



EDH

Em todo o lado!

WWW.AMNISTIA.PT

JA!DO – EM BUSCA DE UMA SOCIEDADE MAIS JUSTA

**IDADE RECOMENDADA**

A partir dos 16 anos

**Nº DE PESSOAS:**

Mínimo 3 jogadores e uma pessoa como moderadora

**PREPARAÇÃO:** 15 minutos**TEMA / CAMPANHA:**Justiça
Igualdade**DURAÇÃO:** 45 a 60 minutos**MATERIAIS**

1 manual do jogo (https://amnistia.s3.amazonaws.com/uploads/2020/04/12_jado.pdf)
4 fichas das rondas, disponíveis em MATERIAIS ADICIONAIS
4 cartas, disponíveis em MATERIAIS ADICIONAIS, 3 dados, 100 fichas, podem ser feijões, botões ou outros objetos que tenhas em casa
Canetas

N.12

INTRODUÇÃO

Este jogo foi desenvolvido no âmbito do projeto **EDC for ALL!**

(WEB: <http://www.dinamo.pt/projetos/514-edc-for-all>) Promovido pela Dínamo e os seus parceiros.

Os materiais do jogo em português já não se encontram disponíveis online e foram incluídos nesta ficha.

'Não é justo!' – Todas nós, ao jogar um jogo de tabuleiro, dissemos estas palavras, mas os jogos de tabuleiro têm muito pouco a ver com a justiça. Este jogo é diferente, pois permite explorar e refletir sobre o conceito de justiça. A mecânica é simples, aposta-se e lançam-se os dados, quem tiver a pontuação maior ganha. Mas as condições mudam ao longo das rondas e isso levanta questões relacionadas com a justiça.

PREPARAÇÃO

À primeira vista o jogo pode parecer complexo. Lê com atenção esta ficha e o manual antes de começar a jogar.

- Imprime ou copia as 4 fichas das rondas, disponíveis em MATERIAIS ADICIONAIS.
- Imprime ou copia as 4 cartas, disponíveis em MATERIAIS ADICIONAIS.
- Prepara a mesa de jogo com 2 dados e 100 fichas. Guarda de lado o 3º dado e as 4 cartas para a 4ª ronda.
- Prepara um computador para mostrar o manual do jogo no ecrã a todos os jogadores ao longo do jogo. O manual está disponível aqui: https://amnistia.s3.amazonaws.com/uploads/2020/04/12_jado.pdf, não é necessário imprimi-lo.

O jogo original é desenhado para 4 jogadores, se forem só 3 não consideres o jogador 4 no manual do jogo e retira uma das 4 cartas objetivos.

**PASSO-A-PASSO**

1. Explica o objetivo e as regras do ja!do. Podes projetar as regras do manual do jogo, disponível em https://amnistia.s3.amazonaws.com/uploads/2020/04/12_jado.pdf, disponível em MATERIAIS ADICIONAIS. Os pontos principais desta apresentação são:

- ja!do é um jogo de dados que se desenrola em quatro rondas. Em cada ronda, cada jogador pode atirar os dados cinco vezes.
 - O objetivo é ser o jogador com mais fichas no final do jogo.
 - O manual de jogo, a ser projetado, contém as condições iniciais de cada ronda. Estas mudam em todas as rondas.
 - No início todos os jogadores recebem uma quantia de fichas pré-determinada.
 - Antes de começar a jogar os dados, cada jogador tem de colocar pelo menos uma ficha no meio da mesa para fazer a sua aposta.
 - Os jogadores atiram os dados no sentido dos ponteiros do relógio.
 - No final de cada lance, quem tiver mais pontos nesse lance fica com todas as fichas que estão na mesa.
 - Se apenas um jogador vencer o lance, a banca paga fichas extra igual ao número de fichas que o jogador vencedor colocou originalmente no centro da mesa.
 - Se dois ou mais jogadores tiverem o mesmo número de pontos, as fichas são divididas de forma igual.
 - Se o número de fichas não permitir uma divisão igual, a banca adiciona uma ficha
 - Os jogadores que ficarem sem fichas perdem a vida e ficam sem jogar o resto da ronda. Isto significa que todos os jogadores têm de ter pelo menos uma ficha no final do 5º lance de dados para se manterem vivos
 - Na ronda seguinte todos podem jogar novamente
 - Os resultados de todos os lances são apontados nas fichas das rondas, disponíveis em MATERIAIS ADICIONAIS
- Não reveles as instruções específicas de cada ronda. Por esta razão, se estás a ler esta ficha, aconselhamos-te a assumir o papel de moderador.

No final de cada ronda serão apresentadas algumas afirmações para promover a reflexão. Quem concordar com a afirmação deverá levantar-se e explicar a sua posição.

2. Esclarece eventuais dúvidas

3. Projeta a página 5 do manual, distribui as fichas e comecem a 1ª ronda. Não se esqueçam de preencher a 1ª ficha.

4. No final da 1ª ronda discutam as seguintes afirmações:

- Eu achei as condições iniciais justas!
- Eu acho que a distribuição desigual de fichas no final foi justa!

Para promover a discussão podes apresentar estas perguntas:

- Na realidade, a riqueza nunca é igualmente distribuída. Portanto vamos imaginar que o governo tinha apenas decidido o seguinte: “A partir de hoje, toda gente possui a mesma quantidade de bens e dinheiro. Todo o dinheiro e os bens são distribuídos igualmente entre todas as pessoas. De agora em diante, toda a gente vai ganhar exatamente o mesmo salário”. Seria justo?

5. Projeta a página 6 do manual, distribui as fichas e comecem a 2ª ronda. Não se esqueçam de preencher a 2ª ficha.

6. No final da 2ª ronda discutam as seguintes afirmações:

- Eu senti que o resultado final foi justo!
- Eu achei esta ronda frustrante porque alguns jogadores estavam prejudicados desde o início!

Para promover a discussão podes apresentar esta pergunta:

- Na nossa sociedade, não nascemos com as mesmas condições. Que exemplos de diferentes condições iniciais conhecem do vosso próprio ambiente social?

7. Projeta a página 7 do manual, pergunta quem quer comprar o 3º dado, distribui as fichas e comecem a 3ª ronda. Não se esqueçam de preencher a 3ª ficha.



8. No final da 3ª ronda discutam as seguintes afirmações:

- Eu achei esta ronda mais emocionante do que a ronda anterior.
- “Quem não arrisca não petisca”. O ditado é verdadeiro!

Para promover a discussão podes apresentar esta pergunta:

- Algumas pessoas são muito ousadas e vencem. Outras são muito ousadas e perdem. Outras ainda, não são de todo ousadas. Devemos todos/as ser tratados da mesma forma?

9. Projeta a página 8 do manual, dá 5 ou 10 minutos aos jogadores para definirem as regras e escrevê-las numa folha. A seguir distribui aleatoriamente as 4 cartas, distribui as fichas e os dados e comecem a 4ª ronda. Não se esqueçam de preencher a 4ª ficha.

10. Para promover a discussão após esta ronda podes colocar estas perguntas:

- Como se sentem depois desta última ronda?
- Consideram convincentes as vossas próprias regras?
- Jogar de acordo com estas regras foi mais ou menos divertido do que na primeira ronda?
- Na sequência desta 4ª ronda, têm alguma ideia de como as regras poderiam ser melhoradas?

11. No final do jogo poderá ser interessante discutir o que implica, na prática, o conceito de justiça.

Se quiseres podes partilhar as reflexões e os resultados desta discussão com a Amnistia Internacional Portugal através do email juventude@amnistia.pt e do telemóvel [935 210 188](tel:935210188) (chamadas, mensagens e WhatsApp).

PARA SABER MAIS

O ja!do é baseado numa ideia da Prof. Dr. Susanne Boshammer. Fonte: „Gerechtigkeit als Gleichheit?“ In: Ach, Johann; Bayertz, Kurt; Siep, Ludwig (Pub.) 2008: Grundkurs Ethik, Band 1; Mentis: Paderborn.

Podes saber mais sobre a complexidade do conceito de justiça na ficha desenvolvida pelos criadores do ja!do nos MATERIAIS ADICIONAIS.

Podes saber mais sobre direitos económicos, sociais e culturais em

www.amnistia.pt/tematica/direitos-economicos-sociais-culturais/.

Podes saber como contribuir para um mundo mais justo em www.amnistia.pt

CONTACTOS


Departamento de Juventude e EDH - Amnistia Internacional Portugal


juventude@amnistia.pt

935 210 188

 [facebook.com/amnistiapt](https://www.facebook.com/amnistiapt)

 www.amnistia.pt

 (+351) 21 386 16 64

 Rua dos Remolares, 7 - 2º 1200-370 Lisboa

**MATERIAIS ADICIONAIS****FICHA DE CONTEXTO SOBRE O CONCEITO DE JUSTIÇA**

Elaborada pelos criadores do ja!do

O PROBLEMA FUNDAMENTAL DA JUSTIÇA

A maioria dos debates políticos públicos sobre questões relacionadas com a justiça anda à volta de questões de distribuição: a riqueza está dividida de forma justa na sociedade? Deverá essa riqueza ser redistribuída quando as pessoas enfrentam adversidades pelas quais não são responsáveis? Todas as pessoas têm as mesmas condições iniciais e as mesmas oportunidades? Toda a gente tem o mesmo grau de acesso ao mercado de trabalho, ao sistema legal, à educação e à informação?

Estes aspetos políticos da distribuição são discutidos hoje porque há uma certa escassez de recursos tanto a nível nacional como internacional. Toda a gente quer uma fatia do bolo. Quer seja dinheiro, comida, posses, privilégios, conhecimento, oportunidades, trabalho ou lazer, respeito ou reconhecimento: não há suficiente para todos e para todas.

EM BUSCA DOS MAIS IMPORTANTES PRINCÍPIOS DE JUSTIÇA

Quando surge uma disputa, transparece rapidamente que no quotidiano e em situações espontâneas, as pessoas estão a favor duma ideia aparentemente simples e fundamental de justiça, que nos estudos sobre justiça é chamada “princípio igualitário”: Vamos redistribuir tudo o que está disponível na sociedade – ou globalmente – para que todos/as tenhamos mais ou menos o mesmo. Mas será que um mundo com distribuição estritamente igualitária seria um mundo mais justo? É fácil pensar em situações sociais em que, não só não seria justo, como seria muitíssimo injusto.

Eis alguns exemplos:

- a. Algumas pessoas sofrem de doenças crónicas e precisam de cuidados de saúde caros: seria justo dar-lhes a mesma quantidade de cuidados de saúde de uma pessoa saudável? Neste contexto das políticas de saúde, que papel tem o “princípio da necessidade”?
- b. Outras pessoas são extremamente trabalhadoras, criativas e mais preparadas para arriscar do que outras: devem receber o mesmo que outras pessoas menos criativas e mais orientadas para a segurança? Qual é o significado do “princípio de mérito” ou do “princípio de risco” em questões de distribuição?
- c. Outras pessoas carregam grandes responsabilidades sociais, políticas e económicas: não deveriam os seus feitos ser honrados de forma especial? Não deveria a ideia de justiça refletir o “princípio da recompensa”?

Todas estas questões levantam dúvidas sobre o princípio igualitário, por exemplo: a afirmação de que recursos escassos devem ser sujeitos a distribuição estritamente igualitária é o único princípio expediente em questões de justiça. As questões acima mostram também o quão complicada é a justiça. Como podemos incluir todas estas críticas preocupações em uma única ideia de justiça?

MATERIAIS ADICIONAIS



RONDA Nº 1

Nome do/a jogador/a	1ª Jogada	2ª Jogada	3ª Jogada	4ª Jogada	5ª Jogada	TOTAL DAS FICHAS
1.						
2.						
3.						
4.						

Na "1ª jogada", "2ª jogada", etc., assinalem com um sinal de visto os/as jogadores/as que já só têm uma ficha. No final da ronda anotem quantas fichas tem cada jogador/a.

PONTUAÇÃO

A pessoa mais rica é o/a jogador/a _____. Ele/ela tem _____ fichas.

O/a jogador/a _____ tem o número mais baixo de fichas, _____.

O(s)/a(s) jogador(es)/a(s) _____ morreu/morreram.



RONDA Nº 3

Nome do/a jogador/a	1ª Jogada	2ª Jogada	3ª Jogada	4ª Jogada	5ª Jogada	TOTAL DAS FICHAS
1.						
2.						
3.						
4.						

Na "1ª jogada", "2ª jogada", etc., assinalem com um sinal de visto os/as jogadores/as que já só têm uma ficha. No final da ronda anotem quantas fichas tem cada jogador/a.

PONTUAÇÃO

A pessoa mais rica é o/a jogador/a _____. Ele/ela tem _____ fichas.

O/a jogador/a _____ tem o número mais baixo de fichas, _____.

O(s)/a(s) jogador(es)/a(s) _____ morreu/morreram.

MATERIAIS ADICIONAIS



RONDA N° 2

Nome do/a jogador/a	1ª Jogada	2ª Jogada	3ª Jogada	4ª Jogada	5ª Jogada	TOTAL DAS FICHAS
1.						
2.						
3.						
4.						

Na "1ª jogada", "2ª jogada", etc., assinalem com um sinal de visto os/as jogadores/as que já só têm uma ficha. No final da ronda anotem quantas fichas tem cada jogador/a.

PONTUAÇÃO

A pessoa mais rica é o/a jogador/a ____ . Ele/ela tem ____ fichas.

O/a jogador/a ____ tem o número mais baixo de fichas, ____.

O(s)/a(s) jogador(es)/a(s) ____ morreu/morreram.



RONDA N° 4

Nome do/a jogador/a	1ª Jogada	2ª Jogada	3ª Jogada	4ª Jogada	5ª Jogada	TOTAL DAS FICHAS
1.						
2.						
3.						
4.						

Na "1ª jogada", "2ª jogada", etc., assinalem com um sinal de visto os/as jogadores/as que já só têm uma ficha. No final da ronda anotem quantas fichas tem cada jogador/a.

PONTUAÇÃO

A pessoa mais rica é o/a jogador/a ____ . Ele/ela tem ____ fichas.

O/a jogador/a ____ tem o número mais baixo de fichas, ____.

O(s)/a(s) jogador(es)/a(s) ____ morreu/morreram.

MATERIAIS ADICIONAIS



VAIS RECEBER:
5 FICHAS
E
1 DADO



VAIS RECEBER:
15 FICHAS
E
2 DADOS



VAIS RECEBER:
5 FICHAS
E
2 DADOS



VAIS RECEBER:
20 FICHAS
E
1 DADO

MATERIAIS ADICIONAIS

