



## PLATAFORMAS

1. SITE
2. APP: IOS / ANDROID



## MECÂNICA

1. PONTUAÇÃO POR RECOLHIMENTO DE ITENS: QUANTIDADE, VOLUME  
UNIDADE (PNEU = 20, ELETRONICO = 50)  
1. PONTOS: KG (PAPEL = 10, METAL = 10, PLARTICO = 20, VIDRO = 10)
2. PERTICIPAÇÃO EM ECENTOS ESPECIAIS (PONTOS POR NUMERO DE PARTICIPANTES DA EQUIPE, MEDALHAS)



## DINAMICA

1. CONSCIENTIZAÇÃO E MOBILIZAÇÃO DA POPULAÇÃO PARA IMPORTÂNCIA DA LIMPEZA URBANA
2. CRIANDO EQUIPES PARA RECOLHIMENTO DE RECICLAVEIS
3. OS MATERIAIS RECOLHIDOS SERÃO PONTUADOS PARA A EQUIPE
4. SERIA CRIADO UM RANKING DAS EQUIPES
5. SERIA CRIADO UM RANKING INDIVIDUAL



## ESTÉTICA

1. INTEGRAÇÃO
2. TRABALHO EM EQUIPE
3. BEM ESTAR SOCIAL / COMUNITÁRIO
- 4.
- 5.
- 6.



## JOGADORES

1. SOCIEDADE: BAIRRO, IGREJA, ESCOLA, COMUNIDADE



## COMPONENTES

1. PONTOS DA EQUIPE
2. QUADRO DE MEDALHAS



## COMPORTAMENTOS

1. CONSCIENTIZAÇÃO
2. RESPONSABILIDADE
3. SENSO DE COLETIVIDADE
4. PARTE DA DA COMUNIDADE
- 5.



## CUSTOS

1. MANUTENÇÃO DO SITE
2. CRIAÇÃO DO APP
3. DIVULGAÇÃO



## RECEITAS

1. BENEFICIO SOCIAL: LIMPEZA URBANA;
2. RECOLHIMENTO DE MATERIAIS RECICLAVEIS
3. RETORNO FINANCEIRO PARA EQUIPE COM A VENDA DOS MATERIAIS RECOLHIDOS
4. PATROCINIO DE EMPRESAS