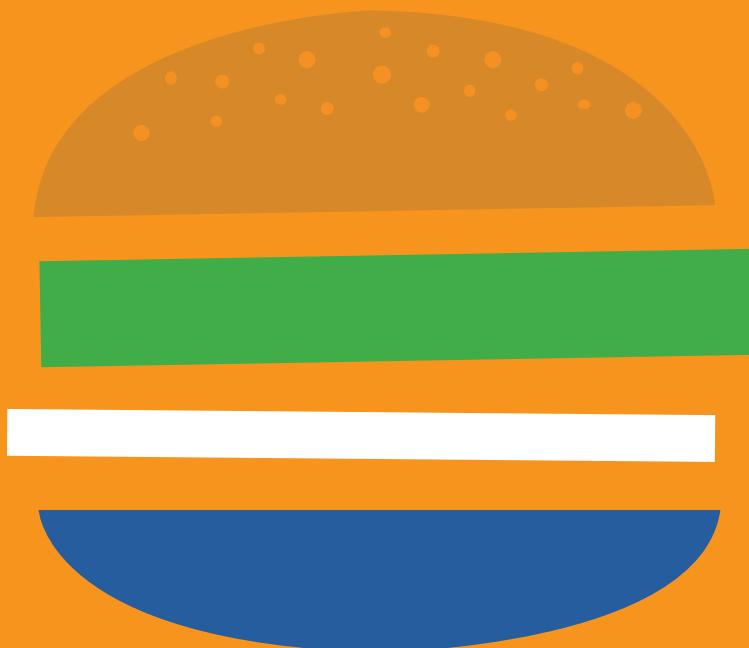
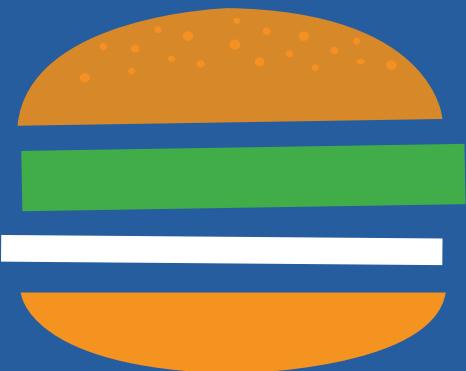


FAST FOOD DA POLÍTICA

O manual dos jogos





SUMÁRIO

1 A QUE VIEMOS NESSE UNIVERSO?	4
2 COMO NASCEU O FFDP?	6
3 E O QUE EU GANHO?	8
4 QUEM PODE JOGAR?	10
5 O QUE PRECISO PARA JOGAR?	12
6 OS JOGOS	14
7 JOGAR POLÍTICA	40
8 CONTATO	42

A QUE VIEMOS NESSE UNIVERSO?

[Política é coceira pra vida inteira.]

Fenômeno de (in)sucesso que ora leva a tag de “coisa chata”, ora carrega a aura de enigma indecifrável. A política, com seus incontáveis dramas e poéticas próprias - onde crise, polêmica e poder se empurram camuflando e confundindo a noção das bases que regem a vida pública com suas regras e comportamentos secretos -, pode ter outra cara. O Fast Food da Política propõe uma abertura de código do sistema político brasileiro e suas inúmeras criptografias, por meio da gamificação. Acreditamos que, se a política puder ser divertida, o contato com essa coisinha marrenta poderá, sem querer, mover o mundo.

O FAST FOOD DA POLÍTICA PROPÕEM UMA ABERTURA DE CÓDIGO DO SISTEMA POLÍTICO BRASILEIRO

2

COMO NASCEU O FAST FOOD DA POLÍTICA?

O projeto foi criado no Ônibus Hacker em agosto de 2015, quando em uma mistura de faniquitos e incertezas realizamos oficinas de política pelas cidades em que passamos, simulando processos políticos e questionando-os, de forma que os participantes pudessem hackeá-los. Até que chegou a vez de Brasília e, no mesmo dia da nossa chegada aconteceria uma manifestação na Esplanada, pensamos: dá pra discutir pacificamente sistemas, em plena manifestação? Em dois dias montamos uma intervenção via mutirão 48 horas, o tempo de alcance era curto, a quantidade de pessoas pressuposta, enorme. É possível digerir política na mesma velocidade que se come um hambúrguer? Adaptamos jogos antigos e desenvolvemos novos, com a duração de 5 a 15 minutos - sem se demorar, as pessoas poderiam rir, passar vergonha, refletir e aprender uma regrinha do sistema político brasileiro apenas passando por uma barraca com formato itinerante, consumindo esses jogos feitos basicamente de cola, tesoura e papel. Nascia ali o Fast Food da Política.



Brasília, 16 de Agosto de 2015,
o dia que viemos ao mundo.

3

E O QUE EU GANHO?

Provocações, vergonha e riso solto. Os jogos, por serem presenciais, têm a constância do truco, eles cutucam de um jeito que uma plataforma online provavelmente não conseguiria, geram surpresa, reflexões e poderosas pulgas atrás da orelha. Ora nos damos conta de que não sabemos as mecânicas principais que regem o nosso país, ora percebemos que muito do que reclamamos, defendemos e nos indignamos é, na prática, um território às escuras, do qual compreendemos muito pouco.



4

QUEM PODE JOGAR?

Você, eu e todo mundo. Entusiastas ou odiadores da política, venham.

Queremos vocês.

Os jogos brincam com conhecimentos e referências políticas, mas não pressupõem certo e errado, esquerda ou direita, centro ou diagonal. Partido ou não partido. A discussão invariavelmente é coletiva e distribuída, ninguém tem mais vantagem. Quem sabe mais ou não, aprende, desaprende, e ensina do mesmo jeito.



5

O QUE VOCÊ PRECISA PARA JOGAR?

Começar. Os jogos são abertos e podem ser adaptados a todo momento, e podem ser reproduzidos com materiais simples.



6

OS JOGOS

Facas gráficas estão disponibilizadas em pdf para download. (www.fastfooddapolitica.org.br)

Mas aqui é colocado também um “plano B” no melhor estilo “faça você mesmo”. Replicáveis, reproduzíveis e com o mínimo de material possível, os jogos são abertos e podem ser adaptados por qualquer um. Convidamos vocês a montar esses e construir novos.



6.1

MONTE O SEU GOVERNO

Desafia os jogadores a aprenderem quem ocupa os principais cargos da sua cidade. Simula o atual governo com as personalidades políticas e seus cargos representativos: Prefeito, Vice, presidente da Câmara Municipal, e as principais Secretarias Municipais.

COMO SE JOGA?

Coloque cada personalidade política (cartas) no seu cargo correspondente no tabuleiro. Quem completar antes, ganha o jogo.

POR QUE O MONTE SEU GOVERNO?

Quando condenamos a política, muitas vezes olhamos para longe antes de olhar ao nosso redor. Este jogo nos ajuda a conhecer personagens importantes da política na nossa cidade ou região de uma forma lúdica.

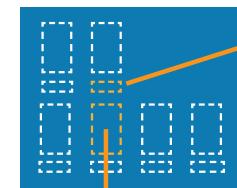
PASSO A PASSO:

Componentes: cartas e tabuleiro.

Materiais: papel, de preferência uma folha grande e minimamente grossa. Como cartolina, couchê ou papelão.

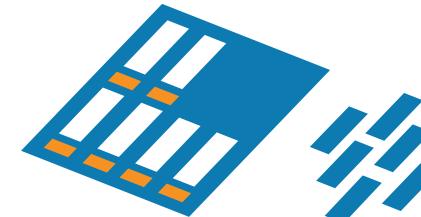
1 O Tabuleiro:

No papelão, demarque as áreas onde ficarão o nome dos cargos e seus titulares:



Área para o nome do cargo
(ex.: Prefeito, Secretaria da Cultura, Presidência da Câmara, etc...)

Área para o titular do cargo



2

Corte a demarcação somente nas áreas onde os políticos (titulares do cargo) ficarão, e guarde-os. Defina nas faixas amarelas os cargos.

3 As Cartas:

Guarde os pedaços destacados. Eles serão as nossas cartas. Identifique cada pedaço com o nome de uma personalidade política que corresponda aos cargos que você definiu no tabuleiro. (Vale imprimir uma pequena foto com o nome)

Exemplos:



- nome

ou



- foto do político
- nome do político

6.2

JOGO DAS TRÊS ESFERAS

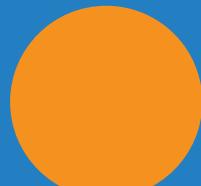
Ensina de quem devemos cobrar as melhorias e mudanças que queremos. Discute as responsabilidades políticas nas diferentes esferas da união, estado e município.

COMO SE JOGA?

O objetivo é acertar a bolinha na cesta certa. Cada cesta representa uma instância (federal, estadual, municipal) e cada bolinha uma questão pública (ensino infantil, metrôs, aeroportos, etc...).

POR QUE O JOGO DAS TRÊS ESFERAS?

Além de ser um dos jogos mais divertidos, principalmente para crianças, desperta na cabeça do jogador questões importantes sobre responsabilidades políticas.



PASSO A PASSO:

Componentes: bolinhas e cestas/baldes.

Materiais: papel, tesoura, cola, bolinhas, baldes e fita adesiva.

1

Cestas: Corte uma folha de papel em três e nomeie cada uma com uma estância (Federal, Estadual, Municipal). Cole um papel em cada balde representando os três níveis.



2

As Bolinhas:

Para que cada bolinha represente uma questão pública, corte um papel em doze pedaços, escreva em cada um deles uma questão pública e, em seguida, cole um para cada.



Sugestões de Questões PÚBLICAS

(Federal: Controle de Fronteiras, Aeroportos, Ensino Superior, Concessão de Mídia, SUS. Estadual: Metrô, Polícia Militar, Ensino Médio, Distribuição de Gás. Municipal: Guarda Civil Metropolitana, Calçadas, Ensino Infantil, Coleta de lixo)

6.3

CARA A CARA DO STF

Você seleciona um ministro secreto. O seu adversário precisa adivinhar qual, e você o dele. Quem adivinhar primeiro ganha.

COMO SE JOGA?

Através de perguntas, de resposta sim ou não, os jogadores vão eliminando as opções até chegar no ministro escolhido pelo adversário.

POR QUE O CARA A CARA?

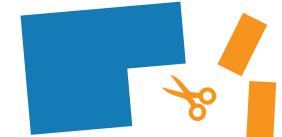
O cara a cara traz informações sobre os ministros, suas indicações presidenciais, comissões e votações polêmicas. De maneira divertida, acabamos gravando os personagens do principal órgão judiciário do país.

PASSO A PASSO:

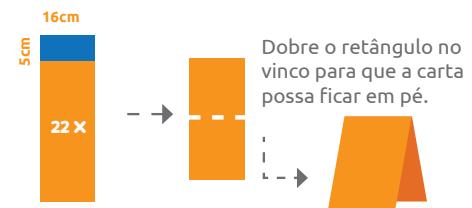
Componentes: papel, canetas, impressora e internet.

Dados: Antes de fazermos as cartas, pegamos os dados dos ministros. Site oficial do STF: www.stf.jus.br.

- 1** **Cartas:** Demarque a folha de papel cartão com 22 retângulos de aproximadamente 5x16 cm e corte-os.



- 2** Corte todos esses retângulos e faça um vinco no meio do lado maior de cada um deles.



- 3** O jogo é baseado em perguntas sobre os personagens. Então, cortadas as cartas, precisamos preenchê-las com alguns dados sobre os ministros. Lembrando que: são 2 times, então, 11 ministros diferentes e 2 cartas pra cada um deles. (Uma para cada time, sinalize as cartas com cores diferentes para cada time).

Composição da carta:

- Nome do Ministro ou da Ministra;
- Indicação presidencial;
- Tempo de casa;
- Se faz parte ou não de alguma comissão;
- Se foi a Favor ou Contra a ADI 4560 que determina o fim do financiamento privado de campanhas eleitorais.

Dica: Para ficar mais legal você pode acrescentar as fotos dos ministros e outras votações polêmicas

Exemplo de aplicação:

NOME	Indicação presidencial
	Comissão: ADI 4560: A Favor Tempo na casa

NOME	Indicação presidencial
	Comissão: ADI 4560: A Favor Tempo na casa

6.4

FORCA DA POLÍTICA

INSS, IPVA, ANTT, MINC, PRB, PTB, e a confusão de siglas políticas, o jogador é desafiado a conhecer o significado dessas siglas de impostos, órgãos e partidos, antes que o bonequinho seja enforcado.

COMO SE JOGA?

Um jogador tem o gabarito e pergunta ao outro qual tema ele deseja; Impostos, Órgãos ou Partidos. O(s) outro(s) tenta(m) descobrir qual é a palavra. A cada erro é acrescentada uma parte do boneco. Ganha quem acertar a palavra antes do boneco ser enforcado.

POR QUE A FORÇA DA POLÍTICA?

O que você paga? Para quem você paga? Quem controla isso? O mundo da política é cheio de siglas e através deste jogo qualquer um pode conhecê-las.

PASSO A PASSO:

Componentes: Gabarito. Caneta e folhas de papel ou lousa e giz.

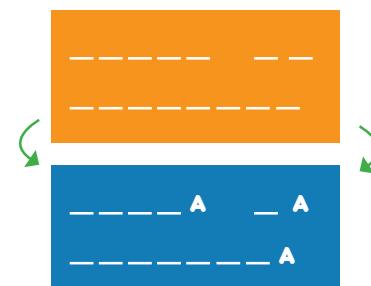
1 **Gabarito:** Os dados estão online nos sites - www.portaltributario.com.br (Impostos), www.tse.jus.br (Partidos) e www.acessoainformacao.gov.br (Órgãos públicos). Você pode agrupar todas as palavras e siglas em uma folha, e seu gabarito estará pronto.

2 O jogador 1 fica com o gabarito e faz as perguntas. O jogador 2 escolhe o tema (entre Impostos, Partidos ou Órgãos) e o jogador 1 sorteia uma sigla dentro do tema escolhido.

3 Escolhida a sigla, o jogador 1 escreve na folha a quantidade de caracteres que a sigla contém para o jogador 2 adivinhar. O jogador 2 (ou os jogadores) tentará acertar a palavra chutando letras. Cada erro, o jogador 1 acrescentará uma parte do boneco.

CERTO?

Exemplo: sigla FDP,
Força da Política



ERRADO?



6.5

QUIZ DA POLÍTICA

Jogo de perguntas e respostas voltadas às questões políticas do nosso país. Adaptável aos níveis federal, estaduais e municipais, podendo assim ser jogado em todos os 5.561 municípios do Brasil.

COMO SE JOGA?

Um mediador e dois competidores ou equipes de dois ou mais jogadores. Os jogadores, posicionados com as mãos acima do ombro, aguardam o mediador ler uma pergunta. Quem apertar a sineta ou botão primeiro responde. Ganha quem somar mais acertos. (Pode ser feito com uma palma, na falta desses dois).

POR QUE O QUIZ DA POLÍTICA?

O quiz da política é um excelente informativo político, desafia os jogadores sobre o orçamento da cidade, a verba destinada para saúde, quantas escolas tem, e quais são as regiões mais populosas por exemplo. O quiz nos ajuda a saber mais sobre a nossa cidade/ região de um jeito divertido.

PASSO A PASSO:

Componentes: Sineta ou botão, perguntas e gabarito.

Nossa versão disponível é a do município de São Paulo. A ideia é que você faça sua própria versão do Quiz da Política. Usando os dados necessários para o gabarito e elabore suas perguntas.

Dados: Acesse o portal de transparência do seu município, estado, ou do governo federal. Conforme o recorte que desejar.

1

Elabore as perguntas e para cada pergunta adicione opções (A B C D). Dica: brinque com as casas decimais dos números.



Sugestões de perguntas:

Qual é o orçamento da cidade? Quanto é gasto com cultura na cidade? Quanto é gasto com educação? Quanto é gasto com saúde na cidade? Quantos vereadores a cidade tem? etc.

2

Após montar as perguntas, reuna todas as alternativas corretas das perguntas e monte o gabarito.



3

Prontas as perguntas e o gabarito, já podemos começar a jogar. O mediador fará a pergunta para os times e aquele que apertar a sineta primeiro responde. O time que somar o maior número de pontos ganha.

6.6

DEBATE

Entre reformas política, tributária, agrária, aborto, independência do Banco Central, legalização de armas ou drogas e outras polêmicas, o jogo simula um debate entre diversos candidatos que se aliam para conseguir votos, ou acabam virando melhores inimigos.

COMO SE JOGA?

Um dos jogadores é o mediador, outros dois são candidatos e o restante dos participantes representam o “povo”. O mediador sorteia um tema e delimita um tempo para os jogadores debaterem. Após o debate, os outros participantes dão seus votos e trocam-se as funções de forma que todos possam debater, mediar e votar. Ganhá o jogo quem tiver mais votos ao final de duas rodadas.

POR QUE O DEBATE?

Todos têm a oportunidade de expor democraticamente suas ideias, assim como apoiar ou não o discurso de outro jogador. O jogo é um exercício pleno da democracia.

PASSO A PASSO:

Componentes: Cartas e medidor de tempo.

- 1** Defina os temas que serão usados no jogo.

Escreva um tema por carta.

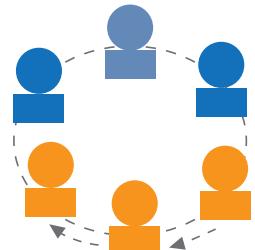


- 2** Para realizar os debates, precisaremos de algo para marcar o tempo: cronômetro, ampulheta, relógio ou um celular.



- 3** Para começar: O mediador da rodada sorteia um tema e organiza um debate entre os candidatos da rodada. (Um minuto para cada candidato se manifestar e meio minuto de réplica para aquele que falou primeiro). Depois disso o povo vota.

- 4** Trocar os candidatos, o mediador e o povo. Cada jogador ocupa o lugar do jogador à sua esquerda. E assume o personagem que cada qual representava. Quando todos retomam o local inicial, o jogo acaba é hora da contagem dos votos, aquele com o maior número de votos ganha a eleição!



6.7

TWISTER

O jogo brinca com as personalidades políticas célebres e seus partidos.

COMO SE JOGA?

Emaranham-se. É hora de twister. Um participante se encarrega de girar a roleta, que conforme o ponteiro aponta a cabecinha política da vez, os jogadores devem posicionar-se dentro do tapete, um de cada vez. Colocando mão ou pé, direito ou esquerdo, no político certo. Conforme o faz, o jogador deve dizer qual partido ele faz parte. Se ele cair ou errar o partido, é eliminado. O último a resistir, ganha.

POR QUE O QUIZ DA POLÍTICA?

O Twister da política provoca os participantes a saber mais sobre políticos que estão muito presentes na mídia.

PASSO A PASSO:

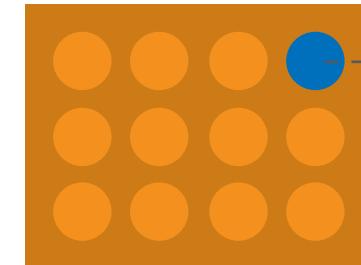
Componentes: Tapete e roleta.

Aqui a ideia é que você pegue um jogo de twister velho e hacheie. Ou pegue uma lona/tecido grosso e adapte.

1

Tapete: Nos espaços onde estão dispostos os círculos, cole a foto dos políticos.

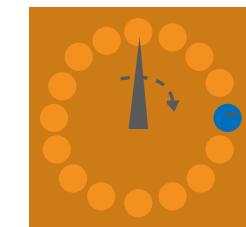
Tamanho: Em geral um twister tem a um tapete de dimensão 2x2 metros.



2

Roleta: Nos espaços das bolinhas da roleta cole novamente a foto dos políticos, em versão mini. E adicione o ponteiro no centro dela.

Tamanho: A sugestão é que ela caiba em sua mãos, sendo algo como 25 x 25 cm.



3

Gabarito: Após organizar a roleta, coloque no verso o gabarito, com cada político e seu partido correspondente. Assim o mediador que gira a roleta e faz as perguntas, pode consultar caso esqueça a resposta de alguma das perguntas.

6.8

EU DECRETO

O jogo convida os participantes a assumir o papel do executivo e emitir decretos que entrariam em vigor.

COMO SE JOGA?

São espalhadas folhas pelas paredes/ruas, e em cada uma delas está escrito o começo da frase “Eu decreto que...” aos passantes são oferecidas canetas, e eles completam com as respectivas medidas para sua cidade, estado ou país.

POR QUE O EU DECRETO?

A ideia é instigar o imaginário político e propor um exercício que poucas vezes fazemos: se fossemos nós, assumindo o papel de governar, o que nós decretaríamos?



PASSO A PASSO:

Materiais: Papel, caneta, tesoura e fita adesiva.

-
- 1** Pegue algumas folhas sulfites e corte em 4 pedaços. Depois escreva “eu decreto que...” em cada uma delas.



-
- 2** Cole as folhas em um muro visível, calçada, ou no suporte que desejar. No nosso caso, usamos o Ônibus Hacker parado no Vale do Anhangabaú.



-
- 3** Agora é hora de convidar os moradores/pedestres para interagir. No final, você terá um mural gigante de decretos, sonhos e proposições para a sua cidade. Isso pode ser uma memória com fins de documentação ou mesmo de pesquisa para um segundo passo.



DEBATE

TRÊS ESFERAS





MONTE SEU GOVERNO

CARA A CARA DO STF





FORCA DA POLÍTICA



TWISTER





QUIZ DA POLÍTICA



EU DECRETO





7

JOGAR POLÍTICA

De agosto de 2015 para cá, aplicamos jogos em comunidades, escolas, espaços públicos e eventos culturais, com mais de mil pessoas todas idades, orientações e atuações políticas.

Testemunhamos manifestantes pró-impeachment reconhecendo que não entendiam bem o processo sucessório. Nos solidarizamos com cidadãos convictos que, na hora do debate, gaguejaram e não conseguiram defender bem suas ideias. Nos emocionamos com garotos de rua, com seus saquinhos de cola à mão, “desenhando” um decreto de lei: árvores frutíferas para “seu quintal”, o Vale do Anhangabaú. Torcemos com os pequenos que vinham jogar com seus pais e arrasavam. E ficamos orgulhosos em disputar a atenção de jovens em festas e pistas de dança com nossos jogos.

Nossa alegria é ver que os jogos atraem, divertem e geram reflexões não só naqueles que reconhecem a importância da política e estão tentando transformá-la, mas especialmente naqueles para os quais a política é quase um palavrão.

Por isso deixamos o convite não apenas para você jogar, mas para que leve os jogos para amigos, familiares e desconhecidos. E, se num lampejo de entusiasmo, pintar uma ideia para um jogo, FAÇA! Vá atrás, pesquise os dados, fale com a gente, chame o Chapolin, mas manda ver. E depois conta pra gente. Bom divertimento.

8

CONTATO

LabHacker

lab@labhacker.org.br

labhacker.org.br

11 4323 6919

São Paulo - SP

