

BINGO

aviso: este jogo não garante prêmios, selos, certificados nem validações simbólicas. qualquer sensação de vitória, desconforto ou reconhecimento é de inteira responsabilidade dos participantes.

as palavras presentes nas cartelas foram coletadas e organizadas a partir da recorrente constatação de que alguns padrões linguísticos possuem uma surpreendente habilidade de atravessar determinados discursos públicos com impressionante regularidade

critérios opcionais:

- a. leitura em voz alta da sequência vencedora
- b. debate coletivo sobre o grau de coerência discursiva do bingo obtido
- c. substituição de termos por sinônimos, variações ou equivalentes funcionais (das cartelas ou não)
- d. transformar a sequência em uma frase, um texto, uma fala articulada usando as palavras como esqueleto de sentido.

o participante escolhe uma ou mais cartelas. diante de um texto — seja ele um texto de parede, texto curatorial, texto de artista, fala pública, release, conversa guiada ou qualquer outro enunciado proveniente dos circuitos culturais — e inicia-se a partida.

o texto funciona como anunciador: à medida que as palavras vão surgindo, o jogador escuta atentamente e procura, em sua cartela, os termos correspondentes.

quando uma palavra aparece no texto, o jogador marca ponto. também valem as variações lexicais: singular e plural, feminino e masculino, sufixos ou derivações diretas — como em afeto, afetivo, afetividade.

vence quem conseguir alinhar cinco palavras seguidas, seja em linha, coluna ou diagonal. anunciar a vitória é opcional e depende do espírito da ocasião.

modos de jogo:

modo clássico

vence quem alinhar palavras em linha, coluna ou diagonal.

bingo reverso

vence quem não marcar nenhuma palavra até o final do texto. atenção: exige textos absolutamente livres de recorrências.

speed run

vence quem marcar qualquer 3 palavras primeiro — sem necessidade de alinhamento. ideal para textos mais sucintos ou para dinâmicas de curta duração.

tempo real

funciona durante falas ao vivo — aberturas, mediações, palestras, debates, rodas de conversa, etc.

caça-palavra retroativo

pode ser jogado lendo textos já publicados — livros, catálogos, sites, portfólios, críticas, entrevistas, textos educativos, etc.

blackout

o desafio é preencher a cartela inteira. vence quem conseguir marcar todas as palavras. recomendado para exposições longas (como bienais), mesas intermináveis ou leituras coletivas persistentes.

modo livre

as regras são definidas pelos próprios jogadores. as cartelas também podem ser. o espírito da ocasião dita o jogo.