

*Viver em comunidade nas margens do rio Nilo. Esta foi a ideia surpreendente de vários homens e mulheres do século IV, no Egito.*

*Inspirados pelo jovem Pacómio, estabeleceram as suas casas numa aldeia deserta que, pouco a pouco, voltou a ganhar vida. O seu exemplo inspirou outros a fazer o mesmo.*

*Assim surgiram as primeiras koinobia: lugares onde as pessoas deixavam tudo para trás para viverem juntas o Evangelho.*

*Mas todas estas personalidades diferentes a viverem umas com as outras - será que poderia resultar?*

*As estações passam. Os humores mudam. A convivência entre vizinhos torna-se difícil.*

*Será o desejo de todos por harmonia suficiente? A perda de uma só pessoa pode ditar o fracasso de todos.*

*Será esta uma aventura alegre, ou conduzirá todos para um desastre certo?*

*Estamos gratos a todos os que, em Taizé, na nossa fraternidade de Alagoinhas, no Brasil, e noutros locais, nos ajudaram a experimentar versões de Koinobia!*

**KOINOBIA**

**VIVER EM  
COMUNIDADE**



# INTRODUÇÃO

*Koinobion* (plural de *koinobia*). É uma palavra grega antiga que significa «vida em comum». Foi o nome utilizado no século IV, no Alto Egípto, por grupos de homens e mulheres para descrever o seu projeto: partilhar tudo o que possuíam, todas as suas atividades, todas as suas buscas... ou seja, toda a sua vida.

Neste jogo, os jogadores assumem o papel de um grupo de pessoas que começaram a viver numa aldeia nas margens do rio Nilo, chamada Tabennesi, para seguirem juntos na sua procura por Deus.

Mas com o passar das estações, as suas necessidades individuais mudam, contradizem-se e trazem consigo algumas surpresas. Para continuarem a sua missão a longo prazo, precisam de flexibilidade, vida interior e uma profunda confiança num deles: o *abba* ou a *amma*\*.

Foi assim que nasceu uma das primeiras tentativas de vida monástica comunitária cristã, uma mistura de feridas e de grande solidariedade.

\* *Abba* significa «pai» e *amma* significa «mãe». Estes nomes eram dados aos que eram responsáveis por um *koinobion*. Para simplificar, referir-nos-emos apenas ao termo *abba*. Mas os jogadores não devem deixar de falar em *amma* e de obter mais informações sobre este papel feminino, uma vez que também havia uma *amma* em Tabennesi.

# MATERIAL

6 peões de madeira



cubos de madeira



um bastão de amma ou abba



16 cartas de estações



10 cartas de necessidades



6 cartões de jogador



feridas

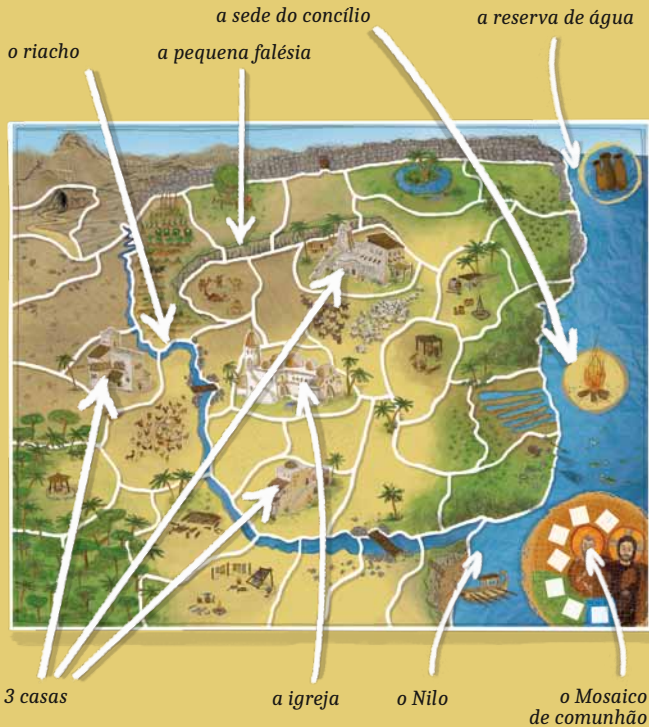
cesto para coleccionar cubos

## um tabuleiro

6 ecrãs numerados



6 mini-planos



## SIGNIFICADO DOS CUBOS

No jogo existem cubos de cores diferentes:



cubos de **Comida**



cubos de **Água**



cubos ligados ao **Trabalho**,  
à sobrevivência e à criatividade



cubos ligados à **Contemplação**  
da natureza e ao silêncio



cubos de **Vida Interior**

Os cubos castanhos são utilizados para indicar os **Movimentos** do jogador e as suas **Feridas**.



## OBJETIVO DO JOGO

Este é um jogo cooperativo. Os jogadores ou ganham todos juntos, ou perdem todos juntos (ver *O fim do jogo*, pág. 9).



## PREPARAÇÃO DO JOGO

- 1 | Coloca o tabuleiro na mesa.
- 2 | Pega nas 4 cartas de estação, de acordo com o número de jogadores.



*Se o jogo tiver 6 participantes, usem as quatro cartas com um «6».*

Baralha essas cartas e coloca-as viradas para baixo numa pilha junto do tabuleiro.

- 3 | Baralha as 10 cartas de necessidades e põem-nas num segundo monte, também viradas para baixo.
- 4 | Cada jogador recebe um peão, um cartão de jogador da mesma cor e um mini-plano.
- 5 | Os jogadores escolhem entre eles um *abba*, essa pessoa recebe o bastão.

*No primeiro jogo, os jogadores colocam um cubo de **Água** na reserva de água.*

## COMO JOGAR?

O jogo tem a duração de quatro rondas (no máximo). Cada ronda representa uma estação.

Os eventos de cada ronda são os seguintes:

### NOVA ESTAÇÃO

### NECESSIDADES

#### O ABBA

- ordem do jogo
- tempo de escuta

### PLANEAMENTO

### MOVIMENTOS

### RESOLUÇÃO

### CONSELHO

- partilha de cubos

- três decisões a ser tomadas:

- › A quem devemos dar os cubos do **Trabalho**?
- › Devemos desistir de colocar 2 cubos e curar uma ferida?
- › Devemos escolher um novo abba?

## NOVA ESTAÇÃO

Os jogadores retiram uma nova carta de estação do monte. Colocam os cubos nos espaços do tabuleiro indicados na carta. Esta representa a situação atual da aldeia e do ambiente natural.



*Durante esta estação, há **água** suficiente perto das margens do Nilo; há muito **trabalho** a fazer no cesto da oficina; o sul do riacho é particularmente bonito para **contemplar**...*

A partir do momento em que a carta de estação está visível, os jogadores devem ficar em silêncio, não podendo comunicar entre si.

## NECESSIDADES

*No projeto do koinobion, a atenção às necessidades de cada um é importante.*

Cada jogador tira, ao acaso, uma carta de necessidades. Esta mostra o que ele ou ela precisa nesta altura da sua vida. Cada jogador olha para a sua própria carta e guarda-a. Não a pode revelar, nem comunicar o que está escrito aos outros jogadores.

## ○ ABBA

*O abba tem a missão de manter a harmonia entre todos. Como os restantes jogadores, o abba deve seguir a regra comum e, tem de ouvir toda a gente.*

Para manter a harmonia na aldeia, o *abba* faz duas coisas:

Primeiro, escolhe a **ordem do jogo**. Para isso, ele dá um ecrã numerado a cada jogador. Ele deve ficar com o último ecrã (e jogar sempre em último lugar).

De seguida, ele ouve. Durante o **tempo de escuta**, o primeiro jogador mostra ao *abba* a sua carta de necessidades (partilha as suas necessidades). Como resposta, o *abba* coloca o peão do jogador **numa das 3 casas**.

O *abba* faz o mesmo com o segundo jogador, depois com o terceiro, e assim por diante. Termina a ouvir-se a si próprio e coloca o seu peão numa das casas.

*Para um jogo com apenas 3 jogadores, a casa à esquerda do riacho não pode ser usada.*



## PLANEAMENTO

*«Que ninguém fique a observar um irmão enquanto este tece uma corda ou reza, mas que os olhos de cada um estejam fixos no seu próprio trabalho.»*

*Regra de São Pacómio*

Em segredo, cada jogador deve planejar as 5 jogadas que irá efetuar, partindo da casa onde foi colocado.

Para isso, ele ou ela deve colocar 5 cubos de **marcação** no seu mini-plano. Um movimento só pode ser efetuado entre espaços adjacentes: não é possível saltar sobre espaços.

Cada jogador mantém o seu mini-plano escondido atrás do seu ecrã.



*É possível fazer-se menos de 5 movimentos e refazer-se passos anteriores, no entanto, cada movimento tem de ser indicado por um cubo. O riacho pode ser atravessado em qualquer ponto.*

Cada jogador deve ter em conta o seguinte:

- deve tentar encontrar aquilo de que precisa
- deve ter em conta os outros
- o 1.º jogador faz as suas jogadas recolhendo **todos os cubos** que se encontram nos espaços que atravessa, sem deixar nenhum para trás. De seguida, os outros jogadores fazem o mesmo, por ordem.
- Os excedentes recolhidos podem, por vezes, ser úteis mais tarde (ver pág. 8)
- Um pormenor importante: um cubo de **Vida Interior** pode satisfazer a necessidade de outra coisa (**Comida**, **Água** etc.)

## MOVIMENTOS

A partir deste momento, os jogadores podem voltar a falar uns com os outros.

Por ordem, cada jogador revela o itinerário que planeou, executa os movimentos com o seu peão e recolhe os cubos pelo caminho. Estes cubos são colocados no cesto que se encontra no cartão do jogador.



## RESOLUÇÃO

Cada jogador revela a sua carta de necessidades:

- Cada cubo que o jogador precisava e que conseguiu obter, é descartado (isso inclui os cubos substituídos pelo cubo de **Vida interior**)
- Por cada cubo em falta, o jogador recebe uma ferida, colocando um cubo **marcador** num dos três lugares do seu cartão de jogador.

*Os cubos que representam feridas não são retirados dos 5 cubos de movimento. Atenção: os cubos recolhidos para necessidades **devem** ser descartados. Não é possível que um jogador receba uma ferida, caso esta possa ser evitada.*

*No entanto, um jogador que não tenha **Água** suficiente pode evitar uma ou mais feridas. Isto é possível mesmo que essa pessoa já tenha obtido um cubo de **Vida interior**. Se vários jogadores quiserem retirar água da reserva, devem decidir em conjunto quem a recebe.*



- Os cubos em excesso permanecem no cesto do cartão de jogador.

Se, neste momento, um jogador tiver três feridas, o jogo termina e todos perdem.

## O CONCÍLIO

*No final de cada estação há um Concílio: um momento para todos se sentarem juntos, se ouvirem, tomarem decisões e se perdoarem...*



Durante o Concílio, os jogadores colocam os seus peões no local do concílio.

Todos os cubos são retirados do tabuleiro (exceto os da reserva de água e do mosaico da comunhão).

Os cubos em excesso que os jogadores recolheram são reunidos ao lado do concílio.



Os cubos de **Comida** são descartados (não é possível guardar comida).



Os cubos de **Água** são colocados na reserva.



Os jogadores partilham entre si os cubos de **Trabalho**. Cada um destes cubos permite ao jogador que o possui efetuar um movimento extra na estação seguinte.

*Por exemplo, pode ser dado um cubo de **Trabalho** a um jogador e os restantes a outro. Estes cubos são colocados, durante apenas uma ronda, junto dos cubos de **movimento** nos mini-planos de cada jogador.*



Os cubos de **Contemplação** e de **Vida Interior** são colocados num dos 7 lugares do mosaico da comunhão.



Os jogadores ganham o jogo se completarem nesta fase o mosaico da comunhão.



Além disso, os jogadores podem tomar duas decisões:

– Podem decidir não colocar **dois** cubos no mosaico para curar um total de **três** feridas.

*Por exemplo, duas feridas de um jogador e uma de outro. Isto só pode ser feito, no máximo, uma vez por ronda. Não é possível usar um cubo que já tenha sido colocado no mosaico para curar feridas. Não é possível curar um jogador que tenha três feridas (neste caso o jogo já foi perdido).*

– Os jogadores podem também escolher, se quiserem, nomear um novo *abba*, passando-lhe o bastão.



Depois do Concílio:

- A carta de estação é posta de lado.
- As cartas de necessidades são postas novamente no monte e baralhadas.

E começa uma nova estação.

## O FIM DO JOGO

O jogo termina quando os jogadores perdem (ver *Resolução*, pág. 7) ou quando os jogadores ganham (ver *O Concílio*, pág. 8).

Se, no final da quarta e última estação, os jogadores não tiverem terminado o mosaico da comunhão, o jogo termina e os jogadores perdem.

*Perdeste o teu primeiro jogo? Não te preocupes! A primeira tentativa de Pacómio também não foi um sucesso. Conta-se que teve de mandar embora de Tabennesi cerca de 50 homens que eram particularmente indisciplinados!*

*Para descrever as suas aspirações, os habitantes da koinobia referiam-se por vezes a koinonia, palavra que significa «partilha», «participação num projeto comum», «fraternidade», «comunhão» ou «comunidade». Esta exprimia o seu desejo de permanecerem unidos... mesmo quando a sua cooperação era fraca.*

## NÍVEIS DE DIFICULDADE

Para jogos mais diversificados, os jogadores experientes podem utilizar as quatro cartas de estação com números diferentes. Sugere-se a alternância de estações mais e menos rigorosas pela ordem indicada:

|             |                           |
|-------------|---------------------------|
| 6 jogadores | Médio: 6-5-6-6            |
|             | Difícil: 6-5-6-5, 6-4-6-6 |
|             | Muito difícil: 5-6-4-6    |
| 5 jogadores | Médio: 5-4-5-5            |
|             | Difícil: 4-5-4-5, 5-3-5-5 |
|             | Muito difícil: 4-5-3-5    |
| 4 jogadores | Médio: 4-3-4-4            |
|             | Difícil: 3-4-3-4          |

Para um jogo mais difícil com 3 jogadores, apenas os cubos à direita do riacho são colocados no tabuleiro.



## VARIANTES: NOVAS FUNDAÇÕES



*Foram fundadas mais tarde, novas koinobia nas margens do Nilo, seguindo o modelo de Tabennesi. Cada uma destas aldeias monásticas tinha as suas próprias características.*

### 1 | PBOU – ALTERNÂNCIA DE MANDATOS

A parte laranja do mosaico (4 cubos) só pode ser construída quando o jogador laranja é *abba*. A parte verde (2 cubos) só pode ser construída quando o jogador verde é o *abba*, e a parte azul (1 cubo) só se constrói quando o *abba* é o jogador azul. Se houver cubos de **Contemplação** ou de **Vida Interior** em excesso que não possam ser colocados, devem ser descartados ou utilizados para curar feridas.

### 2 | TSMÎN – TERRENO DESAFIANTE

Durante as jogadas, a pequena falésia não pode ser atravessada e o riacho só pode ser cruzado nas duas pontes.

### 3 | THBÊW – UM PASSADO DIFÍCIL

Três dos jogadores começam o jogo com um ferimento cada.

### 4 | TABENNESI II – COLEGIALIDADE

A ordem do jogo e o tempo de escuta são os seguintes: O *abba* escolhe o primeiro jogador e ouve-o normalmente (mostrando a carta de necessidades, colocando o peão

numa das casas). Depois, o primeiro jogador escolhe o próximo jogador e ouve-o da mesma forma. Isto continua até ao penúltimo jogador, que termina a ouvir o *abba*.

### 5 | PHNOUM – TRANSPARÊNCIA

Os jogadores vivem juntos na igreja e conhecem as necessidades uns dos outros. Em cada estação, todos os peões são colocados na igreja, que conta como um único espaço. Os cubos usualmente colocados na igreja são agora substituídos por um cubo de **Vida Interior** que deve ser colocado em cada uma das duas casas à direita do riacho. Cada jogador coloca a sua carta de necessidades à sua frente, visível para todos. Não há tempo de escuta; o *abba* limita-se a escolher a ordem de jogo. (Com 5 ou 6 jogadores, um cubo de **Vida Interior** é também colocado na terceira casa).

### 6 | ŠMIN – ASCETAS CONTEMPLATIVOS

As quatro cartas que não têm símbolo de **Contemplação** são retiradas do baralho de cartas de necessidades.

### 7 | THMOUŠONS – IR DEVAGAR

Os 5 cubos de **Movimento** são também utilizados para indicar feridas. Assim, por cada ferida significa que um jogador tem menos um movimento.

### 8 | TSÊ – TERRA ÁRIDA

Os cubos de **Água** indicados nas cartas de estação não são colocados no tabuleiro. No início de cada estação, os jogadores enchem a reserva de água com um cubo de **Água** (ou dois cubos de **Água** se houver 5 ou 6 jogadores).

## 9 | TSMÂN II – DISCERNIMENTO COMUNITÁRIO

Cada jogador não sabe quais são as suas próprias necessidades. Durante o tempo de escuta, o primeiro jogador fecha os olhos e todos os outros, olham para a sua carta de necessidades. Em silêncio, o *abba* aponta para um espaço onde o peão do jogador deve ser colocado: este lugar deve ser uma casa ou um espaço sem cubos ao lado de uma casa. Os outros jogadores fazem um sinal para mostrar se aprovam ou não a decisão. O *abba* pode propor até 3 opções desta forma antes de decidir finalmente onde é colocado o peão. Cada jogador é ouvido da mesma forma e o processo repete-se. Para terminar, é a vez do *abba* fechar os olhos e ver o seu peão ser colocado pelos outros, seguindo as sugestões do primeiro jogador.

## 10 | ŠENEŠËT – ESTRUTURAS INALTERÁVEIS

O *abba* escolhido no início permanece o mesmo durante todo o jogo. Antes da primeira estação, ele escolhe uma ordem de jogo e uma distribuição por casas que também permanece a mesma. O tempo de escuta individual é substituído por um tempo de escuta mútua: um a um, seguindo a ordem de jogo, cada jogador diz aos outros o tipo e o número de cubos que quer. Por exemplo: «Quero dois cubos de *Vida Interior*». O número pode ser zero («Não quero cubos de *Água*.») Os desejos também podem ser expressos de forma mais subtil («Tenho fome!» «Hoje apetece-me contemplar muito.» «Acho que não consigo trabalhar...»)



## O ÍCONE DA AMIZADE

O mosaico da comunhão inspira-se numa imagem que foi descoberta nas ruínas de um mosteiro chamado Baouit, nas margens do Nilo, a cerca de 250 km de Tabennesi. Datado aproximadamente do século VI, é o ícone copta mais antigo que se conhece. À esquerda, mostra um homem chamado Menas, que terá sido anteriormente *abba* de Baouit. Na sua mão, segura um pergaminho que poderá ser o regulamento do seu mosteiro. À direita, com o braço à volta do seu ombro, está a figura de Jesus Cristo. Baouit não fazia parte da *koinobia* de Pacómio, mas este ícone reflete ainda assim todos os projetos de vida em comum que floresceram neste período nas margens do Nilo.



## A COMUNIDADE DE TAIZÉ

Este jogo foi criado pelos irmãos da Comunidade de Taizé, fundada em 1940 pelo Irmão Roger e composta atualmente por cerca de oitenta irmãos, de diferentes igrejas e de 25 nacionalidades. Comprometidos com um estilo de vida simples e praticando o celibato, os irmãos de Taizé vivem do seu próprio trabalho. Todos os anos, milhares de jovens adultos vêm a Taizé para rezar, para procurar um sentido para as suas vidas e para se prepararem para serem agentes de confiança e de reconciliação nos locais onde vivem.





## KOINOBIA?

Tudo começou com Pacómio em Tabennesi, no século IV. Quando ele se instalou nesta aldeia em ruínas, a sua ideia era viver como eremita. Porém, o seu modo de vida atraiu outros, que vieram juntar-se a ele. Com eles, imaginou um projeto: todos deixariam as suas terras, as suas famílias, os seus bens, para partilhar tudo e formar um *koinobion*.

Muito rapidamente, o projeto expandiu. Chegaram outros homens. Maria, a sua irmã, veio também viver para lá e outras mulheres juntaram-se a ela. No total, durante a sua vida, surgiram nove aldeias monásticas de homens e duas de mulheres. Calcula-se que cada uma continha várias centenas de pessoas! Todas estas *koinobia*, lugares de vida em comum, formavam uma grande família, procurando a unidade dentro de cada aldeia, mas também entre aldeias.

Todas elas estavam sujeitas a uma série de regras, elaboradas com o passar do tempo, que mais tarde vieram a ser conhecidas como a «Regra de São Pacómio». Esta regra podia ser muito rigorosa, mas tinha uma certa flexibilidade para se poder adaptar a cada pessoa: os mais fracos, os que precisavam de comer mais ou os que necessitavam de uma perspetiva mais clara para as suas vidas. O trabalho, a oração, o serviço aos outros e a disponibilidade para o projeto comum eram a base da sua vida.

Na prática, a cada um era atribuído uma casa diferente, de acordo com o seu trabalho, com um *abba* ou uma *amma* a chefiar cada aldeia. Duas vezes por ano, todos se reuniam para acertar as contas e para uma celebração de perdão mútuo.

O que os motivava? Acima de tudo, uma profunda sede de amizade com Deus. Mas o lugar que escolhiam para isso não era o deserto ou uma igreja - como para os eremitas da época - mas a vida em comum, quotidiana, a longo prazo, com irmãos ou irmãs que não só tinham escolhido, mas que se esforçavam por amar. Para todos eles, o *koinobion* era ao mesmo tempo um apoio estimulante e uma forma concreta de viver o Evangelho.

Por vezes, era terrivelmente difícil. Uma das primeiras tentativas de Pacómio acabou em fracasso, e ele enviou 50 homens para casa. Depois da sua morte, não ficou claro quem lhe iria suceder. Seguiram-se divisões e, dois séculos mais tarde, estas *koinobia* deixaram praticamente de existir.

Mas a sua história deixou a sua herança nas experiências monásticas dos séculos seguintes. Talvez hoje possa inspirar mais amplamente todos os que sonham com uma forma de vida comunitária?

*A noroeste dos koinobia, havia também os kellia!  
Ainda no Egipto, também no século IV,  
descobre o jogo cooperativo da vida no deserto: [www.taize.fr/kellia](http://www.taize.fr/kellia)*

**KELLIA**