

# ***FEDERAIS: a chamada da pátria insultada***

*Um jogo de Luiz Prado, a partir das ideias de Luiz Falcão, Luiz Prado e Tadeu Rodrigues*

**FEDERAIS: a chamada da pátria insultada** é um jogo no qual os participantes desempenham o papel de agentes da polícia federal numa reunião para decidir o nome da próxima operação que irá abalar o país.

Os itens necessários para jogar são:

- celulares com facebook e conexão de internet (cada participante deve ter um)
- óculos escuros (cada participante deve ter um)
- reproduções de crachás da polícia federal (cada participante deve ter um)
- porta-crachás (cada participante deve ter um)
- barbante para prender porta-crachás
- cartolina em branco/lousa branca
- fita adesiva
- caneta piloto
- canetas esferográficas
- mesa e cadeiras
- uma folha com o nome de algumas operações reais da Polícia Federal, disponível em:

[https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista\\_de\\_operações\\_reais\\_da\\_Polícia\\_Federal\\_do\\_Brasil](https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_operações_reais_da_Polícia_Federal_do_Brasil)

Cole a cartolina e a lista de operações na parede e entregue óculos, crachás e canetas para os participantes.

## **1. Criação de personagens**

Sorteie os crachás para decidir quem será o **DELEGADO** da operação. O número de **DELEGADOS** varia conforme a tabela abaixo. Todos os outros participantes serão **AGENTES**.

4-7	participantes	1 delegado
8-15	participantes	2 delegados
16-23	participantes	3 delegados

Cada pessoa preenche o crachá com **NOME COMPLETO**, **NOME DE GUERRA** e **CARACTERÍSTICA**. Você pode ter o **NOME COMPLETO** que quiser. O **NOME DE GUERRA** é seu primeiro nome ou sobrenome. Para a **CARACTERÍSTICA**, pense num traço marcante de personalidade, que contribuirá para a escolha do nome da operação.

Coloque o crachá ao redor do pescoço e prenda os óculos escuros na camiseta.

## **2. Preparação**

Todos os participantes publicam em sua linha do tempo no facebook a seguinte mensagem:

*Eu sou \_\_\_\_\_ e acho que a polícia federal \_\_\_\_\_.*

Em seguida, reúna todos em círculo e execute os seguintes movimentos até atingir a sincronia, acumulando-os:

- a) bater a mão direita no peito 4 vezes
- b) criar uma arma para seu papel, através da mímica
- c) andar quatro passos para a direita, depois quatro para a esquerda

d) recitar o texto: *corrupção/é o mal da nação/para acabar/com esse mal/eu sou polícia/federal*

A recitação e os movimentos ganham velocidade, até se extinguirem em grito. Os participantes então assumem seus papéis.

### 3. Criação da operação

Os **DELEGADOS** abrem os trabalhos cumprimentando a equipe e pedindo informações sobre o caso. Nessa etapa, os **AGENTES** criam, de improviso, os **FATOS**, os **ENVOLVIDOS** e as **LOCALIDADES** da investigação.

Começa com um dos **DELEGADOS** convocando um **AGENTE** para expor os **FATOS** - os acontecimentos que motivaram a operação. Nenhum **ENVOLVIDO** ou **LOCALIDADE** é implicado nesse momento. Por exemplo:

*Três caminhões foram encontrados abandonados na estrada, recheados de pasta de coca.*

Ou:

*Nossos homens confiscaram meio milhão de dólares em notas falsas de uma cobertura na praia.*

Enquanto relata, o **AGENTE** registra palavras-chave na cartolina/lousa: *3 caminhões, pasta de coca, meio milhão, notas falsas, cobertura na praia.*

Quando termina, o **AGENTE** passa a palavra para um colega, que apresenta os **ENVOLVIDOS** no caso, escrevendo seus nomes na cartolina/lousa.

*Um dos caminhões levava, além do motorista, Vagner Paixão, o Vaguinho, assessor do deputado Mathias da X-9. Com ele foi achado um caderno repleto de nomes de empresários, incluindo Jorge Gonçalves, Félix Martins e Carlos Feitosa.*

Esse **AGENTE**, por sua vez, chama o próximo para revelar as **LOCALIDADES** da investigação, que também são marcadas na cartolina/lousa.

*Os caminhões foram encontrados numa estrada que liga os municípios de Epiaciolândia e Xapuri, no Acre. As três placas eram de Varginha, Minas Gerais. Junto dos nomes da lista do Vaguinho tinham endereços de frigoríficos em Cuiabá, no Mato Grosso, Paracuru, no Ceará e Sorocaba, em São Paulo.*

Num jogo com 4 participantes, essa etapa termina aqui. Com mais pessoas, o **AGENTE** que apresentou as **LOCALIDADES** indica um novo colega para expor mais **FATOS**. Esse, na sequência, convoca o próximo para revelar outros **ENVOLVIDOS** e assim por diante, até todos os **AGENTES** terem contribuído na criação do caso.

Durante o relato de um **AGENTE**, os **DELEGADOS** podem fazer perguntas sobre o tema da exposição. Por exemplo:

*Havia alguma coisa suspeita 5 quilômetros antes ou depois do local onde os caminhões foram achados? (FATOS)*

*Vocês encontraram informações relevantes sobre os motoristas? (ENVOLVIDOS)*

*Em que área da cidade ficam esses frigoríficos? (LOCALIDADES)*

As palavras-chave que surgem das respostas também são anotadas na cartolina/lousa.

## 4. Batismo

Com os principais elementos da investigação expostos e registrados na cartolina/lousa, é hora de discutir o nome da operação. Qualquer pessoa, **AGENTE** ou **DELEGADO**, tem direito à fala. Todos podem dar sua sugestão, justificar uma ideia, concordar ou discordar da proposta de alguém. Use a **CARACTERÍSTICA** do personagem para se inspirar.

Se for preciso, traga novas informações sobre o caso e preencha lacunas: incidentes menores, pessoas implicadas parcialmente, lugares correlatos.

A escolha pode ser feita por votação, sorteio, convencimento, palavra final dos **DELEGADOS**. Façam como achar melhor.

Preencha o nome escolhido na cartolina/lousa e na lista de operações.

## 5. A chamada da pátria insultada

A qualquer momento da **CRIAÇÃO DA OPERAÇÃO** ou do **BATISMO**, você pode ler um comentário sobre a mensagem publicada em sua linha do tempo no facebook. Grite-o e termine apontando vigorosamente para outra pessoa.

Esse participante se levanta, coloca os óculos escuros e faz pose com sua arma. Ele então assume uma nova **CARACTERÍSTICA** para seu papel, que corresponda ao comentário gritado, deixando sua primeira **CARACTERÍSTICA** de lado. Você é livre para interpretar que **CARACTERÍSTICA** se encaixa ao comentário.

Você pode ler quantos comentários quiser, sem repeti-los e um por vez.

## 6. Combate à Corrupção

Se todos os **AGENTES** e **DELEGADOS** estiverem de óculos escuros, um **DELEGADO** se levanta e anuncia:

*É hora de combater a Corrupção!*

Todos ficam de pé, batem no peito em sincronia quatro vezes e apontam suas armas para outra pessoa. Em seguida, circulam pelo espaço e gritam xingamentos políticos uns para os outros.

O primeiro participante a ficar exausto grita **CANSEI**. Todos param e ficam em silêncio, enquanto ele se deita no chão. Os outros tiram os óculos e retomam seus papéis iniciais, com a primeira **CARACTERÍSTICA**.

**A CRIAÇÃO DA OPERAÇÃO** ou o **BATISMO** é retomado de onde havia parado.

O combate à Corrupção pode acontecer mais de uma vez, inclusive com uma única pessoa.

O **AGENTE** ou **DELEGADO** caído foi seduzido pela Corrupção e se tornou um **CORRUPTO**.

## 7. O Corrupto

A pessoa caída se levanta como um **CORRUPTO**. Ela não é mais um policial federal e não participa da reunião. Tire os óculos escuros e o crachá.

O **CORRUPTO** se movimenta como um **MONSTRO** e não emite som algum. Seu objetivo é transformar os demais em **CORRUPTOS**.

Para isso, ele encara os outros participantes. Se o seu olhar cruzar com o do **CORRUPTO**, você deve encará-lo. Se ele piscar antes de você, nada acontece. Se você piscar antes, o **CORRUPTO** pode tentar te tocar. Se conseguir, você se tornou um **CORRUPTO**. Caia no chão e se levante como um **MONSTRO**.

O **CORRUPTO** pode encarar uma pessoa quantas vezes quiser, mas precisa passar por pelo menos outro participante antes da nova tentativa. Ele pode buscar tocar alguém uma vez por piscada. Se falhar, deve procurar outra pessoa.

Quem está de óculos escuros é imune ao **CORRUPTO**.

Se todos se tornarem **CORRUPTOS**, o larp acaba imediatamente.

## **8. Fim**

Batizada a operação, os **DELEGADOS** fazem um chamado à ação, com energia e inspiração. Por exemplo:

*É isso, pessoal! Vamos levar essa sugestão ao superior!*

Ou

*Acabou a assembleia, cambada! Vamos mostrar para o superior nossa proposta!*

Com isso, todos saem correndo da sala. O larp acabou.