

JOGO INFINITO Nº2: O BARALHO

O Jogo Infinito Nº2: O Baralho é um jogo que nunca acaba e que convida a criar em grupo a partir das instruções que saem de um baralho de cartas criado para esse fim. Este documento contém todas as cartas necessárias para jogar.

Imprime, recorta e joga!

Podes ver o video de instruções que se encontra no website do Colectivo Til, ou ler as indicações que se seguem.



TABULEIRO

- Convida um grupo de pessoas disponíveis.
- Encontra um espaço livre e delimita o campo de jogo (podes usar fita, giz, ou as paredes que já existem).
- Reúne à volta do campo de jogo materiais e peças de fim aberto pertencentes a esse espaço ou trazidos de fora.
- Traz também um dispositivo que produza som (um sino, uma campainha, um tambor, etc.).
- Não te esqueças de ter o teu baralho com instruções pronto para o que vai acontecer.

REGRAS

- Comecem por construir algo de acordo com a vossa intuição.
- Baralhem bem as cartas antes de começar.
- Retirarem apenas uma carta de cada vez.
- Accionem o som e criem de acordo com a instrução que saiu.
- Cada pessoa é livre de entrar ou sair em qualquer momento
- As regras podem ser alteradas ao longo do jogo.

Colectivo Til ~

LABORATÓRIO
NOMADA
DO BR
/NCAR



**DÊEM UM NOME AO QUE
FIZERAM E UTILIZEM
ESSE NOME
PARA FAZER
UMA COISA NOVA.**

**VÃO RETIRANDO PEÇAS
ATÉ CRIAREM UMA
COISA NOVA.**

AUMENTEM O VOLUME.

RETIREM O EXCESSO.

**REDUZAM TUDO
AO MÍNIMO.**

**VIREM TUDO DE
PERNAS PARA O AR.**

**PREENCHAM OS
ESPAÇOS VAZIOS ATÉ
CRIAR PAREDES.**

**FAÇAM O OPOSTO DO
QUE FIZERAM.**

**OBSERVEM O QUE
FIZERAM E SIGAM O
VOSSO INSTINTO.**

**INVENTEM O SOM
DA COISA QUE
CONSTRUÍRAM.**

**FAÇAM UMA
RECONSTITUIÇÃO
DE TUDO O QUE
ACONTECEU
NA ORDEM INVERSA.**

**OBSERVEM O QUE
FIZERAM E SIGAM O
VOSSO INSTINTO.**

**TRAGAM UM
CONVIDADO
OU COISA DE FORA
E INCORPOREM NO
CONJUNTO.**

**FAÇAM UMA
MINIATURA.**

**ATRAVESSAR 3 VEZES
POR DENTRO
SEM TOCAR.**

**INVENTEM UMA
INSTRUÇÃO.**

**5 MINUTOS PARA
COMER BOLO.**

**TRAGAM UMA PEÇA
DE FORA.**

**INVENTEM UMA
INSTRUÇÃO.**

ACENTUEM O DRAMA.

**ELEVEM 1 METRO ACIMA
DO CHÃO.**

**INVENTEM UMA
INSTRUÇÃO.**

**DESENHEM COM GIZ A
PEGADA DA VOSSA
CONSTRUÇÃO.**

**ANALISEM O QUE
FIZERAM
DE OLHOS FECHADOS.**

**RETIREM
O QUE ESTÁ A MAIS.**

**TROQUEM DE LUGAR
COM OUTRA PESSOA
E CONTINUEM O QUE
ELA ESTAVA A FAZER.**

CRIEM UMA SITUAÇÃO.

**FAÇAM COM QUE
SEJA VISTO DO CÉU.**

**JUNTEM DUAS
CONSTRUÇÕES
DIFERENTES NUMA SÓ.**

O CHÃO É LAVA.

**FAÇAM COM QUE NÃO
SE VEJAM
UNS AOS OUTROS.**

**TRANSFORMEM O QUE
FIZERAM NUMA COISA
QUE SE PODE
TRANSPORTAR.**

**TROQUEM DE LUGAR
COM OUTRA PESSOA
E CONTINUEM O QUE
ELA ESTAVA A FAZER.**

**OBSERVEM A PARTIR
DO NÍVEL DO CHÃO
E TRANSFORMEM.**

CAMUFLÉM.

**TRANSFORMEM
A PARTIR DO SOM.**

**OS VOSSOS CORPOS
TAMBÉM SÃO PEÇAS.**

**FAÇAM COM QUE AS
PEÇAS PAREÇAM QUE
SEMPRE AÍ ESTIVERAM.**

**TRANSFORMEM
A PARTIR DO SOM.**

**LIGUEM
TODAS AS PEÇAS.**

**RECOMPONHAM
CONSIDERANDO
AS CORES.**

**AUMENTEM
A COMPLEXIDADE.**

**ACENTUEM A JOGADA
ANTERIOR.**

**DOIS MINUTOS PARA
HIDRATAR.**

MAIS ALTO.

**ORIENTEM A PARTIR DA
SOMBRA.**

**OS VOSSOS CORPOS
TAMBÉM SÃO PEÇAS.**

VERMELHO.

_____.

**JUNTEM O QUE
FIZERAM NUMA ÚNICA
CONSTRUÇÃO.**

**MODIFIQUEM
O RECINTO.**