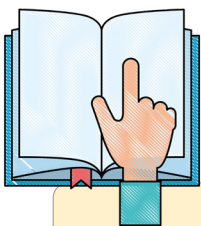




INSTRUÇÕES PARA O JOGO DE GRUPO EM PAPEL

- 1 Imprimir o baralho de cartas depois de o descarregar.
Assegure-se de que tem uma mesa e cadeiras disponíveis para estar confortável!
- 2 Tenha um ou dois dados, caneta e papel, e talvez alguma tinta (marcadores, lápis, lápis de cera, etc.) para todas as pessoas que jogam.
O número ideal de jogadores é de 5-6.
Para cada grupo, é recomendado que haja uma pessoa que desempenhe o papel de mestre/facilitador.
Imaginemos que é a pessoa que tem o papel de facilitador.
- 3 Nesta altura, todas as pessoas que estejam a jogar, juntamente com a pessoa que tem o papel de facilitador, sentam-se à mesa.
- 4 Organizar as cartas na mesa em sequência numérica do menor para o maior número, da esquerda para a direita, na forma que for decidida no início do jogo (espiral, vertical, horizontal).
Em alternativa, as cartas podem ser tiradas diretamente do baralho sem uma sequência.
- 5 Explicar o jogo a todos.
No início, cada participante lança os dados para decidir em que ordem jogar.
Por exemplo, quem tiver o número mais alto lançará primeiro e, posteriormente, será a vez de quem tiver os números mais baixos.
O dado é lançado à vez. Depois de ter rolado o dado, procede-se com o mesmo número de cartas que o número indicado pelos dados. Com base no conteúdo do cartão, escreve um episódio da sua vida (ou o que quer que o Mestre tenha indicado), que depois irá ler aos outros participantes.
Todos escrevem em conjunto com quem jogou os dados, mas apenas a pessoa que está a jogar a sua vez lerá a sua versão. Se o tempo disponível para jogar o permitir, aqueles que o desejarem podem partilhar o que ele/ela escreveu.
Quem chegar exatamente à última carta primeiro, ganha.
Se passar tem de voltar atrás o número de cartas em excesso e continuar o jogo.



Não esquecer

É importante que os jogadores se sintam livres de escrever o que a imagem e a palavra lhes sugerem. As propostas de escrita indicadas na carta podem ser utilizadas para escrever sobre isso ou servir de estímulo para procurar novas coisas a dizer, com a ajuda do mestre.
É importante que os jogadores escrevam sem se sentirem julgados, e é aconselhável convidar todos a não julgarem o que os outros escreveram.
É importante que o mestre/facilitador não faça julgamentos sobre o que os jogadores escreveram.