



A2 ACTIVIDADES PARA REVELAR PROBLEMAS ESCONDIDOS

Jogo da bola dos desastres - choques e stresses



Porquê utilizar esta actividade?

Para encorajar um grupo a pensar nos diferentes tipos de desastres que afectam as suas vidas e para começar a discutir e a planear como reduzir o impacto de uma ou várias ameaças de desastres.



Vai precisar de

Seis garrafas de plástico ou bolas de vários tamanhos e cores (estas podem ser feitas de papel amassado em forma de uma bola grande ou pode utilizar balões).



Explicação das palavras que utilizamos

Choques – eventos súbitos que têm um impacto negativo e podem conduzir a um desastre. Por exemplo, surtos de doença, inundações, ventos fortes, deslizamentos de terras, secas, tremores de terra, episódios de violência ou aumentos súbitos dos preços dos alimentos

Choques sazonais – choques que acontecem normalmente na mesma altura todos os anos, tais como cheias na estação das chuvas

Stresses – mudanças que acontecem ao longo de um período prolongado e que nos tornam também mais vulneráveis. Por exemplo, perda de águas subterrâneas ou árvores, poluição da água ou do solo, redução contínua da produção agrícola, migração, alterações climáticas, instabilidade política e declínio económico

Desastre – ocorre um desastre quando um choque ou stress afecta pessoas vulneráveis a um ponto tal que não conseguem lidar com o seu impacto



O que fazer

- Este exercício pode parecer um pouco complicado. É importante que passe algum tempo a praticá-lo com a sua equipa antes de o experimentar na comunidade. Deverá pedir a membros diferentes da equipa que se revezem a liderar este exercício para assegurar que todos compreendem bem a diferença entre choques, choques sazonais e stresses.
- Antes de começar, peça a alguém que seja o seu “primeiro voluntário” e certifique-se de que lhe explicou o que vai acontecer durante o jogo.
- É importante que peça a todos que atirem as bolas com pouca força.

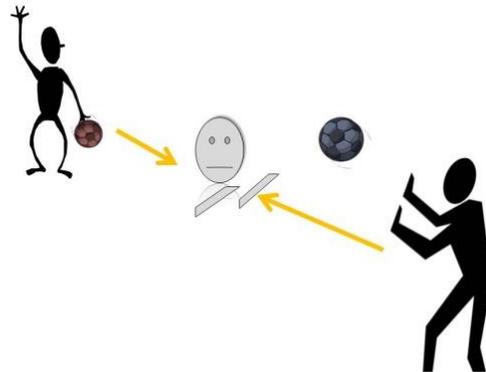
Explique que vão, em grupo, pensar nos diversos tipos de eventos que podem provocar um desastre, no impacto que podem ter e no que a comunidade pode fazer para impedir os desastres.

Sensibiliza-
çãoCrianças e
jovensClima e
ambienteConflito e
construção
da pazCorrupção e
governançaGestão de
risco de
desastresDiscrimina-
ção e
inclusãoComida e
meios de
subsistênciaGénero e
violência
sexualSaúde e
VIHInfluenciar
responsá-
veisMigração e
tráfico de
pessoasÁgua,
saneamento
e higiene

Apresente o seu primeiro voluntário ao grupo. Diga que esta pessoa vai fingir ser um membro da comunidade que é vulnerável a desastres, por exemplo um agricultor ou uma agricultora pobre. Peça ao “agricultor” que se coloque no centro de todo o grupo e peça aos outros que se reúnam em volta desta pessoa.

1ª Volta - Choques Súbitos

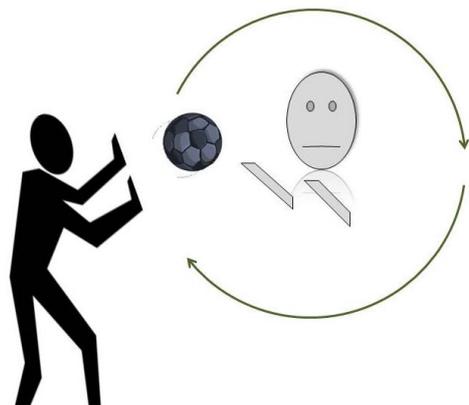
- Convide três voluntários a fingir que são “choques”, tais como um tremor de terra, uma guerra ou uma nova doença, que poderão acontecer em qualquer altura do ano. (Vamos chamar-lhes “choques súbitos”, porque temos também choques sazonais, abaixo).
- As pessoas que estão a fingir ser “choques”, colocam-se em três lados diferentes do agricultor, a vários passos de distância. Sempre que queiram, **atiram a bola** à pessoa que está no meio. Podem avisar que estão prestes a atirar a bola ou podem decidir não o fazer.
- O agricultor pode impedir o choque de provocar um desastre apanhando as bolas e atirando-as imediatamente de volta. Se ele deixar cair uma bola, dizemos então que o choque provocou um desastre.
- Continue a jogar esta ronda por alguns minutos e depois pare para discutir a questão.



Discutir: O que notou o grupo? Pergunte ao agricultor que está a apanhar as bolas como se sentiu. Depois discuta que choques a comunidade enfrenta na vida real que chegam com algum aviso. Há alguns que cheguem sem qualquer aviso, como uma bola atirada por detrás da pessoa? Alguns exemplos de sinais de aviso podem incluir uma previsão de seca, um surto de doença que veio de uma localidade vizinha ou uma erupção vulcânica que aumenta de intensidade durante dias ou semanas.

2ª Volta – Choques Sazonais

- Explique que vai agora examinar outro tipo de choque diferente.
- Peça outro voluntário e dê-lhe uma bola.
- Peça-lhe que represente um “choque sazonal”, tal como uma inundaçã ou seca que normalmente acontece na mesma estação, todos os anos.
- Desenhe um círculo grande no chão em volta do primeiro voluntário (“agricultor”). Explique que o círculo representa um ano. Peça ao grupo que escolha um ponto do “ano” para representar a estação na qual acontece um choque sazonal.



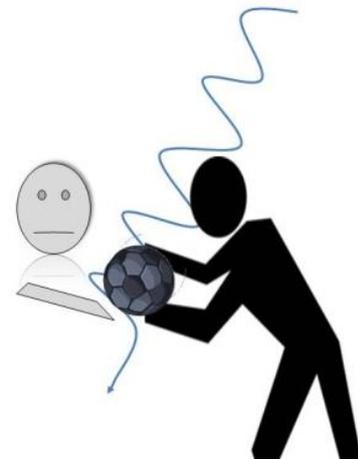
- Peça à pessoa que está a fingir ser um choque sazonal que **caminhe em volta deste círculo** e atire a bola ao “agricultor” de cada vez que chegar ao ponto que representa a estação dos choques.
- Diga ao “agricultor” que, para “conseguir lidar com a situação”, terá que apanhar a bola e atirá-la de volta. Se o agricultor deixar cair a bola, este choque sazonal torna-se um desastre.
- Peça ao voluntário que continue a andar e a dar mais algumas voltas. Depois peça a outro voluntário que represente um novo “choque sazonal”. Peça-lhe que ande em círculo também à volta da primeira pessoa, mas que escolha um ponto diferente para atirar uma bola ao “agricultor” numa altura *diferente* do ano.
- Acrescente uma terceira pessoa que represente mais outro “choque sazonal”. Deverá estar a tornar-se mais difícil para o “agricultor” manter as bolas todas no ar, mas, se for rápido, poderá conseguir fazê-lo. Se ele achar a tarefa fácil, acrescente um quarto voluntário. (Isto deve ser divertido!)

Discutir: O que notou o grupo? Como é que o nosso “agricultor” lidou com os “choques sazonais”? Como se sentiu a pessoa no meio do círculo? Que choques desta natureza enfrenta esta comunidade na sua vida real? Alguns deles têm vindo a mudar e a acontecer em alturas do ano diferentes da habitual?

Agora experimente a 1ª e a 2ª volta ao mesmo tempo com alguns voluntários a fingir serem “choques súbitos” e outros “choques sazonais”. O agricultor irá provavelmente ficar rapidamente sobrecarregado com esta combinação!

3ª Volta - Acrescente stresses a longo prazo

- Agora explique que vai examinar um tipo de impactos diferentes sobre as comunidades, que não são choques mas podem causar o mesmo nível de perturbação.
- Peça às pessoas que fingiram ser “choques sazonais” e “choques súbitos” que se sentem.
- Peça a três novos voluntários que representem o papel de “stresses”.
- Explique que os stresses são mudanças que acontecem gradualmente ao longo de um período prolongado e que lentamente nos tornam mais vulneráveis e podem eventualmente causar desastres. Os exemplos incluem perda de águas subterrâneas, água da chuva ou árvores, poluição da água ou do solo, redução contínua da produção agrícola, migração, alterações climáticas, instabilidade política e declínio económico.
- As três pessoas que vão fingir ser stresses devem pegar numa bola e colocar-se perto do “agricultor” voluntário.
- Peça a cada um deles que baixe lentamente a sua bola em direcção ao chão. Se a bola tocar no chão, haverá um desastre. Peça-lhes que parem se o agricultor tocar na sua bola.

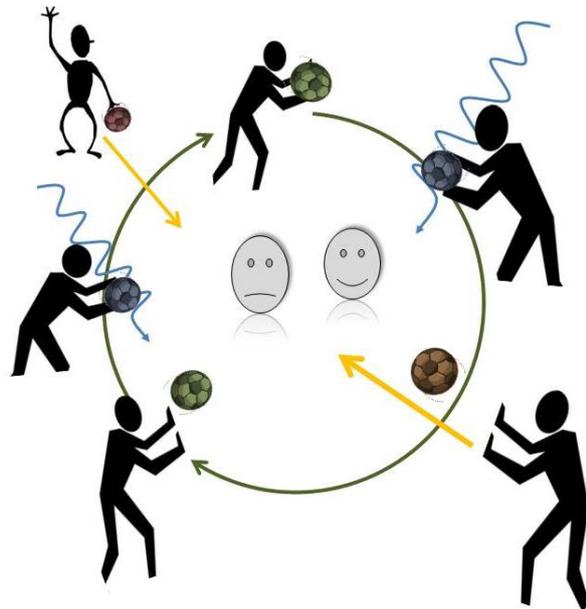


- O agricultor pode “parar” a bola para que não baixe mais, tocando na bola com uma mão ou um pé. Contudo, como só tem duas mãos, será muito difícil manter os três “stresses” todos controlados - a pessoa no meio acabará provavelmente por ter as duas mãos e um pé numa bola (com a do pé muito próxima do chão).
- Agora peça a um dos voluntários dos “choques” que regresse e atire uma bola. De cada vez que o agricultor lidar com um choque tirando uma mão da bola dos “stresses”, os stresses ficarão um pouco mais próximos do chão.

Discutir: O que notou o grupo? Como é que o nosso agricultor lidou com os “stresses” e com a combinação de um choque e stresses? Pergunte ao agricultor como se sente. Que mudanças a longo prazo estão a acontecer ao seu redor que o fazem também sentir-se assim? (Alguns exemplos poderão ser subidas nos preços dos alimentos, agravamento no estado de saúde, perda de solos ou águas).

4ª Volta - Não está sozinho

- Esta ronda ajuda-nos a ver que o trabalho em colaboração pode ajudar-nos a impedir que os choques e stresses se tornem desastres.
- **Um lar de família:** Peça a outro voluntário que se junte ao "agricultor" no meio. Agora o agricultor não está sozinho: os dois voluntários poderiam representar um lar de família, tal como marido e mulher, ou dois vizinhos a ajudarem-se mutuamente.
- Um a um, introduza no mínimo dois “stresses”, dois “choques súbitos” e dois “choques sazonais”. Os dois agricultores podem trabalhar juntos para tentar manter todas as bolas no ar.



Discutir: Como é que os agricultores lidaram com todos os tipos diferentes de problema ao mesmo tempo? Conseguiram alguma resposta organizada? Como podem trabalhar em conjunto para reduzir os desastres reais? - por exemplo, melhorando o alerta rápido para choques da vida real ou fazendo com que pessoas diferentes se concentrem em tarefas/papéis diferentes?

5ª Volta – Desafios

- Pergunte ao seu grupo: quando ocorre um desastre, são todos afectados da mesma forma ou algumas pessoas têm mais problemas que outras? Deixe que as pessoas apresentem as suas próprias ideias. As respostas poderão incluir: crianças, pessoas idosas, pessoas portadoras de deficiência, pessoas pobres e pessoas que vivem em áreas isoladas ou planícies, etc.
- **Dê desafios aos “agricultores”.** Acrescente mais dois ou três “agricultores” voluntários e peça ao grupo que sugira formas criativas de representar os desafios de pessoas

altamente vulneráveis dentro do jogo. Assim, por exemplo, as “crianças” podiam ajoelhar-se ou ficar de pé com os joelhos dobrados para parecerem pequenas; a pobreza ou a deficiência podiam ser representadas dobrando o braço direito e colocando-o atrás das costas, ficando de pé só sobre uma perna ou fechando os olhos; uma mãe a transportar o seu “bebé” podia segurar numa mochila grande.

- Jogue de novo. Para tornar o jogo um pouquinho mais desafiante para o grupo, faça com que um dos choques súbitos aconteça sem aviso ou peça a um dos choques sazonais que acelere e corra em volta do círculo.
- Depois de jogar por algum tempo, pare e discuta as questões perguntando às pessoas com “desafios”, como se sentiram. Tiveram mais problemas em apanhar a bola? Sentiram-se excluídas? Que medidas sugeriram como grupo para trabalhar com estes desafios?

Discussão final: Como é que isto se relaciona com a sua vida? Que choques sazonais, choques súbitos e stresses nos afectam? Quais deles prevemos que aconteçam? Porque nos afectam? O que podemos fazer para evitar os desastres? Que medidas queremos tomar?



Notas

Este jogo foi parcialmente inspirado por um jogo da Plan International chamado ‘Vulnerability and capacity game’ (Jogo de vulnerabilidade e capacidade): <http://www.solutionexchange-un.net/repository/pc/ccd/VulnerabilityandCapacityGame.pdf>



Para mais Informação

- Tearfund (2011) ROOTS 9 - *Reducing risk of disaster in our communities (second edition)* [*Reduzir o risco de desastres nas nossas comunidades (segunda edição)*]
http://tilz.tearfund.org/en/resources/publications/roots/reducing_risk_of_disaster_in_our_communities/?sc_lang=pt-PT
- Tearfund (2011) *Disasters and the local church* [*Os desastres e a igreja local*]
http://tilz.tearfund.org/en/themes/disasters/disasters_and_the_local_church/?sc_lang=pt-PT

Ferramentas relacionadas:

- A1 – Revelar convicções fatalistas relativas a desastres: informação para os facilitadores [A1: *Gestão de risco de desastres-1*]
- A2 – A necessidade da preparação - reduzir os efeitos dos desastres [A2: *Gestão de risco de desastres-1*]
- B – Fatalismo – podemos evitar os desastres? (estudo bíblico) [B: *Gestão de risco de desastres-1*]
- B – Noé — lições sobre preparação (estudo bíblico) [B: *Gestão de risco de desastres-2*]
- B – Preparar para desastres (estudo bíblico) [B: *Gestão de risco de desastres-3*]
- B – Deus de justiça e misericórdia (estudo bíblico) [B: *Gestão de risco de desastres-4*]
- B – A provisão de Deus para o futuro (estudo bíblico) [B: *Gestão de risco de desastres-5*]
- C2 – Edifícios resistentes a cheias [C2: *Gestão de risco de desastres-1*]
- C2 – Proteger uma nascente (uma fonte de água) [C2: *Água, saneamento e higiene-2*]

Sensibilização
Crianças e jovens
Clima e ambiente
Conflito e construção da paz
Corrupção e governação
Gestão de risco de desastres
Discriminação e inclusão
Comida e meios de subsistência
Género e violência sexual
Saúde e VIH
Influençiar responsáveis
Migração e tráfico de pessoas
Água, saneamento e higiene