

RACISM 24

Jogo de tabuleiro **Racism 24** - Uma ferramenta para atividades em grupo

O **Racism 24** é um jogo de tabuleiro tradicional, no qual os jogadores avançam no tabuleiro jogando um dado de seis lados. Suas casas de eventos são baseadas em situações que as minorias étnicas enfrentaram na sociedade finlandesa. Os incidentes desagradáveis retardam os jogadores, mas as experiências positivas e o humor não foram esquecidos.

O racismo é uma experiência altamente individualizada: pessoas diferentes reagem de maneiras diferentes. Algumas também enfrentam o racismo com mais frequência do que outras, por exemplo, devido ao seu trabalho. No entanto, a possibilidade do racismo está sempre presente na sociedade atual. Se você teve muitas experiências ruins, pode se sentir seguro apenas dentro dos limites de sua casa. É por isso que o jogo chama-se **Racism 24**, apesar de o racismo não definir a vida inteira de ninguém.

O objetivo deste jogo é encorajar os finlandeses que experimentaram o racismo a falar sobre suas experiências e trazer essas experiências pessoais para serem processadas coletivamente. Por outro lado, para pessoas que não enfrentam o racismo, este jogo também oferece a oportunidade de ver que tipos de situações os outros podem enfrentar todos os dias. Durante o jogo, os jogadores também podem pensar em como essas experiências poderiam ser menos frequentes.

O jogo foi desenvolvido durante a sessão coletiva de atividades do projeto Against racism!, coordenado pela Cruz Vermelha Finlandesa, no Liikkukaa - Sports for All em 2016-2017. Os eventos do jogo são baseados em experiências reais compartilhadas pelos grupos, pelos beneficiários e parceiros do projeto. Cada grupo de jogadores pode adicionar suas próprias experiências ao jogo, transformando-as em casas Curinga (Joker).

SITUAÇÃO DE JOGO

Uma situação de jogo ideal é uma reunião em que a metade do tempo é usada para jogar e a outra metade para discutir a experiência do jogo e refletir sobre as situações que ocorreram nele através das próprias experiências dos jogadores. O número de jogadores pode variar. Um bom número é de 3 a 6 jogadores. Para um grupo deste tamanho, a duração do jogo é de cerca de 20 a 30 minutos. Também é possível falar sobre os eventos do jogo já durante a partida, situação em que se leva mais tempo para atingir a meta.

O jogo de tabuleiro é adequado para adultos e jovens da população imigrante e local. É possível jogar em grupos sem um instrutor externo. No entanto, a pessoa responsável pelo grupo deve aprender sobre o jogo de antemão e avaliar se ele é adequado para o grupo. As casas Curinga (Joker) permitem adicionar tópicos ao jogo que são significativos para o grupo em questão.

O objetivo foi manter o jogo simples, tanto tecnicamente quanto visualmente. Você pode baixar o tabuleiro de jogo online, imprimi-lo e unir ou colar as partes num papelão. Além do tabuleiro em três partes, o jogo inclui instruções de duas páginas para o líder do jogo. Essas instruções explicam as situações do jogo que os jogadores precisam enfrentar. Além disso, apenas um dado de seis faces e as peças para cada jogador são necessários.

DESEJAMOS QUE VOCÊ ILUMINE EXPERIÊNCIAS COM O JOGO!

INSTRUÇÕES

Os jogadores lançam o dado. Cada jogador tem sua própria peça que irá mover pelo número de casas conforme o número tirado no dado. Nas casas de eventos, o jogador irá seguir as instruções mostradas. As histórias das casas de eventos são contadas a seguir.

PANO DE FUNDO DO JOGO

Você é parte de uma minoria étnica em um país onde as atitudes e práticas racistas são comuns. Nem todo racismo é malicioso ou mesmo reconhecido, mas ele faz a sua vida mais difícil de diferentes formas. É claro, sempre há coisas boas na vida, o que o ajuda a seguir em frente. Além disso, você deve enfrentar situações desafiadoras que têm algo a ver com sua experiência e que são mais desafiadoras para você do que para o cidadão “médio”, embora elas não sejam necessariamente vistas como racismo. Ou elas são?

OBJETIVO DO JOGO

Cada jogador deve realizar certo número de tarefas e rotinas cotidianas necessárias, antes de ser capaz de aproveitar seu tempo livre, com sua família e em seus hobbies, de noite.

Diferentes ações diretas e estruturas discriminatórias irão retardar você ou mudar sua rota. Por outro lado, você poderá ter apoio e ajuda para suas rotinas diárias. Essas casas de eventos retratam diferentes partes da sua vida.

CASAS CURINGA (JOKER)

O tabuleiro do jogo possui também casas Curinga. Para essas casas, o instrutor ou o grupo de jogadores deve adicionar eventos baseados em suas próprias experiências ou escolher algum Curinga das sugestões ao fim dessas instruções. As casas desse tipo também podem ser deixadas vazias.

EXPLICAÇÕES PARA AS CASAS DE EVENTOS

FAMÍLIA E LAR

1. A escola de seu filho solicita que ele leve uma foto de quando era bebê. Entretanto, as fotos antigas de sua família foram destruídas antes de você vir para a Finlândia. Você pensa no que fazer e busca um substituto para foto por uma rodada.
2. Você tentar levar seu filho no posto de saúde para a vacinação. Apesar de você já ter estado no posto há muitos anos, eles informam que você está no lugar errado. Eles não enxergam você. Você espera o supervisor dos funcionários sair de uma reunião e preenche um formulário de reclamação enquanto espera por duas rodadas.
3. Seu filho quer “cabelo solto”, como as demais crianças da creche. Você conversa com ele sobre os diferentes tipos de cabelo por uma rodada.
4. É a sua vez de ajudar sua vizinha mais velha, que fala pouco finlandês. Ela tem problemas de mobilidade e medo de sair. O apartamento dela precisa de algumas mudanças para que ela possa ir ao banheiro sozinha, mas o dono do prédio disse que essas mudanças não são necessárias. Ela tentou resolver o problema conversando com o Serviço Social com a ajuda de um intérprete, mas o encontro não durou o suficiente. Até que a obra no apartamento dela esteja concluída, ela depende da ajuda dos vizinhos. Você usa duas rodadas para ajudá-la, mas dobra o número que tirar na sua próxima vez!

TRABALHO

1. Seu chefe não acredita que seu filho tenha ficado doente “de novo”. Você é demitido sem aviso prévio. Volte para o início.
2. Um cliente envia a você uma mensagem após uma reunião, agradecendo pelo excelente encontro. Isso faz você se sentir ótimo e até mais eficiente que o normal durante todo o dia. Lance novamente o dado.
3. Você foi convidado para uma entrevista de emprego. Entretanto, ao chegar lá, todos se recusam a falar com você. Volte para o início para pensar no que aconteceu.
4. Pedem que você atue como intérprete durante uma reunião de negócios de seu colega de trabalho. O colega agradece e o ajuda a aprender uma nova tarefa dada pelo chefe de vocês. Dobre o número do dado de seu último lance.
5. Você enviou 67 currículos sem receber uma única resposta. Você fica deprimido e poderá se mover apenas se tirar 4, 5 ou 6, na próxima rodada.

EDUCAÇÃO

1. Jovens de um grupo étnico diferente incomodam você na escola, pois eles dizem que suas roupas não estão em conformidade com as regras de sua religião. Você deixa a escola. Quando você volta, o intervalo já acabou e as portas estão trancadas. Você está atrasado para a aula. Você espera para entrar por uma rodada.
2. O professor diz que você colou em uma prova. Você diz que isso não é verdade. Ainda assim, você terá que refazer a prova. Volte duas casas.
3. Você quer ir para a universidade e estudar direito ou ciências sociais. Seu conselheiro educacional não acredita nas suas habilidades e diz que você deve se inscrever no ensino técnico. Você gasta uma rodada procurando por informações por si mesmo.

TRANSPORTE

1. Seu ônibus não para no ponto. O motorista dá tchauzinho para você. Você chega atrasado no trabalho, mas seu chefe está de bom humor e somente dá risada de sua explicação. Você pode se mover durante a próxima rodada se tirar um número par. Se tirar um número ímpar, você faz uma pausa para um café.
2. Um grupo de homens jovens caminha em sua direção na rua. Você escolhe uma rota mais longa.
3. Você vê três adolescentes saindo de um bar e eles começam a seguir você. Você se apressa e lança o dado de novo.
4. Uma mulher começa a insultá-lo no ônibus. Você tenta não prestar atenção nela. Ser ignorada deixa a mulher mais nervosa e ela passa a bater em você. Você a segura para se defender. A polícia o prende e o acusa de agressão. Você perde duas rodadas.

SERVIÇOS

1. Espere sua vez até um funcionário finalmente notar você, de modo que você possa comprar o bilhete para a próxima rodada. (Perca uma rodada.)
2. Você é acusado de roubo. Você não fez nada, então deixam você ir. Em sua indignação, você avança duas casas.
3. Você precisa encher o tanque do carro, mas nota que uma gangue de bicicleta está no posto de gasolina. Você procura por outro posto por uma rodada.
4. Um funcionário do serviço de atendimento ao cliente tem dificuldade de entender o seu nome. Aguarde uma rodada enquanto soletra seu nome três vezes.

CURINGAS

FAMÍLIA E LAR

5. Seu pai diz que é hora de você casar. Você discute com ele e então vai ver um amigo para pedir aconselhamento. Seu amigo mora três casas à frente.

6. Você vai ver seu vizinho e pergunta quem deve ser chamado a respeito de uma falha elétrica que você notou. O vizinho diz para você voltar para seu próprio país. Vá uma casa para frente.

TRABALHO

6. Um cliente faz uma queixa sem base contra você para seu supervisor. Você recebe uma advertência por escrito. O representante do sindicato está doente desde o começo do ano. Em casa, você procura descobrir online o que fazer para proteger os seus direitos como trabalhador. O link do setor de proteção ao trabalhador do website não funciona. De acordo com o website do sindicato você deve contatar o delegado voltado à licença maternidade, mas, conforme a resposta automática de e-mail, ele estará de licença pelos próximos três meses. Você perde duas rodadas.

TRABALHO

7. Você consegue um emprego e vai assinar o contrato. Então, nota que o salário é bem menor que o prometido. Você não assina o contrato, e em vez disso retorna ao café, voltando duas casas.

TRANSPORTE

5. Você anda tão ansioso que você fica perdido e se move uma casa para trás.

SEU CURINGA:

RACISM 24 BOARD GAME

GOAL

START



*Illustration/Layout: Sibel Kantola
www.belgraphik.com*

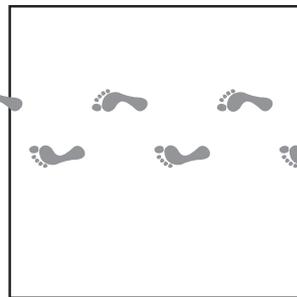
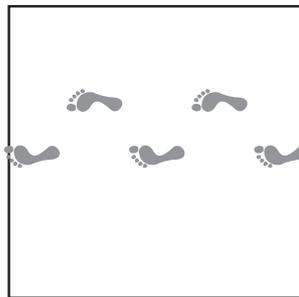
FAMILY 1

You are looking for a baby photo.
(- 1 roll)



SERVICES 4

You have to spell your name three times.
(- 1 turn)



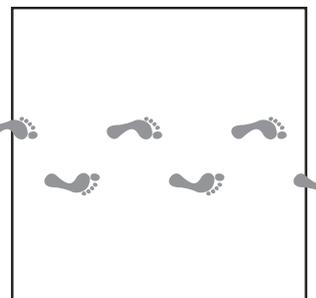
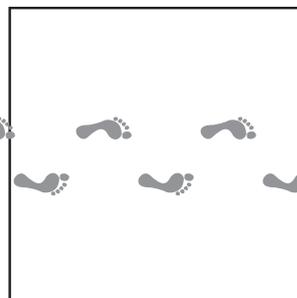
SERVICES 3

Biker gang at the petrol station.
(- 1 turn)



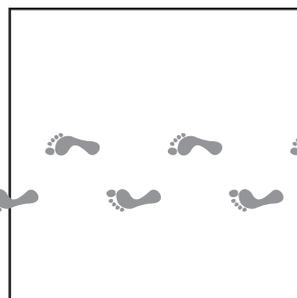
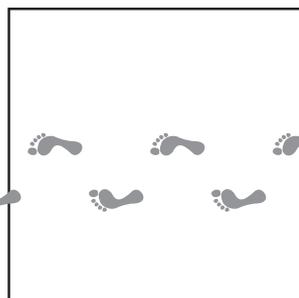
WORK 4

Support from colleagues.
(Double (2x) the sum of your roll)



EDUCATION 2

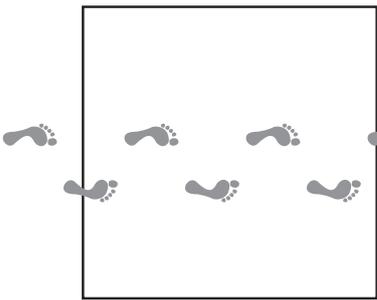
You are accused of cheating at a test.
(Two steps backwards)



FAMILY 3

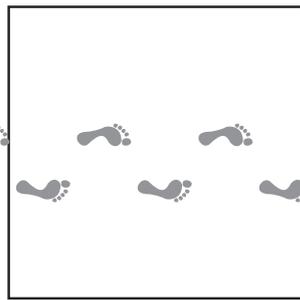
Flowing hair
(- 1 turn)





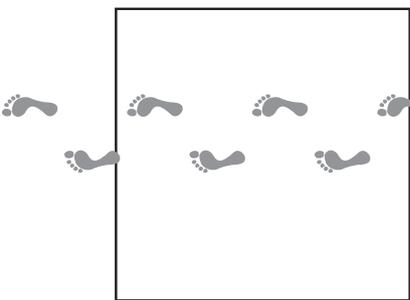
WORK 1

Your child is sick, you are fired.
(Go back to start)

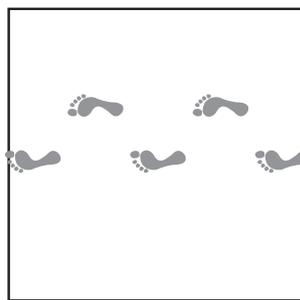
TRANSPORT 1

You are late for work.
(Only move forward after rolling an even number)

EDUCATION 3

Poor study counselling.
(- 1 turn)

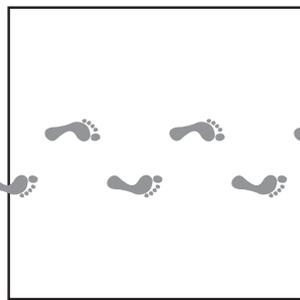
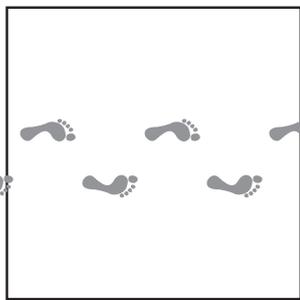
WORK 5

67 applications and depression
(You can move forward after rolling a 4, 5 or 6.)



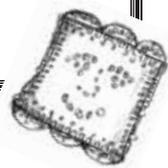
TRANSPORT 4

Assault on the bus
(- 2 turns)

FAMILY 4

Elderly neighbour.
(- 2 turns + double (2x) your roll during your next turn)

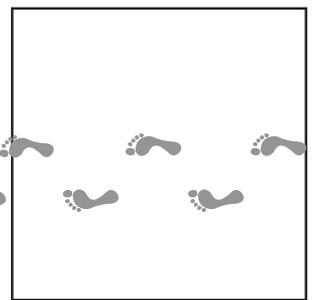
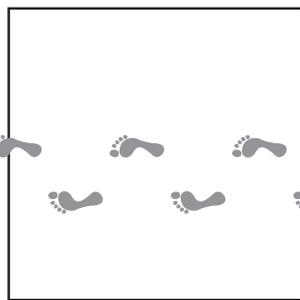


SERVICES 2

False accusation.
(Two steps forward)

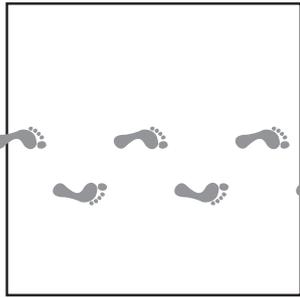


JOKER

EDUCATION 1

"Right or wrong"
clothing choices.
(- 1 turn)

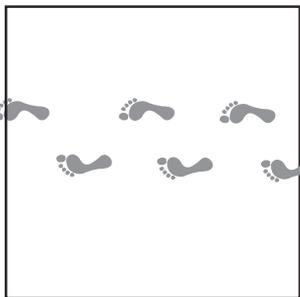



TRANSPORT 2

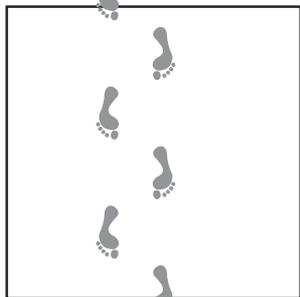
Group of men on the
street
(You choose a
longer route)



Longer route

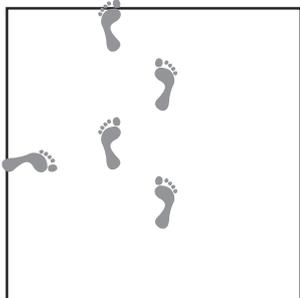
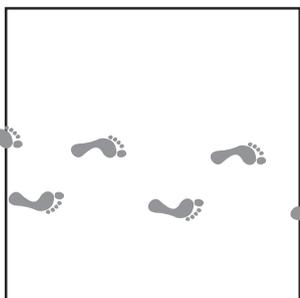



JOKER

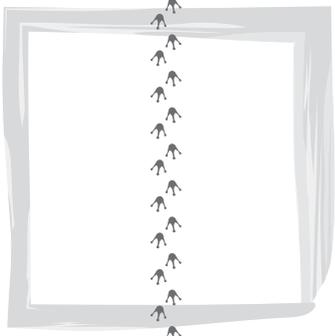
SERVICES 1

Wait until "noticed."
(- 1 turn)

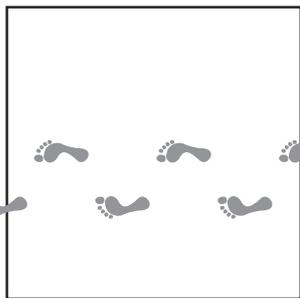
WORK 2

Positive feedback.
(+ 1 turn)

WORK 3

No interview.
(Go back to start)

FAMILY 2

Vaccination
(- 2 turn)



TRANSPORT 3

Three teenagers.
(+ 1 turn)

