

O Jogo da Vida



MAHA

LILAH

GRÉCIA SANTOS & MARCOS MOREIRA

MAHA LILAH, O GRANDE JOGO DA VIDA O PONTO DE PARTIDA

Autoconhecimento é se conhecer. Parece tão simples, não é? Afinal, eu sou a pessoa com quem mais convivo - estou comigo mesmo o tempo todo. Sendo assim, supostamente já me conheço o suficiente. Porém, isso não é verdade. Existem diversos mecanismos que usamos para nos manter afastados de nós mesmos.

Quando nos conhecemos de verdade?

Quando conseguimos responder a pergunta que vale um milhão: “**Quem sou eu?**”

>> Quando podemos manifestar todas as virtudes e potencialidades que nascem da Essência estou sendo eu mesmo. Eu não sou o meu trabalho, o meu nome, a minha história; isso tudo diz respeito à minha personalidade e não à minha Essência.

A minha verdadeira identidade vai muito além destas coisas e só pode ser revelada **quando meu coração estiver aberto**, ou seja, **quando puder amar de verdade**.

Então, se autoconhecimento é ir ao encontro do coração aberto, isso pressupõe que existe um coração fechado, que é um coração ferido, encoberto por camadas de proteção ou mecanismos de defesa que o impedem de amar.

Por isso, o ponto de partida do(a) jogador(a) é perguntar-se:

- Qual é a camada da vez?
- O que está me impedindo de amar?
- Qual é meu ponto de trabalho nesse momento?

Ter consciência do ponto de trabalho atual facilita e dinamiza o processo terapêutico, pois os vetores da consciência se direcionam para esse ponto e ocorre uma aceleração.

Conhecido como O Grande Jogo Milenar do Autoconhecimento, MAHA LILAH é um jogo de tabuleiro indiano que possui mais de dois mil anos de existência. Foi concebido pelos Rishis - os sábios indianos.

LINGUAGEM DO JOGO

O JOGO DA VIDA é um catalisador do processo terapêutico que tem o poder de fazer com que o indivíduo se localize na jornada, tendo uma visão clara dos aspectos da personalidade que precisam ser transformados.

Isso acontece de forma espontânea e precisa, através de um elemento não muito utilizado no universo terapêutico: a **sincronicidade**.

Este é um fenômeno ainda pouco compreendido, pois envolve a leitura de sinais que se manifestam através de diversos elementos: sonhos, coincidências misteriosas, encontros inusitados, símbolos ou pequenos detalhes da vida que, por distração, deixamos de perceber.

A sincronicidade é a linguagem do Mistério. E o Mistério é o campo de trabalho do JOGO DA VIDA.

Por isso, para trabalhar com este método e se tornar um(a) bom(a) leitor(a) de sinais, é preciso estar suficientemente atento(a), aberto(a) e receptivo(a), podendo confiar nos sinais que o Mistério oferece.

O Jogo exige espírito de aventura, uma atração pelo Mistério e prazer em desvendá-lo.

No mundo ocidental, onde trabalhamos principalmente com o aspecto lógico dos eventos, muitas vezes nos sentimos retraídos e céticos a respeito de caminhos como esse. A mente lógica tende a julgar tudo que não compreende e isso acaba sendo um fator limitante.

Se, em algum momento do seu processo, você se sentir assim, saiba que faz parte do seu Jogo.

Mas lembre-se que você chegou até aqui porque o Mistério o(a) chamou. Ele está tentando falar com você através de sinais. Talvez você precise de um tempo para sintonizar e compreender o que isso quer dizer, ou talvez não venha a compreender, mas possa sentir.

Quando se torna perito(a) nessa linguagem e passa a confiar no Mistério, o trabalho se torna muito mais fácil, pois você se alinha com a Lei do Mínimo Esforço e se move a partir dos elementos que a própria vida oferece.

Sincronicidade é a união de eventos internos e externos de uma maneira que não pode ser explicada por causa e efeito e que seja significativa para o observador. – Carl Jung

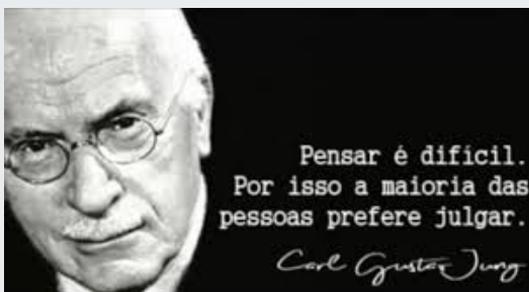


JUNG INTRODUZIU O CONCEITO DE SINCRONICIDADE COMO UMA INTERCONEXÃO SIGNIFICATIVA ENTRE EVENTOS EXTERNOS E ESTADOS INTERNOS DA PSIQUE.

Carl Jung defende que os fenômenos sincronísticos podem ser agrupados em três categorias:

1. Coincidência de um estado psíquico do observador com um acontecimento objetivo externo e simultâneo que corresponde ao estado ou conteúdo psíquico.
2. Coincidência de um estado psíquico com um acontecimento exterior correspondente (mais ou menos simultâneo), que tem lugar fora do campo de percepção do observador, ou seja, espacialmente distante, e só se pode verificar posteriormente.
3. Coincidência de um estado psíquico com um acontecimento futuro, portanto, distante no tempo e ainda não presente, e que só pode ser verificado também posteriormente.

Ademais, Jung acrescenta que nos casos dois e três, os acontecimentos coincidentes ainda não estão presentes no campo de percepção do observador, mas foram antecipados no tempo, na medida em que só podem ser verificados posteriormente. Por este motivo, diz que semelhantes acontecimentos são "sincronísticos", o que não deve ser confundido com "sincrônicos".



SENTIR PARA FACILITAR

Muitas vezes ficamos estagnados em um contexto de vida por não conseguirmos identificar qual é o nosso ponto de trabalho atual, ou seja, em qual casa do Jogo nos encontramos e quais as lições inerentes a ela. Isso ocorre por diversas razões, mas a principal causa dessa paralisia são as nossas defesas internas.

Na verdade, o nosso único e maior inimigo no Jogo, assim como na vida, somos nós mesmos.

Partimos do princípio que o(a) jogador(a) que busca respostas através do Jogo da Vida deseja se conhecer e se transformar, porém, ao iniciar o Jogo, é natural que ele(a) se depare com resistências que o(a) impedem de absorver as lições do momento e avançar.

Por um lado, ele(a) deseja mover-se, e por outro lado prefere não sair do lugar. E é essa contradição que o(a) mantém paralisado(a), pois, mesmo estando insatisfeito(a) em relação a determinado aspecto da sua vida, o lugar atual ainda é uma zona de conforto. Mesmo sendo uma situação difícil, na qual se vê mergulhado(a) no sofrimento, pelo menos é um lugar conhecido, onde ele(a) se sente seguro(a).

Nesse ponto entra a primeira tarefa do(a) facilitador(a): ajudar o(a) jogador(a)/buscador(a) identificar os mecanismos de defesa que o(a) estão impedindo de avançar na sua jornada. Para cumprir essa tarefa, além do conhecimento necessário, o(a) facilitador(a) precisa desenvolver algumas habilidades específicas.

Primeiramente, é preciso ter em mente que romper o limiar do medo para iniciar essa jornada de autoconhecimento, entrando em contato com aquilo que mais tememos e evitamos (sentir as dores dos choques de abandono, rejeição, humilhação e exclusão) requer um tanto de confiança e coragem. Esse é o desafio do(a) jogador(a) e também do(a) facilitador(a) que inicia agora sua experiência com o Jogo.

Portanto, abra o Jogo reconhecendo e honrando essa coragem, demonstrando seu interesse e seu sincero comprometimento em conduzir o(a) jogador(a) até onde ele(a) pode chegar. Assim você estabelece proximidade e começa a fazer uso de uma das principais habilidades do(a) facilitador(a), que é uma joia de cura: a **empatia**. Essa capacidade de entrar em sintonia com o sentimento do outro para poder ajudá-lo é fundamental no processo de desvendar do Mistério que se abre ao iniciar o Jogo.

O JOGO DA VIDA é uma experiência interna que se dá no campo do Mistério, portanto só pode ser compreendida de fato através do coração e vivida na medida em que nos permitimos entrar em contato com nossos sentimentos. Afinal, quais são os nossos maiores monstros, os nossos dragões internos, as maiores armadilhas e desafios que enfrentamos se não os nossos sentimentos negados?

É importante salientar que o método do JOGO DA VIDA não exclui outras abordagens psicoterapêuticas, mas as complementam e aceleram. Muitos terapeutas, psicanalistas, psicólogos, e outros profissionais da área, buscam esse conhecimento para complementar e trazer uma nova perspectiva para seus trabalhos.

METODOLOGIA - PRINCIPAIS FERRAMENTAS

- Maha Lilah, o "Grande Jogo":

Milenar Jogo védico que ainda hoje é utilizado por Rishis (sábios) como oráculo. O tabuleiro do Maha Lilah, com suas 72 casas, é a base que utilizamos para mapear a jornada do(a) buscador(a).

- A Jornada do Herói, de Joseph Campbell:

Assim como Jung, Joseph Campbell observou um padrão comum em todas as histórias, contos e mitos de diversos povos. Conhecido também como Monomito, ele observou esse padrão dividindo em 12 etapas. Trata-se de todas as etapas envolvidas no processo de sair de um estágio de consciência para um estágio de consciência superior.

- 12 Arquétipos:

A partir da análise dos símbolos e mitos presentes em diferentes culturas, estudiosos identificaram os 12 arquétipos da personalidade. Estes são espécies de moldes ou padrões de comportamento que definem formas específicas de ser, são ainda símbolos e imagens culturais que estão registrados no inconsciente coletivo. Os arquétipos se apresentam como uma tendência inata para gerar imagens com intensa carga emocional que expressam a primazia relacional da vida humana. Uma espécie de impressão digital de toda a humanidade que permanece submersa no inconsciente de todos e acaba definindo as características particulares de cada um de nós.

Arquétipo é um conceito desenvolvido em 1919 pelo psiquiatra suíço Carl Gustav Jung. Segundo ele, são "conjuntos de imagens primordiais originadas de uma repetição progressiva de uma mesma experiência durante muitas gerações, armazenadas no inconsciente coletivo".

MAHA LILAH

História do Jogo

O Maha Lilah é um Jogo antigo de autoconhecimento, cuja história remonta a milhares de anos.

Nem o autor nem o momento da criação deste Jogo são conhecidos. Na antiguidade, em muitas culturas do mundo, o nome do autor não era considerado significativo porque ele apenas expressava a vontade do Criador.

O Jogo representa a jornada do(a) jogador(a) ilustrada por virtudes (espadas) e vícios (serpentes). Conhecendo seus estados internos e libertando-se da escravidão das paixões, os(as) jogadores(as) passam de níveis mais baixos de consciência para níveis mais altos a fim de alcançar moksha, a liberação final, através da fusão com a Consciência Cósmica.

Cerca de 50 modelos de tabuleiros de Jogos estão espalhados pelos museus do mundo. A maioria foi encontrada em regiões da Índia, Nepal e Tibete. O Jogo tem, pelo menos, 2.000 anos e aparece como instrumento de autoconhecimento em inúmeras tradições religiosas e escolas filosóficas. Existem versões jainistas, hinduístas, sufistas. Há também evidências da existência de versões budistas.



O tabuleiro contém ESPADAS que representam as principais virtudes ou qualidades da alma e 10 SERPENTES que representam aspectos da sombra interior. O tabuleiro é dividido em 8 níveis ou linhas, com 9 casas cada. São 7 níveis correspondentes aos 7 chakras e o último nível que corresponde ao plano divino.

Quando o(a) jogador(a) para numa casa onde há o punho de uma espada, ele(a) é levado(a) a visitar a casa onde está a ponta da espada. Quando ele(a) para em uma casa onde há a cabeça de uma serpente, ele(a) é chamado(a) a descer até a casa onde está a ponta do rabo dela. Esse movimento representa os altos e baixos inerentes ao processo evolutivo.

Dentre as várias versões do Maha Lilah que se manifestaram no Oriente, nos propomos a trabalhar e honrar a versão resgatada pelo sábio Harish Johari, cientista indiano, especialista nas escrituras do hinduísmo, filósofo, artista, mestre da astrologia védica, numerólogo, escultor, poeta, músico e escritor. Graças ao seu trabalho de restauração de textos perdidos, o Maha Lilah tornou-se um Jogo compreensível e agradável para nós.



SUGESTÃO DE VÍDEOS



[Clique aqui para assistir](#)



[Clique aqui para assistir](#)



[Clique aqui para assistir](#)

Grécia Santos

Pós-graduada em Neurociência e Física da Consciência, Especialista em Orientação Educacional e Pedagógica, Graduada em Pedagogia pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro - UERJ.

Autora dos Livros: *“Eu vibro, Tu vibras, Tudo vibra: Conexão Corpo, Mente, Espírito”*, publicado em 2018 e *“Pedagogosofia: acolher e conduzir crianças com sabedoria - Arte, Ciência, Espiritualidade, Filosofia”*, publicado em 2024.

Pesquisadora e implementadora da Pedagogosofia nas escolas.

Psicoterapeuta Holística e Mestre Reiki Usui

ThetaHealer ® (THInK - ThetaHealing Institute of Knowledge - Basic DNA)

Terapeuta Floral, Fitoterapeuta, Astróloga



Marcos Fernando Moreira

Psicanalista, Professor e Facilitador de Maha Lilah

Desenvolvo atividades como Constelador Sistêmico, trabalhando com os Florais de Bach e Terapeuta em Leitura de Registros Sistêmicos e de Vidas Passadas (LMT - Liberação de Memórias Transgeracionais e Existenciais).

Atuo como Terapeuta há 3 anos e venho me aprofundando e me encantando a cada dia mais pela mente humana e a espiritualidade.

Fui Professor durante 14 anos da rede estadual no Paraná, nas disciplinas de Geografia e Ensino Religioso, onde pude compreender as diferentes nuances da sociedade e sua busca constante e histórica pela espiritualidade.

Após anos de autoconhecimento, compreendi que era hora de me dedicar ao campo terapêutico e, após abdicar de uma carreira como professor concursado, me encontrei verdadeiramente na busca do despertar daqueles que auxilio, com as diferentes técnicas e ferramentas que venho me aperfeiçoando.

