



O JOGO PARA CONSTRUÇÃO DE
UMA COMPREENSÃO MÚTUA

INSTRUÇÕES DE IMPRESSÃO

ANTES DE IMPRIMIR LEIA COMO MONTAR O SEU DIALOGO! KITS IMPRIMA-E-JOGUE:

1. Imprima o livro de regras em papel de **duas faces** (**Páginas 5 - 12**).
2. Dobre o livro de regras no meio e grampeie.
3. Imprima uma cópia da capa. Todas as peças do jogo podem ser armazenadas juntas em sacos plásticos de tamanho padrão (**Pág. 3**).
4. Imprima o tabuleiro de jogo como um documento de uma só face em papel pesado. Corte o tabuleiro de acordo com as orientações. Use fita adesiva no verso do tabuleiro entre três bordas para criar um tabuleiro dobrável (**Páginas 14 - 19**).
5. Imprima os cartões em papel pesado, frente e verso. (**Páginas 21 - 42**).
6. Corte os cartões usando as linhas pontilhadas. Agrupe os cartões Contacte-se, os cartões Go! e os cartões Lista de Ideias separadamente.

CAPA DO JOGO

IMPRESSÃO EM
PAPEL PESADO
PAPEL, FACE ÚNICA



DIALOGO!

O JOGO PARA CONSTRUÇÃO DE
UMA COMPREENSÃO MÚTUA

KAICIID
DIALOGUE
CENTRE

LIVRO DE REGRAS

IMPRIMIR EM PAPEL
SULFITE
PAPEL, FRENTE E
VERSO

**OBRIGADO POR
JOGAR!**

KAICIID
CIID
DIALOGUE
CENTRE



ESTE JOGO FOI DESENVOLVIDO
PELO CENTRO INTERNACIONAL
DE DIÁLOGO KAICIID EM
COLABORAÇÃO COM O MUMKIN
STUDIO.

© KAICIID 2018.



NOTAS

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

DIALOGO!

O jogo para construção de uma compreensão mútua

“Diálogo” em Português, “Dialogue” em Inglês e “Диалог” em Russo derivam da mesma palavra mãe: **διάλογος** (diálogos). Este conceito foi introduzido pelos filósofos da Grécia Antiga e continua até os dias de hoje.

Independentemente do idioma, diálogo significa uma conversa com vista à aprendizagem e compreensão mútua.

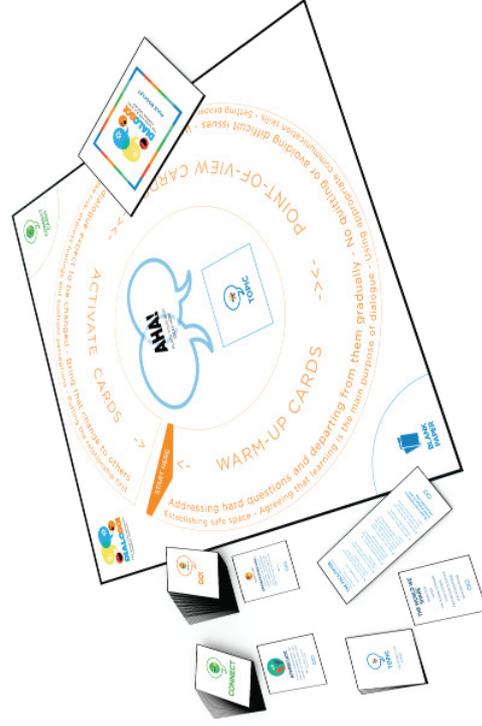
Este jogo de diálogo é ideal para jogadores com idades superiores a 10 anos. O jogo incentiva a participação e escuta ativa além de outras capacidades de comunicação.

Nas nossas famílias, bairros e países enfrentamos desafios que necessitam da nossa colaboração e compreensão. Trabalhar em equipe, praticar a escuta ativa e falar de forma eloquente são habilidades importantes que podemos melhorar.

Tudo que o jogo requer é dialogar!

JOGO

1. O entrevistador começa por perguntar uma questão de resposta aberta (uma que não se responde com sim ou não) sobre um dos tópicos, ou começa lendo um dos cartões Go! sobre um dos tópicos.
2. O entrevistado usa os cartões Conecte-se aleatoriamente de forma a dar continuidade à entrevista. Após um cartão Conecte-se ser utilizado, vire-o ao contrário. Continuem com todos os cartões Conecte-se.
3. O entrevistador pode mudar o tópico ou ler em voz alta um cartão Go! para ajudar o entrevistado a pensar em novas ideias.
4. A entrevista acaba quando o cronometro tocar.
5. Como conclusão, o entrevistador compartilha a sua apreciação sobre a entrevista, sobre as histórias e as ideias partilhadas pelo entrevistado.



REGRAS DE JOGO

- » Nós nos empenhamos nas palavras, não nas guerras! Ninguém transforma um microfone/colher em uma espada.
- » Comeste microfone/colher todos têm o direito de falar. Nós nos comprometemos a ouvir uns aos outros sem interrupções nem julgamentos. Não há problema em expressarmos as nossas emoções. Não há problema em mudarmos as nossas opiniões.
- » Cada um fala na sua vez. Lembre-se: diga "Próximo!" quando tiver terminado e convide alguém a falar, passando o microfone.
- » Agradeça. Todos nós temos ideias importantes. Lembre-se de apreciar as ideias dos outros escrevendo as frases "Aha!"
- » Escute. O Facilitador define as diretrizes. Todos nós nos tornamos facilitadores.

1

JOGO DE DIÁLOGO FOCADO

Jogue Dialogol de 3 a 5 jogadores para criar uma conversa focada em um TÓPICO.

PREPARAÇÃO

1. Coloque o tabuleiro de jogo na mesa. Coloque os cartões "Conecte-se" no local indicado no tabuleiro e prepare o papel, caneta e lápis.
2. Em grupo, leiam o Cartão do Facilitador e selecionem quem interpretará este papel.
3. O facilitador deve familiarizar-se com o seu papel (página 6).
4. O grupo escolhe um TÓPICO do cartão com a lista de tópicos, ou também pode criar o seu próprio TÓPICO, escrevendo-o em um papel e colocando-o no seu local do tabuleiro.
5. O facilitador escolhe os cartões Gol e coloca-os no tabuleiro, virados para baixo, onde marcado.
6. O facilitador lê as Regras de Jogo em voz alta e pode pedir aos jogadores para as repetir.

JOGO

1. O primeiro jogador, que está à esquerda do facilitador, tira o primeiro cartão Gol e o coloca junto ao "Início". O jogador lê o cartão em voz alta. Cada jogador tem a sua vez de responder ao cartão Gol; sem nenhuma ordem em particular. Digam "Próximo!" para trocar de orador e passem o microfone.
2. Na sua vez, os jogadores podem escolher um cartão Conecte-se em vez de responderem ao cartão Gol. Usem o cartão Conecte-

Conecte-se e falar.

3. Após esta rodada, o jogador do lado esquerdo do primeiro orador responde ao seu cartão Gol e assim sucessivamente. Sempre que um cartão é utilizado, coloque-o no centro da mesa.
4. OPCIONAL: Se o grupo quiser jogar mais uma rodada, o último jogador pode escolher um novo tópico e distribuem-se novos cartões Gol e Conecte-se a cada jogador.
5. OPCIONAL: Os jogadores podem escrever frases AHA! e utilizar estrelas para votar nas ideias vencedoras.

3

PRATIQUE AS SUAS HABILIDADES DE ENTREVISTADOR

(2 jogadores, 20 ou mais minutos)

Você precisará de:

- » Cartões Conecte-se
- » 1, 2 ou 3 tópicos
- » 3 Cartões Go
- » Papel, canetas e lápis

PREPARAÇÃO

1. Escolham um entrevistador e um entrevistado.
2. O entrevistador coloca na mesa os vários tipos de cartões Conecte-se (prepare-se, pontos de vista e incentive) virados para cima.
3. O entrevistador e o entrevistado escolhem em conjunto os tópicos para a sua entrevista. Qual é o tema que deseja falar hoje?
4. Coloque os cartões Gol na mesa virados para baixo.
5. Marque o cronómetro para 20 min.

4. O segundo a falar responde ao seu cartão Go! sobre o mesmo tópico.
5. O facilitador escolhe um cartão Conecte-se o lê para o grupo. Os jogadores praticam as suas capacidades de diálogo e empatia com base no que o seu par partilhou.
6. Se houver tempo, cada par pode trocar de cartões Go! entre si e formar novos pares de diálogo.
7. Para terminar, pede ao grupo que partilhe as suas ideias "AHA!".

2

RODADA DE CONHECIMENTO

(3 a 6 jogadores, duração de 10 a 15 minutos)

Você precisará de:

- » Um tópico
- » Um cartão Go! por jogador
- » Um cartão Conecte-se por jogador

PREPARAÇÃO

1. O facilitador escolhe um dos tópicos do cartão com a lista de tópicos ou o grupo pode inventar o seu. O facilitador escreve o tópico escolhido num papel e coloca-o no centro da mesa.
2. Distribui-se um cartão Go! e um cartão Conecte-se para cada jogador, sendo que o facilitador pode escolher os cartões tendo em conta o tópico ou tirar aleatoriamente.

JOGO

1. Escolham o primeiro orador. **NOTA:** Podem começar com o jogador mais novo, ou a pessoa cuja primeira letra do nome é a última no alfabeto.
2. O primeiro orador responde ao seu cartão Go! e quando disser "Próximo!", qualquer jogador do grupo pode usar o seu cartão

CARTÕES GO!

Quantos cartões Go! se deve escolher para o jogo? Primeiro decida qual a duração que pretendem para o diálogo. Divida o número de minutos pelo dobro (2x) do número de jogadores e o resultado é o número de cartões Go!.

Duração do diálogo	3 jogadores	4 jogadores	5 jogadores
20 min	3	3	2
40 min	6	5	4
60 min	10	7	6

O facilitador escolhe os cartões Go!.

1. A conversa começa com os cartões PREPARE-SE.
2. Os cartões PONTOS DE VISTA introduzem novas ideias e visões sobre o tópico.
3. Os cartões INCENTIVE ajudam a pensar nos próximos passos e em ideias para ações concretas.

EXEMPLO: O grupo quer se focar em histórias pessoais e trabalhar o espírito de equipe usando 5 cartões. Escolha 1 cartão Prepare-se, 3 cartões Pontos de Vista e 1 cartão Incentive. Coloque os cartões no tabuleiro virados para baixo.

se para falarem sobre o que o último orador disse.

NOTA: O Facilitador pode usar um cartão "Conecte-se" a cada rodada.

3. Em qualquer altura do jogo, os jogadores podem escrever um AHA! Um AHA! é uma frase dita por outro jogador que: a) traz uma nova perspetiva sobre o tópico; b) dá informação importante sobre o tópico; ou c) é uma ideia inovadora sobre o tópico. Escreva a frase AHA! num papel branco e identifique quem a disse. Coloque-as no centro do tabuleiro de jogo.

4. Depois de cada pessoa falar, virem o próximo cartão Go! Como na rodada anterior, cada jogador tem a oportunidade de falar

sobre este cartão Goi ou de tirar um cartão Conecte-se.

5. Após falarem sobre o último cartão Goi, escolham as Ideias Vencedoras. O facilitador pega todas as folhas com frases "AHA", lê cada uma delas em voz alta e passa pelos jogadores. Cada jogador tem TRÊS ESTRELAS para poder votar nas Ideias Vencedoras. Para votar, cada jogador desenha uma estrela nas três frases "AHA" que mais gosta.

6. Contem as estrelas e elejam a ideias que ganham o jogo.
NOTA: Quando há uma idéia vencedora, não significa que as ideias restantes não são vencedoras! Algumas ideias precisam de mais diálogo ou pesquisa. Outras ideias podem funcionar melhor em um grupo de jogadores diferentes.

7. Para a conclusão do jogo, cada jogador pode partilhar porque votou naquelas frases AHA. Podem também sugerir próximos passos, ideias para ações concretas ou pesquisa sobre o tópico.

O PAPEL DE FACILITADOR

O facilitador tem como objetivo ajudar o grupo a manter a conversa relacionada ao tópico.

O facilitador irá:

- » Relembrar as regras do jogo, tais como: "passe o microfone" e "sem interrupções".
- » Conectar-se. O facilitador escolhe qual cartão Conecte-se será jogado por cada rodada de cartão Goi.
- » Encorajar os outros jogadores a usar cartões Conecte-se para uma maior troca de opiniões e ideias.
- » Prestar atenção às emoções do grupo. Perguntar como se sentem e pedir que parem um pouco o jogo e respirem se o diálogo se tornar muito intenso.
- » Regular a duração do jogo. Poderá usar um cronômetro para acompanhar o tempo de cada rodada e chamar "Próximo!" se algum jogador demorar mais do que um minuto na sua vez. NOTA: Este ponto é opcional, mas ajudará a manter a dinâmica do jogo se o tempo for limitado.

» Escrever frases "AHA!".

» Lembrar que seu papel é ajudar os jogadores a contribuir com ideias. Ao escolher cartões Conecte-se, o facilitador pode ajudar outros jogadores com partilhar suas ideias.

OUTRAS FORMAS DE JOGAR

1. Jogue uma rodada de quebra-gelo
2. Jogue uma rodada de conhecimento
3. Pratique as suas habilidades de entrevistador

1

RODADA DE QUEBRA-CELO

(5 ou mais jogadores, 6 ou mais minutos)

Você precisará de:

- » Um tópico
- » Um cartão Goi por jogador
- » Um cartão Conecte-se

PREPARAÇÃO

1. O facilitador escolhe um tópico para esta rodada. O tópico pode ser sobre algum assunto que o grupo esteja estudando, um dos tópicos do cartão com a lista de tópicos ou outro criado. O facilitador compartilha com o grupo o tópico escolhido e o escreve num local visível para todos.
2. Distribui-se um cartão Goi por cada jogador e divide-se o grupo em pares.

QUEBRA-CELO

1. Cada par escolhe quem será o primeiro a falar.
2. Este responde ao seu cartão Goi baseando-se no tópico.
3. Para controlar o tempo, o facilitador diz "próximo" ao fim de um minuto.

TABULEIRO

IMPRESSÃO EM
PAPEL PESADO
PAPEL, FACE ÚNICA



Criar u
Colocar o

INÍCIO



ENTIVE

ntimentos e enfrentar percepções
-eve essa mudança para outras



O JOGO PARA CONSTRUÇÃO DE
UMA COMPRENSÃO MÚTUA





CARTÕES
CONECTE-SE

diálogo, espere que ele mude sua opinião - Ser honesto. Arriscar, expressar sentimentos, esperar que ele mude suas opiniões - Lev

CARTÕES INCEN



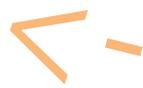
AHA

COLOQUE AS
MELHORES IDEIAS



TÓPICOS

Inicio



CARTÕES PRE

Criar um espaço seguro – Concordar que apre
colocar as relações em primeiro lugar – A





As - Estabelecer regras básicas de comportamento
 - Ao participar do diálogo
 - Estabelecer regras básicas de comportamento

PONTOS DE VISTA



AHA!

COLE AS SUAS
 IDEIAS AQUI



ÓPICO



PREPARE-SE

- Aprender é o principal objetivo do diálogo – Usar a
- Abordar questões difíceis e afastar-se delas gradua



PAPEL
EM BRANCO



5 - CARTÕES PONT

Usar as capacidades de comunicação apropriadas - Es

Não desistir ou evitar discussões a

radualmente



CARTÕES

IMPRESSÃO EM
PAPEL PESADO
PAPEL, FRENTE E
VERSO



GO!



GO!



GO!



GO!



GO!



GO!



PREPARE-SE

DEZ PALAVRAS

Crie uma frase sobre o TÓPICO com apenas dez palavras.

Dica: Conte as palavras com os dedos para não se perder.

CIID



PREPARE-SE

GUIA TURÍSTICO

Pense num local que se relaciona com o TÓPICO. Descreva-o fingindo que está fazendo uma visita guiada para novos visitantes.

Dica: Use gestos. Evidencie os detalhes desse local.

CIID



PREPARE-SE

RIMAR

Os poetas e músicos expressam as suas ideias com rimas. Crie uma rima sobre o TÓPICO.

Dica: Se você gosta de cantar, cante a sua rima!

CIID



PREPARE-SE

A FOTOGRAFIA PERFEITA

Imagine que você é um fotógrafo. Que fotografia tiraria para mostrar às pessoas o TÓPICO?

Dica: Explique os detalhes.

CIID



PREPARE-SE

SUPER-HERÓI!

Você é um super-herói! Diga o seu super NOME. Qual é o seu super-poder? Como vai usá-lo para ajudar o TÓPICO?

Dica: Você pode ser engraçado ou mais sério, o superpoder é seu!

CIID



PREPARE-SE

DE PÉ!

Levante-se e salte. Sempre que você saltar, diga uma palavra sobre o TÓPICO. Salte no mínimo 12 vezes. Se não puder saltar, levante as duas mãos.

Dica: As palavras não têm que formar uma frase.

CIID



GO!



GO!



GO!



GO!



GO!



GO!



PREPARE-SE

GÊNIO DA LAMPADA

Parabéns! Você acaba de encontrar uma lâmpada mágica com um gênio dentro dela! O gênio vai lhe conceder um desejo sobre o TÓPICO. Que desejo vai pedir?

Dica: Cuidado! Os gênios são manhosos.

CIID



PREPARE-SE

MUNDO ANIMAL

Os animais veem o mundo de forma diferente dos humanos. Escolha um e fale sobre o TÓPICO do ponto de vista desse animal.

Dica: O TÓPICO tem impacto na natureza?

CIID



PREPARE-SE

ROBÔS

Diga esta frase e complete-a: "Olá! Eu sou um Robô. Tendo em conta os dados e observações, acho que a ideia mais lógica sobre este TÓPICO é ..."

Dica: Fale com voz de Robô.

CIID



PREPARE-SE

FATOS

Diga um fato que você saiba sobre o TÓPICO. Diga também como aprendeu sobre o fato.

Dica: Cuidado! Esse fato é uma opinião?

CIID



PREPARE-SE

SENTIMENTOS

Como se sente sobre o TÓPICO? Exprima os seus sentimentos e diga o porquê.

Dica: Triste? Feliz? Irritado? Confuso? Entusiasmado?

CIID



PREPARE-SE

O QUE DIZ A PESQUISA ?

Faça ao grupo uma pergunta de Sim ou Não. Conte as respostas. Qual é o resultado?

Dica: Por exemplo, "A pesquisa diz que 3 em cada 5 pessoas sentem-se felizes sobre o TÓPICO."

CIID



GO!



GO!



GO!



GO!



GO!



GO!



PONTOS DE VISTA

OLHAR DE CRIANÇA

Descreva a sua primeira memória de criança sobre o TÓPICO.

Dica: O que você aprendeu desde esse ponto?

CIID



PONTOS DE VISTA

PAIS

O que é que os seus pais (ou tutores) pensam sobre o TÓPICO?

Você concorda com eles?

Dica: O que diriam eles?

CIID



PONTOS DE VISTA

ESCOLHAS

Que escolhas você tem feito sobre o TÓPICO? Conte uma delas.

Dica: Pode ser uma escolha grande ou pequena.

CIID



PONTOS DE VISTA

CAMINHADA

Quando você faz uma caminhada no seu bairro, vila ou cidade, onde vê o TÓPICO?

Dica: Descreva o que vê.

CIID



PONTOS DE VISTA

ANTEPASSADOS

Como era a vida há 200 anos atrás? Ou mais? O que os seus tataravós sabiam sobre o TÓPICO?

Dica: Use a sua imaginação.

CIID



PONTOS DE VISTA

É UM MISTÉRIO PARA MIM

Qual é o maior mistério sobre o TÓPICO? Como você o estudaria?

Dica: Comece a sua pergunta com "Por quê" ou "Como".

CIID



GO!



GO!



GO!



GO!



GO!



GO!



PONTOS DE VISTA

A VOVÓ DIZ...

Apresente-se como a sua avó, avô ou a pessoa mais velha que você conhece. Conte uma história sobre o TÓPICO do ponto de vista dessa pessoa.

Dica: Encene!

CIID



PONTOS DE VISTA

PROGRAMA DE CULINÁRIA!

Imagine que você é um Chef. Invente um prato que se relacione com o TÓPICO.

Dica: Diga os ingredientes, e de um nome ao prato.

CIID



PONTOS DE VISTA

MEDICINA

Imagine que você é um médico. Qual você acha é o impacto do TÓPICO na saúde da população?

Dica: Onde o TÓPICO doeria mais?

CIID



PONTOS DE VISTA

CONHEÇO ALGUÉM QUE...

Conte uma história sobre alguém que você conhece. Qual é a experiência dele(a) sobre o TÓPICO?

Dica: O que faz que esta experiência seja interessante para você?

CIID



PONTOS DE VISTA

REPÓRTER

Você é um repórter. Escreva a manchete da sua história sobre o TÓPICO.

Dica: Geralmente a manchete tem cerca de 6 palavras.

CIID



PONTOS DE VISTA

CARTÓGRAFO

Olhe para o TÓPICO de uma altura de 1.000 metros. Como é que o TÓPICO impacta a terra, água e natureza?

Dica: Desenhe um mapa ou uma figura.

CIID



GO!



GO!



GO!



GO!



GO!



GO!



INCENTIVE

PREFEITURA

Você é o prefeito e o grupo é a câmara municipal de uma cidade. Peça a cada membro uma proposta sobre o TÓPICO. Que medidas vão tomar na sua cidade?

Dica: Faça uma lista.

CIID



INCENTIVE

PREVISÃO DO FUTURO

Você tem um talento estranho. As vezes consegue ver o futuro... Que previsões tem para este TÓPICO daqui a 10 anos?

Dica: Por que é que se lembrou desta previsão?

CIID



INCENTIVE

1.000.000 DE LIKES!

Você é um Diretor de Cinema. Descreva o roteiro do filme que irá criar sobre o TÓPICO.

Dica: O que vai tornar o filme popular?

CIID



INCENTIVE

DESAFIO

Indique um grande desafio que as pessoas enfrentam com este TÓPICO. Você consegue resolvê-lo?

Dica: As soluções vêm de novas ideias!

CIID



INCENTIVE

INVENÇÃO

Você é um inventor em uma equipe de engenheiros. Descreva a inovação que irá ajudar o TÓPICO. Peça ideias à sua equipe de engenheiros.

Dica: Desenhe, faça um diagrama.

CIID



INCENTIVE

#HASHTAG

Nas redes sociais as pessoas usam frases curtas para iniciar conversas. Crie um hashtag sobre o TÓPICO. Escreva um post usando o seu #hashtag.

Dica: Um #hashtag deve ser pequeno.

CIID



GO!



GO!



GO!



GO!



GO!



GO!



INCENTIVE

DIA DE TRABALHO VOLUNTÁRIO!

Parabéns! Acabaram de chegar 50 voluntários para o dia de trabalho voluntário que você organizou sobre o TÓPICO. O que irão fazer?

Dica: Onde é que este dia de trabalho voluntário vai acontecer?

CIID



INCENTIVE

ORGANIZADOR DE EVENTOS

Organize um evento para 1.000 pessoas onde (1) elas aprenderão sobre o TÓPICO e (2) para angariar fundos para o TÓPICO.

Dica: Faça o evento divertido e interessante.

CIID



INCENTIVE

DESIGNER

Imagine um outdoor gigante que inspirará as pessoas a pensar sobre o TÓPICO. Quais serão as imagens, as palavras que ele conterá?

Dica: Desenhe um esboço.

CIID



INCENTIVE

PROGRAMA DE TELEVISÃO

Você foi convidado para falar sobre o TÓPICO num programa de televisão! Pratique o que vai dizer. Compartilhe os pontos em que vai se focar.

Dica: Sorria! Você está sendo filmado!

CIID



INCENTIVE

ESPAÇO DE INSPIRAÇÃO

Quais são as mudanças positivas que estão acontecendo hoje sobre o TÓPICO? Quais são as soluções que você conhece?

Dica: Pesquise na internet se não se lembra de nenhuma.

CIID



INCENTIVE

QUEM É O RESPONSÁVEL?

Na sua comunidade, quem tem o poder de fazer a mudança sobre o TÓPICO? Como pediria a ajuda dessas pessoas?

Dica: Indique pessoas ou grupos.

CIID



CONECTE-SE



CONECTE-SE



CONECTE-SE



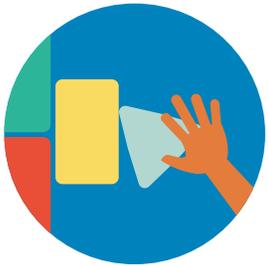
CONECTE-SE



CONECTE-SE



CONECTE-SE



ACRESCENTE SUA VISÃO

Acrescente uma nova ideia ou história ao que o último orador disse.

Dica: Use uma frase de ligação como "Isso me lembra de quando..."

CILD

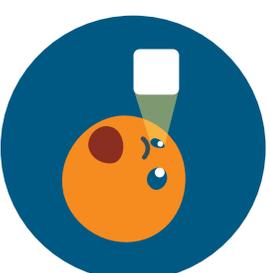


DETALHES

Pergunte ao orador mais detalhes significantes sobre a sua história.

Dica: "Você consegue descrever o seu aspecto, como parece?"

CILD



RE-ESCREVA

Repita o que o orador disse usando suas próprias palavras.

Dica: Use palavras de qualquer idioma que você quiser.

CILD



APRECIÇÃO

Expresse a sua opinião. Diga ao último orador **PORQUE** é que você se conectou ao que ele disse.

Dica: Dê detalhes. O que você aprendeu ou sentiu?

CILD



ESCUTA ATIVA

Repita o que o último orador disse da forma mais precisa que você conseguir.

Dica: Confirme se você está correto. Pergunte "Eu entendi corretamente?"

CILD



EVIDÊNCIAS

Pergunte **COMO** é que o último orador chegou às conclusões que partilhou sobre o **TÓPICO**.

Dica: Sem ideias? Experimente perguntar "como ou onde você aprendeu sobre esse ponto de vista".

CILD



CONECTE-SE

CONECTE-SE

CONECTE-SE



CONECTE-SE

CONECTE-SE

CONECTE-SE

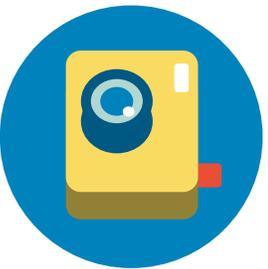


PERGUNTA ABERTA

Faça uma pergunta de resposta aberta ao último orador.

Dica: Uma pergunta de resposta aberta é aquela que não é respondida com SIM ou NÃO.

CIID

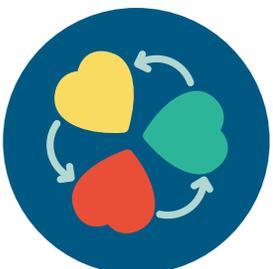


DETALHES

Pergunte ao orador mais detalhes significantes sobre a sua história.

Dica: "Você consegue descrever o seu aspecto, como parece?"

CIID

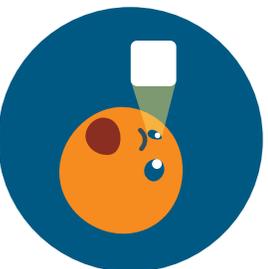


CONFERINDO OS SENTIMENTOS

Diga como se sente sobre este diálogo e sobre o que o último orador disse.

Dica: Use palavras como: feliz, triste, surpreso, agradecido, ...

CIID

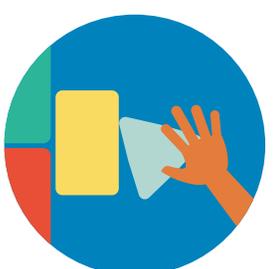


RE-ESCREVA

Repita o que o orador disse usando suas próprias palavras.

Dica: Use palavras de qualquer idioma que você quiser.

CIID



ACRESCENTE SUA VISÃO

Acrescente uma nova ideia ou história ao que o último orador disse.

Dica: Use uma frase de ligação como "isso me lembra de quando..."

CIID



APRECIÇÃO

Expresse a sua opinião. Diga ao último orador **PORQUE** é que você se conectou ao que ele disse.

Dica: Dê detalhes. O que você aprendeu ou sentiu?

CIID



CONECTE-SE



CONECTE-SE



CONECTE-SE



CONECTE-SE



CONECTE-SE



CONECTE-SE

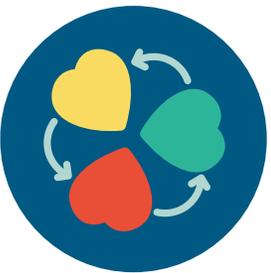


ESCUUTA ATIVA

Repita o que o último orador disse da forma mais precisa que você conseguir.

Dica: Confirme se você está correto. Pergunte “Eu entendi corretamente?”

CIIID



CONFERINDO OS SENTIMENTOS

Diga como se sente sobre este diálogo e sobre o que o último orador disse.

Dica: Use palavras como: feliz, triste, surpresa, agradecido, ...

CIIID

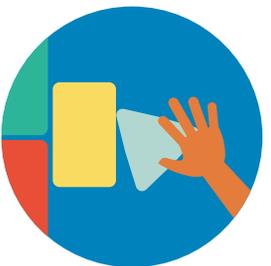


EVIDÊNCIAS

Pergunte COMO é que o último orador chegou às conclusões que partilhou sobre o TÓPICO.

Dica: Sem ideias? Experimente perguntar “como ou onde você aprendeu sobre esse ponto de vista”.

CIIID



ACRESCENTE SUA VISÃO

Acréscete uma nova ideia ou história ao que o último orador disse.

Dica: Use uma frase de ligação como “isso me lembra de quando...”

CIIID



PERGUNTA ABERTA

Faça uma pergunta de resposta aberta ao último orador.

Dica: Uma pergunta de resposta aberta é aquela que não é respondida com SIM ou NÃO.

CIIID



DETALHES

Pergunte ao orador mais detalhes significantes sobre a sua história.

Dica: “Você consegue descrever o seu aspecto, como parece?”

CIIID



CONECTE-SE



CONECTE-SE



CONECTE-SE



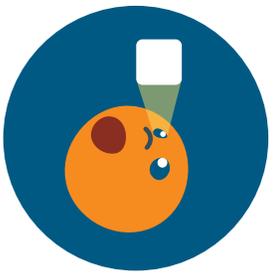
CONECTE-SE



CONECTE-SE



CONECTE-SE



RE-ESCREVA

Repita o que o orador disse usando suas próprias palavras.

Dica: Use palavras de qualquer idioma que você quiser.

CIID



EVIDÊNCIAS

PerGUNTE COMO é que o último orador chegou às conclusões que partilhou sobre o TÓPICO.

Dica: Sem ideias? Experimente perguntar "como ou onde você aprendeu sobre esse ponto de vista".

CIID



APRECIÇÃO

Expresse a sua opinião. Diga ao último orador **PORQUE** é que você se conectou ao que ele disse.

Dica: Dê detalhes. O que você aprendeu ou sentiu?

CIID



PERGUNTA ABERTA

Faça uma pergunta de resposta aberta ao último orador.

Dica: Uma pergunta de resposta aberta é aquela que não é respondida com SIM ou NÃO.

CIID

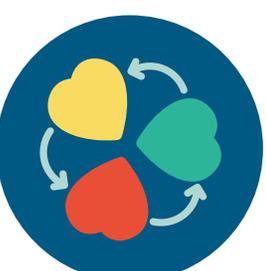


ESCUUTA ATIVA

Repita o que o último orador disse da forma mais precisa que você conseguir.

Dica: Confirme se você está correto. Pergunte "Eu entendi corretamente?"

CIID



CONFERINDO OS SENTIMENTOS

Diga como se sente sobre este diálogo e sobre o que o último orador disse.

Dica: Use palavras como: feliz, triste, surpreso, agradecido, ...

CIID

CARTA DO FACILITADOR

O Facilitador ajuda o grupo a se manter focado e conectado ao Tópico.

O facilitador irá:

- Lembrar o grupo sobre as Regras Básicas, como "passe a colher / microfone" e "sem interrupções".
- Conectar. O facilitador escolhe jogar uma carta "Conecte-se" por rodada de Go!.
- Incentivar outros jogadores a usar as cartas "Conecte-se" para trocar opiniões e idéias de forma mais ativa.
- Prestar atenção às emoções das pessoas. Pergunte aos jogadores sobre seus sentimentos. Peça aos jogadores que parem e respirem se o diálogo for intenso.
- Manter o tempo. Use um cronômetro para acompanhar cada turno. Diga "Próximo!" se alguém demorar mais de um minuto por turno. NOTA: Esta regra é opcional, mas pode ajudar o grupo a permanecer mais focado quando o tempo é limitado.
- Anotações AHA!. Anote idéias interessantes durante o jogo.
- Lembre-se: O objetivo do Facilitador é ajudar todos os jogadores a contribuir com idéias. Ao escolher cartões Conecte-se, o Facilitador pode ajudar outros jogadores a compartilhar suas idéias.



TÓPICO

ASSUNTOS FAMILIARES



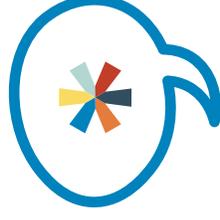
TÓPICO

CULTURA & POLÍTICA



TÓPICO

CRENÇAS & VALORES



TÓPICO

O NOSSO MUNDO

REGRAS BÁSICAS

- ▶ Comprometemo-nos a palavras, não a guerras! Ninguém transforma uma colher / microfone em uma espada.
- ▶ Com esta colher / microfone, todos temos o direito de falar. Comprometemo-nos a ouvir um ao outro sem interrupções ou julgamentos. Não há problema em expressar nossas emoções. Não há problema em mudar nossas opiniões.
- ▶ Nós revezamos. Lembre-se de dizer "Próximo!" quando você terminar a sua vez de convidar alguém para falar. Passe a colher / microfone.
- ▶ Agradeça. Todos nós temos idéias importantes. Lembre-se de apreciar as idéias um do outro fazendo anotações Ahai.
- ▶ Ouça. O facilitador define as diretrizes. Todos nós estamos nos tornando facilitadores.

CIID

CULTURA & POLÍTICA

GERAÇÃO JOVEM
DIREITOS HUMANOS
DESENHOS ANIMADOS
SISTEMA DE ENSINO
JOGOS
NOTÍCIAS
REDES SOCIAIS

CIID

ASSUNTOS FAMILIARES

CUIDAR DO OUTRO
CRESCER
FÉRIAS
TEMPO EM FAMÍLIA
TAREFAS DOMÉSTICAS
DESAFIOS DIÁRIOS

CIID

O NOSSO MUNDO

MIGRAÇÃO
ÁGUA
ECONOMIA GLOBAL
CADEIAS ALIMENTARES
INOVAÇÕES CIENTÍFICAS
ATMOSFERA
GUERRA E PAZ

CIID

CRENÇAS & VALORES

PERDÃO
GRATIDÃO
CASAMENTO
BONDADDE
NASCIMENTO E MORTE
GRANDES LÍDERES
INCLUSÃO
JUSTIÇA
HISTÓRIAS DE FÉ

CIID