

Os “Jogos de Paz”

Pensando no potencial dos jogos como promotores da paz, o Londrina Pazeando, desenvolveu um jogo de cartas (33 cards) inédito no Brasil. O jogo traz a proposta pedagógica de educação para a paz. Há três eixos no jogo de cartas: biografia de pacifistas - como Madre Tereza de Calcutá, Cristo, Lutter King, Betinho e Gandhi; conceitos referentes à cultura de paz - como a diferença entre força e violência - e propostas que a ONG vem realizando em Londrina.

Vence o jogo quem terminar com o maior número de cartas, mas uma regra básica é que o vencedor, no final, agradeça os colegas pela oportunidade de jogar e vencer a partida, pois tem consciência de que isso não seria possível se estivesse sozinho. "A regra número 10 do jogo também é fundamental, pois afirma que todos terão vencido a partida se tiverem cooperado para resolver os pequenos conflitos".

Além de brincar, o método do jogo é fácil e bastante conhecido pelas crianças, mas que o diferencial é que ele também tem como objetivo que os pais e os educadores participem com as crianças. "O desafio é que além de jogar, as crianças virem a carta e leiam a biografia do Gandhi, por exemplo, e para isso é preciso que os pais assumam o seu papel de educadores, questionem, e não deixem para a mídia essa função."

O lançamento oficial do jogo foi no dia 5 de agosto de 2006 e está sendo vendido em Londrina, Curitiba e São Paulo. Os pontos e fones de vendas, podem ser localizados no site www.londrinapazeando.org.br



Regras:

1. Todos são participantes no jogo devem jogar COM o outro e NÃO CONTRA o outro.
2. Embaralhar as cartas e distribuir na ordem que está no monte.
3. O jogador com menor idade começa o jogo.
4. O jogador que começa deve manter a ordem que recebeu as cartas e escolhe o item com maior número de carinhas para pedir aos outros jogadores as cartas.
5. Jogada - aquele que tiver na opção escolhida o maior número de carinhas, leva da mesa para seu monte todas as cartas, colocando no final do seu monte.
6. Quando der empate, ou seja o mesmo número de carinhas, aquele que estiver pedindo as cartas, continua a pedir na rodada seguinte até desempatar.
7. Antes de entregar as cartas cada jogador lerá o conteúdo escrito no verso de sua carta afim de socializar o conhecimento.
8. No final, aquele que tiver o maior número de cartas na mão ganha o jogo.
9. O vencedor cumprimenta seus parceiros de jogo, e agradece a oportunidade de jogar e vencer a partida, pois sozinho isto não seria possível.
10. Todos terão vencido a partida, se cooperarem para que os pequenos conflitos sejam resolvidos de uma forma pacífica.

Você pode ser um construtor mirim de uma cultura de paz em nossa sociedade escolha seu caminho.