

# Um Mundo Melhor

(Alcateia/ Expedição\*/ Comunidade\*/ Clã; 6-22 anos)

## **Resumo:**

O “Um Mundo Melhor” é um jogo de tabuleiro que propõe uma abordagem inovadora e educativa para promover a reflexão e a transformação das nossas atitudes no dia a dia. Inspirado na filosofia do fundador do movimento escutista, Baden Powell, o jogo convida os participantes a percorrer um caminho em busca de um “mundo melhor”, onde a felicidade é compartilhada, os preconceitos são desafiados, e as ações discriminatórias são substituídas por atitudes positivas. O objetivo final do jogo é alcançar esse “mundo melhor”, incentivando todos os participantes a refletir sobre a mensagem do jogo e a aplicar as lições aprendidas nas suas vidas diárias. O jogo “Um Mundo Melhor” é uma poderosa ferramenta educativa para promover a consciencialização e a transformação social, tornando-o uma experiência enriquecedora para todos os envolvidos.

## **Duração:**

30 minutos (média; pode-se estender em caso de querer mais explicação).

## **Objetivos do jogo:**

Identificar preconceitos, ações discriminatórias e maus hábitos de socialização do nosso quotidiano;  
Construir e trabalhar o espírito crítico com discussão lógico-argumentativa;  
Realçar o peso da consequência das nossas ações;  
Evocar a missão da construção de um mundo melhor seguindo as pegadas de B.P.

## **Material:**

Introdução e instruções do jogo;  
Tabuleiro;  
2 a 8 marcadores;  
1 dado;  
Baralho de cartas.



## **Descrição do jogo:**

O jogo pode ser realizado em diferentes modalidades, dado incluir as 4 secções. Tradicionalmente, o jogo da glória é um jogo de sorte ou azar que faz os jogadores movimentarem-se no tabuleiro conforme o número que sair nos dados lançados e conforme as consequências das respectivas casas onde calham, avançando assim para a glória.

Nesta modalidade, apresentamos um baralho com um conjunto de ações realizadas por personagens fictícias. Cada uma das ações deve fazer o participante refletir sobre se a mesma é essencial para atingirmos um mundo melhor.

O objetivo do jogo é chegar ao “mundo melhor”, ou seja, o jogador ou jogadores que alcançarem o mundo melhor em primeiro lugar terão colecionado um conjunto de ações que consideraram positivas ao longo do jogo.

O jogo pode ser realizado em secção, em agrupamento ou juntando 2 ou 3 das secções presentes, respeitando o número de participantes na mesma.

No tabuleiro existem casas “normais” e casas “bónus”, que tanto podem representar um avanço como um recuo relativamente à chegada ao mundo melhor. O baralho possui também cartas “normais” e “bónus”, sendo que as cartas ditas normais não possuem numeração, podendo a qualquer momento ser baralhadas e novamente atribuídas a diferentes jogadores. As cartas bónus correspondem às casas 1, 8, 19 e 25 do tabuleiro, sendo que, durante o jogo, o jogador/equipa só pode usar a carta bónus de uma casa uma vez. Caso volte a cair numa casa bónus que já tenha usado, permanece aí até à próxima jogada.

De qualquer forma, todas as cartas contêm uma ação que deve ser discutida pelos jogadores na sua totalidade sobre se é um contributo para o mundo melhor, determinando assim se o jogador avança ou recua uma casa.

Cada jogada segue então o esquema:

Lançamento de dado -> avançar para a casa -> ler a ação/bónus -> discussão para apurar se a ação contribui ou não para o mundo melhor -> avançar ou recuar 1 casa ou utilizar escada ou cobrinha (casas bónus).

As cartas apresentam uma frase para cada secção, o que se traduz nas seguintes modalidades de jogo.

## **Informação para o dirigente:**

No início de cada jogo, o dirigente\* deve ler a Introdução aos participantes e a partir daí moderar todo o jogo, tendo presente, porém, que este deve ser um espaço lúdico que permita às crianças e jovens a partilha de dúvidas e opiniões diversas. A divisão ou escolha dos participantes fica a cargo do dirigente presente, bem como o início e moderação da discussão gerada por cada carta.

As cartas devem ser lidas de maneira que, após ler uma frase, se possa perguntar: «Ter esta atitude/opinião contribui para um mundo melhor?», sendo essa a razão de estarem todas no presente e na primeira pessoa.

Sempre que existam dúvidas em relação a conceitos presentes nas cartas, apelamos à consulta dos textos apresentados em anexo.

Quando se gerar discussão sobre determinada temática deve o dirigente permitir a mesma, controlando a sua duração, que não deve exceder, idealmente, os 5 min.

Poderá dar-se que os escuteiros escolham as respostas que lhes permitam avançar no jogo e não apresentar a sua opinião. O dirigente deve estar atento a esse facto e pedir aos jogadores que joguem com a sua verdade.

Sugere-se que no fim do jogo (logo depois ou mais tarde), deverá haver oportunidade para se dialogar procurando uma reflexão pedagógica que oriente o sentir dos escuteiros para este tema.



Introdução ao Jogo: (lido por um dos participantes)

Baden Powell criou o que é hoje o maior movimento de jovens do mundo! E nós fazemos parte dele!

Deixar o mundo melhor do que o encontramos, encontrar a nossa felicidade em fazer os outros felizes, provar que muitos dos nossos impossíveis são possíveis se vivermos com alegria de espírito, foram algumas das tarefas que ele nos deixou e que hoje trabalhamos para cumprir!

Porém, o mundo tem também coisas más; há ódio, existe discriminação, e há pessoas a sofrer todos os dias com o mais variado tipo de atitudes.

Mas que atitudes são estas? Estaremos atentos a tudo o que fazemos e dizemos?

Estaremos a ter os melhores comportamentos com os nossos amigos e colegas?

Construir o mundo melhor não é uma tarefa fácil... mas é possível e deve ser por todos desejada!

Vamos lançar os dados e descobrir se temos o que é preciso para atingir este ideal!

### **Textos de Apoio**

Glossário anexo ao novo módulo de formação;

Perspetiva Cristã do Amor.

### **Objetivos Pedagógicos**

Caminheiros:

A1; A2; A4.

C1; C2; C4; C6; C7; C8.

E4; E5; E7; E8.

I1; I2; I6; I7.

S4; S5; S6.

Pioneiros:

A3; A4; A5; A6; A10.

C6; C7; C8, C9.

E1; E2; E3; E5.

I1; I2; I5; I7.

S6.

Exploradores:

F2; F3.

A1.

C2; C3; C4; C5; C7.

E3.

I1; I2; I4; I5.

S4; S5; S6.

Lobitos:

F2; F3; F5; F6.

A1; A3; A4; A5.

C3; C5; C6; C7.

E5; E7.

I3; I17.

S1; S3; S5; S6; S7.

\* aquando da leitura deste documento encontra-se subentendida a respetiva nomenclatura marítima e aérea. Dirigente/ animador

