

No Mesmo Barco

Por: André Bogaz

Introdução

Este jogo requer alguma intimidade e confiança. Para jogá-lo, você precisará de alguém de quem goste e em quem confie, independente de qual for o tipo de relacionamento que tiverem. Se não tiver uma tal pessoa, ou se preferir jogar apenas consigo, jogue em frente ao espelho, como se você fosse a outra pessoa com quem está jogando. O jogo será igualmente proveitoso.

Neste jogo, vocês estarão em um barco imaginário, tendo apenas um ao outro. Os movimentos que farão tentam imitar os movimentos que fariam em um barco — remar e balançar com o movimento das águas. Vocês estarão conversando sobre o passado, para passar o tempo. Essa conversa é o cerne do jogo, na qual falarão sobre momentos em que a outra pessoa se mostrou forte e empática. A conversa falará sobre vocês, não sobre qualquer personagem fictícia. Porém, se preferirem, vocês poderão imaginar que estão mesmo em um trajeto de barco e inventar os lugares de onde estão vindo e pra onde estão rumando.

Este jogo foi elaborado para o *Concurso Faça Você Mesmo de Criação de Jogos*, em junho de 2018. As regras do concurso pediam que se criasse um jogo que mobilizasse três dos oito temas que nos foram fornecidos. Os três temas que tento mobilizar aqui são os seguintes: **Empatia**, **Fortaleza** e **Identidade**.

Esta é a página do concurso: <http://cybermamute.com.br/concursofvm/>.

Você pode compartilhar este texto com quem quiser. Se tiver qualquer dúvida, quiser contar o que achou do jogo ou como foi quando o jogou, você pode mandar um email para bogazandre@gmail.com. Ficarei muito agradecido.

Preparação

Se você for jogar com outra pessoa, certifique-se de que ela entendeu como é o jogo. Dê as regras para que ela leia, ou leia para ela. Pergunte se ela se sente confortável o bastante para jogar este jogo com você. De qualquer modo, o jogo disponibiliza uma forma de evitar que se toque em assuntos que alguma das duas pessoas envolvidas não queira tratar.

Se a pessoa se recusar a jogar, agradeça-a por ter considerado e tente sugerir outra atividade para fazerem. Se a pessoa aceitar, agradeça e prossiga com a preparação.

Vocês precisarão de um baralho comum. Retirem os curingas e fiquem com um deles cada. Essa carta será chamada de *Salv guarda* e sua função será explicada mais adiante. Guarde-a consigo, em um lugar de fácil acesso, seja ao seu lado, no seu colo ou em qualquer outro ponto onde você consiga alcançá-la sem ter de mover-se muito ou retirar-se da posição do jogo. O resto das cartas será embaralhado e dividido em dois, mais ou menos na metade. Não é necessário dividir exatamente ao meio, a não ser que pretendam estender o jogo até que as cartas acabem.

As duas pessoas se sentarão frente a frente, da forma o mais confortável possível. Uma esticará o braço direito na direção da outra, que fará o mesmo com o braço esquerdo, e então segurarão as mãos uma da outra, de modo que seus braços fiquem bastante esticados. Se por qualquer motivo não for possível fazer assim, ou se não se sentirem bem de fazer dessa forma, pode-se optar por ter algo ligando as duas pessoas, como uma corda ou tecido. O objetivo disso tudo é que quando alguém se inclinar para trás para pegar uma carta (o que será explicado em breve), a outra pessoa terá de se inclinar para a frente, acompanhando o movimento da primeira. O movimento de vaivém que será criado imitará o balanço de um barco sobre as águas.

Cada um ou uma de vocês pegará, com a mão que estiver livre, uma das metades do baralho. Puxando a outra pessoa, incline-se para trás e estique para trás a mão com a sua metade do baralho. Deixe a sua metade aí, com as cartas viradas para baixo, no limite de onde alcança ao se inclinar trazendo a outra pessoa consigo pela mão (ou outra coisa) que as une. Então, a outra pessoa fará o mesmo.

Não se esqueçam de ter consigo suas *Salv guardas*, ou seja, os curingas que separaram do resto do baralho.

Jogando

Com tudo preparado, olhem-se nos olhos e digam, ao mesmo tempo, “estamos no mesmo barco”. Não tem problema se alguém rir, seja agora ou em qualquer momento do jogo.

Alguém começará *remando*. Essa pessoa se inclinará para trás e pegará uma das cartas do baralho. Chamaremos esse movimento, de esticar-se e pegar a carta, de *remar*.

A cada vez que você remar, veja a cor da carta que pegou. Se ela for **VERMELHA**, ela é o que chamaremos de uma carta de **Empatia**. Se ela for **PRETA**, ela é uma carta de **Fortaleza**. Os naipes ou números das cartas não importam.

Se a carta que você pegou for de **Empatia**, você deverá contar para a outra pessoa sobre um caso de empatia, um momento no qual ela foi empática com você. Esse deve ser um momento em que ela foi compreensiva, em que lhe apoiou quando algo ou alguém lhe oprimia, em que lhe ajudou ou lhe deu o espaço que você precisava. Pode ser um momento em que você passava por dificuldades e a outra pessoa lhe ajudou, ou mesmo um momento em que ela partilhou contigo da sua felicidade.

Se a carta que você pegou for de **Fortaleza**, você deverá contar para a outra pessoa sobre um caso de fortaleza, um momento no qual ela foi uma forte. Esse deve ser um momento difícil pelo qual ela passou e que superou da melhor forma possível, em que foi corajosa. Talvez ela tenha enfrentado com garra algo maior que ela, alguma opressão pela qual passou, talvez ela tenha vencido um medo, ou tenha se mantido firme e conseguido sobreviver, apesar de tudo pelo que passou.

A qualquer momento do jogo, se a pessoa que estiver falando tocar em algum assunto que a ouvinte não quiser que seja abordado, ou se por qualquer motivo alguém não gostar do que estiver sendo falado, a pessoa incomodada deverá pegar sua *Salvaguarda* (o curinga que guardou consigo) e mostrar para a outra pessoa. Essa última então fará um breve silêncio, pedirá desculpas e voltará atrás, falando sobre algo diferente dessa vez. O assunto que incomodou não deverá mais ser abordado no jogo. Cada participante só deverá ir até onde se sentir confortável. Este é apenas um jogo e devemos reconhecer as limitações dos outros ao tratar de assuntos íntimos ou delicados.

Quando a pessoa que remou terminar de contar o caso, seja de **Empatia** ou de **Fortaleza**, deverá

colocar a carta na frente da outra pessoa. Assim, serão formadas duas pilhas diferentes, uma na frente de cada participante.

Então, será a vez da outra pessoa remar. Ela fará a mesma coisa, pegando uma carta da metade dela do baralho, e falando sobre um caso de empatia ou de fortaleza.

Façam isso até que cada um tenha na sua frente pelo menos 4 cartas, sendo pelo menos uma de cada cor. Vocês também precisam ter à sua frente o mesmo número de cartas cada. Porém, se estiverem achando o jogo muito longo, não tem problema encurtá-lo.

Quando isso ocorrer, vocês terão chegado ao seu destino. Soltem as mãos e peguem a pilha de cartas à sua frente. Olhem essas cartas por um instante e relembrem as histórias que a outra pessoa contou sobre você, em silêncio. Se tiver dificuldade em lembrar algo, pergunte à outra pessoa. Anote, se preferir.

Após terem lembrado os casos, vocês contarão quem são essas pessoas que chegaram a esse lugar de destino. Vocês criarão uma **Identidade** para si, usando os casos que foram contados sobre vocês. Essa identidade não é uma personagem. É você. É a pessoa que transpareceu nas histórias contadas durante o jogo. Conte para a outra pessoa quem é você, a partir de tudo que foi dito. Fale sobre como você é uma pessoa empática. Fale sobre como é uma pessoa forte. Fale sobre os aspectos positivos seus que a outra pessoa reconheceu e colocou nos casos que contou. Agora é o momento de você reconhecê-los também.

Depois que vocês dois ou duas tenham falado sobre suas identidades, falem sobre a relação de vocês nesse lugar em que chegaram. Não falem do passado, não falem do que foi. Para esse jogo, o que importava do passado já foi dito. Falem sobre como será. Pensem como é a relação entre essas duas identidades que elaboraram, essas duas pessoas fortes e empáticas. Falem sobre como se relacionarão, como darão apoio uma à outra, como vencerão juntas o que vier pela frente.

Afinal, vocês estão no mesmo barco.