

24 por 7 #FALA DIREITO

desembolando o racismo cotidiano

apresentação

24 por 7: desembolando o racismo cotidiano é um jogo no qual se avança no tabuleiro jogando um dado de seis lados. As casas são baseadas em situações que mulheres e homens negros, pobres e moradores de periferia vivenciam na sociedade brasileira cotidianamente. Os incidentes desagradáveis, baseados em relações de privilégios e desigualdades sociais, representam empecilhos para o avanço dos jogadores e, muitas vezes, retardam seus caminhos.

Apesar de ser uma herança história e coletivamente vivida, a resposta ao racismo é um experiência individualizada: pessoas diferentes reagem de maneiras diferentes. Algumas também enfrentam o racismo com mais frequência do que outras - por exemplo, devido à sua composição familiar, ao seu gênero e ao local onde mora. No entanto, pelo seu caráter estrutural, a possibilidade do racismo está sempre presente. É por isso que o jogo se chama 24 por 7, ou seja, situações que podem atravessar a experiência dos sujeitos 24h por dia e sete dias por semana.

O objetivo do jogo é encorajar que os participantes tragam as suas experiências pessoais para a reflexão coletiva. Para as pessoas que não enfrentam o racismo, este jogo também oferece a oportunidade de ver os tipos de situação que os outros enfrentam todos os dias ou mesmo reconhecê-las em seu próprio cotidiano. Os jogadores são levados a pensar em como essas experiências poderiam ser menos frequentes. Cada grupo de jogadores pode adicionar suas próprias experiências ao jogo, transformando-as em cartas Curinga.

situação de jogo

Uma situação de jogo ideal é uma reunião em que a metade do tempo é usada para jogar e a outra metade para discutir a experiência do jogo e refletir sobre as situações que ocorreram por meio do relato dos próprios jogadores. O número de participantes pode variar de três a sete pessoas, e a duração média é de 40 minutos.

Além desses materiais, será preciso providenciar um dado de seis lados e peças que representem cada jogador. As instruções para o jogo são apresentadas a seguir.

Boa sorte!

• instruções •

Cada jogador tem sua própria peça, que irá mover pelas casas conforme o número tirado no dado. Nas casas de eventos, o jogador irá seguir as instruções das cartas, que são divididas em cinco temas: **Família e Lar, Educação, Serviços, Trabalho e Mobilidade**. Antes de começar, leia alguns dos itens dessas cartas, e peça que cada jogador elabore uma carta Curinga, sem que um saiba o conteúdo do outro. Quando esta casa sair no jogo, a opção deve ser escolhida por meio de sorteio. Ganha quem chegar ao fim primeiro.

pano de fundo do jogo

Você é parte de uma sociedade estrutural e historicamente racista e machista. Atitudes e práticas que diferenciam as pessoas pela sua cor da pele, gênero ou sexualidade, classe social e outros marcadores identitários tornam a vida mais difícil de diferentes formas. O maior desafio é que essas ações, na maioria das vezes, não são encaradas com tal. Como é possível transformá-las?

objetivo do jogo

Cada jogador deve realizar certo número de tarefas e rotinas cotidianas necessárias, antes de ser capaz de aproveitar seu tempo livre. Diferentes ações diretas e estruturas discriminatórias irão retardar ou mudar sua rota. Por outro lado, você poderá ter apoio e ajuda para suas rotinas diárias. Essas casas de eventos retratam diferentes partes da sua vida.

casa Curinga

O tabuleiro do jogo possui também casa Curinga. Para essas casas, o instrutor ou o grupo de jogadores deve adicionar eventos baseados em sua próprias experiências. Isso deve ser feito antes do jogo começar, como já indicado anteriormente, e a escolha das cartas durante o jogo, de modo aleatório.