



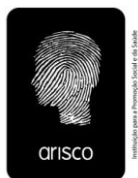
AVENTURA NA CIDADE

BREVE APRESENTAÇÃO DO PROJETO

O **Aventura na Cidade** é um Programa de Desenvolvimento de Competências Sócio - Emocionais, desenvolvido pela ARISCO, com um historial de aplicação bastante rico e consolidado. Criado em 1995, tem sido implementado, desde então, de forma continuada, em diversos contextos de intervenção e com populações bastante diversificadas, revelando-se um instrumento de Intervenção Comunitária particularmente eficaz, muito flexível no que diz respeito à aplicação e bastante abrangente no que se refere a potenciais destinatários. A flexibilidade do material de suporte permite a abordagem e exploração de temáticas muito diversificadas. Neste sentido, tem sido aplicado sob a forma de Projeto de Prevenção de Comportamentos de Risco e Promoção Global da Saúde e Cidadania. A sua forte componente lúdica funciona normalmente como um enorme factor de motivação para aplicadores e destinatários. A utilização de uma metodologia ativa, de ação – reflexão, permite a integração e assimilação dos conteúdos e vivências despertados pelo jogo.

Na base deste Projeto está um jogo que poderá ser integrado na família dos **Jogos de Personagens**, no qual cada jogador é um personagem de uma história, cujo desenrolar vai influenciando com as suas decisões, ideias e formas de estar. Destina-se a jogadores dos 7 aos 77 anos, organizados em equipas com cerca de 6 a 8 elementos, conduzidas por Mestres de Jogo (aplicadores), devidamente formados para o efeito (**30 horas de Formação Presencial**). A aventura, confinada a uma sala, vai sendo colorida pela imaginação de cada um dos participantes, em função da narrativa do Mestre de Jogo.

Numa **cidade imaginária** existem inúmeros locais de referência, nos quais será possível obter **enigmas**. Estes enigmas, uma vez reunidos e decifrados, funcionam como pistas, que permitirão ao grupo encontrar uma solução para o enredo que for definido como contexto de jogo (um tesouro escondido; uma personagem desaparecida; uma situação de mistério; alguém que necessita de ajuda; etc.). Para conquistar os referidos enigmas, cada grupo deverá fazer frente a diferentes **tarefas / situações - problema**, com as quais se irão confrontar em cada local visitado. Na cidade existem 30 locais de jogo. Para cada local estão disponíveis, pelo menos, quatro situações diferentes, garantindo a possibilidade de abordagem de áreas temáticas muito diversificadas, bem como variabilidade de desafios necessária à participação simultânea de vários grupos / equipas.



AVENTURA NA CIDADE

Nos diferentes locais e situações de jogo os jogadores, dependendo de si próprios e da sua capacidade de consultar meios e pessoas, poderão abordar temas da área da **cidadania**, (democracia e espírito democrático; direitos e deveres do cidadão; participação cívica; etc.), confrontar-se com **emoções e sentimentos** (a alegria, a tristeza, a frustração, o amor, a amizade, o medo, a raiva, etc.) ou aprofundar temáticas na esfera da **inclusão social** (respeito pelo outro; tolerância e compreensão intercultural; combate ao racismo e à xenofobia; direitos das minorias; etc.).

Cada grupo assumirá a responsabilidade da pesquisa, gerindo o tempo disponível, o material necessário, o dinheiro imaginário, mas sobretudo, decidindo que ações e destinos tomar. Neste sentido, a **Educação para a Cidadania** e a **Promoção da Participação Cívica** funcionam como pano de fundo de todo o trabalho desenvolvido com os jogadores, uma vez que os mesmos serão permanentemente confrontados com a necessidade de tomar decisões e fazer escolhas, que remetem para o papel de cada um enquanto cidadão e elemento activo na construção de uma sociedade mais justa e participada.

A flexibilidade do material de jogo revela-se na possibilidade do orientador gerir o grau de complexidade e desafio, bem como as temáticas a abordar, a partir da escolha do número e natureza dos locais. Em função dessa escolha, o jogo poderá ser desenvolvido durante um ano, um mês ou o período de tempo que melhor se coadune com os objectivos do orientador, tendo em conta a motivação e o nível de estabilidade e capacidade de entrega do grupo.

O equilíbrio entre o lúdico, o emocional e o pedagógico varia muito de situação para situação, permitindo ao orientador escolher os conteúdos que mais interessam ao grupo. Trabalhar coisas sérias através do **brincar** e do jogar é apostar na espontaneidade e numa linguagem mais familiar à criança. No jogo, experimentam-se papeis, lida-se com a frustração, reforça-se a flexibilidade de raciocínio, confronta-se a diferença e a aceitação, avaliam-se os riscos e os limites - os seus, os do grupo, os da situação. As palavras surgem, não como abstrações, mas como aspectos ligados a vivências despertadas num contexto protegido. Os conteúdos curriculares ligados às diferentes disciplinas, bem como as áreas temáticas definidas como prioritárias pelos aplicadores, encontram assim um espaço de integração nos afectos e no jogo.