

24 POR 7: DESEMBOLANDO O RACISMO COTIDIANO

APRESENTAÇÃO DO JOGO

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 histórica e coletivamente vivida, a resposta ao racismo é uma 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 30 minutos.

Você pode baixar o tabuleiro e as cartas do jogo para impressão em: aic.org.br/saberes-compartilhados/kit-da-faladireito2-vidaepvaler

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

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 como tal. Como é possível transformá-las?

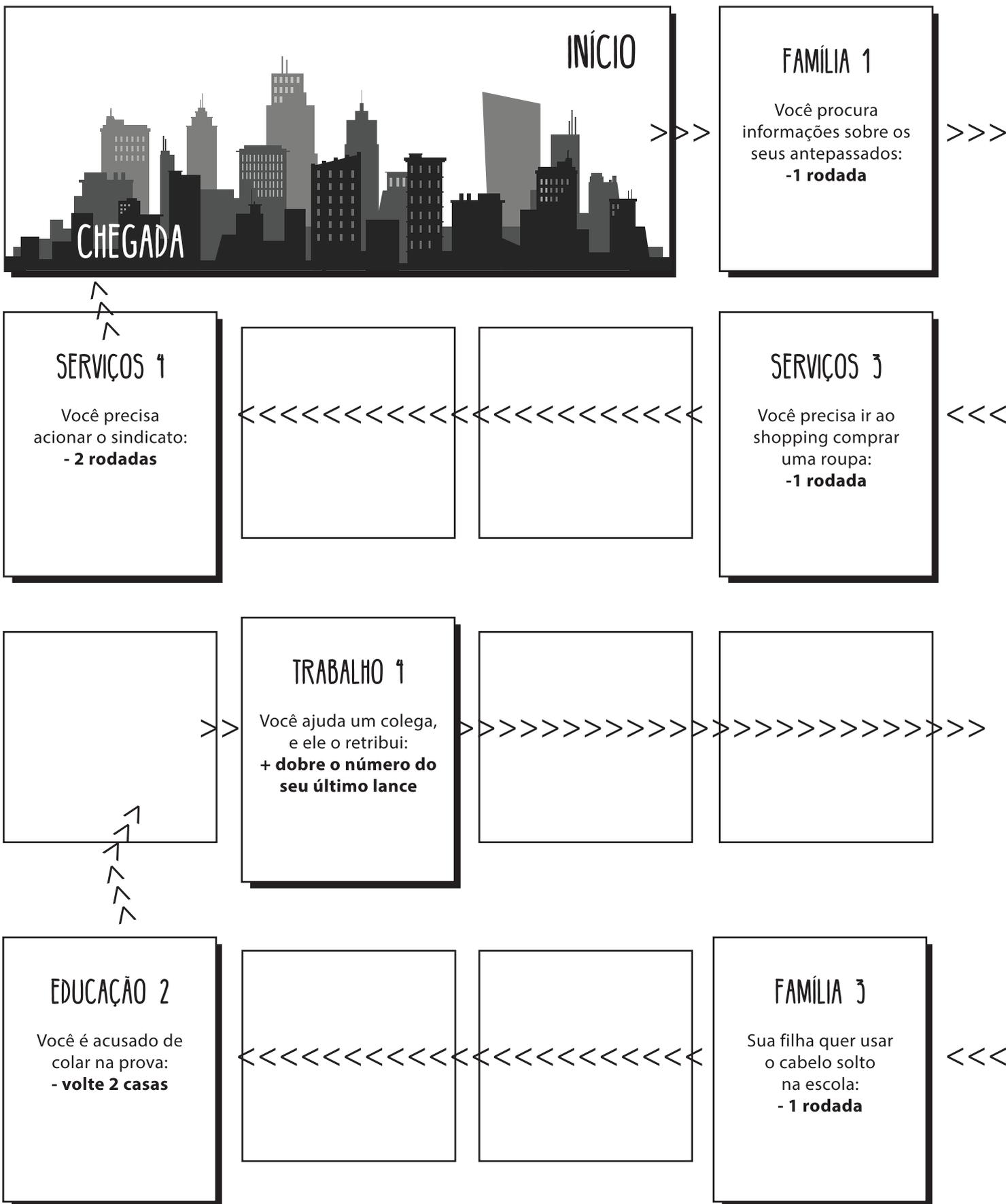
OBJETIVO DO JOGO

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.

CASAS CURINGA

O tabuleiro do jogo possui também casas *Curinga*. Para essas casas, o instrutor ou o grupo de jogadores deve adicionar eventos baseados em suas 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.

24 POR 7: DESEMBOLANDO O RACISMO COTIDIANO



EDUCAÇÃO 1

Você é proibido de usar seu corte de cabelo na escola:
- 1 rodada

MOBILIDADE 2

Você desvia seu caminho para evitar um grupo de homens:
- pegue a rota mais longa

ROTA MAIS LONGA



CURINGA

TRABALHO 2

Você é elogiado pelo seu trabalho:
+ jogue o dado novamente

TRABALHO 3

Você é convidado para uma entrevista de emprego:
- volte para o início do jogo

FAMÍLIA 2

Você não consegue vacinar o seu filho:
- 2 rodadas

MOBILIDADE 3

Você vê uma batida policial e foge:
+ jogue o dado novamente

FAMÍLIA E LAR

①

A escola de seu filho solicita que ele faça uma árvore genealógica da família, até os tataravôs.

Entretanto, há pouca ou quase nenhuma informação sobre os seus antepassados, já que a escravidão apagou boa parte das heranças deles, como a língua, a cultura e o próprio nome. Você pensa no que fazer e busca uma forma de preencher essas lacunas por uma rodada.

FAMÍLIA E LAR

②

Você leva seu filho no posto de saúde para a vacinação. Eles informam que não há vacina disponível, e recomenda que voltem outra hora. No entanto, pessoas chegam depois de você e são atendidas. Você espera o supervisor sair de uma reunião e preenche um formulário de reclamação enquanto espera por duas rodadas.

FAMÍLIA E LAR

③

Sua filha quer usar o cabelo solto, como as demais crianças da escola.

Você precisa conversar com ela sobre os diferentes tipos de cabelo por uma rodada.

FAMÍLIA E LAR

④

É a sua vez de ajudar sua vizinha mais velha. Ela tem problemas de mobilidade e medo de sair. A casa dela precisa de algumas mudanças para que possa ir ao banheiro sozinha, mas os custos das obras são muito altos. Ela tentou buscar ajuda junto aos órgãos públicos sem sucesso e acabou precisando recorrer a uma *vaquinha* na família e entre conhecidos para conseguir o dinheiro necessário. Mas, até que a obra seja realizada, depende da ajuda dos vizinhos. Você usa duas rodadas para ajudá-la, mas dobra o número que tirar na sua próxima vez!

TRABALHO

①

Seu chefe não acredita que seu filho tenha ficado doente "de novo".
Você é demitido sem aviso prévio.
Volte para o início.

TRABALHO

②

Um cliente envia uma mensagem agradecendo pela qualidade de um trabalho que você realizou. Isso faz você se sentir ótimo e até mais eficiente que o normal durante todo o dia. Lance novamente o dado!

TRABALHO

③

Você foi convidado para uma entrevista de emprego. Entretanto, ao chegar lá, todos se recusam a falar com você. Volte para o início para pensar no que aconteceu.

TRABALHO

④

Você trabalha mais e recebe bem menos do que um colega que exerce as mesmas tarefas, mas, por ter sido indicado por um amigo do dono da empresa, ele está em um cargo de chefia. No entanto, em função das inúmeras vezes em que você quebrou o galho dele, esse mesmo colega recomenda ao setor de RH que te dê um pequeno aumento salarial. Dobre o número do dado de seu último lance.

TRABALHO

⑤

Você enviou 67 currículos sem receber uma única resposta. Você fica deprimido e poderá se mover apenas se tirar 4, 5 ou 6, na próxima rodada.

EDUCAÇÃO

①

A supervisora da escola chama a atenção para o seu corte de cabelo, afirmando que é proibido usá-lo ali dentro. Você pede explicações do porquê os outros colegas não serem advertidos, e ela lhe encaminha para a sala da diretoria. Você perde a aula e fica prejudicado na matéria, além de ter que levar um bilhete para os seus pais assinarem. Você corre atrás do tempo perdido por uma rodada.

EDUCAÇÃO

②

O professor diz que você colou em uma prova, mas você diz que isso não é verdade. Ainda assim, você terá que refazer. Volte duas casas.

EDUCAÇÃO

③

Você quer ir para a universidade e estudar direito ou ciências sociais. A psicóloga que faz os testes vocacionais na sua escola não acredita nas suas habilidades e diz que você deve se inscrever no ensino técnico. Você gasta uma rodada procurando por informações por si mesmo.

MOBILIDADE

①

Seu ônibus não para no ponto, e o motorista manda um *tchauzinho* ao te ver. Você chega atrasado no trabalho, mas seu chefe está de bom humor e somente dá risada de sua explicação. Você pode se mover durante a próxima rodada se tirar um número par. Se tirar um número ímpar, você faz uma pausa para um café.

MOBILIDADE

②

Um grupo de homens jovens sai de um bar e caminha em sua direção na rua. Você desvia do seu caminho e escolhe uma rota mais longa. Você se atrasa e perde uma rodada.

MOBILIDADE

③

Você está indo para a casa da sua namorada de bicicleta, que fica a três quarteirões da sua. Você percebe que há uma batida policial na rua de cima, e seus amigos estão sendo revistados. Você se apressa e lança o dado de novo.

MOBILIDADE

④

Uma mulher diz que perdeu algum objeto e começa a acusá-lo, no ônibus. Você tenta não prestar atenção nela. Ser ignorada deixa a mulher mais nervosa e ela passa a bater em você. Você a segura para se defender, e a polícia o prende e o acusa de agressão. Você perde duas rodadas.

SERVIÇOS

①

Espera sua vez até um funcionário finalmente notar você, de modo que possa comprar o bilhete para a próxima rodada. Você acaba perdendo a próxima rodada.

SERVIÇOS

②

Você é acusado de roubo. Você não fez nada, então deixam você ir. Em sua indignação, você avança duas casas.

SERVIÇOS

③

Você precisa comprar uma roupa para usar no casamento do seu melhor amigo, mas tem receio de ser seguido ou abordado no shopping. Você procura uma solução por uma rodada.

SERVIÇOS

④

Um cliente faz uma queixa sem base contra você para seu supervisor, e você recebe uma advertência por escrito. O representante do sindicato está doente desde o começo do ano. Em casa, você procura descobrir o que fazer para proteger os seus direitos como trabalhador. O link do setor de proteção ao trabalhador do website não funciona. De acordo com o website do sindicato, você deve contatar o representante da entidade (aquele que está doente) e, conforme a resposta automática de e-mail, ele estará de licença pelos próximos três meses. Você perde duas rodadas...



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....