

## AMNÉSIA

Algumas sugestões de temas: colocar-se no lugar do outro; julgamento; preconceito; conhecimento de si mesmo

Obs.: Pode-se utilizar como personagens aqueles que damos como exemplos (Jesus, Apóstolos, Chico Xavier, Bezerra de Menezes, espíritos de livros espíritas; figuras polêmicas que geraram críticas, etc)

Material utilizado: Etiquetas adesivas e canetas

Procedimentos:

- a) Distribua etiquetas adesivas em branco, com o papel protetor. Peça para cada participante escrever o nome de uma pessoa bem conhecida, já falecida, em sua etiqueta.
- b) Peça que coloquem (grudem) a etiqueta na testa de outra pessoa sem que esta veja o que está escrito.
- c) Explique que todos estão sofrendo de amnésia, e não conseguem se lembrar de quem são. Convide-os a circularem entre os colegas tentando descobrir quem são unicamente através de perguntas que possam ser respondidas com "sim" ou "não".
- d) Ponha em discussão a dificuldade do exercício, e até que ponto as perguntas os impediram de serem mais eficientes.

Comentário: Este jogo é uma variação de rótulos.

Variações:

- a) Enquanto os participantes circulam, sugira que se comportem como fariam diante daquela pessoa (exagerando, se quiserem);
- b) Use pessoas vivas, personagens fictícios (da literatura, do cinema), astros da TV ou qualquer outra categoria que o grupo inventar;
- c) Use etiquetas preparadas antecipadamente;
- d) Embaralhe as etiquetas e aplique-as você mesmo;
- e) Use etiquetas indicando estados de espírito (alegre, cínico, etc);
- f) Deixe os participantes usarem perguntas abertas (desde o início, ou a partir de um certo momento).