!***

quinto jogo
Jogando com poesia

Este nosso quinto jogo é bem diferente do quarto, e é diferente de todos. Mas em alguma coisa ele vai lembrar os outros três primeiros e os três que vêm depois dele.

Daqui em diante criando *poesia* com palavras.

A palavra somos “nós”. Sim, nós nos tornamos “seres humanos” porque inventamos o símbolo, E com símbolos criamos palavras! Afinal, nós descemos das árvores há milhões de anos atrás e nos tornamos a gente que somos porque saltamos do sinal ao signo e ao símbolo!

O sinal é o fogo na mata, que os animais percebem também. O signo é uma placa com uma fogueira desenhada, indicando o perigo de haver um incêndio “aqui”, se as pessoas não tomarem cuidado com suas fogueiras. O símbolo é a palavra “fogo”, em Português, que é “fire” em Inglês, ou “fuego” em Espanhol. E como se falará “fogo” na língua dos índios Guarani?

Desenho: três imagens uma do lado da outra. Uma pequena fogueira; uma placa com uma fogueira desenhada; a palavra fogo em uma folha de papel.

Ora, com o saber dos símbolos nós nos tornamos animais falantes, logo, seres humanos. E, milhares e milhares de anos depois, seres escreventes. Um pensador alemão e também poeta escreveu certa vez: “a palavra é a morada do Ser, e os poetas são os seus guardiães”.

Pois vamos às palavras. E vamos à poesia!

Do mesmo modo como outros, este jogo pode ser partilhado por duas, 4, 5 ou mesmo mais pessoas.

E do mesmo modo como os outros, ele se divide em partes, ou, em nosso caso, em momentos.

Primeiro momento: lendo com atenção um poema e desdobrando os poemas

Segundo momento: recriando os poemas, linha a linha

Terceiro momento: criando uma poesia a partir do poema trabalhado no jogo.

Do mesmo modo como no jogo anterior, este também pode parar antes do “fim do fim”. Neste caso, se os participantes acharem que “já está bom assim”, ele pode acabar no final do segundo momento.

Primeiro momento: lendo com atenção um poema e desdobrando os poemas

Vejam que nas linhas abaixo, um depois do outro, escrevi com cuidado cinco poemas de escritores, de poetas brasileiros e portugueses. Procurei escolher poemas com um mesmo número de "versos" ou "estrofes" - as linhas de um poema. Mas a não ser no caso dos sonetos que têm sempre 4 + 4 + 3 +3 versos, estrofes ou linhas, nos outros poemas isto é bem difícil. Assim, pode ser que alguns fiquem um pouco menores e outro um tanto maiores. Os poemas escolhidos são estes.

primeiro poema:

Canção da Primavera

de Mário Quintana

*Um azul do céu mais alto,
Do vento a canção mais pura
Me acordou sobressaltado,
Como a outra criatura...*

*Só conheci meus sapatos
em esperando, amigos fiéis,
Tão afastado me achava
Dos meus antigos papéis!*

*Dormi, cheio de cuidados
Como num barco soçobrando,
Por entre uns sonhos pesados
Que nem morcegos voejando...*

*Quem foi que ao rezar por mim
Mudou o rumo da vela
Para que eu desperte, assim,
Como dentro de uma tela?*

*Um azul do céu mais alto,
Do vento a canção mais pura
e agora... este sobressalto...
Esta nova criatura...*

20 versos ou estrofes
do livro: **apontamentos de história sobrenatural.**

Segundo poema
Anjo músico
Murilo Mendes

*Eu canto o Anjo músico
Que me acompanha sereno,
E que tem asas de som.*

*Esse amigo não me larga
Desde as mais remotas eras
Nunca soube de outro anjo...*

*Confabulamos os dois
Durante horas... ou séculos?*

*Tira-me o peso da vida
Voa comigo nas nuvens
Largamos a todo pano
E esse anjo é tão fiel
Que torna a voltar comigo.*

*Eu canto o Anjo sublime
o único Anjo da guarda
Cujas asas quando vibram*

Fazem o ritmo nascer.

17 estrofes

*do livro: **Poemas para a infância**
(organizado por Henriqueta Lisboa)*

terceiro poema

História pra criança

Cassiano Ricardo

*Então o Brasil-menino
rabiscou em seu caderno
de figuras esta história
do seu destino -:*

*(a lápis vermelho)
primeiro a manhã indígena
saiu da montanha espessa
trazendo o cocar vermelho
sobre a cabeça;*

*(a giz branco)
depois o dia marítimo
das velhas naus portuguesas
saltou de dentro das ondas
qual pássaro branco
ruflando a asa enorme
das velas retesas;*

*(a carvão)
e a noite africana por último,
que ficou amarrada
no porão do navio
com os seus orixás,
com os seus amuletos
e que veio pra terra
trazidas nos ombros
dos pretos...*

25 versos

*(bem maior do que os outros, mas se quiser, pode parar "no porão do navio)
do mesmo livro: **Poemas para a infância***

quarto poema

O herói que matara o reizinho inimigo

Ribeiro Couto

*Volto da guerra magoado.
O povo diz-me: "soldado
és o mais bravo da terra!"
Como o povo anda enganado!
volto magoado da guerra...*

*"Glória às tuas cicatrizes!
Nos mais remotos países,
feliz, teu nome é aclamado!"
Ah! sou dos mais infelizes!
volto da guerra magoado...*

*Venci a maior batalha
e deram-me esta medalha
que os meus remorsos encerra
Meu Deus, por mais que ela valha...
volto magoado da guerra.*

*Foi minha sorte e castigo
ver o reizinho inimigo
nestas mãos ensangüentado,
morrer chorando comigo...
Volto da guerra magoado...*

20 estrofes

do mesmo livro organizado pela Henriqueta Lisboa

Quinto poema

Meio-Dia

Olavo Bilac

*Meio-dia, Sol a pino,
Corre de manso o regato,
na igreja repica o sino;
cheiram as ervas do mato.*

*Na árvore canta a cigarra;
há recreio nas escolas;*

*tira-se, numa algazarra,
a merenda das sacolas.*

*O lavrador pousa a enxada
no chão, descansa um momento,
e enxuga a fronte suada
contemplando o firmamento.*

*Nas casas ferve a panela
sobre o fogão, nas cozinhas;
a mulher chega á janela,
atira milho às galinhas.*

*Meio-dia, o sol escaldas,
e brilha em toda a pureza,
nos campos cor de esmeralda,
e no céu cor de turquesa.*

*20 estrofes ou versos
do mesmo livro, ainda*

Muito bem! Aí estão os 5 poemas que vocês vão escolher entre vocês, depois de lerem com cuidado, e sobre os quais vão trabalhar. Se houver mais gente, é só procurar algum bom livro de poesias (que toda a gente deveria estar sempre lendo) e copiar mais um poema. Vale entrar na internet. o Google ajuda. Mas um bom livro sempre é melhor!

Atenção! Eu escolhi aqui 5 poemas de poetas bem conhecidos. Fiz isto porque acho que seria “uma boa” as pessoas voltarem a gostar de ler poesia. E boa e bela poesia! Mas, em outras ocasiões, se vocês quiserem, podem escolher letras de músicas que vocês gostam de ouvir.

Bom. Como é que o nosso jogo continua? Agora cada participante irá escolher um poema dentre os que foram colocados aqui. Passem os olhos em todos, deixem a “intuição” funcionar e façam suas escolhas. Se houver mais de 5 pessoas e houve um número par de participantes, podem ficar dois por conta de um mesmo poema.

Bom, escolheram os seus poemas?

Então agora vocês vão fazer o seguinte.

Agora vão escrever, linha por linha, o *poema escolhido* em uma cartolina. Se precisar, usem duas ou mesmo 3. Escrevam com uma letra um tanto grande (mas não exagerem!) de modo que cada linha do poema escolhido vire uma linha escrita por vocês na cartolina. Se alguma linha passar, não faz mal. Sejam criativos e usem duas linhas em seguida.

Se vocês tiverem recursos eletrônicos pode ser que vocês prefiram escrever os poemas, linha a linha, em um computador, em letras um tanto maiores do que as normais. Façam com espaços grandes entre uma linha e a outra. Logo vocês verão por que. E depois poderão imprimir duas cópias impressas. De qualquer maneira, para que o jogo caminhe bem e sem entraves, procurem ter nas mãos uma cópia do poema que foi escolhido por uma pessoa ou por um par de jogadores.

Agora, tesouras nas mãos! Se conseguirem, usem mais de uma para que esta parte não demore muito.

Com muito cuidado, procurem cortar cada linha dos poemas. Assim, cada poema escolhido vai dar tantas “tiras de cartolina” ou “folhas impressas de papel” quanto forem os versos ou as linhas do poema. Se alguma estrofe ocupar mais de uma linha, recortem as suas linhas juntas.

Desenho: a linha *O lavrador pousa a enxada desenhada com letra de imprensa em uma tira de cartolina.*

Acabaram? Muito bem!

Agora vem o instante final do primeiro momento do nosso **JOGANDO COM A POESIA**. Todas as tiras devem ser viradas de cabeça pra baixo e cuidadosamente embaralhadas.

Atenção! É preciso que as linhas de todos os poemas fiquem misturadas entre todas o máximo possível.

Feito isto, coloquem todas elas num monte só, de cabeça para baixo, como nos outros jogos.

E aqui começa o:

Segundo momento: recriando os poemas, linha a linha!

Isso mesmo! Agora o jogo é um exercício pessoal e coletivo de remontagem dos poemas que foram lidos, escolhidos, cortados linha por linha, verso por verso.

E vai ser assim: vocês devem estar num círculo sentados no chão ou em volta de uma mesa. Melhor no chão, porque este jogo exige muito espaço.

As fichas com cada verso de cada poema estão todas em um monte viradas de cabeça pra baixo. Então a começar por qualquer pessoa, um primeiro participante do jogo-poesia, tira a ficha de cima de toda.

Ela lê a frase e vê se é um dos versos da sua poesia. Se for, ótimo. Ela vai ver em que posição vai ficar aquele verso. É o primeiro? O último? É o oitavo?

E se não for? Se não for – o que vai acontecer muitas vezes – ela vai guardar ao seu lado, em um monte de fichas-com-versos-de cabeça-pra-cima. Daí um segundo participante tira uma ficha e procede do mesmo jeito.

Quando fichas forem sendo tiradas, uma a uma, elas poderão servir para quem tirou. Sorte dele! E então irão compor o seu poema, na sua linha. Ou elas não servirão pra ele, porque são de um outro poema. Claro, se não serviram é porque, não sendo um verso de seu poema, será certamente o de uma outra pessoa do jogo-poesia.

Então este é o *momento-das-trocas*. O momento mais importante do jogo até aqui!

Quando chegar a sua vez, você além de tirar uma carta do *monte-de-cabeça-pra-baixo* e ver se ela serve, pode perguntar a alguém que tenha “tirado” uma

ficha com um verso do seu poema, se ela quer trocar com você uma ficha-verso por outra. Mas então é preciso que você tenha no seu monte-de-cabeça-pra-cima uma ficha com um verso do poema desta pessoa.

E se não tiver? E isto vai acontecer muitas vezes! Se não tiver, vocês podem experimentar uma *troca-partilhada*. Ela é assim: vamos imaginar que a Tereza precisa de uma ficha-verso que está no monte do Paulo. Mas ela não tem uma ficha-verso que ajude a completar o poema do Paulo. Ora, acontece que ela tem uma ficha-verso que serve para a Luciana. E a Luciana tem uma que serve muito bem para ajudar a completar o poema do Paulo.

Então é fácil... e solidário. A Tereza dá uma ficha para a Luciana, que dá uma para o Paulo, que dá uma para a Tereza. Simples, não? E vocês verão que sem trocar, sem negociar fichas, sem depender uns dos outros, não dá para levar o jogo em frente.

Se cada um dependesse apenas do monte-de-cabeça-pra-baixo e fosse acumulando as fichas-poesia que não lhe servissem no seu monte-de-cabeça-pra-cima, de repente cada participante teria um monte de fichas inúteis para ele, amontoadas. E teria um poema que nunca seria completado.

A troca, a reciprocidade, o ceder-para-outro para poder receber-do-outro, são o segredo deste jogo. E são também a chave para jogarmos dia a dia o grande “jogo da vida”.

E o nosso jogo não termina de uma vez. Ele vai terminando aos poucos. Quando cada participante completa o seu poema ele vai se dedicar a dar para outros, cada um na sua vez, as fichas-poesia que ainda tem em seu monte e que irão servir para completar cada poema de cada participante.

Se as fichas-poesia foram escritas com letra tamanho mais ou menos 18, 20 ou 22 no computador pode ser que um poema inteiro caiba em uma folha de papel sulfite, ou em duas. Uma boa idéia é colar a folha em uma cartolina, para ficar mais resistente. Dêem um espaço 1,5 entre as linhas e podem

cortar. Aí elas não ficarão muito grandes e cada um poderá ir montando linha a linha o seu poema bem na sua frente.

Se foram escritas a mão em cartolinas, ocuparão um espaço bem maior. Ficarão mais “artesanais”, mas pode ser que se precise então de um espaço maior para cada participante e para todo o “círculo de poesia”. Poderiam ficar então atrás de cada pessoa. Mas não é “uma boa”, porque o bom é todo mundo ir vendo cada poema de cada participante sendo completado aos poucos.

E quando todos estiverem prontos, o **JOGANDO COM POESIA**, pode terminar por aí. E já terá sido uma bela excursão pelo mundo da arte e da poesia.

Mas ele pode desafiar as e os participantes a uma aventura maior ainda. E este seria o:

Terceiro momento: criando uma poesia a partir dos poemas do jogo

Nem todo mundo é poeta. Mas qualquer pessoa pode criar “as minhas poesias”. Da mesma maneira como eu não preciso ser um filósofo para ter “a minha filosofia de vida”. Assim como ninguém precisa ser um nadador profissional para aprender a nadar e saber nadar bem. Quantos jogadores profissionais existem no Mundo? E quantas pessoas (você pode ser uma delas) jogam futebol com entusiasmo?

Pois bem! Este é o desafio.

Quem dentre as pessoas do jogo-poesia quiser, pode tomar o seu poema escolhido, ou outro do jogo, pois podem haver trocas aqui também. Ou até mesmo um outro poema qualquer, tirado de um livro que alguém tem. Ou também uma letra de música “do momento”. As escolhas podem ser várias. E “em cima delas” cada um que quiser pode criar a sua “versão”.

Atenção! Em primeiro lugar, se alguém for mostrar “o meu poema” para outras pessoas e, principalmente, se conseguir publicar em algum jornal ou revista da escola, é muito importante que venha dito: “este poema é inspirado diretamente em uma poesia de Olavo Bilac (ou quem quer que seja).

Existe no mundo da arte e no mundo do “engraçado” uma coisa chamada “paródia”. Isto mesmo: “paródia”. E sabem o que ela é? Ela é uma recriação de uma letra de música ou de um poema com um outro sentido completamente diferente.

Eu mesmo tenho um amigo, o Paulo Padilha, que é educador e um ótimo compositor, cantor e tocador de violão. Pois o Paulo usa em suas aulas e palestras várias paródias. Como é que ele procede? Ele toma uma letra de música muito conhecida e bela, e aproveitando a “música”, ele faz outra letra completamente diferente. Ele, como educador, em geral recria a poesia da música com idéias e palavras sobre a educação. Mas ele sempre avisa com todo o cuidado que “esta paródia é de uma música do Gilberto Gil, com este nome”. E ele diz o nome completo.

Desenho: um desenho a partir de uma foto do Paulo Padilha tocando violão e cantando.

Vamos lá! Quem teria coragem de tomar um dos poemas ou outro qualquer, ou uma letra de “música do momento” e recriar algo novo, com a sua própria... criatividade?

Sexto jogo

Quem é o homem?

Vamos dividir este jogo de um modo muito parecido com os outros.

Começo: lendo e conversando sobre um poema long.

Meio: reconstruindo partes do poema trocando as perguntas por respostas

Final: reunindo as partes e criando um novo poema com respostas às perguntas do outro poema

Com este sexto jogo, *Quem é o homem?* ficamos ainda na poesia. Só que agora em um jogo que se parece com o outro, mas que é bem diferente, como vocês vão ver logo.

Carlos Drummond de Andrade foi um poeta nascido em Minas Gerais, e que viveu boa parte da vida dele no Rio de Janeiro. Ele tem vários livros de poesia e alguns de crônicas. Ele é um dos escritores até hoje mais queridos, lidos e estudados, inclusive em nossas escolas.

Pois bem! Carlos Drummond de Andrade, entre os muitos poemas dele, tem um bastante curioso. Ele é quase todo (se não for todo) um poema escrito só com perguntas. Uma pergunta depois da outra.

E são perguntas sobre o ser mais misterioso (e perguntativo) do Planeta Terra: o “ser humano”. Ou seja: você, eu e nós! Assim, o seu longo poema que logo abaixo vocês vão poder ler, tem este nome: *especulações em torno da palavra homem*.

vocês devem saber que “especulações” significa mais ou menos o mesmo que: “perguntas”, “dúvidas”, “interrogações”, “investigações”, “discussões”, etc. E vejam no poema logo a seguir, como tudo são perguntas sobre a palavra “homem”. Mas, claro, valendo aqui por “ser humano”, por homem-e-mulher. Ou por mulher-e-homem.

Começo: lendo e conversando sobre um poema longo

Aqui está o poema do Carlos Drummond de Andrade: *especulações em torno da palavra homem*.

*Mas que coisa é homem,
Que há sob o nome:
Uma geografia?*

*um ser metafísico?
uma fábula sem
signo que a desmonte?*

*Como pode o homem
sentir-se a si mesmo
quando o mundo some?*

*Como vai o homem
junto com outro homem
sem perder o nome?*

*E não perde o nome
e o sal que ele come
nada lhe acrescenta*

*nem lhe subtrai
da doação do pai?
Como se faz um homem?*

*Apenas deitar,
copular, à espera
de que do abdômen*

*brote a flor do homem?
Como se fazer
a si mesmo, antes*

*de fazer o homem?
fabricar o pai
e o pai e outro pai*

*e um pai mais remoto
que o primeiro homem?
Quanto vale o homem?*

*Menos, mais que o peso?
Hoje mais que ontem?
Vale menos, velho?*

*Vale menos, morto
Menos um que outro,
se o valor do homem*

*É a medida de homem?
Como morre o homem,
Como começa a?*

*Sua morte é fome
que a si mesma come?
Morre a cada passo?*

*Quando dorme, morre?
Quando morre, morre?
A morte do homem*

*Conselha a goma
que ele masca, ponche
que ele sorve, sono*

*que ele brinca, incerto
de estar perto, longe?
Morre, sonha o homem?*

*Porque morre o homem?
Campeia outra forma
de existir sem vida?*

*Fareja outra vida
Não já repetida,
Em doido horizonte?*

*Indaga outro homem?
Por que morte e homem
Andam de mãos dadas*

*e são tão engraçadas
as horas do homem?
Mas que coisa é homem?*

*Tem medo de morte?
Mata-se, sem medo?
Ou medo é o que o mata*

*Com punhal de prata,
laço de gravata,
pulo sobre a ponte?*

*Por que vive o homem?
Se é certo que vive?
Que oculta na frente?*

*E porque não conta
Seu todo segredo
mesmo em tom esconso?*

*Por que mente o homem?
mente mente mente
desesperadamente?*

*Por que não se cala,
se a mentira fala
em tudo que sente?*

*Por que chora o homem?
Que choro compensa
o mal de ser homem?*

*Mas que dor é homem?
Homem, como pode
descobrir que dói?*

*Há alma no homem?
E quem pôs na alma
algo que a destrói?*

*Como sabe o homem
O que é sua alma
E o que é alma anônima?*

*Para que serve o homem?
Para criar Deus?
Sabe Deus do homem?*

*E sabe o demônio?
Como quer o homem
Ser destino, fonte?*

*Que milagre é o homem?
Que sonho, que sombra?
Mas existe o homem?⁴*

Sabem de uma coisa? Eu acho que ninguém jovem de hoje em dia deveria se assustar com as palavras, as perguntas e os espantos do poema de Carlos Drummond de Andrade. Na verdade, se vocês prestarem atenção às letras de muitas músicas que ouvem todos os dias (ou quase) vocês irão ver que o que está dito nelas não é muito diferente do que escreveu o nosso poeta.

Eu até poderia arriscar dizendo que Carlos Drummond de Andrade foi um precursor à distância de muita música de jovens de hoje. Músicas que de forma direta ou indireta fazem perguntas muito parecidas... mesmo que com uma outra linguagem, é claro! Músicas que querem pensar a sério “quem ou o que somos nós hoje em dia”; “que vidas nós estamos vivendo”; “em que mundos estamos vivendo as nossas vidas”.

Este poema deve ser lido em voz alta antes de começarmos o jogo. Se for o caso, as pessoas participantes podem se alternar, lendo cada uma, uma parte dele.

⁴ Este longo poema de Carlos Drummond de Andrade foi publicado pela primeira vez no seu livro *Tentativa de exploração e de interpretação do estar-no-mundo*. Vejam só pelo título o que ele desejava com os poemas que escreveu. Esta versão foi tomada do livro-coletânea de seus poemas, com este nome: *Antologia Poética*. O livro encadernado foi publicado pela Editora Abril Cultural, de São Paulo, em 1982. Ele está entre as páginas 182 e 185.

Depois, o jogo prossegue com uma boa conversa sobre o que o poeta estaria querendo dizer com tantas e tantas perguntas sobre nós... os seres humanos. Palavras desconhecidas podem ser buscadas no dicionário ou na internet. Partes estranhas ou que chamaram a atenção podem ser relidas.

Enfim. Tomem o poema e façam dele um assunto para uma boa - e não muito longa - conversa entre vocês.

Bom. Leres e conversaram? Então o nosso jogo *Quem é o Homem?* e prossegue com a parte do “meio”.

Meio: reconstruído partes do poema trocando as perguntas por respostas

Depois de lido, dialogado e compreendido (ou quase) todo o longo poema do Drummond de Andrade, o que está esperando por vocês é uma tarefa um tanto mais difícil. Mas duvido que seja alguma coisa que vocês não consigam fazer.

Observem que o poema todo é dividido em **34** tercetos. Tercetos aqui seriam conjuntos de três versos ou estrofes separados/as por um espaço dos outros.

Pois bem, dependendo do número de participantes do jogo, vocês vão dividir o poema todo em um número tão igual de tercetos por pessoa. Assim, se forem 4 pessoas serão 8 para duas e 9 para outras duas. Tudo bem! Se forem 7 pessoas, uma ficará com um terceto a menos, por $7 \times 5 = 35$, e temos 34. Assim, algumas pessoas podem ficar com um a mais ou a menos, Nenhum problema! Por outro lado, não precisa ser cada pessoa sozinha. Assim, se forem 8 participantes, vocês podem preferir trabalhar em 4 duplas. Se forem 12, podem escolher trinças que trabalhem juntas.

E, então, cada participante, da dupla, cada trinca, tomará os seus tercetos e irá procurar re-escrever o que eles dizem poeticamente, transformando *todas as perguntas* do poeta em *respostas de vocês*.

Isso mesmo!

E isto pode ser feito como vocês quiserem. Alguém pode resolver “responder” usando o mesmo número de versos e de tercetos, um por um. Outra pessoa pode resolver fazer algo mais livre, e responder usando quantas linhas e quantos versos quiser para responder às perguntas feitas pelo poeta. Reparem que em alguns casos uma pergunta do poema começa num terceto e termina em um outro.

O ideal seria todo mundo ter a coragem de “pensar poeticamente” e trabalhar respondendo às perguntas sob a forma de um poema dividido em versos, tercetos, quartetos, quintetos, ou o que seja. E, claro, se alguém no meio de suas “respostas ao Carlos” quiser colocar alguma pergunta sua tudo bem! Pode ser!

Pode haver até alguém que prefira “sair da poesia” e escrever em prosa, como um parágrafo ou como uma crônica. Como um momento do “meu diário”. Ou até mesmo com um parágrafo de estilo mais “científico”, Tudo vale... menos “deixar em branco”.

Um exemplo. Logo para o primeiro terceto, que eu repito aqui, alguém pode escrever mais ou menos assim

Carlos Drummond perguntando:

*Mas que coisa é homem,
Que há sob o nome:
Uma geografia?*

Você, respondendo:

*O homem é o homem
e não tem outro nome.
E sobre a geografia,
que na escola estudei,*

*tudo o que eu sei
é que sem Homem na Vida
tudo o que a Terra
encerra de humano... some!*

Parece difícil. Mas não passa de um criativo jogo com palavras.

Entrem no poema do Drummond. Pensem as suas perguntas. Procurem palavras como as dele, ou outras. E procurem responder. Respondam perguntando também. E respondam mesmo que não concordem com o eu ele sugere em suas perguntas-poesia.

Não se preocupem com rima. Vejam que há músicas de que vocês gostam e que são ricas de rima. E há outras com poucas palavras rimadas. E mesmo algumas sem rima alguma.

Procurem se coordenar todo, de modo a darem um tempo não muito rígido e nem demorado demais para todo mundo acabar.

Mas que não haja pressa, pois é de poesia que se trata!

Terminado este tempo vem aí o final de nosso jogo. E com ele nos despedimos de Carlos Drummond de Andrade. Um poeta que garanto que vocês gostariam muito de ler!

Final: reunindo as partes e criando um novo poema com respostas às perguntas do outro poema

Pode ser que vocês tenham desfeito o círculo inicial para: a sós, em duplas, em trinças irem a um canto fazerem a sua parte do jogo.

Agora é a hora em que todos voltam para o círculo.

E é o momento em que, seguindo a própria ordem do poema, cada pessoa, ou cada dupla ou trinca lê para os outros o que escreveu, respondendo às perguntas do poeta.

Cada um lê bem devagar. Este é o momento para alguém falar e as outras pessoas apenas escutarem. Seria até muito interessante se cada um, cada dois

ou cada três se colocassem lado a lado no círculo, de acordo com a ordem crescente dos tercetos que couberam a cada quem.

Desta maneira, logo que um acabar de ler os seus trechos, o outro já entra em seguida. Como se todos juntos estivessem lendo um poema só. Um “outro Carlos Drummond de Andrade” re-escrito e respondido por vocês.

Se for o caso, podem repetir a leitura assim que acabarem a “primeira rodada”. Agora sim, podem interromper, podem dar risadas, podem fazer perguntas sérias, podem esclarecer o que não ficou entendido, podem mesmo sugerir outras idéias ou palavras.

Então, juntas e juntos, vocês poderão burilar o grande poema-respostas comum, e dar a ele uma “forma final”.

Vocês gostariam então de, por exemplo, reler cada parte do poema original do Carlos Drummond, com as suas perguntas e, depois, lerem em seguida a parte correspondente de vocês, com suas respostas.

Podem até encenar isto como num pequeno teatro. Um grupo em jogral lê a parte das perguntas originais. E um outro alguém, sozinho ou em jogral, lê o que vocês criaram como respostas.

Depois, se acharem que valeu a pena, vocês podem escolher outros poemas e recriarem por conta própria. Desde que fique sempre claro que aqui está sendo feito a partir de um poema original, com nome e autor.

sétimo jogo
O jogo das três linhas

Nosso sétimo jogo vai nos levar a uma longa viagem. Vamos voar do Ocidente ao Oriente e do Brasil ao Japão. Preparem-se!

Ele se divide em:

Primeiro passo: lendo e aprendendo a magia do haikai

Segundo passo: preparando o material do jogo

Terceiro passo: criando os nossos próprios haikais

Quarto passo: elaborando uma pequena antologia de nossos haikais

Primeiro passo

Lendo e aprendendo a magia do haikai

Talvez alguém de vocês já tenha ouvido falar no *haikai*, ou *hai-kai*. Já ouviram?

O *haikai* é uma mínima poesia. Ele foi criado, foi recriado e tornou-se muito conhecido primeiro no Japão, desde séculos atrás. E, depois, o *haikai* espalhou-se por quase todo o mundo. Para vocês terem uma idéia, o Brasil estava ainda no começo de sua história como “colônia de Portugal” quando já se praticava o *haikai* no Japão. E vários poetas brasileiros escreveram alguns *haikais* entre as suas poesias.

Em japonês ele fica especialmente bonito. Pois ele ao mesmo tempo é escrito e desenhado. Ele é desenhado-escrito com aquelas belas “letras” japonesas que nós chamamos de “ideogramas”. Assim, o poeta que cria o *haikai* o faz desenhando as palavras como em uma aquarela, com tinta nanquim bem preta.

E ele ficaria originalmente assim:

desenho: copiar do livro haikai de Paulo Franchetti e outros, editado pela UNICAMP, com o desenho e as citações - página 73

Reparem neste belo exemplo que depois da tradução de como ele deveria ser lido em nossa língua, o *haikai* vem “desenhado” como no exato original japonês.

Depois ele vem “escrito em letras do ocidente, mas com palavras e com sentidos orientais, japoneses.

Assim: *haru nare ya na mo naki yama no asagasumi*

Depois ele vem escrito em Português, mas do jeito como um japonês o leria e diria.

Assim: *é primavera da montanha sem nome névoa da manhã*

Mas em bom e belo Português ele viria como aparece no alto do desenho:

*Já é primavera
Uma colina sem nome
Sob a névoa da manhã⁵.*

Este *haikai* é de um homem considerado o grande recriador do *haikai* no Japão antigo. Seu nome é Bashô. O *haikai* parece tão simples, tão fácil, mas criar um belo *haikai* em Japonês obriga a pessoa a obedecer a uma série rígida de métrica, de ritmo, de numero de sílabas em cada linha. No entanto, se puder ser pensado e criado com mais liberdade, ele não deve ser algo tão misterioso assim.

Vejam que o mesmo grande poeta Bashô tem um outro livro traduzido para o Português. Ele se chama: *Trilha estreita ao confim*. Neste livro o nosso poeta errante do século XVII (ele nasceu em 1644 e morreu em 1694), narra algumas viagens que ele fez a pé, pelo Japão. E há passagens em que ele descreve como estando em uma cabana de camponeses pobres, após

⁵ Este haikai em suas diversas maneiras de ser visto e lido, foi tirado de um belo livro com muitos haikais traduzidos para o Português. Ele foi publicado pela Editora da Universidade de Campinas.

comerem o jantar, eles se põem a desenhar-escrever *haikais* e a mostrá-los e lê-los uns para os outros.

Existe uma tradição muito antiga no Japão segundo a qual os pequenos e belos *haikais* deveriam evocar um momento de acolhimento, de surpresa, de contemplação, de vivência direta da natureza. Em algumas coletâneas, conjuntos de *haikais* costumam abordar a natureza ao longo das quatro estações do ano.

Muito bem!

Vejam agora que eu estou colocando abaixo uma série de *haikais*, sempre com as suas 3 linhas, traduzidos livremente por mim de um livro, não em Japonês (eu não seria capaz), mas em Francês. A maioria deles é de poetas japoneses de séculos passados, inclusive o “mestre dos mestres”, Bashô.

Procurem “mergulhar” na maravilhosa simplicidade de cada um. Sintam e compreendam como em cada uma tão rica imagem é “traduzida” com tão poucas palavras! Vejam que abaixo de cada um coloco o nome completo de seu autor.

Esta primavera em minha cabana.

*Absolutamente nada
tudo, absolutamente!*

Yamagushi Sodô

*A solidão
o frio da primavera
e nada mais*

Uemura Sengyo

*A areia do riacho
a cada traço de passo
a primavera se dilata*

Masaoka Shiky

*Vela da lua –
uma mariposa
faz da água, o céu*

Yose Buson

*A idade da lua?
Eu diria treze anos –
Mais ou menos*

Kobayashi Issa

*Na bruma da primavera
O vôo branco
De um inseto sem nome.*

Yosa Buson

*Sem um rumor
ela contempla a montanha,
a mariposa.*

Kobayashi Issa

*Um dia sem uma palavra
eu fui a sombra
de uma borboleta.*

Hosaki Hosai

*Tornou-se
o mundo
um cerejal em flor*

Ryokan

*À sombra das flores de cerejeiras
não existem
estrangeiros*

Kobaiashi Issa

*Coberta de borboletas
a árvore morta
é toda flores!*

Kobayashi Issa

*Ilhas
pinheiros sobre ilhas
e o frescor do fluir do vento*

Masaoka Shiki

*Nada do que há é meu
a não ser a paz do coração
e o frescor do ar de agora*

Kobayashi Issa

*O vento morre –
o capim
se veste de luto*

Aioigaki Kajin

*Nu
sobre um cavalo nu
através do aguaceiro!*

Kobayashi Issa

*Diante do relâmpago
sublime é aquele
que dele nada sabe!*

Matsuo Bashô

*O mendigo –
ele veste o céu e a terra
como roupa de verão*

Takarai kikaku

*Ah cuco!
aumentas ainda
a minha solidão!*

Matsuo Bashô

*A quem o persegue
o vagalume
oferece a sua luz!*

Ôtomo Oemaru

*As cigarras vão morrer –
mas o grito que elas cantam
disso nada diz*

Matsuo Bashô

*A noite é sem-fim –
eu penso
em quem virá em dez mil anos*

Masaoka Shiki

*Sob a luz da lua
eu deixo a minha barca
para entrar no céu*

Kôda Rohan

*A borrasca cessou –
um camundongo
atravessa a correnteza*

Yosa Buson

*A rosa branca
jamais esquece
o seu desejo de estar só*

Matsuo Bashô

*Eu colho cogumelos –
minha voz
vira o vento!*

Masaoka Shiki

*Na noite de dezembro
um leito gelado –
eis tudo o que eu tenho*

Ozaki Hôsei

*Primeiro chuvisco –
eu tenho este nome
“o viajeiro”*

Matsuo Bashô

*O arroz está saboroso –
e o céu azul
tão azul*

Taneka Santôka

Aí estão alguns *haikais*. Eles são muito simples e algumas pessoas poderão pensar que são quase “brincadeiras de crianças”. No entanto eu lembro de novo que os *haikais* são uma das formas de poesia mais estimadas hoje em todo o mundo. Como eu disse antes, vocês encontrarão *haikais* japoneses traduzidos para inúmeras outras línguas. E muitos poetas não-japoneses escreveram também os seus *haikais*.

Muito bem! E qual a tarefa de vocês neste jogo inspirado no Oriente? Como este jogo-com-palavras será jogado?

Segundo passo
preparando o material do jogo

Ele será jogado de uma forma muito simples.

Desta vez vocês não irão trabalhar com fonemas, com sílabas desdobradas de palavras. Irão trabalhar a partir de palavras inteiras. E como?

Em primeiro lugar, depois de lerem em silêncio, ou uns para os outros, umas para as outras, vocês irão escrever todos ou alguns dos *haikais* transcritos nas linhas acima, em uma folha de cartolina.

Serão três linhas para cada um. Se vocês forem poucas pessoas, de duas a 6, poderão escrever apenas uns 8 *haikais*. Se houver bastante gente, de 10 a 14, Por exemplo, vale a pena escrever todos.

Depois de bem escritos (e vocês estarão vivendo a emoção de escreverem em Português poemas escritos algum dia há dois, três, quatro séculos atrás em uma outra língua), vocês irão de novo fazer um trabalho de com tesoura.

Só que desta vez irão recortar palavras inteiras. Assim, irão transformar cada pequeno poema haikai em uma série de palavras livres agora das linhas e dos poemas em que estavam.

Assim, o belo *haikai* de Aioigaki Kajin:

*O vento morre –
o capim
se veste de luto*

Dará está seqüência de palavras: *o – vento – morre – o – capim – se – veste-
de – luto.*

E quando vocês tiverem recortado, palavra por palavra, todos, ou vários *haikais*, vocês terão diante de vocês uma pequena, média ou grande “*pilha de palavras*”.

Desta vez as *palavras-recortadas-dos-haikais* não precisam ficar em um *monte-de-cabeça-pra-baixo*. Elas devem ficar espalhadas no meio do círculo dos participantes, em volta de uma mesa ou no chão mesmo.

Terceiro passo ***criando os nossos próprios haikais***

Ora, esta parte criativa do jogo começa com cada pessoa podendo escolher algumas palavras recortadas. Claro, o desafio é vocês já terem “na cabeça” um esboço da idéia do *haikai* que vocês irão criar a partir das palavras recortadas e misturadas do *haikais* japoneses.

Parece difícil? Vocês logo verão que é difícil e é fácil também.

Atenção: juntando as palavras sempre para formar as três linhas de *haikai*, pode ser que falte alguma palavra importante para vocês, e uma palavra que não existe entre todas as recortadas.

Nenhum problema! É só pegar uma cartolina – mesmo já usada – escrever nela a palavra que vocês desejam – de preferência com uma caneta de cor diferente da das outras palavras recortadas – e escrever a palavra.

Depois de escrita ela é recortada e colocada entre as “palavras originais” com que você vai compor o seu *haikai*.

Assim, com as palavras recortadas de dois *haikais* apenas, e mais uma ou duas escritas por vocês, seria possível criar dois *haikais*. Vamos ver?

*A quem o persegue
o vagalume
oferece a sua luz!*

*O vento morre –
o capim
se veste de luto*

O primeiro:

*O vento morre.
O vagalume
se veste de luto.*

O segundo:

*Ofereço a minha luz
ao vagalume
que morre no capim.*

irados pelos que leram e pelas palavras que escolheram.

Vocês podem ousar mais ainda. Podem substituir palavras originais do *haikai* por outras, e podem escrever poemas bem mais pessoais, ainda que insp

*Na
noite escura
todo capim brilhava
com a luz dos pirilampos.*

Cada participante pode ir pegando do “monte” as palavras que quiser. Se mais de uma pessoa quiser “pegar a mesma palavra do monte”, nenhum problema. É só escrever a palavra de novo na cartolina, recortar e então com duas mesmas palavras, cada pessoa pode colocar a sua no seu *haikai*. Que nada atrapalhe a criatividade de vocês.

Mais adiante, quando vocês se sentirem mais à vontade com os *haikais*, escrevam palavras suas. Palavras de que vocês gostam, com quês estão acostumadas. Podem ser mesmo palavras mais modernas. Façam isto para criarem *haikais* mais próximos “de seus mundos”

Por exemplo:

*Noite alta!
Parei a bicicleta na estrada
pra ver nascer a lua.*

*Festa no campo!
Mil vagalumes dançam hip-hop
no meio da noite.*

Quarto passo
elaborando uma pequena antologia de nossos haikais

Que vocês tenham vivido a simplicidade da alegria de recriarem em volta de um círculo, como há séculos atrás no Japão, os seus belos e pequeninos *haikais*.

Ninguém precisa comparar os seus com os de outras pessoas. E ninguém precisa perguntar se os de vocês – escritos no século XXI e em Português – podem ser comparado com os originais japoneses de séculos atrás.

Nada precisa ser comparado aqui, porque cada um *haikai* é a pequena-grande obra de criação de alguém. E somente por isto já tem o seu próprio valor.

Agora, que tal um passo adiante?

Juntando todos os que vocês criaram, e mais os que poderão criar em outros momentos, vocês poderiam organizar uma “*pequena antologia de nossos haikais*”.

Outros fizeram pelo mundo afora. Por que não vocês também?

Oitavo jogo
Criando com letras novas palavras

A língua de cada povo é algo tão vivo como uma pessoa ou uma árvore. Ela surge, cresce aos poucos, fica adulta e permanece. Pode depois envelhecer e até desaparecer.

Tristemente, quantas línguas de quantos povos já desapareceram? Vocês sabem que aqui mesmo no Brasil onde são faladas ainda mais de 170 línguas indígenas? E quantas e quantas não desapareceram com os seus povos? Com as suas culturas?

Nas “línguas vivas”, como é o caso do Português, algumas palavras estão de vez em quando “caindo de moda”. E outras podem estar surgindo agora, e se difundindo entre nós. Quem de vocês consegue falar hoje sem dizer... “tipo”? Uma palavra que se usava apenas em situações especiais há pouco tempo atrás. Algumas foram traduzidas de outras línguas, como “futebol”. E outras muitas foram criadas aqui mesmo. E seguem sendo, o tempo todo.

Ora, os jovens são grandes especialistas em criar palavras novas. Ou em dar um significado novo a velhas palavras.

Mas existe uma coisa curiosa. Tem coisas muito importantes para as quais não existem palavras. E nem sempre se sabe por que isto acontece. Ou existem palavras importantes, e muito úteis mesmo, mas que são muito pouco conhecidas.

Um exemplo bem comum. Para o fato de que uma pessoa cresce como uma planta, existe o verbo *crescer*. Assim como existe *nascer*, *amar*, *procriar*, *morrer*. Ora, quando uma pessoa vai ficando velha, se diz que ela está envelhecendo, que ela envelheceu. E verbo é *envelhecer*.

Mas quando um bebê cresce e vira uma criança, por que é que não existe o verbo: *criançar*? E por que será que não existe - ou não é difundida - a palavra tão bonita: *adolescere*, para traduzir o passar de criança a adolescente,

ou simplesmente o viver a adolescência. Eu nunca ouvi falar nos verbos: *juventudificar*, *ajuventar*, *juventificar*, ou semelhantes. Vocês já ouviram?

Como é que se diz o fato de alguém crescer e passar de adolescente a jovem? Eu mesmo nunca ouvi falar em *adultar*. Embora exista *adulterar*... que não tem nada que ver com ficar adulto, antes pelo contrário! Por que será que só na “ponta de lá” é que existe o... *envelhecer*?

Na escola aprendemos que existe apenas "um bom e correto Português". Alguma coisa que os especialistas, os lingüistas e os gramáticos chamam de: "língua culta", de "norma culta", de "forma culta".

É bem verdade que em muitas escolas e entre muitas e muitos professores, já se tem um entendimento que uma coisa é a "Língua-Portuguesa-que-se-ensina-na-escola". E outra coisa são as muitas maneiras como por toda a parte aqui no Brasil. E também em Portugal, em Angola, em Guiné-Bissau, em São Tomé e Príncipe, em Timor Leste, em Macao e em outros cantos e recantos do mundo "se fala e se escreve o Português".

Aqui mesmo no Brasil existem diferentes "falares do Português". E nenhum deles pode ser considerado "uma maneira errada de se falar a nossa língua". Pois tudo isto varia de uma região para a outra, de uma cultura brasileira para a outras, de um grupo sociocultural para outro". Não é verdade?

Desenho: um alguém com roupa de vaqueiro do Nordeste, falando algumas palavras típicas de lá.

Vocês próprios podem ter gente no meio de vocês que gosta de um "falar da minha turma". Ou de um “modo de falar de capoeira”, de um jeito de se “falar no hip-hop” e assim por diante.

E em cada uma destas situações as mesmas palavras podem ser pronunciadas de uma forma própria. Podem ser até mesmo escritas com uma "grafia própria". E existem mesmo várias palavras que no dicionário tem "um sentido", e podem ter, "no nosso meio", um outro.

Um tipo de palavra assim é justamente a palavra... "tipo".

Pois bem! Este é um jogo que se parece com o **JOGO DAS PALAVRAS SEMENTE**, o jogo com que este livro começou.

Só que agora vocês vão partir de letras e de sílabas para serem desafiados a inventar novas palavras.

Isto mesmo! Aquilo que às vezes sem sentir "pinta no meio da turma", uma palavra nova que... chega e fica no falar da gente, vocês agora vão fazer "de propósito". Não servem palavras meio conhecidas e meio esquecidas. Têm que ser palavras inventadas agora por vocês.

Claro, este jogo também se divide em algumas partes, como os outros.

Começo do jogo

tudo o que a gente fala tem no dicionário?

Mas o começo deste jogo pode ser mais devagar. E pode começar assim: entre vocês, conversando "do jeito de vocês", procurem lembrar e escrever algumas palavras que vocês "usam para falar" entre vocês, e talvez sejam palavras "só de vocês", ou apenas de "gente jovem como vocês".

Então é hora de fazer algo muito interessante. Procurem um bom dicionário. Pode ser um "Aurélio", por exemplo. Ou, se não houver nenhum por perto, ou se vocês preferirem, podem ir "pro computador".

Usando desses recursos que vocês conhecem bem, procurem saber: a) se uma palavra que vocês costumam usar muito existe no dicionário: b) se ela existe, procurem ver se os "sentidos" dados a elas são iguais aos que vocês dão. Se não existirem, será que vocês seriam capazes de "dicionarizar" esta palavra?

E o que é "dicionarizar?" Muito simples! É fazer de forma mais simples o que fazem as pessoas que levam anos e mais anos, quando vão aos poucos criando um dicionário. Então dicionarizar é escrever o que "aquela palavra

quer dizer". O que ela é, gramaticalmente, e os seus vários sentidos. Ou um sentido só, se só houver um.

Por exemplo:

Adolescer - verbo - o ato de passar da infância para uma etapa seguinte da vida: a adolescência. Segundo algumas pessoas, o passar para uma etapa da vida entre a infância e a juventude. *Adolescer* pode significar também o sentir, o pensar ou o fazer aquilo que de algum modo é típico da adolescência; aquilo que é esperado de um ou uma adolescente. Exemplo: "*ela adolesceu, agora só gosta de andar com a turma dela*".

Hoje em dia é comum a gente chegar a uma cidade, e encontrar em livrarias, ou mesmo em bancas de jornal, pequenos dicionários assim: "dicionário de carioquês"; "pequeno dicionário de baianês". Não duvido que já exista até um "dicionário do hip-hop". Do Rock certamente já tem.

Vocês devem saber que um dos nossos mais conhecidos escritores, João Guimarães Rosa, criou tantas palavras novas em seus contos, em suas novelas (quando por escrito, a *novela* em geral é algo maior do que um *conto* e menor do que um *romance*), e principalmente em seu grande romance: *Grande sertão, veredas*, que existe uma espécie de dicionário só com as palavras que ele inventou? Ou com as palavras para as quais ele deu um novo sentido novo e inesperado. Ele começa o seu romance com esta palavra: "*nonada*". Você conhece?

Veja só nesta passagem, logo do começo do *Grande sertão, veredas*, como ele cria palavras ou dá a palavras comuns um sentido belo e inesperado.

O senhor tolere, isto é o sertão. Uns querem que não seja: que situado sertão é por os campos-gerais a fora a dentro, eles dizem, fim de rumo, terras altas, demais do Urucuia. Toleima. Para os de corinto e do Curvelo, então, o aqui não é dito sertão? Ah, que tem maior! Lugar sertão se divulga: é onde os pastos carecem de fechos, onde um pode torar dez, quinze léguas sem topar com casa de morador ... o Urucuia vem de montões oestes. Mas hoje, que na beira dele tudo dá – fazendões de fazendas, almargem de margens de bom render, as vazantes; culturas dessas lá há. O gerais correr em volta. Esses gerais são sem tamanho. Enfim, cada um o que

*quer aprova, o senhor sabe: pão ou pães é questão de opiniões... O sertão está em toda parte*⁶.

E vejam esta outra bela passagem, com um jogo inovador de palavras que fez de Guimarães Rosa talvez o mais inventivo escritor de nossa língua:

*Aquilo nem era só mata, era até florestas! Montamos direito, no Olho-d'Água-das-Outras, andamos e demos com a primeira vereda – dividindo as chapadas -: o flaflo do vento agarrado nos buritis, franzido no gradeal de suas folhas altas; e sassafrasal – como o da alfazema, o cheiro que refresca: e aguadas que molham sempre*⁷.

E com estas sugestões de passagens do João Guimarães Rosa, podemos avançar para a:

quase metade do jogo: ***fabricando os fonemas do jogo***

Vamos trabalhar agora de forma muito parecida com a do nosso primeiro jogo. Eu lembrei a vocês que quando o professor Paulo Freire criou o seu inovador “Método de Alfabetização”, ele começava o trabalho com os próprios alunos-alfabetizando levantando as: “palavras geradoras”.

As palavras que eles próprios e as pessoas do lugar onde eles viviam mais usavam. As palavras mais comuns, mais lembradas. As “palavras de toda a gente daqui”, afinal.

Desenho: um rapaz com umas folhas de papel na mão, como quem pergunta a um outro pelas palavras que ele usa ao falar. Na folha pode estar escrita a palavra: TIJOLO

No nosso *Jogo das Palavras Semente* começamos assim também. Desdobrando as nossas palavras lembradas, as nossas *palavras-semente* em seus fonemas.

⁶ Está na página 9 do Grande sertão veredas, de João Guimarães Rosa, na edição da Abril Cultural, de São Paulo, do ano de 1983.

⁷ Na página 218 do mesmo livro.

É quando *escola*, vira *es-co-la*. E é quando *es-co-la* facilmente pode ser desdobrada no seu “a-e-i-o-u” assim:

es co la

as ca la

es ce le

is ci li

os co lo

us cu lu

Pois agora, do mesmo modo, vocês vão desdobrar as palavras “que a gente acha que são nossas” da mesma maneira. Cada uma delas cai dar uma porção de fonemas, de “pedaços de palavra” depois de desdobradas.

Se, por exemplo, uma das palavras criadas por vocês, ou usadas por vocês foi: *namorigo* (um breve namoro com um amigo), esta palavra deverá ser desdobrada assim:

na mo ri go

na ma ra ga

ne me re ge

ni mi ri gi

no mo ro go

nu um ru gu

Até aqui muito fácil, não?

Então agora cada ficha desdobrada - as mesmas *fichas de jardineiro* do primeiro jogo do livro - vai ser escrita com boa letra de imprensa em uma folha de papel “sulfite” ou, em tamanho maior, em uma folha de cartolina.

E depois, tal como vocês já sabem, cada uma das fichas vai ser os seus fonemas recortados em *cartas* cada uma com o seu fonema. Melhor se todas forem recortadas do mesmo tamanho.

Atenção! Se vocês foram capazes de lembrar “palavras da gente”, ou foram capazes de criar muitas palavras, podem guardar algumas para a parte final de nosso jogo. E podem trabalhar agora com poucas palavras. Umas 20 já seria bastante.

Quando forem desdobradas, cada uma delas dará uma porção de fonemas. Afinal, uma palavra com quatro sílabas, como *namorigo*, dá 20 fonemas. 10 palavras assim dariam 200 fonemas. Não faz mal algum que certos fonemas como *Ca*, ou outro qualquer, apareçam repetidos algumas vezes

Como outros, este jogo pode ser jogado com duas, 4, 6, 8 e até mais pessoas. Se acharem melhor, ao invés de cada um jogar sozinha na sua vez, vocês podem formar duplas e trabalharem juntas, juntos. Assim, 8 pessoas pode dar 8 jogadores, ou pode dar 4 duplas participantes.

Quando todas as palavras desdobradas foram recortadas, fonema por fonema, eles poderão ser:

a) distribuídos entre os participantes, como num jogo de baralho, de tal maneira que cada um fique com 10 cartas pelo menos;

b) as outras ficarão colocadas num “monte de todos, de cabeça pra baixo.

Quando isto estiver feito, então estamos prontos para a:

metade do jogo:

formando novas palavra com os fonemas

Esta parte é bem parecida com o *Jogo das Palavras Semente*. Só que é bem diferente. Pois aqui neste jogo não vale juntar os fonemas e “escrever” qualquer palavra conhecida e comum, como: *BOLA* ou *BOLADA*.

Só valem palavras “nossas”. Aquelas que vocês irão considerar que “são palavras da gente ou de gente como nós”. Algumas delas já foram até

levantadas na parte do *Começo do Jogo*. Podem até serem repetidas, se os fonemas que vocês têm nas mãos derem para formar uma delas.

Mas o grande desafio seria vocês conseguirem formar palavras *criadas por vocês na hora!* Sim, aceitem este desafio! Ousem criar palavras novas juntando os fonemas. Só que tem uma coisa: depois cada palavra “inventada na hora” vai ter que ser definida. Vai ter que ser explicada para os outros participantes. E vai ter que se votada e aceita.

Então comecem a formar palavras com os fonemas que têm nas mãos. Se cada um estiver jogando por sua conta, vai formando as palavras “nossas” ou “criadas na hora” e vai “baixando na sua frente. Se o jogo for jogado em duplas, cada dupla pode juntar suas cartas e cada dois jogadores podem combinar suas palavras e ir baixando.

Na vez de cada um na rodada, cada jogador tira uma carta do monte “de cabeça pra baixo”, e depois descarta uma que vai ajudar a formar o monte “de cabeça pra cima”.

Quando já tiver uma ou mais *cartas-fonemas* nele, a “pessoa da vez” pode escolher de onde vai tirar a sua carta. De um monte ela não sabe que *carta-fonema* vai vir. Do outro ela sabe, E ela pode até revolver o “monte das cartas de cabeça pra cima”, para escolher o fonema-carta que lhe sirva.

E assim vocês irão tirando cartas, descartando cartas e formando palavras até que se terminem as cartas. Ou até eu de comum acordo vocês cheguem à conclusão de que “chega, já formamos muitas palavras e ninguém agüenta mais!”

E quando chegarem a este ponto já vão estar no...

quase fim do jogo:
juntando palavras e formando o quê?

Esta parte é para ser bem breve. Vocês podem até combinar um tempo: 5 minutos, 10 minutos, 15 minutos!

Agora todo mundo pode trabalhar juntos. Porque a idéia é juntarem as palavras “da gente” ou “inventadas por vocês” e formarem pequenas frases. Ou até mesmo – quem sabe? – uma bela letra de música com as palavras criadas por vocês. Claro, para poderem dar sentido, se for o caso de uma “letra de música”, vocês podem misturar as suas palavras inventadas com as “palavras de toda gente”.

Este é o momento em que quem criou uma palavra nova deve explicar para os outros participantes o que é que ela quer dizer. E quem inventou a palavra tem o direito de inventar o “sentido”, desde que seja algo entendível pelas outras pessoas e possa ser bem aceito. Como já vimos!

Esta é uma parte bem cooperativa e coletiva.

Todo mundo participa junto criando quantas frases puder. Juntando frases e criando poemas, letras de música, ou o que for. Pode ser que todo mundo se junte para criar uma única “letra de uma música de todos e todas nós”.

fim do jogo:
criando um novo nosso-dicionário

O jogo pode muito bem terminar antes desta parte. E já estaria muito bom.

Mas se vocês tiverem mais tempo ou se quiserem fazer um fascinante exercício durante um tempo bem mais longo, um semestre inteiro, um ano todo, vocês podem passar para um trabalho que mistura jogo com estudo, e mistura brincadeira com trabalho “sério”.

Vamos lá!

Assim como existem os “grandes dicionários” de nossa língua, como o “Aurélio” e outros, e também assim como existem dicionários e vocabulários de falares de regiões do Brasil; de um tipo de música, ou mesmo da obra de um escritor, será que ao longo do tempo vocês seriam capazes de criar um *“pequeno dicionário das palavras que nós usamos e das palavras que nós criamos?”*

Vejam nos dicionários “gerais” e nos “especiais” como é que palavras são trabalhadas e “dicionarizadas”, e procurem “numa boa” criar o de vocês. Pode até ser que algum professor ou algumas professoras “entrem nessa” e este trabalho vire uma “atividade escolar” muito criativa e interessante.

E, ao invés de se chamar: *Dicionário*, ele bem poderia se chamar um...
NOVONÁRIO.

Desenho: um grosso dicionário fechado, escrito na capa: NOVONÁRIO DAS PALAVRAS NOVAS INVENTADAS POR NÓS!

nono jogo

Vamos inventar um novo jogo com palavras?

Vocês percorreram as páginas deste livro. Vocês conheceram ou mesmo jogaram todos, alguns ou pelo menos um dos jogos deste livro.

Alguns foram mais fáceis. Outros nem tanto. Mas todos são possíveis e criativos *jogos-com-palavras*. Jogos que a gente constrói com um mínimo de recursos: folhas de papel, cartolina, tesoura, canetas de cores, cola.

Muito bem"! E pode ser até que alguma "turma" resolva transportar algum destes jogos para "o computador". E, assim, transformar o "jogo" num "game".

Eu só espero que de qualquer maneira e em qualquer forma que eles possam tomar, que os nossos *jogos-com-palavras* sejam sempre que possível bem o contrário da maioria dos jogos e "games" que andam por aí.

Que sejam *jogos cooperativos* e, não, *jogos competitivos*. Que sejam momentos de criar-juntos e nunca jogos de jogar-para-vencer-os-outros. Que sejam *solidários jogos com outras pessoas*, mais do que *solitários jogos contra outras pessoas*.

E a idéia aqui é vocês irem um pouco mais longe.

Sim. Por que não resolverem criar um *jogo-com-palavras* feito por vocês mesmos? Não é muito fácil! Mas está bem longe de ser tão difícil!

Que tal começar?

Desenho: um alegre grupo de jovens com papéis, tesouras, cola, lápis, sentados no chão, recortando, colando, escrevendo.

*Décimo jogo****Já que inventamos um, vamos criar um outro?***

Ora, se vocês conseguiram criar um jogo por conta própria, por que não ousarem criar mais um? Ou mais alguns?

Coragem. E boa sorte!

Afinal, nada melhor na vida do que criar alguma coisa. E nada melhor do que aprender a criar... juntos!

Desenho: as caras alegres de uma menina e de um menino, olhando de gente, e com um grande ponto de interrogação em cima de cada cabeça.

***JOGAR PARA COMPETIR OU JOGAR PARA COMPARTIR?
um esforço para aprendermos a passar
da competição contra o outro à cooperação com o outro***

*Mas agora que tanta coisa está mudando
Não será a nossa vez de nos transformarmos também?
Rainer Maria Rilke*

Competir para vencer ou cooperar, para ser?

Faz tempo eu vi e li uma historietta daquele excelente cartunista argentino, o Quino, em um livro da Mafalda. E o que eu me fez pensar. A cena era assim: o meninozinho (o menor de todos) chega perto de dois outros meninos maiores. Eles estão sentados no chão e na frente de um tabuleiro de xadrez. E o meninozinho menor pergunta: *neste jogo de xadrez pode ganhá os dois?* E um dos jogadores responde muito sério: *não, um só.* Então o meninozinho pergunta de novo: *e pa que o outro zoga? (e então porque o outro joga?)*

Claro, tudo parece uma tolice de crianças – que nunca são tolas – pois uma resposta lógica seria esta, bem ao estilo do mundo competitivo em que vivemos: ora a “graça do jogo” está em que deve haver sempre alguém que ganha de um outro que perde. Se não for assim, que graça é que o jogo tem?

E é bem verdade que no futebol é bem melhor um “três a um” do que um “dois a dois”. E, pior ainda, um “zero a zero”. No jogo, a regra universal é que dois (duas pessoas, dois times, duas equipes) ou mais de dois (como numa maratona) entrem num jogo ou numa competição em condições tão igualadas quanto possível. E, a partir desta “igualdade” o ideal é se chegar a uma desigualdade no final. Todos estão submetidos da mesma maneira às mesmas regras. E então um vence o outro. E vence porque foi mais capaz, mais hábil, mais forte, mais inteligente, mais astuto, mais sagaz, mais bem treinado, “mais” duas ou três destas “qualidades”, ou todas elas ao mesmo tempo. Essa é a “regra do jogo”. E por isso se joga o jogo ou se vive a “competição”.

Mas, tem que ser sempre assim? E se sempre foi assim será que sempre deveria ser assim? Na vida, no amor, no trabalho, nos estudos, em casa e fora dela, no jogo e na diversão precisamos estar sempre... competindo uns com os outros, umas com as outras? Só haverá interesse e motivação ali onde “eu posso vencer”; “eu posso ser melhor do que os outros”, “eu posso ser a primeira”? Só que enquanto for assim, esquecemos que “medalha de ouro” só tem para um. E no pódio só cabem três: o do ouro, o da prata e o do bronze!

E todos os outros? E todas as outras?

E eu me lembro de uma seqüência de cenas que assisti ao acaso na televisão, no fervor dos dias de alguma olimpíada. Foi quando, de repente a câmara de filmagem que focava os grandes belos lances das provas de ginástica olímpica, deslocou-se do lugar e dos vencedores, com os seus sorrisos de júbilos e suas medalhas no peito, e veio mostrar por um momento o rosto e o corpo dos “outros”.

Outros rostos, outras cenas. De quem? Daqueles que não conseguiram vencer. Logo, saíram derrotados. Não ganharam... nada. Então foram colocados na tela alguns momentos de falha e de insucesso em algumas das provas. Vimos então, como o “momento da falha e do erro”, o lado grotesco e perdedor do que deveria ser, entre atletas de todo o Mundo, apenas a beleza e a vitória.

Uma moça caía feio da barra. Outra menina (menina ainda) levava um tombo das paralelas. Um rapaz escorregava e, entre escandaloso e desajeitado, transformava em um gesto cômico o que deveria ser um salto de beleza e quase magia na ginástica de solo. E de novo a câmara enfocava corpos e rostos das e dos que perderam... que “fracassaram”. E, claro, eles eram bem mais do que os três vencedores de cada prova.

Aquela ginasta que “veio para a medalha de ouro e ficou com a de bronze”. A moça que por frações de pontos ficou fora do pódio. Aquele rapaz negro que veio de longe, sabendo que ia perder, pois “não tinha chance”. Mas que

assim mesmo veio “pra aprender e competir”. Aquela quase menina ainda, brasileira, que explica ao microfone porque “não deu dessa vez ainda”. E ela baixa o olhar triste, vencida e pesarosa, como se pedisse perdão a uma gente que a assistia em uma tela do outro lado do Oceano Atlântico.

Como se fosse um momento de diversão, a imagem que eu vi saltou de algumas poucas pessoas por um momento tornadas diferentes de nós, que afinal somos como quase todo o mundo, e nos devolveu o nosso próprio rosto no rosto de outros.

Quando ao final deste escrito nós nos defrontarmos com a narração a uma cena de uma outra olimpíada, quem sabe valeria a pena voltarmos a esta primeira e sentir a diferença entre uma e a outra?

Logo nas primeiras páginas de seu livro: *introdução à economia solidária*, Paul Singer retrata um outro lado de um sistema de política e de economia que nos é imposto sem nos consultar. E que coloniza a cada dia mais todos os recantos de nossas vidas. Então ele lembra que na *economia capitalista*, em que se proclama que todos os que quiserem podem “vencer na vida”, e que isto depende apenas da “vontade de cada um”, o que de verdade acontece é o exato oposto. Porque de fato o que vemos ao nosso redor é bem diverso de como é apregoado. Nunca foi nem mesmo parcialmente assim. E daqui para frente menos tudo indica que ingressamos em uma ordem social, política e econômica “da vida e do mundo” em que cada vez vai ser menos como apregoam que “este é o nosso único mundo possível”. Se você duvida, procure ver o que em proporção crescente – e em esperança de melhora nos próximo muitos anos – acontece hoje, agora, não na África ou na América Latina, mas na Espanha, em Portugal e na Grécia.

E então Paul Singer percorre no seu livro diferentes setores da vida de todos os dias, retratando como cada vez mais a ilusória “vitória” de alguns poucos custa o preço da derrota, da exclusão, da infelicidade de muitos. De quase todos, muitas vezes. E convivemos com estes cenários de desigualdade

e de exclusão, do mundo da escola ao mundo do trabalho, muitas vezes convencidos de que “não está bom... mas não tem jeito mesmo!”

Lembro o rosto feliz das moças e rapazes pintados com tintas de várias cores, e com a cabeça raspada anunciando entre sorrisos um novo “bixo” na vida universitária. Parecem muitas na rua ou na frente das telas. E ali estão, pintadas e sete cores, as faces felizes que os cursinhos de vestibulares colam nos *outdoors*. Mas, e os outros? E todos os outros? Onde estão os outros? Os que não mereceram rostos pintados e camisas com grandes letras borradas? E os rostos de imensa alegria. O que foi feito deles? O que eles estão sentindo e vivendo agora? E o que será deles daqui para frente? E eles são dez em cada um, vinte, trinta, cem, conforme o curso e a universidade.

Como “passar num vestibular” ou “conseguir um emprego” (ou mesmo um “bom casamento”) é tratado simbolicamente como um jogo entre outros – só que “mais sério” - o haver “passado e entrado” é vivido como uma “conquista”. É festejado como uma “vitória”. Sim, porque quem “entrou”... venceu. Venceu não apenas “na vida”, por um momento. Venceu também todos os outros: os que perderam e “ficaram de fora”.

E a propaganda que vai do que acontece na mesa da casa das pessoas aos *outdoors*, às revistas do tipo “Caras” e aos programas das tardes medíocres e repetitivas da televisão, nos insiste em mostrar, vezes sem conta, que em todos os cantos, recantos e cenários da vida – existem de um lado os raros rostos dos vitoriosos – que nós sempre sonhamos ser – ao lado do lugar de sombra ou de esquecimento de... todos os outros.

Em quase tudo o que a poderosa mídia colonizadora (de sua mente e de seu coração também, não esqueça!) apregoa é que ilusoriamente todas as portas do mundo estão abertas a todas e todos. E que basta “querer para vencer”. E que o que importa na vida é “ser um vencedor”. Ou, melhor ainda, além de “vencer na vida” (ou seja, no mundo do ter e do poder, contra o mundo do ser e do partilhar) nada como chegar a ser uma “celebridade”. Esta triste figura

solitária e fabricada que nos é imposta das mais diversas pessoas para aprendermos a medida que as separa... de nós mesmos.

Nunca como agora nós, nossos filhos, nossos alunos fomos tão rubricados, tão carimbado, tão rotulados, tão indexados e tão quantificados. Nunca nós e tudo o que há ao nosso redor fomos tão estatisticamente distribuídos entre escalas, tão medidos e mensurados em um mundo “racional e operativo”. Um mundo onde um título vale mais do que o nome, e um número vale mais do que um título.

Nunca nos vimos tão avaliados, como agora, quer sejamos um pedreiro, uma professora ou um poeta. A todo o momento somos distribuídos, sem o direito pessoal a escolhas, no interior de sistemas deferentes de classificação de mulheres e de homens, avaliados a cada dia mais e mais de acordo com critérios utilitários de competência/competitividade.

Somos pessoas colocadas entre escalas numéricas de comparação apressada que nos dividem entre os poucos da “ponta” e os outros todos do “resto”. Assim como precisamos decorar cada vez mais difíceis e secretas senhas para abrimos as portas de prédios e as janelas de vídeos de acesso a alguma coisa “mais no alto”, da mesma maneira também somos cada vez mais numerados para sermos ordenados como um “alguém que conta”.

Já que vivemos entre tantos artifícios de comparação, qual sistema escolar ao lado de avaliar apenas “rendimento escolar” - como se crianças e jovens fossem “cadernetas de poupança” – avalia também: “vocação de colaborar com os outros”; “espírito de solidariedade e partilha”; “desapego do que é seu em favor dos outros”, “capacidade de trabalhar harmonicamente em equipe”; “aceitação dos diferentes”, “iniciativa e criatividade em atividades livres” (e que não “dão nota) e assim por diante.

Afinal, se fosse para escolher, você preferiria viver sua vida ou o seu trabalho com gênios em matemática ou geografia, ou com pessoas com as outras “qualidades humanas” lembradas aqui?

Desde o começo de suas vidas na escola, cada vez mais crianças são “educadas” para serem comparadas uma com as outras. Para saberem fornecer mais tarde, junto com “um bom currículo” (e apenas funcional) à praça do mercado alguns indicadores quantificáveis de sua utilitárias “qualidades”. E as perguntas seriam: “em nome de quem?” - “Do que?” - “Para construir com os outros o que?” - “Para gerar a prosperidade humana e a humana a felicidade de quem?”

E nome de nossos jovens, desde cedo incentivados a, sozinhos, “saírem à luta” em busca do “sucesso”? Quando poderiam ser educadora para, juntos, “saírem à vida”, em busca de alguma felicidade partilhada. E todo “esses outros” aqui e ali deixados pelos caminhos do “mundo dos negócios”, não seriam eles as pessoas no fundo mais serenas, mais amorosas, mais abertas aos outros? Os mais cooperativos e menos competitivos? As mais solidárias menos egoisticamente solitárias?” Os mais sensíveis, os mais sábios (longe de serem apenas sabedores- especialistas)? O e as mais humanas, enfim?

Este mundo regido pelo ganho, pela ganância, pelo desejo da posse – o consumismo – e pela competição, acaba nos dando a aparência de que as coisas, os produtos e os cenários do “mundo dos negócios” são quase seres vivos. Pois ontem “as bolsas ficaram nervosas” em um “dia de queda dos negócios”?

E tudo isto acontece na medida em que pessoas como você e eu somos a cada dia mais e mais imaginadas e tratadas como uma mercadoria que se compra e vende⁸. Depressa e sem pensar nos acostumamos a acreditar que se assim é, é porque não poderia ser de outra maneira. O preço do progresso é a produção. O preço da produção é o trabalho. O preço do trabalho é a competição. E o preço da competição é a perda progressiva do que nos fez seres humanos e é, ainda hoje, o que há de mais humano em e entre nós: a

⁸ Um livro sobre capacitação de pessoas para empregos no mundo dos negócios tinha títulos de itens de capítulos assim: “saiba ser um bom produto”; “aprenda a se produzir bem para se vender bem”. Não recordo título e autor e não perdi coisa alguma por esquecê-los.

partilha da vida, a solidariedade dos gestos, a troca dos bens, a cooperação em tudo.

O desejo da emoção: conviver e cooperar ou competir e vencer?

Nós só conseguimos viver e experimentar a vida como uma coisa boa e valiosa, quando estamos juntos e partilhamos momentos significativos deste “estar juntos”. Nós só podemos estar voluntariamente juntos quando aprendemos a cooperar uns com os outros. Lembre o seu dia de hoje e o de ontem. Quantos foram os momentos de partilha, de ajuda, de cooperação? Quantos e quais foram os momentos "opostos". Qual a diferença sentida e vivida entre uns e outros?

O curso que a vida humana realiza no fundo, é o do caminho da sensibilidade. Nele as nossas emoções estão interagindo com as nossas idéias e nossos valores. E a todo o momento estão estabelecendo significados do vivido-e-pensado para nos dizer - e aos nossos outros - quem nós somos, quem são os nossos outros e o que estamos vivendo, experimentando e fazendo com eles e entre eles.

Toda a vivência emotiva e todo o pensamento que nos surgem e que vivenciamos, surgem e ganham sentido *dentro de e através de* situações sempre de um modo ou de interativos. Momentos conectivos. Não podemos ao longo de nossas vidas nos tornarmos uma *pessoa* sem que esta experiência não tenha partido de múltiplos aprendizados. Com outros aprendemos não apenas "coisas". Aprendemos a sentir, a saber, a ser e a viver, a conviver.

Sentimos que somos sentirmos, pensamos e agimos "por conta própria". Sim, isto pé em parte verdadeiro. No entanto estamos sempre sentindo, pensando e lembrando outros, com outros e através de outras pessoas. Sim, na imensa maior parte dos momentos de nossas vidas, é diante de nossos outros – dentro de nós ou à nossa frente - com elas e através delas, que nós aprendemos a sentir e a pensar, a lembrar e a perceber. E a integrar tudo

“isto” em nós, em cada momento de uma relação com uma outra ou com outras pessoas para conviver com elas uma experiência de partilha da vida.

E eu convivo e reajo não apenas com seres guardados dentro de mim, ou fabricados em minha mente ou nos meus desejos. Convivo com rostos reais, com olhares, com trejeitos de boca, de ombros. Convivo com a maneira como mãos me falam enquanto algum me diz alguma. É a um corpo e é ao rosto de um outro, a sua pessoa corporificada diante de mim que eu dirijo o olhar de meu rosto e os gestos de meu corpo.

Conviver não é uma abstração, mas um jogo inter-vivido de papéis. E é um ritual de identidades de/entre pessoas que, entre consensos e conflitos, entre momentos de amor e de desamor, e entre acertos e tateios iniciam e completam, várias vezes em um mesmo dia, os encontros e os confrontos das "partidas" mais essenciais na vida.

Este é o mundo mais real do espetáculo diário das nossas convivências. Esses são os pequenos jogos do saber e do sentido entre os encontros sucessivos de cada momento, em cada dia ao longo de toda uma vida, que tornam a própria vida um ritual ou uma celebração de valores inigualáveis.

Ao contrário do que é tão divulgado hoje em dia, uma das emoções mais contrárias ao *amor* é o *interesse*. É em nome e a serviço de meu desejo de "tirar proveito de tudo e de todos", que mesmo sem sentir eu convivo com outras pessoas como se elas fossem no fim das contas objetos de realização de meus interesses individuais. E é justamente aí que eu saio do campo das ações entre pessoas livres, para ingressar no campo dos relacionamentos em que pessoas valem como coisas. Como uma coisa, um outro diante de mim “vale” algo porque tem uma utilidade pra mim.

Um relacionamento movido pelo interesse coloca sempre de um lado aquele que “ganha” uma vitória ou um lucro e, do outro, quem “perde”. E colocam ambos do lado de fora da experiência da genuína liberdade. Pois só

se é livre quando se é, para si mesmo e para o outro, um pleno sujeito. Uma pessoa cujo sentido original de vida e de relação não está na motivação utilitário, embora ela possa se mover, também, em busca do bem-para-si-mesma.

O relacionamento gratuito é sempre oposto à relação utilitária. Ele está fora do lugar onde a pergunta-chave é: *o que você vale para mim?* Pois se há nele uma pergunta de valor, ela é esta: *o que é que este encontro entre nós vale para nós dois?*

Em nosso estado original e na plenitude da experiência de nosso ser, somos seres do *amor*. Somos pessoas destinadas a criar reciprocidades e experiências de encontros de partilhas de cotidiano entre pessoas, assim como da história de povos, regidas pelo amor e dirigidas sem desvios a ele. Somos seres vocacionados a uma história amorosa construída pela cooperação e, não, pela competição. Momentos de concorrência e de competição deveriam estar sempre subordinados a planos mais abrangentes de cooperação.

O jogo e o rito: o jogo como rito?

Quase sempre em nossas vidas cotidianas nós somos levados a acreditar que devemos viver diferentes tipos de experiências com emoções diferentes e, não raro, até mesmo opostas. Assim, por exemplo, devemos vivenciar os rituais, as celebrações com um sentimento de unidade, de partilha, de cooperação e de amor. Por exemplo, quando celebramos juntos o nascimento de uma criança, uma data de grata memória na história de uma pessoa, uma memória de um alguém querido que “já partiu”. Ou o retorno ao lar de alguém querido. Lágrimas, palmas e abraços devem abundar!

Por outro lado, aprendemos que desde a infância devemos vivenciar os jogos e os esportes com sentimentos de desigualdade, já que para algo ser “interessante”, alguém precisa ganhar de alguém que precisa perder. Quase tudo o que se pratica com os outros a partir ainda da infância entra em um

crescendo de competição, depois de luta, depois até de destruição. Observe isto nos filmes para crianças pequeninas, depois, para crianças maiores, e depois ainda, para adolescentes. Veja como os primeiros “filminhos” são doces estórias de amizade e de solidariedade entre “bichinhos” ou entre eles e seres humanos. Veja como logo depois entram em cena os filmes em que “bons e maus” se enfrentam. Mas ainda com delicadeza, porque os bons são ainda inocentes, e os maus são apenas seres que não conseguem ser tão bons.

Mas logo a seguir vêm os filme em que “bons-contra-maus” digladiam-se ferozmente o tempo todo. Até chegarmos aos “games” que, quanto mais violentos e destrutivos forem, tanto mais “atraentes”. O interesse crescente pelo filme, pelo “game”, pelo jogo, vai de cenários de encantamento e amorosidade, a cenários de “terra devastada” e fúria-e-ódio. Um crescendo de motivações com um crescente foco agressivo - mesmo quando socialmente aceito e controlado - e de franca competição, porque o jogo é sempre uma batalha, um conflito entre dois lados, Mesmo quando os “bons” vencem – e na maioria dos casos eles ainda devem vencer – eles só vencem porque são tão ou mais eficazes em sua competitividade e violência do que os “maus”. Estamos cada vez mais acostumados a aceitar que se o *ritual* é um conagraçamento, o *jogo* é um enfretamento.

Esta oposição acentuada entre o *rito* e *jogo*, entre o *ritual* que celebra um “nós”, e o *jogo* ou o *esporte* que faz se enfrentarem um “eu contra o outro”, dá o que pensar. Será que humanamente é para se sempre assim? Será que crianças e adolescente da Idade Média e do Brasil Colônia já viviam esta oposição?

Ou será que estamos vivendo agora um crescendo, uma imposição cada vez mais colonizadora de nossas mentes, de nossos desejos, de nossos sentimentos? Algo que entre a mídia e a produção de entretenimentos para crianças e jovens, tornam as atividades de conagraçamento e partilha

monótonos momentos de uma pacífica “feição feminina”. Enquanto, do outro oposto, multiplicam atividades de enfrentamento, de luta, de combate, de destruição, como motivantes seqüências de atraentes vivências de “feição masculina”. Ou talvez mais ferozmente “macha” do que humanamente masculina.

E em tempos que a cada dia mais são valorizadas vingativas e violentas “mulheres poderosas”, e em quem as fadas do bem são trocadas nas mãos das meninas por bruxas ambivalentes, não mais com “varinhas de condão”, mas com espadas, não estaremos chegando a um limite de um forçado “gosto pelo conflito e pela violência?”.

Existe mesmo uma teoria antropológica segundo a qual o rito tende a ser uma ação social em que se parte de uma situação estruturada sobre a oposição entre atores desiguais - o “festejado” e os que festejam em seu nome, o sacerdote e os fiéis, os especialistas cerimoniais e os espectadores, etc. - em direção a uma unidade ao final entre todas as pessoas participantes.

Enquanto isto, no caso do *jogo*, parte-se de uma situação de igualdade inicial estruturada entre pessoas (dois lutadores de Box) ou grupos de pessoas (dois times de futebol), em que, sendo os contendores submetidos por igual à aplicação das mesmas regras, o que se deseja como solução, é o chegar a um resultado que de preferência aponte para uma desigualdade ao final. Ninguém gosta de um jogo que termina “empatado”.

Algumas curiosas situações culturais de inversão podem nos ensinar muito. Claude Lévi-Strauss, um dos mais importantes antropólogos de nossos tempos, relata em *O pensamento selvagem*, a maneira como os

guhuku-gama, da Nova Guiné, re-inventaram o jogo de futebol que aprenderam com os missionários ingleses⁹.

Bem ao contrário de nossa lógica desportiva, em que o melhor é haver sempre ganhadores e perdedores, entre estes jogadores de tribos primitivas, o que importa é aproximar, tanto quanto possível, o *jogo do rito*. Para o modo de pensar deste indígenas ilhéus, é impensável que um time visitante de uma aldeia possa derrotar o time que o acolheu festivamente em suas casas. Por outro lado, é mais impensável ainda a equipe anfitriã vencer aquela que amistosamente a veio visitá-la. E assim eles: *jogam durante vários dias seguidos, tantas partidas quantas forem necessárias, para que se equilibrem exatamente as perdas e ganhas em cada campo (...) o que é tratar um jogo como um rito*¹⁰.

Pronto! Aqui estamos nós diante de uma situação em que um *jogo* se vive como um *rito*. Um longo e festivo momento em que se vive um *jogo* entre competidores como uma *comemoração*. Como uma troca e um partilha de símbolos, de sentimentos, de significados e de sentidos em que o que se busca não é uma vitória ao preço de uma derrota. É uma reiteração de uma *celebração da reciprocidade* e da alegria de compartilhar, como numa festa de todos, bem mais o *processo dos gestos cerimoniais* do que o *produto dos atos desportivos*.

Não importa traduzir desempenhos desiguais como um resultado expressivo em que se estabeleça um lado vencedor e um lado perdedor. Importa que num jogo onde de um lado e do outro se pode ganhar, empatar ou perder, haja uma isonomia de resultados. Um resultado de partidas que acabam sendo mais “representadas” do que “jogadas”, os dois lados se

9 Claude Lévi-Strauss começou a sua vida de pesquisador de campo, como etnólogo, junto a grupos tribais do Brasil-Central. *O pensamento selvagem*, foi publicado pela Editora Papirus de Campinas, em 1989.

10 *O pensamento selvagem*, pg. 46.

equilibrem e, assim, espelhem a si e ao outro, a evidência de uma igualdade demonstrada no *rito* mais do que a desigualdade final de um *jogo*.

Do jogo Nós também vivemos algo assim – enquanto ainda podemos – quando em festas de aniversários ou festas de colégio, procuramos transformar jogos competitivos e momentos de partilha, de tal maneira que não há vencedores-e-perdedores. Em que, se os houver, seja mínima e irrisória a diferença. Ou em que “todos terminem ganhando”, porque construíram algo juntos.

Sabemos que em todos os tempos os *jogos* se cercam de *ritos*, antes, durante e depois da produção de resultados finais. E em boa medida é este pêndulo entre momentos de *rito-no-jogo* e momentos de *jogo-no-rito* aquilo de dá a graça de um e outro. Porque é o que entrelaça cenas e gestos de beleza com atos dirigidos a alguma eficácia. Observem nas competições olímpicas como, mesmo em situações tão competitivas, de um salto com varia a uma ginástica rítmica ou olímpica, é cada vez mais a beleza de um desempenho do que apenas a sua eficácia o que nos encanta.

Vivemos um tempo em que em vários campos do agir-humano o processo do acontecimento entre pessoas vale mais do que o resultado-produto do que aconteceu através delas. Apenas um torcedor fanático ou uma pessoa bastante vazia de sentimentos de harmonia e de sentidos de equilíbrio e beleza, participa de um jogo atenta apenas ao resultado final. E, portanto, desatenta para a poesia da dinâmica dos gestos e da face de *rito* entretecida com o corpo do *jogo*.

O que escrevo aqui tem a ver muito com os *jogos* que envolvem a formação de crianças e de adolescentes. É através das crianças que podemos pensar tudo isto por um momento. Vejamos. Quando elas são deixadas a si-mesmas, e relativamente livres do controle dos adultos sobre os seus momentos de lazer, as crianças tendem a criar brincadeiras cooperativas,

tanto oi mais que as competitivas. Elas gostam de re-inventar as “coisas do mundo” dos adultos, mescladas com as fabulações de seus mundos. E brincam de casinhas, de fazendinhas, de clubinhos, ou o que seja.

E inventam brincadeiras em que todos partilham da experiência construtiva de inventarem alguma coisa juntas para se divertirem com o que vivem e criam, sem necessariamente competirem. Todos e todas nós podemos relembrar situações simples de nossas próprias vidas para estabelecermos de uma forma mais ingênua e vivida, a diferença entre um lado e o outro. Lembro de minha infância de inesquecíveis momentos de brincadeiras infantis, em que o que fazíamos era o reproduzir como um pequeno drama não ensaiado - porque os papéis de cada um estão bem sabidos - uma relação estruturada de pequenos *ritos de vida*.

Somente mais tarde, e imitando os jogos “dos grandes” é que irão surgir pouco a pouco a competição do “um contra o outro”, ou “contra todos”; e a vitória alegre e ilusória de um, ao lado da derrota pesarosa de um outro ou de todos os outros. E hoje nos preocupamos tanto com a maldição do *stress*. E não seria a hora de nós nos perguntarmos se não estamos sendo empurrados para situações “estressantes” até em nossos momentos de repouso, de deleite, de lazer, de convivência com outras pessoas? De que se alimenta a mente e o coração de um adolescente fervorosamente obcecado diante da tela do “game” que o obriga a uma seqüência desesperada de gestos nervosos para que as imagens diante de seus olhos mostrem a ele mais um homem morto, mais uma cidade destruída, mais um temerário herói vencedor?

E bem sabemos como toda a “mídia” e seus subprodutos tendem a enfatizar o desejo consumista da posse e da acumulação através dos jogos, associada ao desejo da vitória e, não raro, da destruição de outros. O excitante, a “adrelanina” (ou invés da endomorfina), a série contínua de excitantes cujo “prêmio” é quase tão fugaz quanto o gosto de um sorvete três minutos depois que ele acaba.

Em direção oposta ao que lembrei linhas acima, quando falei do desejo de “ver a beleza do gesto” mais do que a “eficácia do ato” nos esportes mais oficiais, assistimos impassíveis nas reportagens dos programas esportivos como cada vez mais o que se oferece como um valor no futebol, no tênis ou no vôlei, não é nem mesmo a cena fugaz cheia de glória de um momento de vitória de um jogador ou de um time, mas é o número de pontos que cada vitória acrescenta nas contas (inclusive bancárias) de quem venceu.

Uma boa parte dos esportes de convívio com a natureza ainda preserva esta primeira inocência. Ainda se vai por ir e ainda se convive com a aventura ou com a maravilha pela alegria de se “ir lá”, de se “viver aquilo” e, sobretudo, de se haver feito “tudo isto” em equipe. Mas com pesar vejo que alguns antigos momentos de convívio silencioso e quase ritual com a natureza aos poucos se vão transformando em comparações mensuráveis típicas de alguns esportes radicais, onde a experiência do teste pessoal de limites frente ao perigo, ou alguma extrema habilidade do corpo deságua na vertigem de competições em que a poesia dos gestos vende-se a uma sucessão de demonstrações de força ou de proeza, medidos em frações de segundos e, uma vez mais, entregues a uma numerologia de resultados.

Creio com firmeza que devemos nos esforçar junto a nossas crianças e jovens, para que eles aprendam “de dentro para fora”, a sentirem e compreenderem que o “momento da verdade” de um esporte não é o seu resultado final. Sobretudo quando ele glorifica um único vencedor, exalta os que acenam do alto do pódio e esquece todos os outros: os perdedores.

Ele não é, menos ainda, o valor de listagem classificatória das desigualdades mensuráveis dos desempenhos competitivos, ali onde os gestos de beleza do corpo viram números contra distâncias, contra relógios e contra todos os outros. A suprema beleza do esporte está no bailado dos gestos, em que corpos valem como estrelas e movimentos de mãos e de pés dançam com o universo inteiro. Está na orquestração de uma equipe, onde vale mais o que

criam com sabedoria e destreza os “de um lado”, e não a maneira como sobrepujam e derrotam os “do outro”. Aliás, o que seria da vitória dos que “vencem”, se não fosse a cooperação adversária dos que “perdem”?

O sentimento e a lembrança de que a derrota do outro é a minha alegria têm sido uma constante crescente em nosso mundo. Em prosa e em verso eles têm sido passados de geração a geração em muitos e muitos povos, como um fundamento poderoso da idéia de que a rivalidade, a competição e o desejo de vitória são originais no ser humano e são essenciais em sua vida. Não são. Pelo menos não são sempre e em todo o lugar.

Podemos pensar muitas coisas imaginando *jogos*, ou imaginando outras coisas como *jogos*. Jogando com as palavras, com as idéias. Pensamos em *jogos competitivos* e em *jogos cooperativos*. Eles são diferentes. Em alguma medida eles são uns o contrário dos outros. No *jogo competitivo* você joga para vencer o outro. No *jogo cooperativo* você joga para vencer com o outro. No *jogo competitivo* você enfrenta uma pessoa resolvendo problemas para vencê-la. No *jogo cooperativo* você se une à outra pessoa para os dois juntos vencerem um desafio, resolvendo um problema. Fazendo ou criando algo que poderia ser criado ou feito a sós, ou mesmo contra alguém. Mas que quando vivido com alguém, ao seu lado, a seu favor, fica bem melhor.

em que se compete para vencer ao jogo em que se partilha para construir

Assim, por exemplo, em seu livro *jogos cooperativos – o jogo e o esporte como um exercício de convivência*, Fábio Brotto lembra um quadro de Zimarian Walker, em *educando para a paz*, para estabelecer a seguinte escala de diferenças¹¹.

Os *jogos competitivos* são divertidos apenas para alguns, e alguns jogadores saem deles com um inevitável sentimento da derrota. Algumas pessoas são excluídas por falta de habilidade. Tornar-se necessário o

11 Está na página 56 do livro de Fábio Brotto e na página 183 do livro de Zimarian Walker.

aprendizado de sentimentos de desconfiança, de egoísmo, de melindre diante dos outros. *Os jogos competitivos* são em geral fundados em divisões do tipo: meninos e meninas, pequenos e grandes, “bons” e “ruins”, “fortes” e “fracos”. Tudo isto cria barreiras entre as pessoas e justifica exclusões.

Em vários casos os perdedores ficam de fora e se transformam em meros observadores dos vencedores. Há uma solidariedade dentro do time vivida em função da hostilidade frente ao outro time: o que é ruim para eles é bom para nós. Os jogadores são desunidos. Os contendores tendem a perder a confiança neles, sobretudo quando rejeitados ou quando perdem. Pouca tolerância face à derrota desenvolve em alguns jogadores o sentimento de desistência face à dificuldades. Muitos participantes se reconhecem mal-sucedidos e apenas poucos se reconhecer e serem reconhecidos como bem-sucedidos.

Nos *jogos cooperativos* há uma distribuição do sentido de diversão entre todos, pois todos partilham do sentimento da vitória. Todos podem participar e todos se envolvem no que fazem, independentemente de graus de habilidade e destreza. Aprende-se a confiar e a compartilhar. Pode haver uma ampla mistura de grupos que brincam e jogam juntos com o que se cria um clima de aceitação mútua e recíproca. O *jogo cooperativo* oferece períodos maiores de envolvimento de todos nos jogos, com um maior tempo para cada participante desenvolver as suas idéias, capacidades e habilidades interativas. Há um crescente aprendizado de solidariedade para com os sentimentos dos outros. E mutuamente todos desejam o sucesso dos outros, ao lado de seu próprio sucesso. Desenvolve-se uma outra qualidade de autoconfiança, pois todos são aceitos e não há excluídos e nem derrotados. Um aumento da capacidade de perseverar floresce, face às dificuldades a serem coletivamente enfrentadas. Todos encontram caminhos para crescerem e se desenvolverem.

Em uma breve síntese, e me apoiando em idéias aprendidas com Fábio Brotto, lembro esta oposição bastante oportuna entre as duas modalidades de

jogos. Se colocarmos de um lado os *jogos competitivos* e, de outro os *jogos cooperativos*, teremos então de um lado o linear e, do outro, o sistêmico; a exclusão por oposição à inclusão, assim como a rejeição, oposta ao acolhimento. teremos - como vimos já - o solitário (quem importa sou eu contra os outros) *versus* o solidário (o que importa somos nós e o que criamos juntos/as), logo, de um lado o foco no competir e, de outro, no compartilhar, ou o ganhar do outro, oposto ao partilhar com o outro. De um lado o resistir e reter para vencer, e de outro, o "deixar fluir" para conviver.

Os diferentes jogos e as suas modalidades

De olho nestas diferenças podemos pensar os *jogos* e os seus tipos de uma maneira um pouco mais diferenciada. Não é difícil aproximar *tipos de jogos* de outras experiências que as pessoas, os povos e as nações do mundo vivem, quando se relacionam de algum modo.

Vejamos. Existem *jogos* cuja fonte de inspiração é a *guerra*. São jogos centrados no vencer, no combater, no derrotar, no até mesmo matar ou destruir o contendor.

Existem outros *jogos* e neles o foco está no *comércio*. São jogos centrados em situações de torça, de compra-e-venda, jogos de negociar, de transacionar, de acumular. Durante minha adolescência o “Banco Imobiliário” foi um jogo dominante por muito tempo.

Há outros *jogos* em que a matriz inspiradora tem a ver com algo cujo nome mais próximo seria: *ciência*. São em geral *Jogos de pensamento* e de enfrentar o outro, o rival, através da inteligência. O xadrez seria o melhor e mais antigo exemplo, dentre os jogos bem conhecidos. E dentro desta categoria existem também jogos em que não há contendores, mas uma equipe desafiada a realizar algo “inteligente e construtivo”.

Outros *jogos* também de um forte apelo também *cooperativo*, são aqueles em que a realização do que se vive e faz deságua em alguma forma de *arte*. *Jogos* de criar, de construir juntos, estabelecendo uma qualquer forma de “coisa bonita e prazerosa”.

Finalmente, recorro os *jogos* já lembrados aqui. Eles se aproximam dos *ritos* e não raro se confundem com os da modalidade *arte*. Tal como as inocentes e harmoniosas “brincadeiras de roda”, eles são momentos de celebrar, de comemorar, de representar.

E eles se aproximam muito de novos *jogos cooperativos* completamente opostos ao conhecido *War*. Jogos e brincadeiras em que uma equipe se empenha em “salvar o Planeta Terra”, em resolver uma questão conflituosa e desaguar na “vitória da paz

Ora, os dois primeiros tipos são de *jogos* motivados, de um modo ou de outro, pelo desejo de poder de domínio. Pela demonstração de uma excelência excludente, pelo interesse utilitário da acumulação de bens outros ganhos, e por uma vitória alcançada às custas da derrota de outros. São bem os estilos dos *jogos competitivos*. Podem ser até mesmo emocionantes, eletrizantes até, para a maioria dos jovens... e cada vez mais, também das crianças.

E agora lembro um menino de cinco anos que na mesma sala em que eu com os olhos pregados em uma tela e os dedos em um aparato eletrônico, jogava um desses jogos de matar-para-vencer. Ao final de alguns minutos ele descansou os dedos elétricos, voltou-se triunfante para mim e disse: “matei todos!”

Quando eu perguntei a ele se ele precisava “brincar de matar” para ficar contente. Ele me respondeu apenas: “mas eles eram todos do mal!” E em um mundo em que cada vez mais as fadas são bruxas e as heroínas são belas moças que matam com espadas ou flechas (ver *Nárnia* e outros semelhantes),

eu fiquei me perguntando até quando um menino que cresça dedicando cada vez mais horas de seus dias diante das telas de “games”, saberá quem são os bons e os mais na tela e na vida. E saberá decidir entre os que devem seguir vivendo e os que devem ser... deletados.

Os dois do meio são *jogos* motivados pelo desejo do conhecimento e interação entre as pessoas e os seus símbolos, através de alguma forma de saber e de partilha do saber. De um lado estão aqueles em que este desejo regido pela curiosidade humana se realiza como gestos de destreza perceptiva e/ou mental e desafiam a soluções do pensamento, do raciocínio. E os chamei aqui de *jogos-ciência*. E bem sabemos que segundo alguns grandes cientistas, a começar por Einstein, todo o exercício da ciência não passa de um grande jogo entre a mente e o mundo; entre o mundo e o mundo, através da mente humana; ou entre a mente humana e ela mesma.

De outro lado estão os *jogos* em que o desejo do lazer está centrado em criar algo a sós ou “junto com outros”. Criar alguma coisa regida pela harmonia, pela beleza, pelo encantamento dos sentidos e dos sentimentos. Sabemos que os *jogos-ciência* e os *jogos-arte* podem ser repartidos entre *cooperativos e competitivos*. E eu ousaria pensar em *jogos cooperativos-competitivos*, ou mesmo em *jogos competitivos-cooperativos*. E penso eu de algum modo os *jogos-ciência* um pouco mais para a competição, e os *jogos-arte* um pouco mais para a cooperação.

Daí em diante estamos no pleno domínio dos *jogos cooperativos*. Jogos motivados pelo diálogo, pelo desejo da reciprocidade e pela realização de processos (aquilo que estamos fazendo acontecer) e pelo produto (aquilo que logramos fazer acontecer) em situações interativa d reciprocidade. Situações em que cada participante precisa dos outros, para que os dois, ou para que toda a equipe logre realizar alguma coisa.

Sigamos em frente.

Podemos buscar as fontes de inspiração de *jogos* em alguma emoção originária, ou em um entrelaçamento entre algumas emoções convergentes. Assim, O *jogo-guerra* tem como sua emoção dominante a agressão ao outro. O *jogo-comércio* tem como o seu motivo dominante o interesse de ganhos e a ambição da posse, em detrimento de outros. Pois tal como acontece no famoso Banco Imobiliário, e em jogos mais modernos derivados deles, é preciso que alguns participante se arrasem para que outros fiquem ricos.

O *jogo-ciência* tem o seu fundamento no desejo humano do saber, no desafio entre sabedores, e no enfrentamento entre inteligências. No entanto, repito, existem jogos-ciência em que ao invés de dois contendores o que há são dois ou mais cooperadores “inteligentemente?” solucionando algo ou construindo juntos alguma coisa.

No *jogo-arte* o que vale é o desejo recíproco da criação e da fruição da “*coisa criada*” como uma forma de beleza. Seja a beleza de um desempenho, como num jogo de roda ou de danças circulares, seja como um produto-de-beleza, como criação de um painel de cores coletivamente pintado.

O *jogo-rito* é vivido pelo prazer da vivência coletiva de alguma forma de comunhão que se celebra e comemora.

E qual seria a raiz do *jogo-paz*? Penso que seja a partilha do amor. Do desejo de construir ao invés de destruir, de preservar, ao invés de exterminar, de compartilhar ao invés de competir, de salvar, ao invés de matar.

Alguns exemplos que nos façam pensar

Alguns exemplos bem conhecidos poderiam tornar estas reflexões um pouco mais vivas. Os *jogos de enfrentamento direto* entre duas pessoas, lutando corpo a corpo diante de outras, talvez sejam os que nos cheguem primeiro. O seu extremo mais competitivo e mais desumano seria o da luta antiga entre gladiadores. Nele os dois lutam e só um deve ganhar. E a vitória

de um contendor sobre o outro deveria ser tão absoluta, que o ponto alto de um combate era a morte do perdedor. Quem perde sai derrotado, ferido, desonrado ou morto.

Quando este mesmo combate corpo-a-corpo é como no Box, a morte ou até um grande sofrimento de quem perde é agora lamentada. Apenas as pessoas com um alto entendimento do assunto esperam ver do embate entre dois homens aprisionados em uma gaiola de agressão, algo da beleza das técnicas do corpo. A imensa maioria de quem assiste tais lutas, como jogos, vibra com a simples visão da pura violência. Ela grita e esbraveja, protesta quando os dois contendores não são suficientemente agressivos. O *jogo-luta* pode terminar empatado, mas isto é sempre frustrante. Um dos dois pode vencer “por pontos”. Mas a expectativa é que um deles vença o outro por “nocaute”. A visão de um vitorioso de pé diante de um perdedor caído ao solo, às vezes sangrando e sem sentidos, é a glória aos olhos de muitos dentre os que vieram assistir aquilo. Estamos ainda no puro *jogo-guerra*, em que a vitória de um dos lados supõe a derrota absoluta do outro e, de alguma forma, a sua destruição.

Cheguemos agora a embates ainda corpo-a-corpo entre duas pessoas, como no judô e em outras lutas de tradição oriental. Aqui nos encontramos a meio caminho entre o *jogo-guerra* e o *jogo-arte*. Ainda deve haver um vencido e um vencedor, e em algumas destas lutas o resultado nunca pode ser um empate.

Mas os dois jogam mais a destreza dos gestos de equilíbrio do corpo, do que o seu domínio através de atos de agressão. Não se vence o outro pela força a serviço da violência, mas pelo domínio de si-mesmo diante de um outro. E a harmonia do bailado dos corpos durante o embate vale mais do que o resultado final. Um oponente “perde” quando apenas é imobilizado pelo

outro. Quando é colocado fora de um círculo, como no sumo. E, ao final, vencido e vencedor se curvam um diante do outro.

Mas em minha opinião, a mais bela de todos os *jogos-luta* do tipo dois-a-dois e corpo-a-corpo, é a *capoeira*. Nela não se luta tanto quanto se dança. E a beleza dos gestos do gingado do corpo ao som de vozes e instrumentos, vale bem mais do que o resultado final. E nem há mesmo um “resultado final”. Pelo menos nas situações em que a *capoeira* é vivida como um ritual de beleza e destreza de parte a parte. Quando dois “capoeiras” entram na roda para “brincar”, não há um vencido e nem um vencedor, entre dois atores do corpo que bailam enquanto simulam uma luta e lutam enquanto representam um bailado.

Assim, em lugar de um combate verdadeiro, o que há para ver e viver a ver é uma dinâmica e amorosa simulação de *luta* com desejos de ser *arte* e com a vocação de transformar o *jogo* em *rito*. Estamos agora diante de um pleno *jogo-rito*.

Quando o jogo trás para uma situação de embate entre dois, quatro ou mais contendores, o espírito do comércio, do negócio, ele cria situações em que a vitória de um dos lados não precisa envolver a destruição física, real ou simbólica, do “outro lado”. Quem vence conquista mais posses do que quem perde. Acumula mais bens, torna-se mais rico.

O *jogo-comércio* é menos agressivo do que o *jogo-guerra*, mas não deixa de ser bastante competitivo. Como não devem existir bens a serem fraternalmente repartidos entre todos, o segredo do *jogo-comércio* está em uma armadilha de parte a parte, com vistas a quem um se apossa do que o outro deve perder. E não deve nos espantar que muitos destes jogos criem representações bastante fiéis da vida do mundo dos negócios na realidade de nossas vidas cotidianas.

Creio que o desafio do educador não está tanto em opor aos *jogos competitivos* equivalentes *jogos cooperativos*.

O desafio estará na difícil, urgente e indispensável tarefa de reinventar experiências de interação criativa em que, entre o jogo e o rito, as crianças e os adolescentes se aproximem de modalidades solidariamente alternativas de *jogos, de brinquedos, de brincadeiras, de mementos de partilha do ócio e do lazer*.

Precisamos aprender a re-estabelecer o lugar da arte, da criação artística, da partilha da beleza na educação. Precisamos re-encontrar em vivências dentro e fora da escola, da reciprocidade, e da arte, não apenas uma espécie de “atividade de hora de recreio” no intervalo dos momentos “sérios” das salas-de-aulas. Precisamos encontrar “aí”, um ramalhete de atividades humanas de partilha de criação solidária de sentidos, sensibilidades e significados de beleza e de compreensão da vida e da vida humana.

Um sentido de partilha da beleza na cooperação e, não, de vitória na competição, poderia re-orientar boa parte dos jogos de crianças e de adolescentes. De igual maneira, assim também a experiência do ritual e da celebração.

Finalmente, se há um ingrediente de competição talvez presente na “graça do jogo”, podemos re-criar situações de enfrentamento em que em um primeiro momento haja de fato uma competição. Mas que ela deságüe em “segundo momento” de um mesmo jogo em que os que competiam antes agora se somem para criar algo solidariamente comum. Algo dos jogos deste livro apontam para esta alternativa.

Podemos ficar por aqui.

E eu gostaria de me despedir de quem me leia e jogue os jogos sugeridos neste livro, com um relato de algo que li pela primeira vez em um livro de

Fábio Brotto. Eu já o conhecia narrado de viva voz por Leonardo Boff. Conheço poucas passagens sobre como podemos transitar de um pólo ao outro, e descobriremos no auge de um mundo competitivo, algumas raízes fecundas e alguns frutos saborosos dos sinais da vocação humana à cooperação.

UM SÓ TIME

Há alguns anos atrás, nas Olimpíadas Especiais de Seattle, nove participantes, todos com comprometimentos mental ou físico, alinharam-se para a largada da corrida dos 100 metros rasos. ao sinal, todos partiram, não exatamente em disparada, mas com vontade de dar o melhor de si, terminar a corrida e ganhar. Todos, com exceção de um garoto, que tropeçou no asfalto, caiu rolando e começou a chora. Os outros oito ouviram o choro, diminuíram o passo e olharam para trás. Então eles se viraram e voltaram. Todos eles. Uma das meninas com Síndrome de Down, ajoelhou-se, deu um beijo no garoto e disse: “pronto, agora vai sarar”. E todos os nove competidores deram os braços e andaram juntos até a linha de chegada. O estádio inteiro levantou e os aplausos duraram muitos minutos. E as pessoas que estavam ali, naquele dia, continuam repetindo essa história até hoje. Por quê?

Porque, lá no fundo, nós sabemos que o que importa nessa vida é mais do que ganhar sozinho. O que importa nesta vida é ajudar os outros a vencer, mesmo que isso signifique diminuir o passo e mudar de curso¹².

12 Está na página 80 do livro de Fábio Brotto. Foi inspirado no relato de Flo Johansen, um jornalista esportivo do Wolf News. Foi originalmente publicado no Informativo da Associação de Pais e Filhos com Síndrome de Down – Up & Down, jan/fev/mar 1999. Sem indicação da página.

referências de livros citados aqui

ARTLAN, Corinne e BIANU, Zéno (apresentadores e tradutores)

HAIKU - Anthologie du poème court japonais

2002, Éditions Galimard, Paris

BASHO, Matsuo

Trilha estreita ao confim

1997, Editora Iluminuras, São Paulo

BRANDÃO, Carlos Rodrigues e FREIRE, Ana Maria de Araujo

Paulo Freire: o menino que lia o mundo

2014, Editora da UNESP, São Paulo

BRANDÃO, Carlos Rodrigues

FURUNDUM!

2008, Editora Autores associados, Campinas – 4ª edição

BRANDÃO, Carlos Rodrigues

Semente

BROTTO, Fábio

Jogos cooperativos – o jogo e o esporte como um exercício de convivência

DRUMMOND DE ANDRADE, Carlos

Antologia Poética

1982, Editora Abril Cultural, São Paulo

FRANQUETI, Paulo, DOI, Elza Taeko e DANTAS, Luis,

HAIKAI - antologia e história

1991, Editora da Universidade de Campinas, Campinas

LEVÍ-STRAUSS, Claude

O pensamento selvagem

1989, Editora Papirus, Campinas

LISBOA, Henriqueta (organizadora)

Poemas para a infância

QUINTANA, Mário

apontamentos de história sobrenatural

ROSA, João Guimarães

Grande sertão: veredas

1983, Editora Abril Cultural, São Paulo

