

SINOPSE DO ENREDO

ENREDO: O BARALHO! OS JOGOS SÃO SÓ DO BARALHO? VAMOS JOGAR COM ALEGRIA E FAIR PLAY! UMA HOMENAGEM AO EX-ÁRBITRO, DJIM BOMBEIRO!

JUSTIFICATIVAS / INTRODUÇÃO / SETORES

A propósito, o momento atual do Grupo Recreativo Flores do Mindelo – Associação é de muita união, força, foco e fé. Fé vem da união e a união faz a força.

Mais do que nunca, estamos mais fortes e confiantes com a reintegração de antigos membros e a entrada de muita juventude no nosso grupo. Isso dá-nos força, coragem e, sobretudo, muita fé que as coisas vão melhorando, gradualmente, a cada dia.

É de se realçar e agradecer a oportunidade dada ao carnavalesco Nelson Soares Monteiro de fazer este enredo, alegre, colorido, lindo e leve. E, com muita leveza e humildade, iremos entrar nas ruas da cidade, no percurso do desfile, levando alegria aos espetadores, citando o enredo da *Mocidade Alegre de São Paulo*, em 2017, que dizia: *“A Vitória Vem da Luta, a Luta Vem da Força, e a Força, da União!”*

Uma força desconhecida e poderosa a que, supostamente, se atribuem os acontecimentos e o seu desenrolar, em que, independentemente da vontade do ser humano, o resultado é sempre imprevisível, caracterizando-se por uma pessoa favorecida pela felicidade, boa estrela, fortúnio em acontecimentos casuais e favoráveis.

Descrevendo diferentes ocasiões de boa fortuna e experiências positivas, pode ser caracterizada como um sentimento de felicidade resultante de uma série de eventos positivos, ou a crença de que alguém recebe ajuda de entidades superiores. *“A perseverança é a mãe da boa sorte!”* *“Sorte é estar pronto quando a oportunidade vier!”*

- Sorte como aleatoriedade.
- Sorte como oportunismo.
- Sorte como multitudes.
- Sorte como posicionamento.

1º SETOR: A SORTE ESTÁ LANÇADA. VAMOS DAR AS CARTAS NAS RUAS DE MORADA!

Paus, Ouros, Copas e Espadas! Valete, Cavaleiro, Dama e Rei! Sim, vamos dar as cartas. Vamos baralhar e jogar. O Crupiê somos nós. Misturar, embaralhar e repartir as cartas aos jogadores para o início do jogo do baralho.

Além de servir como entretenimento de jogo de cartas, o baralho possui uma história fascinante. O baralho, esse conjunto de cartas ilustradas e enumeradas criado por volta do século X na China, espalhou-se por todo o mundo.

Além do uso em vários tipos de jogos de cartas, também tem sido utilizado para adivinhação, educação e ilusionismo. Não há indícios de quem tenha sido o seu criador, mas os registos mais antigos do baralho vêm da literatura chinesa do século X, sendo as suas primeiras versões pintadas, manualmente, tornando-se assim de difícil reprodução.

Introduzido por mercadores árabes na Europa, durante o século XIV, foram-se desenvolvendo diversas versões em cada país, porém o modelo que acabou sendo o mais adotado no mundo foi o britânico, desenvolvido pelos franceses em 1480.

Diz-se e acredita-se que o baralho fora inventado pelo pintor francês Jacquemin Gringonneur, encomendado pelo então Rei da França, Carlos VI de França. Gringonneur desenvolveu as cartas do jogo de forma que representassem a divisão da sociedade francesa através de seus naipes, sendo copas, o clero; espadas, a nobreza; paus, os camponeses e ouros, a burguesia.

Mais tarde, embora não se soubesse por quem, atribuíram-se significados específicos às cartas com figuras, representando personalidades históricas e bíblicas.

- Rei de Ouros — Júlio César, geralmente com um machado que simboliza as legiões romanas;
- Rei de Espadas — o rei israelita Davi;
- Rei de Copas — o rei Carlos Magno;
- Rei de Paus — Alexandre, o Grande;
- Dama de Ouros — Raquel, esposa de Jacó;
- Dama de Espadas — A deusa grega Atena;
- Dama de Copas — Judite, personagem bíblica;
- Dama de Paus — Elizabeth, de Inglaterra;
- Valete de Ouros — Heitor, Príncipe de Troia;
- Valete de Espadas — Napoleão Bonaparte, imperador francês ou Holger Danske, rei dinamarquês;
- Valete de Copas — Dante Alighieri, escritor italiano ou La Hire (Étienne de Vignolles);
- Valete de Paus — Sir Lancelot.

A carta que tem a frente com maior liberdade de criação é o coringa ou *joker*, que representaria os palhaços dos jograis realizados nos castelos medievais.

2ª SETOR: SÍMBOLOS SAGRADOS, AMULETOS E ASTROLOGIA CIGANA

Um povo que se segue pelas estradas, levantando a poeira e os cânticos aos sons de violinos, enchendo o ar de encantamento, de convites ao amor, deixando no ar muitos sonhos e fantasias. Rico em tradições e superstições, o povo cigano foi, desde sempre, uma das comunidades mais voltadas para o misticismo e mais profundamente ligadas à magia e aos encantamentos. À semelhança do Zodíaco Ocidental, também o povo cigano tem um horóscopo próprio, criado pelos seus feiticeiros, e que se destaca por ser fundamentado em símbolos e objetos do cotidiano, os quais representam características importantes para este povo.

Os ciganos estão longe de constituir um povo único e homogêneo e são divididos em várias etnias. São nômadas, divididos em clãs que perambulavam pela Europa. São uma etnia e adotam as religiões dos países onde vivem. Há ciganos católicos, espíritas, umbandistas e evangélicos, contudo, há uma religiosidade intrínseca à vida deles.

Têm como os seus símbolos sagrados, o punhal, o violino, o pandeiro, o leque, o xaile, as medalhas e as fitas coloridas, o coral, o âmbar, o ônix, o abalone, a concha marinha, o hipocampo, a coruja, o cavalo, o cachorro, o galo e o lobo.

O Horóscopo Cigano desvenda os segredos escritos nas estrelas!

A Astrologia Cigana foi criada pelos *Kakus* (feiticeiros) ciganos, em suas caminhadas pelas estradas banhadas de luz do luar e pelas lendas vindas da velha e misteriosa Índia. A magia dos ciganos é extremamente natural, tendo a sua base no poder dos quatro elementos: Fogo, Terra, Ar e Água.

O baralho cigano teve origem na Europa e é um dos oráculos mais populares do mundo. Foi adaptado e divulgado pelo povo cigano, que era fascinado pelo significado místico do mundo do Tarot, de Marselha.

É um sistema de adivinhação que responde às questões universais como o amor ou o dinheiro. Existem inúmeros baralhos adaptados do original que nos proporcionam entendimentos da origem e os fundamentos desse sistema divinatório.

3º SETOR: JOGANDO COM ALEGRIA E FAIR PLAY, HOMENAGEANDO O NOSSO SAUDOSO DJIM

Os jogos não são somente do baralho, da sorte, de magia e adivinhações.

Com justiça, honestidade, responsabilidade e benevolência, vamos jogar com alegria e fair play, no futebol e no dia-a-dia.

Os jogos podem ser utilizados para fins educacionais, para transmitir o sentido de respeito às regras e a mensagem de que numa disputa entre adversários haverá sempre um que perde e outro que ganha. Jogos podem ser de xadrez, damas, dança das cadeiras, voleibol, basquetebol, *puzzle*, andebol, futebol, etc.

E por falar em futebol, não podíamos deixar de lembrar aquele que nos deixou em março de 2023, o nosso saudoso João Adriano Delgado, mais conhecido por Djim Bombeiro, ou simplesmente Djim. Ele foi árbitro de futebol e foi um dos fundadores do Grupo Carnavalesco Flores do Mindelo, fazendo parte da direção e desempenhando a função de responsável dos estaleiros, de confecção de alegorias e adereços. Ele foi um grande ativista do carnaval, dando a sua contribuição durante vários e longos anos em prol do Grupo Flores do Mindelo e do Carnaval de São Vicente.

O jogo significa gracejo, brincadeira, divertimento.

Vamos jogar com alegria e *fair play*.

Obrigado por tudo, Djim!

Olha por nós, lá onde estiveres!

Flores do Mindelo – Carnaval 2024!

Produção e Realização: Grupo Recreativo Flores do Mindelo - Associação

Carnavalesco (Autoria e Desenvolvimento): Nelson Soares Monteiro (Coreia)

Sinopse do Enredo (Pesquisas): Nelson Monteiro