

FuraCâmara

Ontem a noite o município de Campinas foi atingido por um furacão! Muitos lugares da cidade ficaram devastados, mas o local que mais sofreu danos foi a Biblioteca da Câmara Municipal. Sua missão enquanto Jovem Vereador é ajudar os funcionários públicos a reorganizar projetos de leis e decretos que se misturaram durante a passagem do furacão. Boa sorte Jovem Vereador, está uma bagunça lá dentro!

JOGADORES:

Número de jogadores

De 2 a 5 jogadores

Classificação indicativa

Livre para todos os públicos

CONTEÚDO DO JOGO:

90 cartas de Proposições

Todas as cartas contém na parte da frente uma frase sobre o conteúdo do projeto e na parte de trás uma descrição, a data, nº do projeto, ementa e autor

1 tabuleiro

O tabuleiro conta com indicações onde devem ser postos cada item do jogo

7 gavetas de arquivamento

Cada gaveta possui uma marcação de tempo específica

1 gaveta de Não Aprovado

Gaveta especial para projetos que não foram aprovados e que não se posicionam na linha do tempo

7 peças furacão

Peças que representam a passagem do furacão pela Câmara Municipal

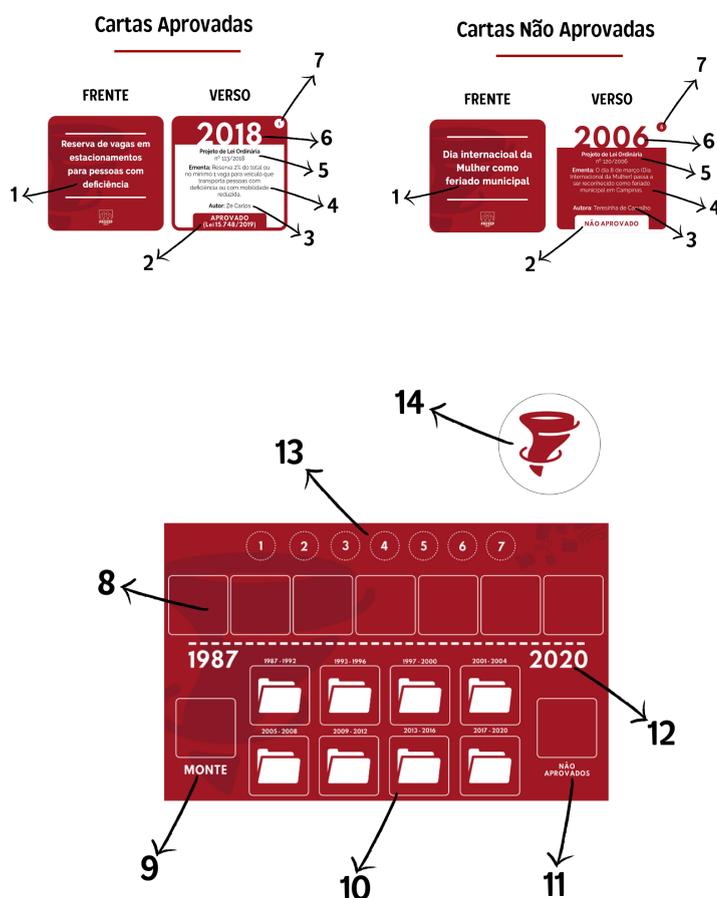
OBJETIVO:

Terminar com as cartas da equipe antes do furacão atingir a 7ª casa

PREPARAÇÃO DO JOGO:

- 1. Abra o tabuleiro*
- 2. Posicionem as gavetas de arquivamento nos lugares marcados do tabuleiro*
- 3. Posicionem a gaveta de Não Aprovado no local marcado no tabuleiro*

4. Separe os 7 furacões do resto das cartas e deixe-os num canto
5. Embaralhem as cartas de Proposições e posicione-as viradas com a parte vermelha para cima para que todos possam ver
 - **Importante!** não vire sua carta antes do tempo! Caso vire, devolva esta carta ao monte de Proposições e pegue uma nova
6. Coloque 7 cartas sobre a mesa
 - **Importante!** As cartas pertencem a todos da equipe
7. Pegue uma carta do monte de Proposições e vire-a no meio da linha do tempo do tabuleiro, essa será o marco referencial de vocês
 - **Importante!** Caso a carta virada seja uma carta Não Aprovada, devolva ela ao monte de Proposições e tire uma nova carta para ser o marco referencial



Legenda

- 1 - Proposição
- 2 - Situação
- 3 - Autores
- 4 - Ementa
- 5 - Tipo de Projeto e seu número/ano em que foi proposto

- 6 - Ano
- 7- Número de Referência da carta
- 8 - Linha do Tempo
- 9 - Monte de Proposições
- 10 - Arquivos
- 11 - Gaveta de Não Aprovados
- 12 - Início e Fim da Linha do Tempo
- 13 - Casas do Furacão
- 14 - Furacão

COMO JOGAR:

1. Nesse jogo todos jogam juntos
2. Uma pessoa escolhe uma das cartas da mesa para colocar na linha do tempo e a lê em voz alta
 - é importante que vocês debatam sobre onde vão posicionar a carta para que todos cheguem a um acordo
 - se vocês decidirem que a carta foi aprovada escolham um espaço na linha do tempo para posicioná-la
 - se vocês decidirem que a carta não foi aprovada coloquem ela na Gaveta de Não Aprovados
3. Após encaixarem a carta na linha do tempo ou no monte de não aprovados e todos concordarem com o local em que a carta foi posicionada virem para conferir se acertaram ou erraram
 - em caso de acerto: continuem jogando até que acabem todas as cartas da mesa
4. Em caso de erro: pegue uma peça Furacão e coloque a peça sobre a casa que indica o seu erro
 - 1° erro = casa 1
 - 2° erro = casa 2
 - 3° erro = casa 3
 - 4° erro = casa 4
 - 5° erro = casa 5
 - 6° erro = casa 6
 - 7° erro = casa 7
 - Se o furacão atingir a 7ª casa antes de vocês terminarem as cartas da mesa, vocês perdem o jogo
 - Importante! A cada erro a equipe deve comprar um nova carta no monte de Proposições
5. Quando a linha do tempo estiver cheia e não couber mais cartas chegou a hora de arquivar os projetos

- *Coloque as cartas que estão na linha do tempo em sua devida Gaveta de Arquivamento marcadas por datas*
 - *A última carta posta na linha do tempo permanece no tabuleiro e será o novo marco referencial das próximas rodadas, até que a linha do tempo se encha novamente*
6. *Se vocês terminarem com as cartas da mesa antes do furacão atingir a 7ª casa, vocês ganham!*
-

PERGUNTAS DE CONCLUSÃO:

1. O que você sentiu durante o jogo?
2. Como os projetos de lei se relacionam com o seu dia a dia? Você percebe o impacto dos projetos de lei na sua rotina? E no município?
3. O que você reparou sobre o perfil dos autores/autoras dos projetos de lei?
4. Qual projeto de lei chamou mais sua atenção?
5. Vocês conheciam as leis que estavam no jogo?
6. Você acha que os projetos de lei aprovados estão sendo bem executados?
7. Quais critérios você acha que um vereador usa para aprovar ou reprovar um projeto?
8. Como os projetos de lei solucionam problemas do dia a dia?
9. Existe algum projeto de lei que você não encontrou aqui e você acha válido estar no jogo?
10. Existe alguma ideia que você queria que fosse um projeto de lei?