

# RESOLVENDO CONFLITOS

## Manual de Regras

### Jogadores

De 2 a 4.

### 🎯 que está em jogo

- Aprender habilidades para se relacionar com os outros.
- Desenvolver atitudes assertivas.
- Encorajar a comunicação verbal.

### Objetivo do jogo

- Conseguir 12 pontos.

## Componentes

- 1 carta com o descritivo das habilidades
- 4 dados com as letras , ,  e  que significam as habilidades:

**Dialogar** : capacidade de buscar soluções para resolver os conflitos dialogando.

**Paciência** : antes de agir, deve-se pensar e não reagir por impulso.

**Empatia** : capacidade de se colocar no lugar de outra pessoa, tentando entender o que ela está sentindo, compreendendo, muitas vezes, o motivo de certas atitudes.

**Humildade (Virtude)** : ser humilde é colocar de lado o orgulho e aceitar o que o outro tem a dizer, sem críticas ou preconceitos.

- 54 cartas de conflito
  - **16 cartas:** temas de escola
  - **16 cartas:** temas de família
  - **22 cartas:** temas de responsabilidade

## Carta de conflito



Algumas cartas de conflito têm pontos maiores que outras, pois depende da quantidade de atitudes da carta.

A combinação de habilidades indica o quanto é preciso de cada uma para dar uma resposta assertiva. Por exemplo, em uma combinação   , é preciso mais diálogo que paciência.

## Preparando-se para jogar

- Embaralhar as cartas de conflito.
- Revelar as 5 primeiras do monte, colocando-as com a face para cima e ao alcance de todos.

### Observação

Todos os jogadores jogam com as mesmas cartas.

- Decidir onde ficará o monte de “conflitos resolvidos”.
- Decidir quem vai iniciar o jogo.
- Jogar em sentido horário.

## Como jogar

1. O jogador da vez deve escolher uma das cartas de conflito que está na mesa.
2. Ler em voz alta a situação de conflito da carta escolhida.
3. Ler a primeira atitude da carta de conflito e observar as combinações necessárias.
4. Lançar os dados buscando a combinação de habilidades que está na carta.

Se não acertar toda a combinação na primeira rolagem, separe os dados com acertos e lance os outros dados para tentar completar a combinação. O jogador pode lançar os dados até 3 vezes.

5. Caso o jogador acerte a combinação, ele passa para a próxima atitude da carta (se houver), repetindo o mesmo procedimento.

O jogador pode lançar os dados até 3 vezes para cada atitude da carta. Se conseguir acertar as combinações de habilidades de **todas as atitudes**, deve dar sua opinião se concorda ou não com as atitudes propostas e se faria algo diferente.

Então, o jogador pega a carta para si, marcando os pontos nela indicados. Em seguida, vira uma nova carta do monte e a coloca na mesa, no lugar da anterior.

6. Caso o jogador lance os dados três vezes mas não acerte a combinação indicada, ele devolve a carta para a mesa e passa a vez.

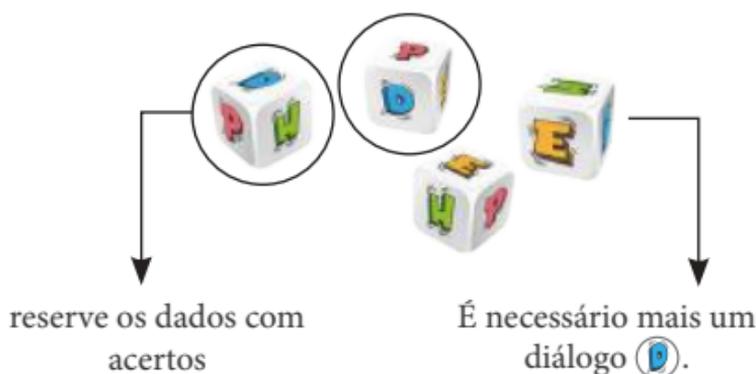
7. O próximo jogador procede da mesma maneira.

### Rolando os dados para cumprir as atitudes

Role os dados buscando a combinação de habilidades indicada.

#### ROLANDO OS DADOS PELA 1ª VEZ

Para cumprir uma atitude que pede esta combinação:   



Nesse caso, o jogador ainda não conseguiu cumprir a combinação de habilidades nos dados.

## ROLANDO OS DADOS PELA 2ª VEZ

O jogador deve reservar os dados com acertos e lançar somente os outros para tentar completar a combinação.



## ROLANDO OS DADOS PELA 3ª VEZ

Esta é a última chance de o jogador conseguir completar a combinação nos dados.

### Vencendo o jogo

Quem completar 12 pontos primeiro, vence.