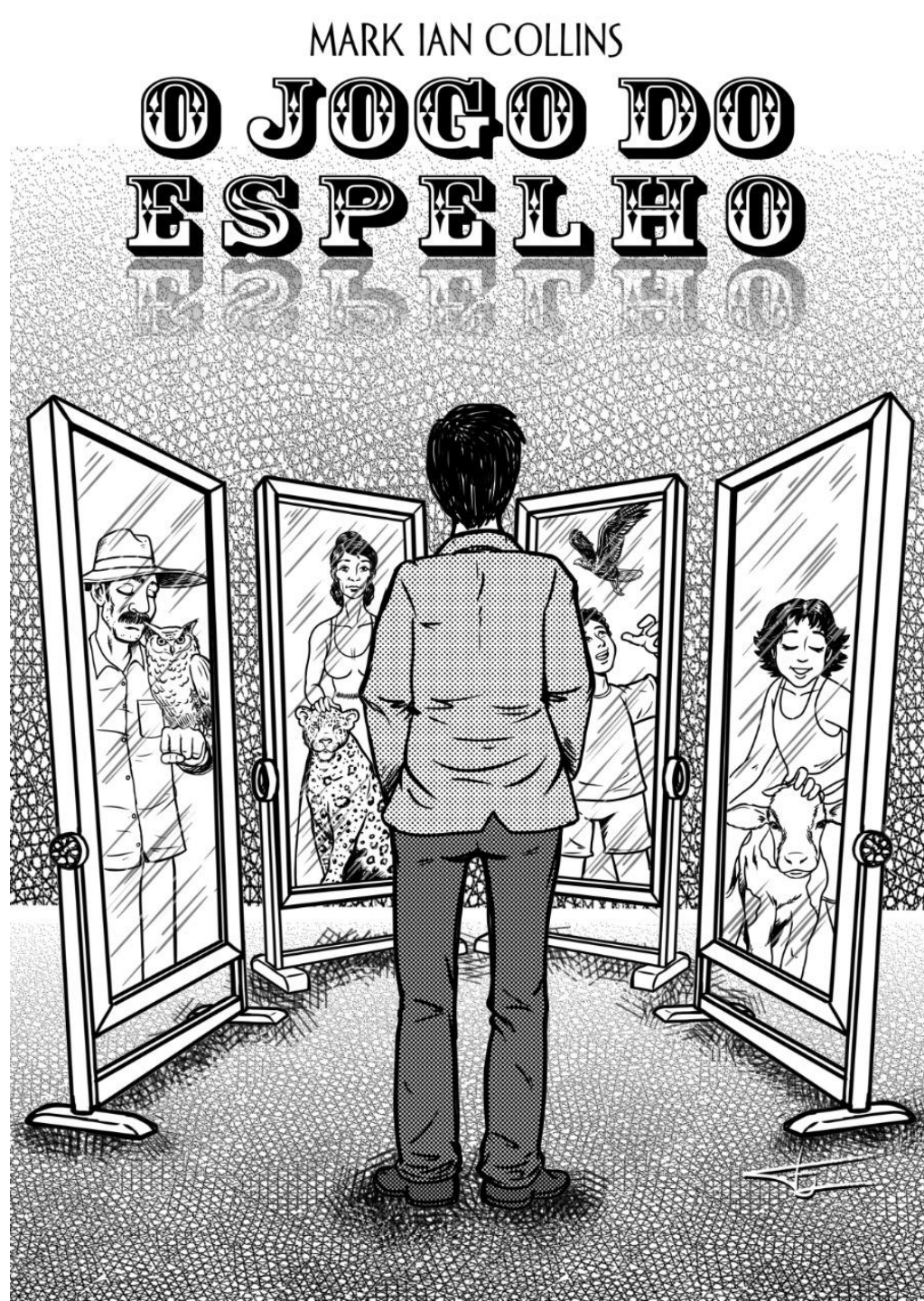


Jogo de Filosofia Moral e Política que desenvolve a diplomacia e a capacidade de dialogar e negociar questões de ordem pessoal e coletiva.

Converse com as peças e discuta propostas, ideias, e projetos. Faça uma simulação de situações reais e veja como se desenvolve o diálogo e a diplomacia a nível experimental.

Exercício imprescindível para todos aqueles que necessitam desenvolver a capacidade de negociação e dialogo, elementos sem o qual não há Ética.

Ajuda a criar opções, alternativas e oportunidades no relacionamento de um ser consigo mesmo e com os demais ao seu redor.



MARK IAN COLLINS

THROUGH THE LOOKING GLASS



http://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:PSM_V78_D326_Ptolemy.png



O Jogo do Espelho

O Jogo das Relações Inter & Intra Pessoais

*Uma adaptação lúdica da teoria
contida no Tetrabiblos de
Claudius Ptolomeu (Sec. II AD.)*

by Mark Collins MSc



Ola a você prezado leitor,
permita-me me apresentar.
Meu nome é Mark Collins,
e tenho como profissão ensinar,
Filosofia e Psicologia,
Religião e Antropologia,
e o que tenho para compartilhar.

Sou uma pessoa abençoada,
pelo o que eu recebo da vida,
entre elas um ensino superior,
de qualidade e gratuita.
Na Universidade Estadual do Ceará,
pude finalmente me graduar,
o que me faz uma pessoa agradecida.

Este pequeno trabalho apresentado,
é mais uma pequena retribuição,
que sinto necessidade de fornecer,
para este Estado e população,
pois tudo o que me foi dado,
vai demorar para ser pago,
se for na mesma proporção.

Convido você que me acompanha,
para escutar uma estória pequena,
que fala sobre amigos e uma viagem,
e que veio pela boca de um indígena.
Foi uma experiência tão marcante,
que eu me lembro de cada instante,
me tocando de uma forma tão serena.

Minha viagem envolvia o estudo,
de uma antiga e gloriosa tradição,
que floresceu em todo o nordeste,
seja o litoral como também o Sertão,
que cultuava um amor a Jurema,
e que tinha como emblema,
uma índia, uma Santa e sua legião.

O local foi durante uma viagem,
que eu fiz para o Sertão Central,
encontrando com um desconhecido,
e cuja afeição foi tão natural,
e foi num acampamento,
longe de qualquer assentamento,
imersos numa natureza viva e divinal.

Era tarde e eu estava perdido,
não havia andado por aquele lugar,
todo caminho era muito parecido,
e há horas estava a rodar,
suado, dolorido e cansado,
sozinho, perdido e frustrado,
cheguei a conclusão de que tinha que parar.

Encantei-me por um lindo açude,
ao lado de um imenso monte,
não dava para ver todo o lugar,
com o Sol se pondo no horizonte.
Tendo o costume de sempre levar,
o que necessito para acampar,
parei o carro perto de uma bela fonte.

Não demorou, foi muito rápido,
logo consegui me instalar,
já tinha acendido uma fogueira
e preparando o que seria o jantar,
quando eu fui interrompido,
por alguém que havia surgido,
do nada ou de qualquer lugar.

Tive um susto, mas foi só isso,
quando me apercebi da sua presença,
a figura não apresentava um perigo,
e educadamente pediu licença.
Sem pedir permissão para ficar,
achei que fosse alguém a reclamar
fui logo pedindo desculpas para
evitar desavença.

Ele sorriu e me deu uma boa noite,
e revelou que sim morava naquele lugar,
vivia sempre muito sozinho,
por falta de alguém com quem conversar
e pediu para ficar só um pouco,
e garantiu que não era malfeitor ou louco,
e algo nele me tranquilizou em concordar.

Logo, logo a gente estava rindo,
depois de ter terminado um gostoso jantar,
ele tinha trazido um pequeno cachimbo,
e soprava anéis de fumaça no ar.
Falei um resumo do que tinha vivido,
e reclamei de não ter ainda ouvido,
como foi que ele chegou naquele lugar.

Eu já tinha reparado no meu visitante,
na sua forma de se comportar,
a presença de uma nobreza,
que se reparava até no falar
e realmente eu havia estranhado,
de como fui tê-lo encontrado,
no tamanho isolamento daquele lugar.

Ele falou que era nativo,
mas que a vida dele era viajar,
mal parava em cada canto,
ficava o suficiente só para trabalhar
e depois de ter mais recurso,
continuava o seu percurso,
e seguia para outro lugar.

Passou assim muitos anos,
até que cansou de andar,
voltou para sua terra natal,
e procurou se aquietar
e o que passou a vida procurando,
ele foi acabar encontrando,
onde nasceu, naquele mesmo lugar.

Para ele foi o entendimento do homem,
o motivo para tanta peregrinação,
buscando nas palavras dos outros,
qualquer coisa que lhe desse solução
e depois de muito desiludido,
moralmente abalado e orgulho ferido,
estava no fundo do poço e sem nenhuma opção.

Foi na noite mais escura da sua alma,
tamanha angustia que estava a sofrer,
adormeceu na frente de uma fogueira,
quando um ser divino veio a aparecer
e se identificou como a Rainha do Sertão
e que não era para ter medo não,
que ela estava lá para sua angustia resolver.

Ela pediu que ele a acompanhasse,
até a beira daquele mesmo lago,
e que olhasse nas águas serenas,
o seu reflexo mesmo vago
e que prestasse atenção no que ia ver,
a resposta que estava a querer
há tanto tempo procurado.

Quando ele fitou sua imagem na água,
imediatamente ele foi para um outro lugar,
para um lugar distante e afastado,
onde parecia existir nada lá,
e finalmente avistou uma pequena casa,
cercada de uma densa mata,
e viu quatro pessoas sentadas a conversar.



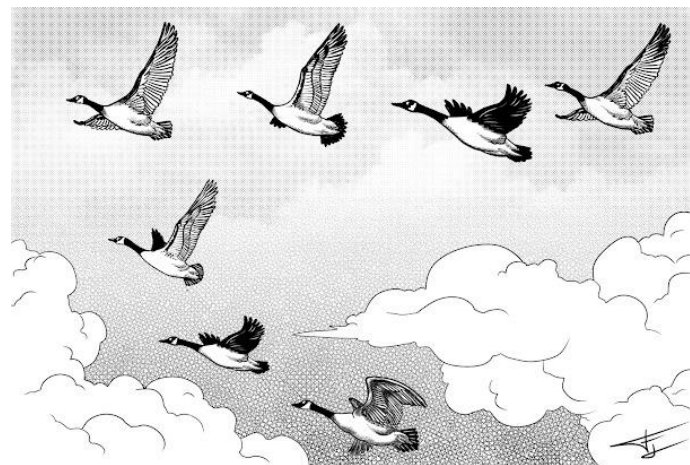
Ele percebeu que o que avistava,
era a reunião da sociedade local,
cada um fazendo um papel,
dentro de um contexto social,
e que eram separados por idade,
onde cada individualidade,
era parte deste mundo real.

Havia um pai e uma mãe,
mais um jovem e uma menina,
e sempre juntos no dia a dia,
viviam todos a sua rotina
e graças aos esforços dos mais velhos,
tentavam impor nos mais novos,
alguma noção de disciplina.

A vida envolvendo os quatro,
era uma vida de interação,
cada um dependendo do outro,
para gerar progresso e evolução
e a vida com seus contrastes,
suas alegrias e desgastes,
era sempre causa de tamanha inovação.

Havia também na mesma localidade,
uma coisa rara de se ver,
quatro animais que se conheciam,
que nutriam um mútuo bem-querer
e na medida que os anos passavam,
desejavam sair de onde se encontravam,
para outros lugares poder conhecer.

A culpa era dos pássaros migratórios,
que sempre passavam nas diversas estações,
falando de terras distantes e férteis,
onde havia mais condições
e falavam de um lugar acolá,
chamado de terra onde a cana dá,
cheio de oportunidades e opções.

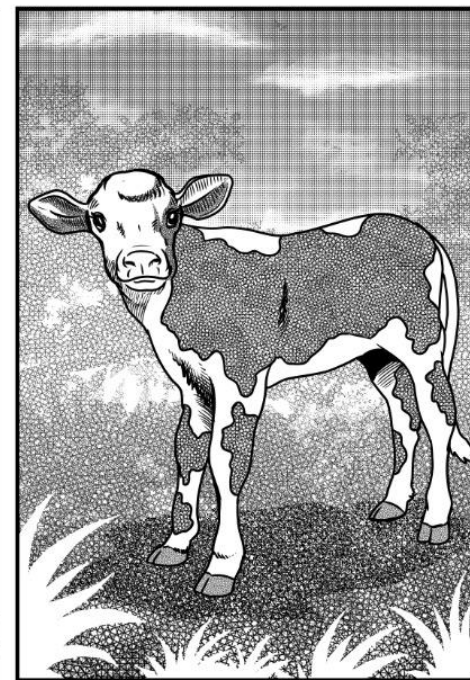
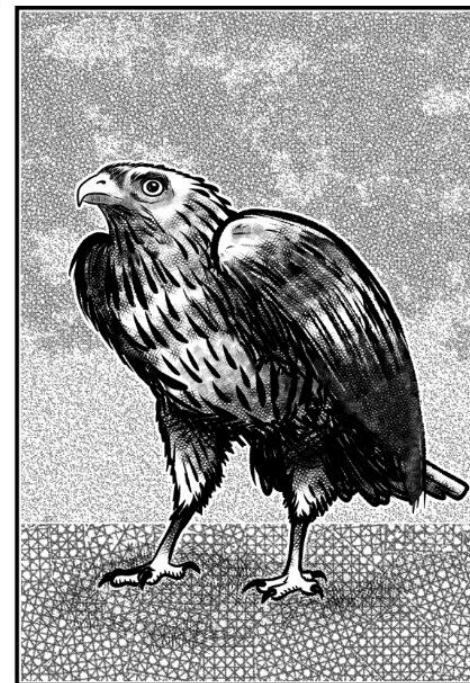


Os quatro amigos eram todos diferentes,
Coruja, gavião, onça e bezerra
e apesar de não serem migratórios,
tinham uma chance com certeza,
pois se mantivessem sempre unido,
o que necessitavam seria suprido,
e viajar seria uma moleza.

Como eram diferentes,
cada um tinha um jeito de ser,
todos tinham as suas necessidades
e a sua maneira do mundo ver,
apesar de que todos se gostavam,
havia momentos em que brigavam,
e cada um queria dos outros o obedecer.

Para entender essa estranha parceria,
vamos falar de cada um,
revelando as suas características,
que o diferenciava do comum
e para cada virtude havia um defeito,
as coisas as vezes bem ou malfeito,
mas tudo dividido na fartura ou no jejum.

A coruja era o planejador,
conhecido como o intelectual,
a que mais sabia das coisas
e de todos era o mais “normal”
seu primor era sua mente abstrata
e sua opinião era sempre a mais sensata
e tinha sempre uma postura mais formal.



Sua opinião pouco varia,
as coisas ou são ou não são,
tudo que ele decidia,
só era depois de muita reflexão.
Ele era responsável pelo planejamento,
pela abstração do seu pensamento,
embora sempre questionado pela sua decisão.

A seguir falaremos do Gavião,
que tinha mente e olho afiado,
era capaz de ver os detalhes,
que nenhum outro havia notado.
A sua mente era extremamente ágil
e calcular para ele era muito fácil
e se orgulhava de ser bem informado.

Para ele havia sempre a dúvida
e era difícil para ele definir,
após muito pensar ainda duvidava,
que o que tivesse pensado pudesse garantir,
uma solução para cada problema,
sem que gerasse outro dilema,
se era correto o seu deduzir.

Agora é a vez da onça,
dos quatro, sem dúvida, a mais emotiva,
apesar de cara de feroz,
sua natureza era muito passiva,
e apesar de manter a aparência,
que fazia a sua conveniência,
sua emoção lhe era restritiva.

Tinha uma natureza bipolar,
quando não estava triste estava feliz,
contagiava todos pelo seu sentimento
e para tudo que sentia se sentia seu juiz,
era emocionalmente instável,
mas sem dúvida a mais amável,
e todos se compadeciam quando estava infeliz.

Por fim nós temos a bezerra,
com toda a sua consciência corporal,
para ela tudo era o físico
e o que era bom e o que fazia mal.
Era adepta da malhação,
associada a uma boa alimentação,
para manter o seu corpito lindo e jovial.

Para ela tudo era juventude,
como se a vida fosse o mero viver,
sua condição física era invejável
e vivia como se nunca fosse morrer,
dizia sempre que era linha e maravilhosa,
alem de sensual e muito gostosa,
e usava sempre um espelho para se ver.

E assim os quatro amigos,
se empenhavam numa viagem,
se valendo de todos os seus dons,
para obter qualquer vantagem,
para chegar nos seus destinos,
como se todos fossem peregrinos,
viajando com coragem e camaradagem.



Depois o índio passou a ver,
que todo caminho tinha um sim ou um não,
que para tudo que acontecia na vida,
havia uma resposta a aquela situação,
enquanto um dava o seu consentimento,
o outro expressava o seu ressentimento
o que gerava as vezes confusão.

Para cada personagem um grau de certeza,
podendo sempre mudar de opinião,
a coruja tinha plena consciência,
enquanto a bezerra não tinha não
e assim como um era constante,
a outra era impulsiva e rampante,
os outros também variavam na sua indecisão.

Ele também viu na sua visão,
a relação que o tempo com o espaço tinha,
que as estações dividiam o ano,
que nada acontecia a revelia,
que mesmo isento de um entendimento,
o caminho era escrito no firmamento,
e que cada momento tinha a sua serventia.

Ele viu os quatro estados da matéria,
como apenas formas de expressão,
de uma intensa energia primitiva,
se misturando num imenso caldeirão.
O solido, liquido, gasoso e o fogo,
a terra, a água, a chama e o vento,
em constante movimento e evolução.

Cada um tem uma natureza,
onde predomina um estado de ser,
tem gente que tem mais de um jeito,
com sua maneira própria do mundo ver
e não importa o estado da matéria,
em que cada um se encontra,
características próprias cada um vai ter.

Cada estação que existe no ano,
com cada criatura se encontra relacionada,
primavera inicia com o fogo,
e verão continua com a água,
o outono é o tempo em que venta,
em que depois da estação poeirenta,
o inverno chega representando a terra.



Inverno

MATERIA

Terra
(Pedras)

Início
Idealização

Meio
Realização

Fim
Adaptação

RAZÃO

Ar
(Vento)

Fim
Adaptação

Meio
Realização

Início
Idealização



Outono



Primavera

Início
Idealização

Meio
Realização

Fim
Adaptação

Fogo
(Fogueira)

AÇÃO

Fim
Adaptação

Meio
Realização

Início
Idealização

Água
(Lago)

EMOÇÃO



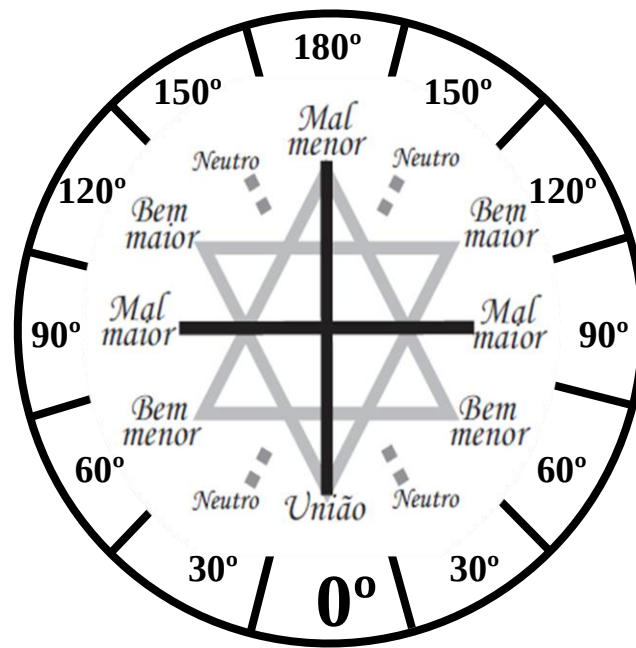
Verão

Ele viu a ligação que havia,
do jeito de ser de cada animal,
com uma estação que acontece no ano,
recomeçando após cada final
e tudo tem seu início, meio e fim
e a vida continua seguindo assim
entra ano sai ano de forma igual.

Cada elemento da natureza,
tem momento próprio para acontecer,
se afinando com determinado momento
e sentindo que lá deve pertencer.
O início, meio e fim da estação,
tem cada um a sua própria razão,
que cada um sente por lá percorrer.

Cada momento na vida do ser,
faz com que cada um reage de um jeito,
um momento bom para cada um,
não é o que o outro queria feito.
O tabuleiro da vida nos revela,
como cada um se encontra,
se chateado ou se esta satisfeito.

Não basta o lugar onde se encontra,
naquele momento cada criatura,
temos que saber de uma relação,
que um tem com outro nesta aventura,
se for bom é uma relação de estrela,
se for cruz se trata de mazela,
a relação se analisa pela forma da figura.



E o Índio se maravilhava,
diante daquela explicação,
ele conseguiu entender tudo,
quanto ao homem e sua relação,
e esse entendimento se aplicava a todos,
tanto os sabidos quanto os tolos
e da vida, ele teve uma outra visão.

Seja nos amores ou nos conflitos,
em armas lutando ou abraçados rindo,
o Índio viu a vida se movimentar,
movido pela força que estava interagindo.
Com isso ele exclamou para a sua Rainha,
quais eram os meios que ele tinha,
de falar para os outros de algo tão lindo.

Peça 2

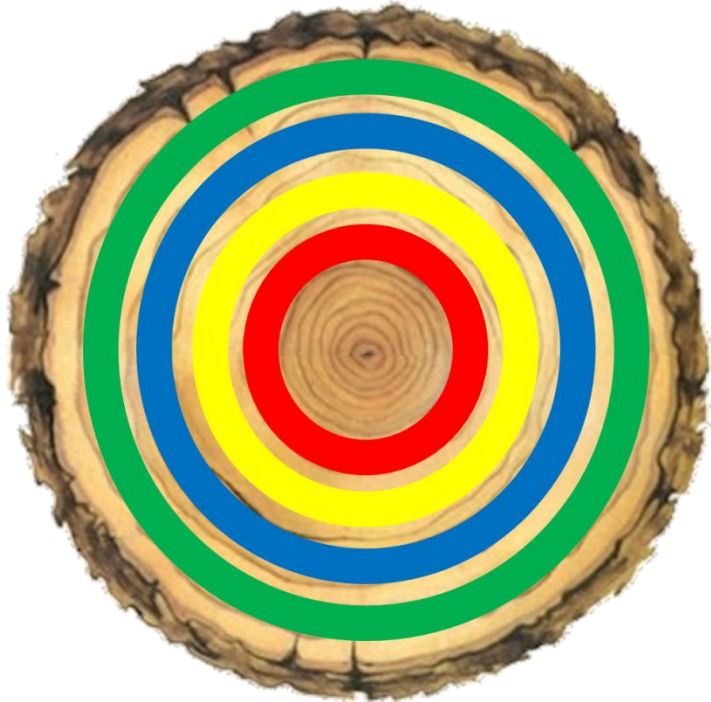
Peça 1	1	2	3	4	5	6
1	U	i	b	M	B	i
2	i	U	i	b	M	B
3	b	i	U	i	b	M
4	M	b	i	U	i	b
5	B	M	b	i	U	i
6	i	B	M	b	i	U
7	m	i	B	M	b	i
8	i	m	i	B	M	b
9	B	i	m	i	B	M
10	M	B	i	m	i	B
11	b	M	B	i	m	i
12	i	b	M	B	i	m

Peça 2

Peça 1	7	8	9	10	11	12
1	m	i	B	M	b	i
2	i	m	i	B	M	b
3	B	i	m	i	B	M
4	M	B	i	m	i	B
5	b	M	B	i	m	i
6	i	b	M	B	i	m
7	U	i	b	M	B	i
8	i	U	i	b	M	B
9	b	i	U	i	b	M
10	M	b	i	U	i	b
11	B	M	b	i	U	i
12	i	B	M	b	i	U

As relações entre as peças			
Esta análise se faz colocando um personagem, ou a pergunta (o pino da borda) na posição 0° e ver qual é a relação com os demais personagens			
Tipo de relação	Distancia entre as peças	Símbolo no quadro a seguir	Descrição da relação
União	0°	U	as peças estão ocupando o mesmo numero cada uma na sua faixa, as peças se identificam entre si.
Neutro	30°	i	as peças estão indiferentes
bem menor	60°	b	existe um entendimento comum
MAL MAIOR	90°	M	os conflitos são grandes
BEM MAIOR	120°	B	concordem muito entre si
Neutro	150°	i	as peças estão indiferentes
mal menor	180°	m	as posições são antagônicas - opostas

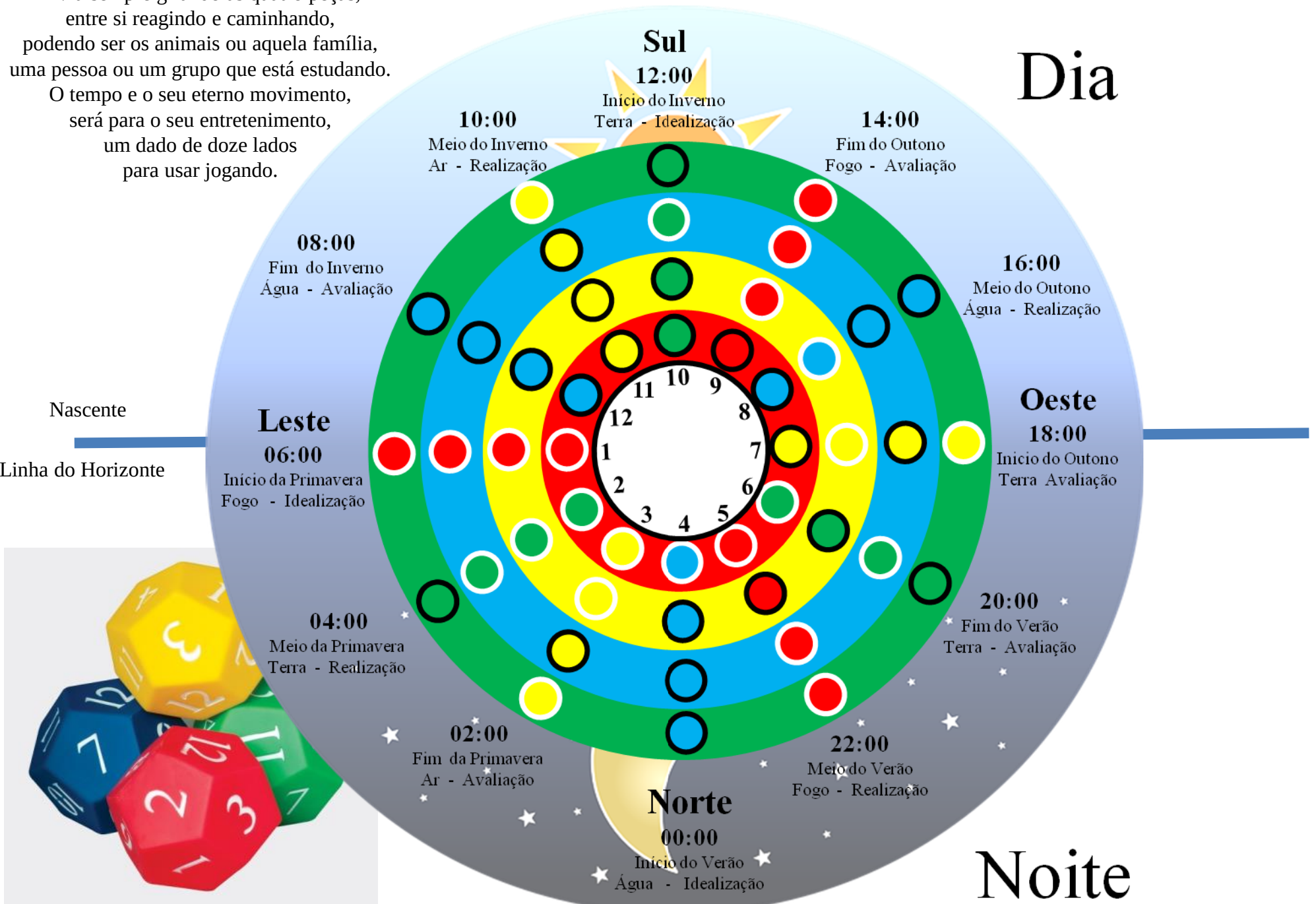
Imediatamente ele teve outra visão,
 em que viu uma arvore se partindo,
 cortada numa precisa fatia,
 cheio de anéis cada um diminuindo.
 Quatro faixas quatro caminhos,
 pois cada um vive a vida de fato sozinho,
 um tabuleiro redondo um relógio infindo.



- O CAMINHO DA CORUJA
- O CAMINHO DO GAVIÃO
- O CAMINHO DA ONÇA
- O CAMINHO DA BEZERRA

E viu sempre girando as quatro peças,
entre si reagindo e caminhando,
podendo ser os animais ou aquela família,
uma pessoa ou um grupo que está estudando.

O tempo e o seu eterno movimento,
será para o seu entretenimento,
um dado de doze lados
para usar jogando.



Havia duas leituras que se podia fazer,
a de uma resposta sim ou não,
como analisar cada estado de espírito,
e avaliar as condições em que todos estão
e assim o tabuleiro redondo
vai gradativamente mostrando,
como se analisa essas conexões.

Contando do um ate o doze,
cada lado do dado é uma posição,
que vai do primeiro sim,
ate chegar no último não.
Veras as duvidas de cada faixa,
quanto maior, quanto mais baixa,
representando a inconstância e sua expressão.

E dependendo de cada posição,
pode se formar uma cruz ou uma estrela,
os que se encontram nesta condição,
mostrará a relação se é feia ou bela
e para cada momento analisado,
aquele que joga terá revelado,
as relações de pessoa, grupo ou cidadela.

O jogo não tem vencedor,
ou melhor, para você poder vencer,
terá que fornecer um argumento,
que todos vão obedecer.
Cada jogada é um argumento,
que se usa como experimento,
para cada uma das peças poder te responder.

	O seu caminho ... numeração das posições no tabuleiro											
Partes do ser da coletividade	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Coruja - Pai - Ciclos longos	S	S	S	S	S	S	N	N	N	N	N	N
Gavião - Filho Ciclos intermediário longos	S	S	S	N	N	N	S	S	S	N	N	N
Onça - Mãe Ciclos intermediário curtos	S	S	N	N	S	S	N	N	S	S	N	N
Bezerra - Filha - Ciclos curtos	S	N	S	N	S	N	S	N	S	N	S	N

Pergunta-se primeiro a todos,
qual é o seu pensamento,
descobre de cada um a sua posição,
para avaliar o seu entendimento,
depois é só fazer outra pergunta,
para cada um que reluta,
em dar o seu consentimento.

Para cada pergunta uma jogada,
ate que temos um consenso,
é um jogo de diplomacia,
provido de um debate intenso
e assim se busca o entendimento comum,
em que as peças um por um,
revelam o seu bom senso.

Nº	Polaridade	Natureza	Postura
1	+ Ativa	Ação	Idealiza
2	- Passiva	Matéria	Realiza
3	+ Ativa	Razão	Avalia
4	- Passiva	Emoção	Idealiza
5	+ Ativa	Ação	Realiza
6	- Passiva	Matéria	Avalia
7	+ Ativa	Razão	Idealiza
8	- Passiva	Emoção	Realiza
9	+ Ativa	Ação	Avalia
10	- Passiva	Matéria	Idealiza
11	+ Ativa	Razão	Realiza
12	- Passiva	Emoção	Avalia

			
Coruja	Gavião	Onça	Bezerra
Bezerra	Onça	Gavião	Coruja
Gavião	Coruja	Bezerra	Onça
Onça	Bezerra	Coruja	Gavião
Coruja	Gavião	Onça	Bezerra
Bezerra	Onça	Gavião	Coruja
Gavião	Coruja	Bezerra	Onça
Onça	Bezerra	Coruja	Gavião
Coruja	Gavião	Onça	Bezerra
Bezerra	Onça	Gavião	Coruja
Gavião	Coruja	Bezerra	Onça
Onça	Bezerra	Coruja	Gavião

Cada pergunta uma idea,
que depois é adaptada,
perguntando cada peça,
se a idea é aprovada
e assim cria um entendimento,
entre você e os demais com seu pensamento,
representando o fim da jogada.

Essa prática vai poder servir,
para praticar a boa conversa,
um jogo de xadrez de um só,
em que se discute se uma ideia presta,
é um excelente treinamento,
para aprimorar o discernimento,
nesta diversidade tão diversa.

O Índio voltou a ver a sua face
e reparou que havia retornado,
para a beira do açude,
aonde estava ajoelhado
e transbordando de emoção,
em que chorava de gratidão,
foi por sua Rainha abençoado.

A seguir a senhora linda e majestosa,
com um sorriso desapareceu,
deixando no ar a sua fragrância,
para ele saber que não enlouqueceu
e sentado na frente da fogueira,
perto da açude e sua beira,
ele logo adormeceu.

Os primeiros raios do amanhecer,
iluminaram toda a paisagem,
despertando a natureza,
colorindo a folhagem
e o canto dos passarinhos,
despertando todos nos seus ninhos,
forma sempre uma bela imagem.

Diante do fogo apagado,
estava sentado eu o viajante,
havia adormecido sozinho
e ao acordar naquele instante,
procurei pelo índio amigo,
a quem tinha dado abrigo
e com quem me diverti bastante,

Procurei pelo meu acampamento
e vi que não havia ainda montado,
sequer tinha feito jantar
e fiquei ainda mais atordado,
quando vi que tinha adormecido,
quando a fogueira havia ascendido
e sentei um pouco para relaxar.

Apesar de ter sido um sonho,
foi algo que eu senti tão real,
que lembro de tudo tão vivido,
com toda sua sensação corporal,
me senti tanto alimentado,
como disposto e descansado,
graças a essa experiência mágica e celestial.

Vi na imagem daquele índio,
as minhas próprias necessidades,
tinha também percorrido o mundo,
atrás de conhecimento e integridade
e descobri que eu e o Índio somos um,
pois havia muita coisa em comum,
especialmente na sua busca e sinceridade.

Emocionado e ainda incrédulo,
preparei-me para partir,
uma profunda reverencia,
eu senti tomando conta de mim
e com sentimento de gratidão profunda,
daqueles que pouca gente vislumbra,
e só com dificuldade foi que consegui sair.

Nunca mais fui o mesmo
e tive muito receio em divulgar,
o que tinha acontecido naquela noite,
enquanto estava a sonhar,
mas finalmente criei coragem,
para contar aquela miragem,
enquanto dormia debaixo do luar.

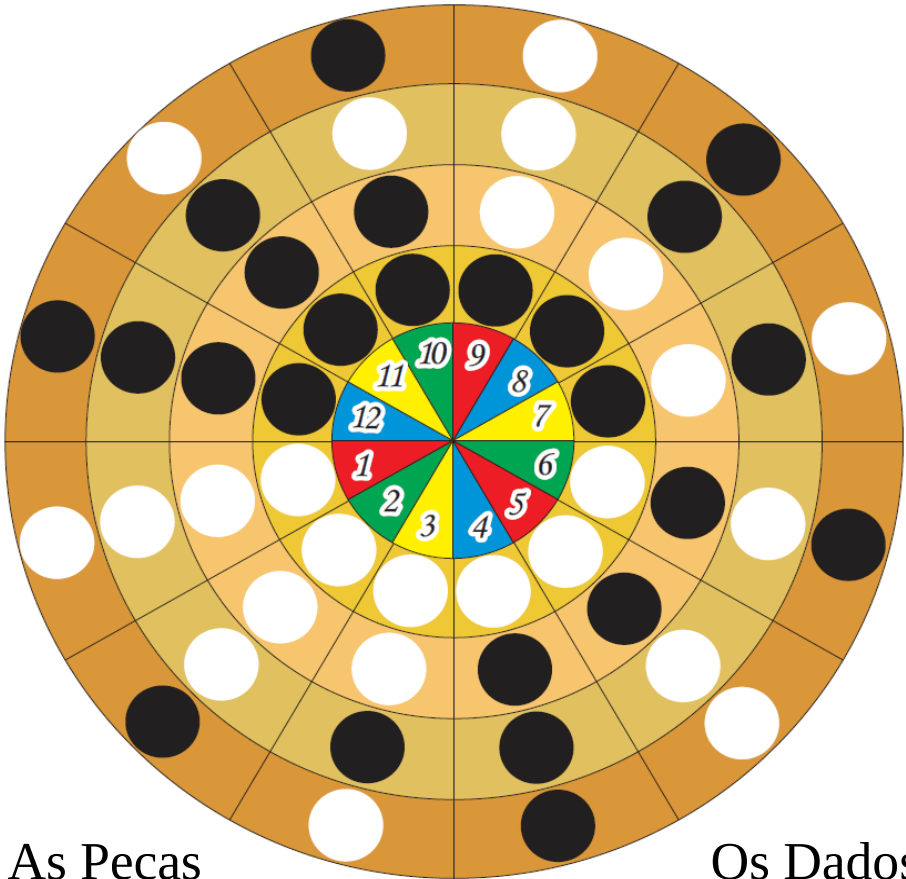
Sei que a estória é muito louca,
pouca gente vai acreditar,
que eu me lembro de tanta coisa
e podem me acusar de fantasiar,
mas para mim aquilo foi sagrado
e jamais ficarei magoado,
se alguém não aceitar.

A prova se encontra no jogo,
que não sai do meu pensamento,
explicando as relações da vida,
me proporcionando um entendimento,
do homens e seus dissabores,
suas paixões e seus amores,
trazendo tudo isso para o meu conhecimento.

E assim terminou o acontecido,
que teve naquele lugar,
as vezes volto para lá,
para poder recordar,
meu contato com a divindade,
onde eu vi com claridade,
o grande passo que dei no meu caminhar.

Como Jogar

O Tabuleiro



As Peças



Os Dados



O Jogo se inicia quando o jogador possui uma ideia e quer discutir isso com os personagens do jogo.

Começa com alguém querendo fazer alguma coisa.

Se a questão a ser discutida diz respeito a uma pessoa individual, então o diálogo será com os animais, pois cada um representa uma parte de um ser.

Se o assunto diz respeito a uma coletividade, um grupo de pessoas, então se dialoga com a família que representa partes da sociedade

Escreva a proposta numa folha de papel, esta folha servirá para manter o registro do debate entre o jogados e as peças.

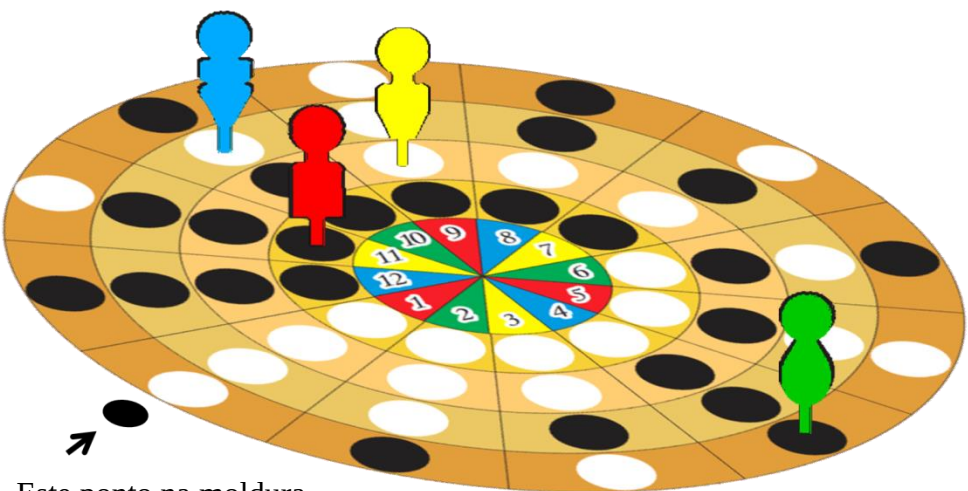
Em seguida vai jogar um dado quatro vezes (ou quatro dados de uma vez) de modo a determinar a posição das peças. Cada numero do dado de doze lados corresponde a numeração do tabuleiro. Inicia pela Coruja, depois o Gavião, a Onça e finalmente a Bezerra.

A proposta exemplo que foi feito aos personagens foi:

1 “Quero montar um novo empreendimento”.

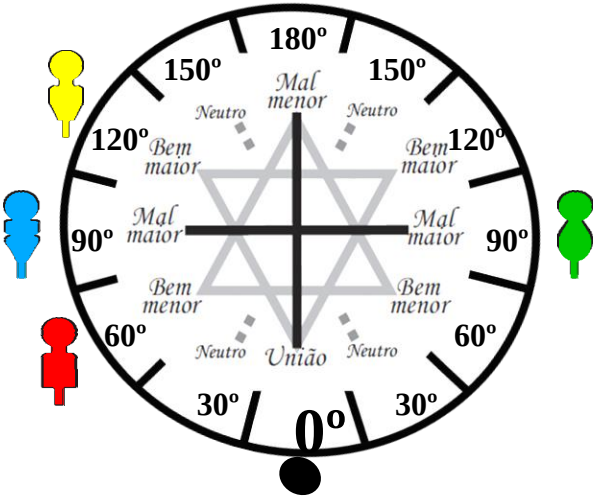
Foram jogados os dados e o resultado foi

CORUJA = 11
GAVIÃO = 9
ONÇA = 10
BEZERRA = 04



Este ponto na moldura representa a PROPOSTA.

Peça	Resposta SIM ou NÃO	Leitura das Relações com as demais peças				
		Propost	Coruja	Gavião	Onça	Bezerra
Coruja	NÃO	b	-	b	i	i
Gavião	SIM	B	b	-	i	i
Onça	SIM	M	i	i	-	m
Bezerra	NÃO	M	i	i	m	-



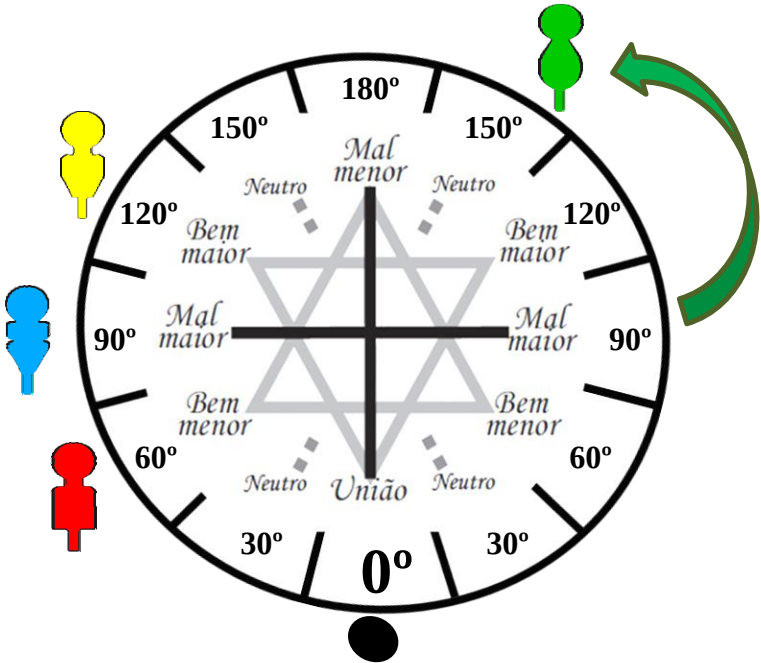
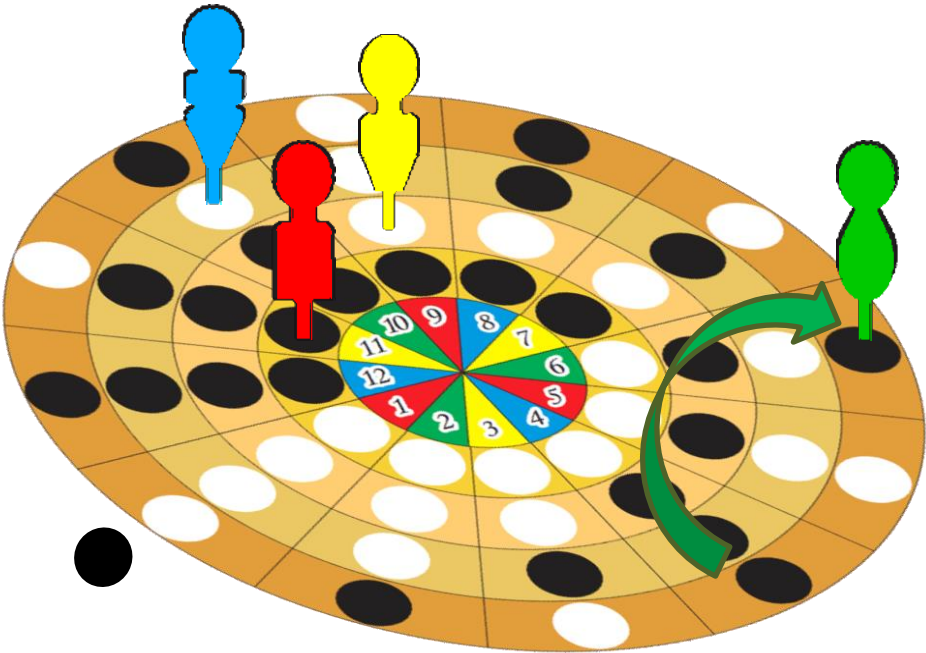
Vamos agora procurar dialogar com cada personagem individualmente. Escolha de início o mais problemático com a proposta e com os demais personagens. Neste caso parece ser a Bezerra que está mais desarmônica, a mesma diz NÃO e está conflitada (cruz) com a proposta e a onça. Em seguida veremos a onça que diz SIM, mas conflita também com a proposta e com a Bezerra

Para tentar mudar a posição da Bezerra que sempre questiona as coisas materiais, o que neste caso pode ser preocupação dela com dinheiro ou segurança material. Vamos acrescentar uma clausula nova para ver se a Bezerra muda de opinião

2. só fazer este empreendimento se conseguir um sócio com dinheiro.
Clausula da Bezerra

A seguir jogamos o dado só para a Bezerra e veremos a resposta A jogada deu Bezerra = 6

Peça	Resposta SIM ou NÃO	Leitura das Relações com as demais peças				
		Proposta	Coruja	Gavião	Onça	Bezerra
Coruja	NÃO	b	-	b	i	i
Gavião	SIM	B	b	-	i	M
Onça	SIM	M	i	i	-	B
Bezerra	NÃO	i	i	M	B	-



A situação da Bezerra mudou um pouco para melhor, pois continua dizendo NÃO, mas não está mais em conflito com a proposta.

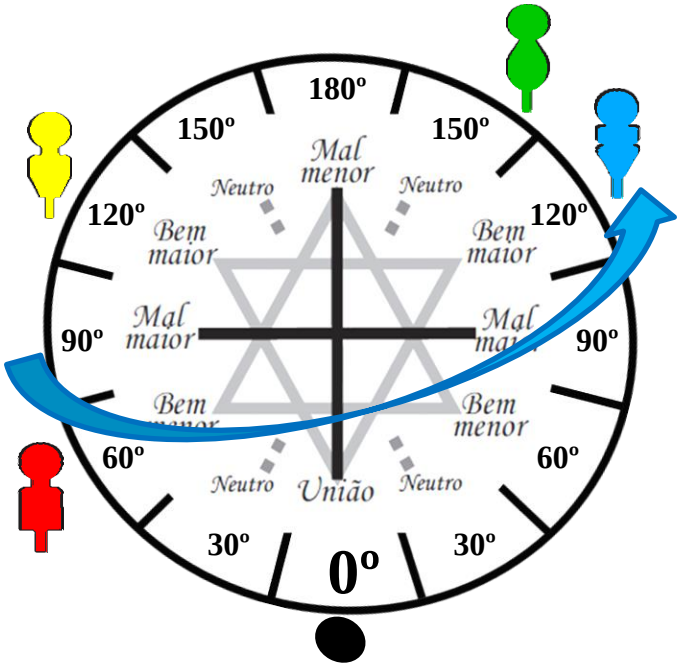
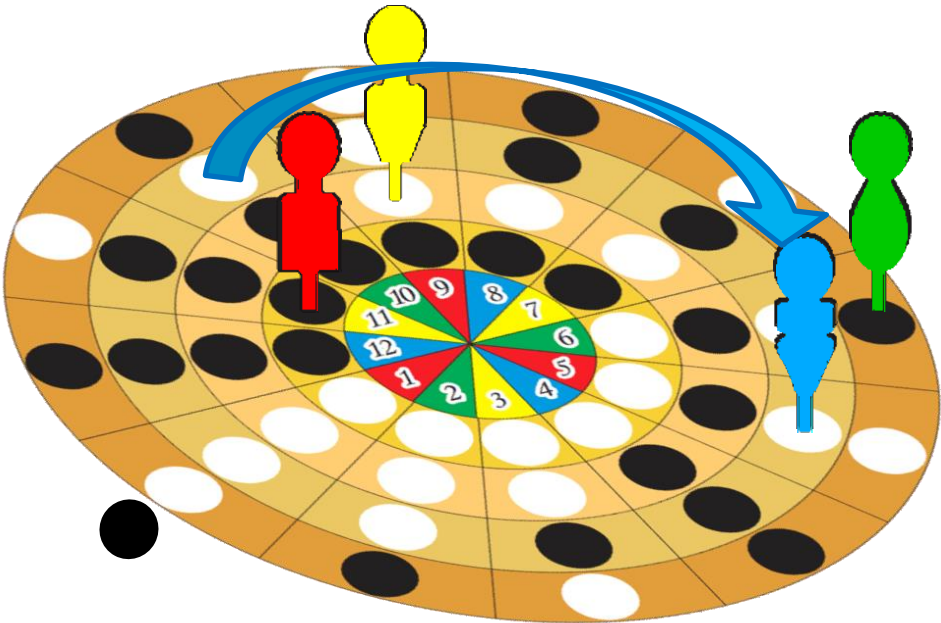
Vamos oferecer uma clausula para a onça para ver se melhora a postura dela em relação a proposta pois ela diz sim a ideia, mas não do modo que está sendo apresentada.

O problema da onça é coragem para fazer as coisas, ela é muito medrosa e emocionalmente sensível. Para acalmar ela vamos propor

3. sermos orientados por um especialista
Clausula da onça

A seguir jogamos o dado só para a onça e veremos a resposta A jogada deu onça = 5

Peça	Resposta SIM ou NÃO	Leitura das Relações com as demais peças				
		Proposta	Coruja	Gavião	Onça	Bezerra
Coruja	NÃO	b	-	b	m	i
Gavião	SIM	B	b	-	B	M
Onça	SIM	B	m	B	-	i
Bezerra	NÃO	i	i	M	B	-



A situação da onça mudou para melhor, pois continua dizendo SIM, mas agora está de total acordo com a proposta graças a clausula nova

Tecnicamente temos uma situação semi resolvida, pois todas as peças estão de acordo com a proposta, embora haja ainda desacordo entre si e tem peça dizendo que não, mas que concorda em fazer.

O Jogo pode continuar ate conseguir eliminar a discórdia entre todos.

Resumo do diálogo

1. Pode-se montar um novo empreendimento

Proposta original

2. somente se conseguir um sócio com recursos

Clausula da Bezerra

3. sermos orientados por um especialista.

Clausula da onça

Discussão parcialmente resolvida com o debate acima,
pois estamos com a proposta aprovada,
mas ainda temos discordância entre os personagens
o que pode gerar problema futuro.

A seguir continuaremos a jogar o dado para cada peça com uma
nova clausula cada, na esperança de que o personagem possa
mudar

de ideia, dizer sim, estar de acordo com a proposta
e os demais personagens do jogo.

O Jogo é “ganho” quando se consegue eliminar a
discórdia entre todos e com a proposta.

Caso queira, o jogo pode consistir em uma sequencias de jogadas
de dado apenas para tentar acabar com as posições conflituosas
(M, m) sem oferecer argumentos. Desse modo se torna um
“xadrez” em que se tenta alcançar a harmonia na menor
quantidade de jogadas possível.

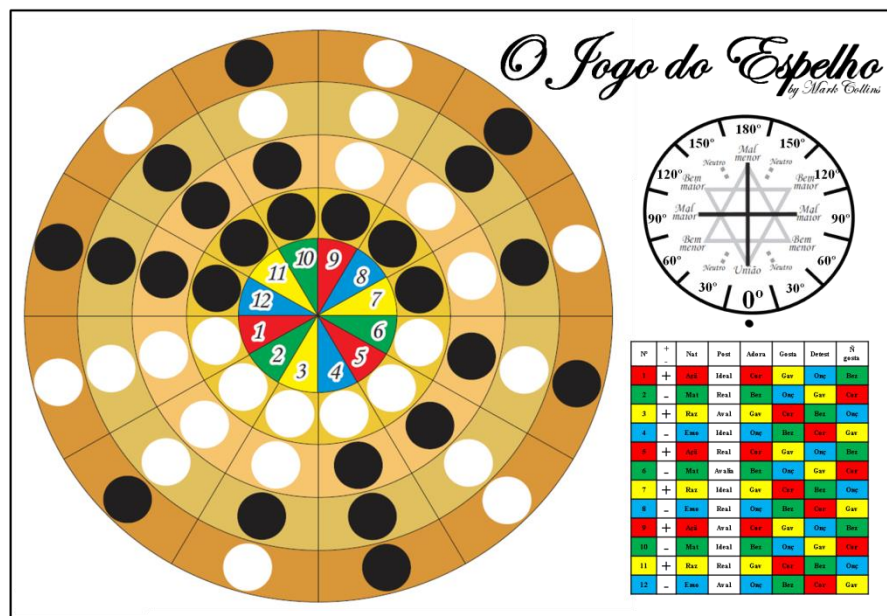
Este jogo serve para explicar o funcionamento, de um modo
resumido e mais simples, de um jogo maior cujo tabuleiro retrata
uma ilha vulcânica que possui, na sua versão mais simples doze
peças, mas que pode ser jogado com vinte e quatro, trinta e seis
ou outro múltiplos de doze.

Este jogo serve para explicar o funcionamento, de um modo
resumido e mais simples, de um jogo maior cujo tabuleiro retrata
uma ilha vulcânica que possui, na sua versão mais simples doze
peças, mas que pode ser jogado com vinte e quatro, trinta e seis ou
outro múltiplos de doze.

Tabuleiro de Madeira

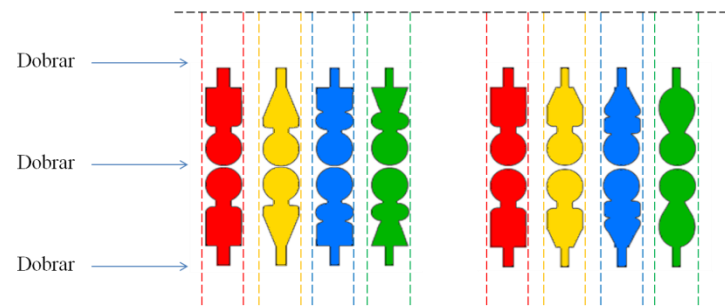


A seguir material disponível no site
mark.pro.br para download



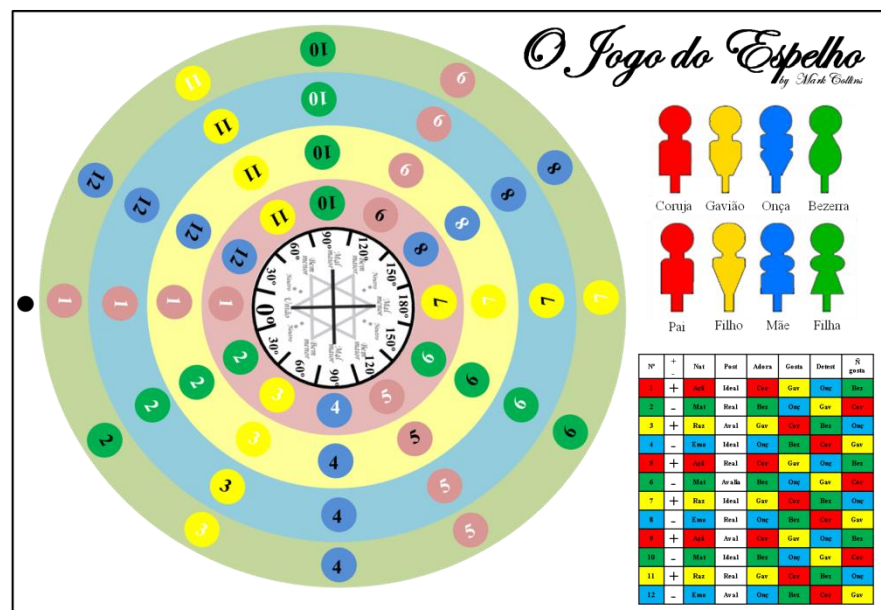
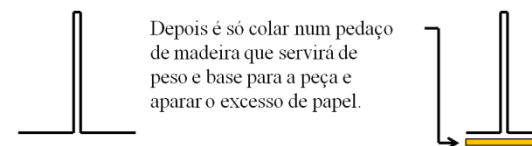
As Peças

Cortar na linha tracejada e dobrar nos pontos indicados.



O resultado terá este formato

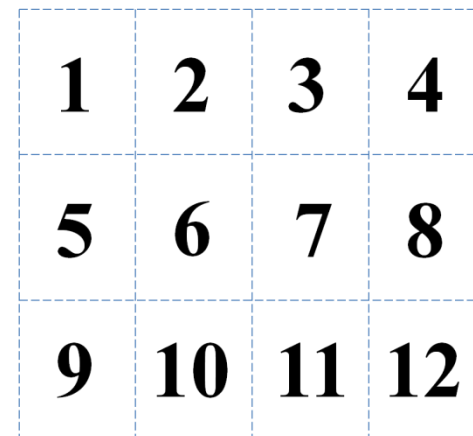
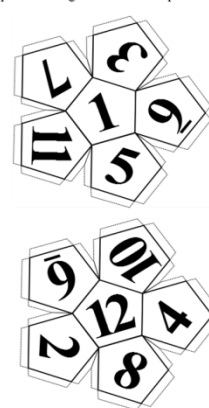
Depois é só colar num pedaço de madeira que servirá de peso e base para a peça e aparar o excesso de papel.

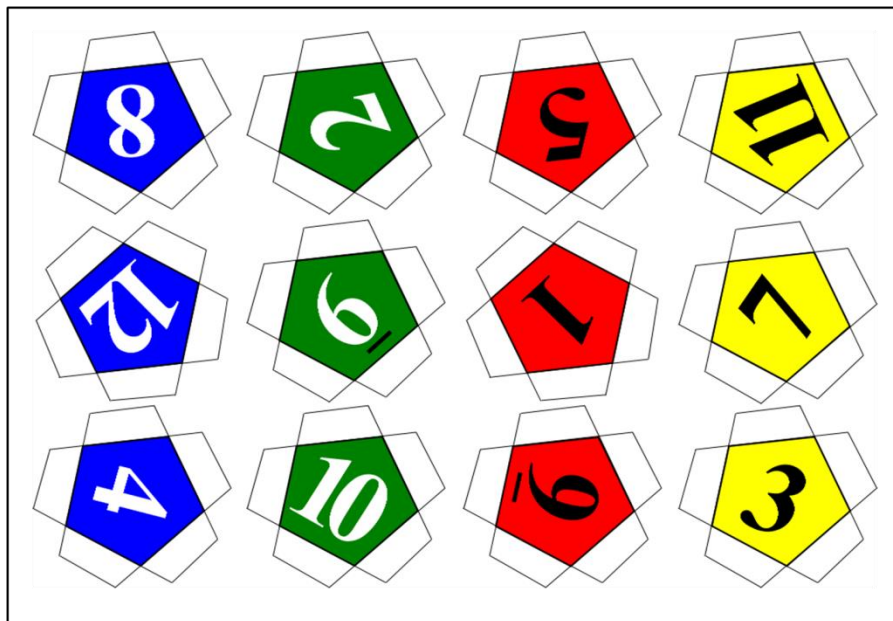


O dado de 12 lados

Caso não consiga montar o dado de doze lados, basta cortar os números abaixo e colocar dentro de um saco para ser retirado na medida que faz as perguntas, ou usado como um pequeno baralho.

Diagrama para a colagem dos lados do dado da página seguinte. Use cola "maluca" para a secagem ser mais rápido.





As peças após montagem

Proposta (Detalhamento versão)										Jog. 1º									
Revisão					Revisão					Revisão					Revisão				
Peça	Nº	S	N	Y	Peça	Nº	S	N	Y	Peça	Nº	S	N	Y	Peça	Nº	S	N	Y
Coruja					Coruja					Coruja					Coruja				
Gavião					Gavião					Gavião					Gavião				
Oca					Oca					Oca					Oca				
Vagabundo					Vagabundo					Vagabundo					Vagabundo				

Proposta (Detalhamento versão)										Jog. 2º									
Revisão					Revisão					Revisão					Revisão				
Peça	Nº	S	N	Y	Peça	Nº	S	N	Y	Peça	Nº	S	N	Y	Peça	Nº	S	N	Y
Coruja					Coruja					Coruja					Coruja				
Gavião					Gavião					Gavião					Gavião				
Oca					Oca					Oca					Oca				
Vagabundo					Vagabundo					Vagabundo					Vagabundo				

Proposta (Detalhamento versão)										Jog. 3º									
Revisão					Revisão					Revisão					Revisão				
Peça	Nº	S	N	Y	Peça	Nº	S	N	Y	Peça	Nº	S	N	Y	Peça	Nº	S	N	Y
Coruja					Coruja					Coruja					Coruja				
Gavião					Gavião					Gavião					Gavião				
Oca					Oca					Oca					Oca				
Vagabundo					Vagabundo					Vagabundo					Vagabundo				

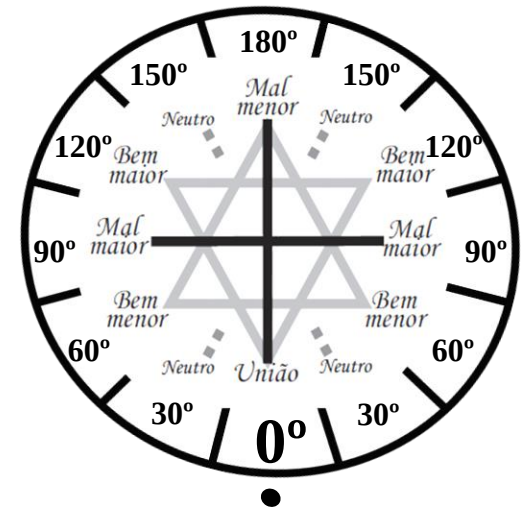
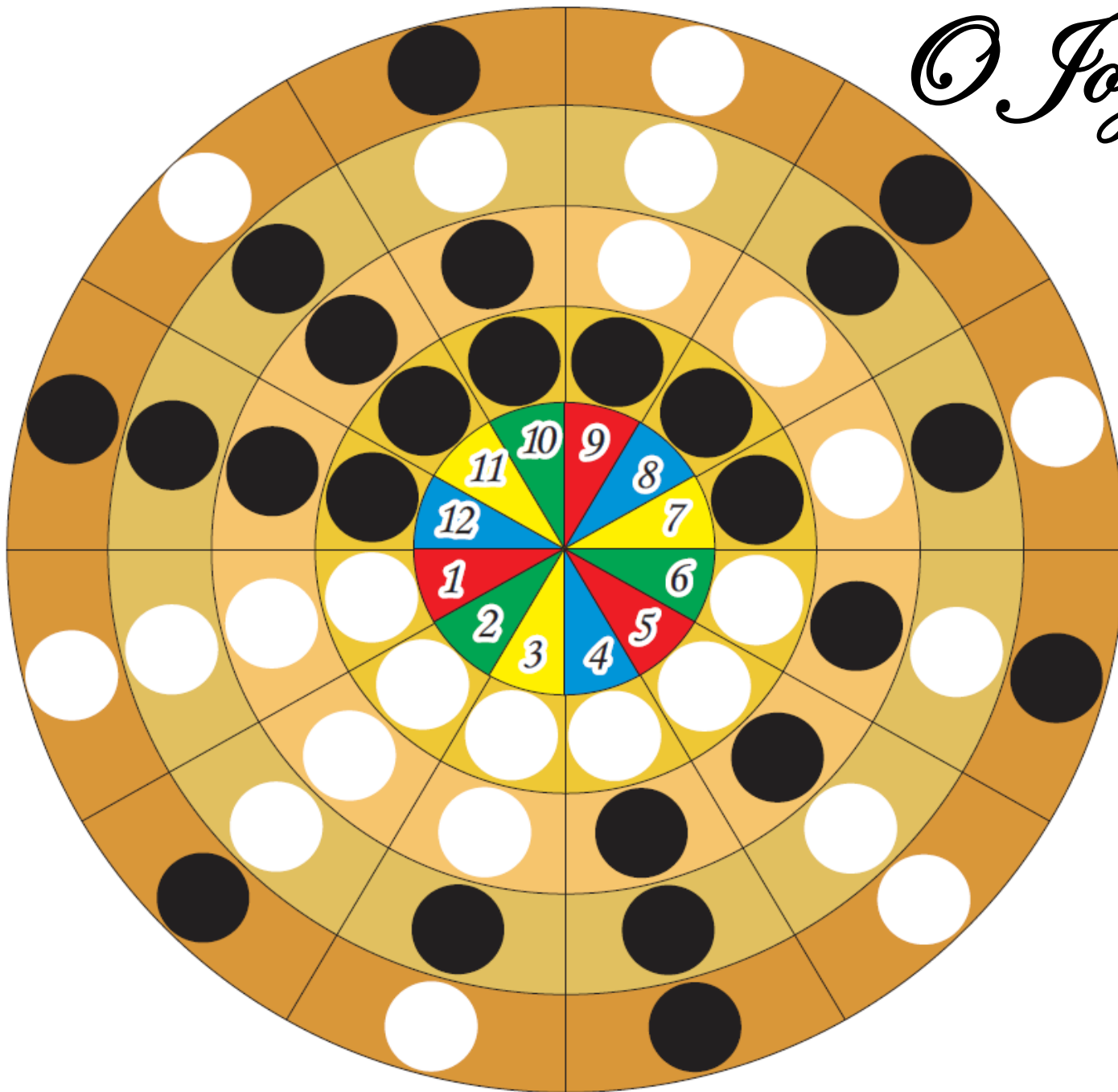
Proposta (Detalhamento versão)										Jog. 4º									
Revisão					Revisão					Revisão					Revisão				
Peça	Nº	S	N	Y	Peça	Nº	S	N	Y	Peça	Nº	S	N	Y	Peça	Nº	S	N	Y
Coruja					Coruja					Coruja					Coruja				
Gavião					Gavião					Gavião					Gavião				
Oca					Oca					Oca					Oca				
Vagabundo					Vagabundo					Vagabundo					Vagabundo				

Para maiores informações ou
contato com o autor:

mark.pro.br

O Jogo do Espelho

by Mark Collins



Nº	+ -	Nat	Post	Adora	Gosta	Detest	Ñ gosta
1	+	Açã	Ideal	Cor	Gav	Onç	Bez
2	-	Mat	Real	Bez	Onç	Gav	Cor
3	+	Raz	Aval	Gav	Cor	Bez	Onç
4	-	Emo	Ideal	Onç	Bez	Cor	Gav
5	+	Açã	Real	Cor	Gav	Onç	Bez
6	-	Mat	Avalia	Bez	Onç	Gav	Cor
7	+	Raz	Ideal	Gav	Cor	Bez	Onç
8	-	Emo	Real	Onç	Bez	Cor	Gav
9	+	Açã	Aval	Cor	Gav	Onç	Bez
10	-	Mat	Ideal	Bez	Onç	Gav	Cor
11	+	Raz	Real	Gav	Cor	Bez	Onç
12	-	Emo	Aval	Onç	Bez	Cor	Gav

O Jogo do Espelho

by Mark Collins



Coruja



Gavião



Onça



Bezerra



Pai



Filho

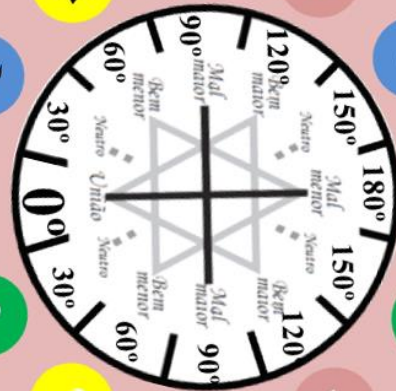


Mãe



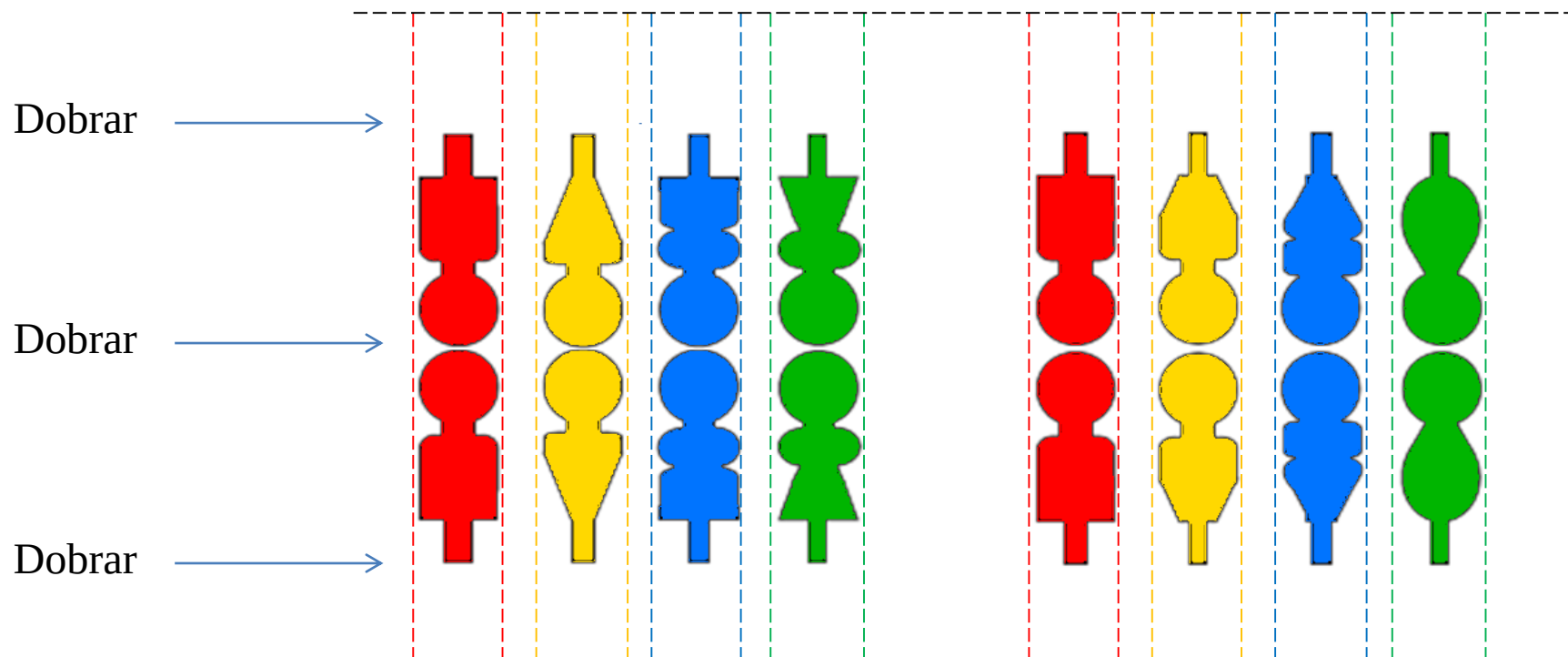
Filha

Nº	+	-	Nat	Post	Adora	Gosta	Detest	Ñ gosta
1	+		Açã	Ideal	Cor	Gav	Onç	Bez
2	-		Mat	Real	Bez	Onç	Gav	Cor
3	+		Raz	Aval	Gav	Cor	Bez	Onç
4	-		Emo	Ideal	Onç	Bez	Cor	Gav
5	+		Açã	Real	Cor	Gav	Onç	Bez
6	-		Mat	Avalia	Bez	Onç	Gav	Cor
7	+		Raz	Ideal	Gav	Cor	Bez	Onç
8	-		Emo	Real	Onç	Bez	Cor	Gav
9	+		Açã	Aval	Cor	Gav	Onç	Bez
10	-		Mat	Ideal	Bez	Onç	Gav	Cor
11	+		Raz	Real	Gav	Cor	Bez	Onç
12	-		Emo	Aval	Onç	Bez	Cor	Gav

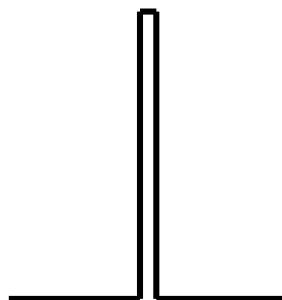


As Peças

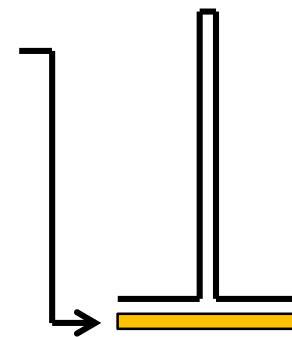
Cortar na linha tracejada e dobrar nos pontos indicados.



O resultado terá este formato



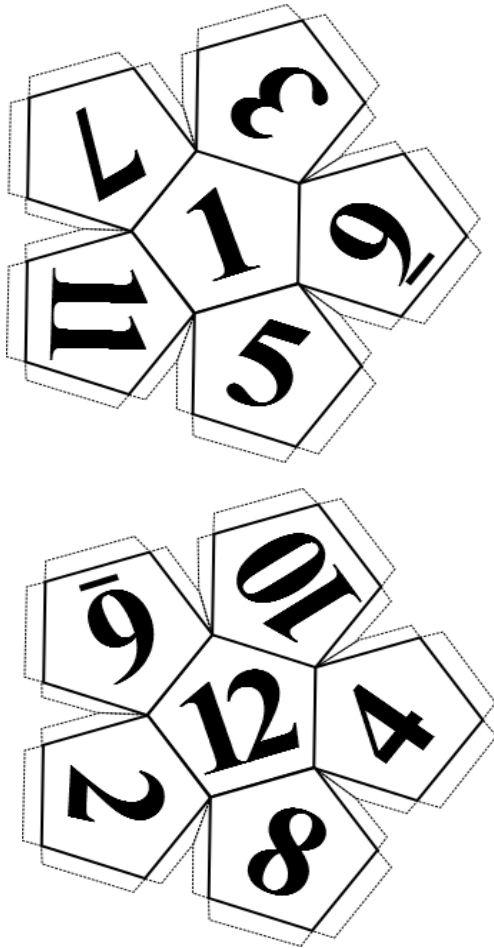
Depois é só colar num pedaço de madeira que servirá de peso e base para a peça e aparar o excesso de papel.



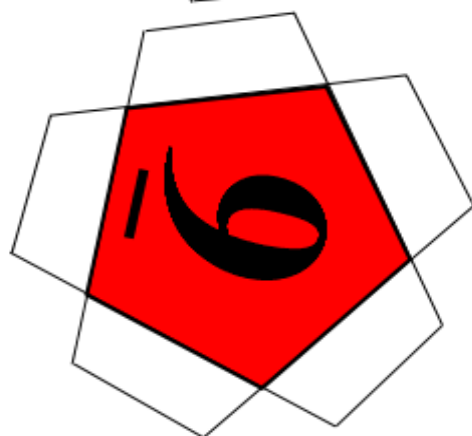
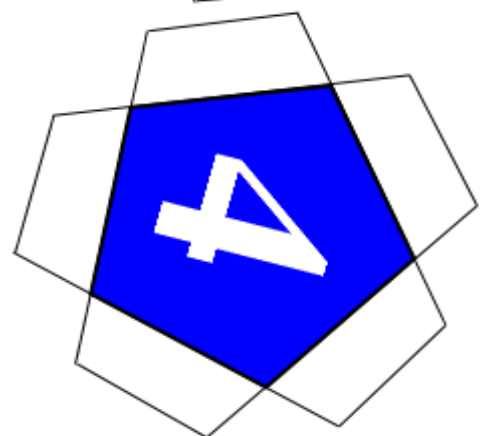
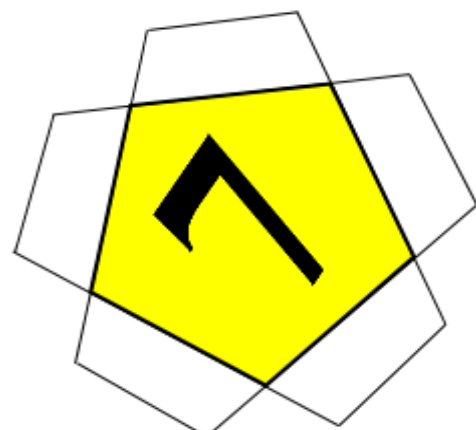
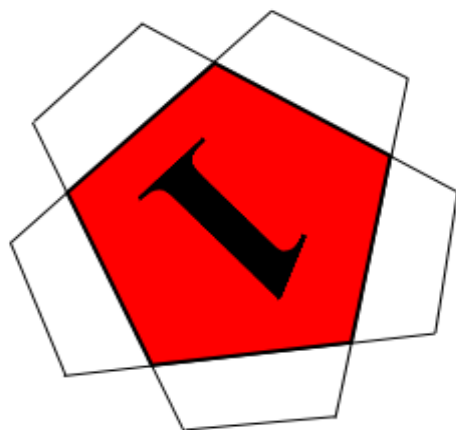
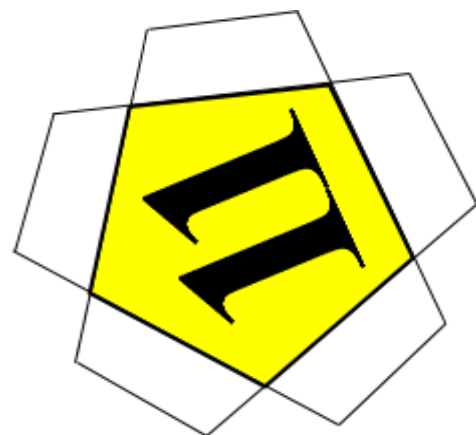
O dado de 12 lados

Caso não consiga montar o dado de doze lados, basta cortar os números abaixo e colocar dentro de um saco para ser retirado na medida que faz as perguntas, ou usado como um pequeno baralho.

Diagrama para a colagem dos lados do dado da página seguinte. Use cola “maluca” para a secagem ser mais rápido.



1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12



As peças após montagem



Proposta (Detalhes no verso)				Jog. Nº				
Peça	Nº	S N	↕↕ X ↕↕	Relações com as demais peças				
				Pro.	Cor.	Gav.	Onç.	Vaq.
Coruja								
Gavião								
Onça								
Vaquinha								

Proposta (Detalhes no verso)				Jog. N°				
Peça	N°	S N	↑↑ X ↓↓	Relações com as demais peças				
				Pro.	Cor.	Gav.	Onç.	Vaq.
Coruja								
Gavião								
Onça								
Vaquinha								

Proposta (Detalhes no verso)				Jog. Nº				
Peça	Nº	S N	↑↑ X ↓↓	Relações com as demais peças				
				Pro.	Cor.	Gav.	Onç.	Vaq.
Coruja								
Gavião								
Onça								
Vaquinha								

Proposta (Detalhes no verso)				Jog. N°				
Peça	N°	S N	↑↑ X ↓↓	Relações com as demais peças				
				Pro.	Cor.	Gav.	Onç.	Vaq.
Coruja								
Gavião								
Onça								
Vaquinha								

Proposta (Detalhes no verso)					Jog. Nº				
Peça	Nº	S N	↑↑ X ↓↓	Relações com as demais peças					
				Pro.	Cor.	Gav.	Onç.	Vaq.	
Coruja									
Gavião									
Onça									
Vaquinha									

Proposta (Detalhes no verso)				Jog. N°				
Peça	N°	S N	↑↑ X ↓↓	Relações com as demais peças				
				Pro.	Cor.	Gav.	Onç.	Vaq.
Coruja								
Gavião								
Onça								
Vaquinha								

Proposta (Detalhes no verso)					Jog. Nº				
Peça	Nº	S N	↕↕ X ↕↕	Relações com as demais peças					
				Pro.	Cor.	Gav.	Onç.	Vaq.	
Coruja									
Gavião									
Onça									
Vaquinha									

Proposta (Detalhes no verso)				Jog. N°				
Peça	N°	S N	↑↑ X ↓↓	Relações com as demais peças				
				Pro.	Cor.	Gav.	Onç.	Vaq.
Coruja								
Gavião								
Onça								
Vaquinha								