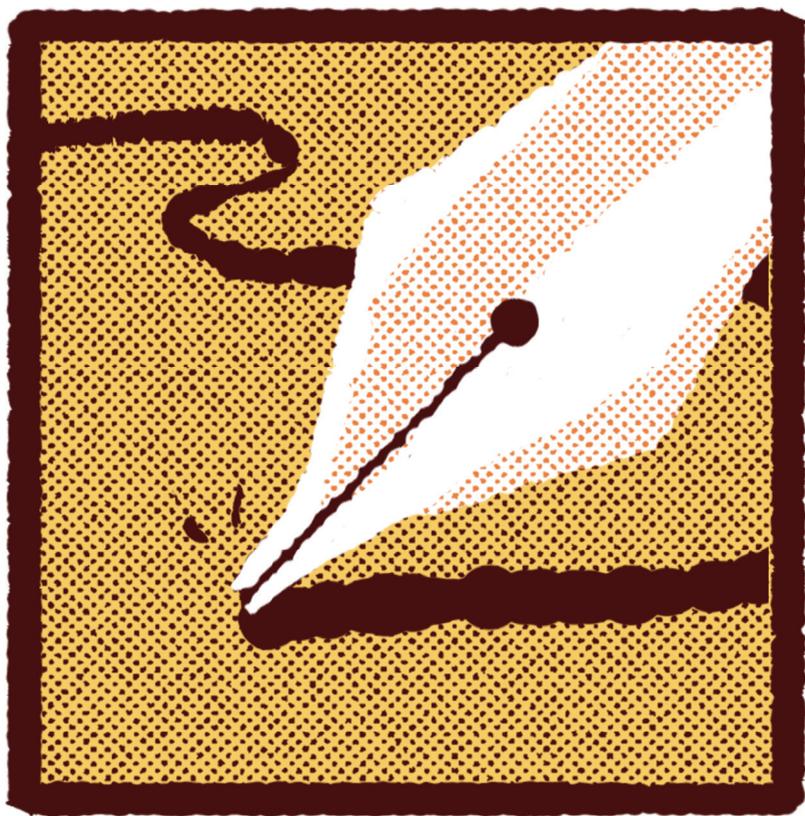




2

JOGO DO LEGISLATIVO



CIDADE DE ELEFANTES



Você é uma deputada do

PT



Você é uma deputada do

PT



Você é uma deputada do

PT



Você é uma deputada do

PMDB



Você é uma deputada do

PMDB



Você é uma deputada do

PMDB



Você é uma deputada do

PMDB



Você é uma deputada do

PMDB



Você é uma deputada do

PSDB



Você é uma deputada do

PSDB



Você é uma deputada do

PSDB



Você é uma deputada do

PSC



Você é uma deputada do

PSC



Você é uma deputada do

PSOL



Você é uma deputada do

PSOL



Você é uma deputada do

DEM



Você é uma deputada do

REDE



Você é uma deputada do

PMB



PARTIDO: _____

LEI N° _____

ARTIGO: _____ **INCISO:** _____

ALTERAÇÃO _____

APROVADO

REPROVADO



PHOTO CREDIT: GAF.ARQ VIA VISUALHUNT / CC BY-SA



PHOTO CREDIT: EDITORIALJ VIA VISUALHUNT.COM / CC BY-ND



PHOTO CREDIT: GAF.ARQ VIA VISUALHUNT / CC BY-SA

CJREC



**Comissão de Justiça, Redação,
Ética e Cidadania**



É responsável por opinar sobre o aspecto constitucional, legal e regimental das propostas. Também deve dar encaminhamento às sugestões feitas por entidades civis, como sindicatos, órgãos de classe e organizações não governamentais (ONGs).

CDHAS



**Comissão de Direitos Humanos
e Assistência Social**

É responsável por receber, avaliar e proceder a investigação de denúncias relativas às ameaças ou violações de direitos humanos; pesquisar e estudar a situação da cidadania e dos direitos humanos e promover o acompanhamento e o desenvolvimento das políticas públicas na área de assistência social.



CECDL



**Comissão de Educação,
Cultura, Desportos e Lazer**



É responsável por opinar sobre o sistema de ensino, os serviços, os equipamentos e os programas culturais, educacionais, desportivos, recreativos e de lazer voltados à população.

CAECIT



**Comissão de Atividade
Econômica, Comércio, Indústria
e Turismo**

É responsável por tratar de assuntos ligados a relações econômicas, política e atividade industrial, comércio exterior, programas de monetário, comércio exterior, programas de privatização, proteção e benefícios a empresas. Também trata de política e sistema de turismo, além da exploração de atividades e serviços turísticos.



CPUH

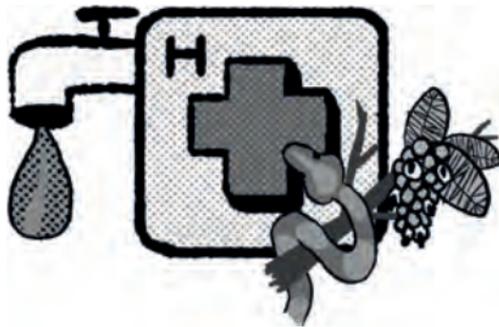


Comissão de Política Urbana e Habitação

É responsável por opinar sobre matérias com impacto urbanístico, como planos gerais e parcelas de urbanização ou reurbanização, zoneamento, uso e ocupação do solo, obras e serviços públicos; promover estudos das áreas disponíveis ao atendimento da demanda de habitação; opinar sobre a regulamentação de programas habitacionais e propor a desapropriação de área para fins sociais, bem como a aquisição de lotes.



CSSBMA



**Comissão de Saúde,
Saneamento Básico
e Meio Ambiente**

É responsável por opinar sobre o Sistema Único de Saúde; promover o desenvolvimento sustentável e o aperfeiçoamento de políticas públicas voltadas ao meio ambiente e fiscalizar a promoção do abastecimento de água potável, do esgotamento sanitário, alda limpeza urbana, do manejo de resíduos sólidos além da drenagem e do manejo das águas pluviais.



CSPP

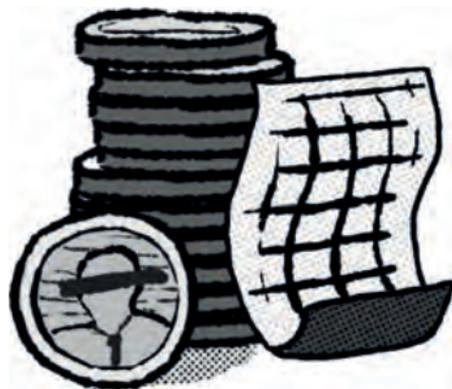


**Comissão de Segurança e
Patrimônio Público**



É responsável por promover estudos e reuniões com especialistas na área de violência, sobre a criminalidade e a segurança pública, propondo medidas necessárias à melhoria da prevenção e da proteção da população.

CFOGP



**Comissão de Finanças,
Orçamento e Gestão Pública**

Responsável por examinar e emitir parecer sobre projetos de lei relativos à matéria orçamentária e tributária, como planos de orçamento e contas apresentadas pelo governo.



CÂMARA MUNICIPAL



LEI

Nº 1910 , DE 01 DE SETEMBRO DE 2010.

EMENTA: DISPÕE SOBRE A CONCESSÃO DE PASSAGEM GRATUITA NO TRANSPORTE COLETIVO URBANO E RURAL NO MUNICÍPIO E DÁ OUTRAS PROVIDÊNCIAS.

NO USO DAS ATRIBUIÇÕES QUE NOS CONFERE O REGIMENTO INTERNO DESTA CASA, ESTAMOS SUBMETENDO À APRECIÇÃO DO PLENÁRIO O SEGUINTE PROJETO DE LEI.

ARTIGOS: Art. 1º - Fica instituída a passagem gratuita às mulheres gestantes, a partir da décima sexta semana de gravidez, portadores de necessidades especiais, cidadãos comprovadamente desempregados e estudantes com bom desempenho escolar, no transporte coletivo urbano e rural no município.

Art. 2º - Para fazer jus ao benefício concedido pela presente Lei, a mulher gestante ou portadores de necessidades especiais deverão comparecer à prefeitura municipal, munidos de atestado médico emitido por profissional da Rede pública de Saúde.

Parágrafo único - Fica a critério do município, através da secretaria competente, deferir no próprio atestado médico ou mediante emissão de documento próprio a concessão do benefício de que trata esta Lei.

Art. 3º - A presente Lei será regulamentada, no que couber, por Decreto do Chefe do Executivo, no prazo de 30 (trinta) dias a contar da data de sua publicação.

Art. 4º - Esta Lei entrará em vigor na data de sua publicação, revogando-se as disposições em contrário.

SALA DAS SESSÕES DA CÂMARA MUNICIPAL.



CÂMARA MUNICIPAL



LEI

Nº 1908 , DE 11 DE OUTUBRO DE 2013.

EMENTA: DISPÕE SOBRE A CONSTRUÇÃO E MANUTENÇÃO DE CALÇADAS E CRIA O DISQUE-CALÇADAS;

ARTIGOS: Art. 1º Os responsáveis por imóveis, edificados ou não, que estejam em frente a vias ou logradouros públicos dotados de guias e sarjetas, são obrigados a executar, manter e conservar as respectivas calçadas na extensão correspondente a seu imóvel, na conformidade da normatização específica expedida pelo Executivo.

Art. 2º A instalação de mobiliário urbano nas calçadas, tais como telefones públicos, caixas de correio e lixeiras, não poderá bloquear, obstruir ou dificultar o acesso de veículos, o livre acesso e circulação de pedestres, em especial das pessoas com deficiência, ou a visibilidade dos pedestres e motoristas, na confluência das vias, observada a normatização específica expedida pelo Executivo, sob pena de aplicação da multa prevista no anexo I.

Parágrafo único. Qualquer que seja a largura da calçada deverá ser respeitada a faixa livre mínima de 1,20m (um metro e vinte centímetros), destinada exclusivamente à livre circulação de pedestres.

Art. 3º No caso de calçada em mau estado de manutenção e conservação em decorrência da existência de árvores ou quaisquer plantas, o responsável ficará dispensado do cumprimento da obrigação prevista no "caput" do art. 1º desta lei até que o corte ou a supressão seja providenciado pela Administração Municipal, nos termos da legislação vigente.

§ 1º A partir do corte ou supressão, o responsável terá o prazo de 30 (trinta) dias para providenciar a regularização do passeio público.

Art. 4º Consideram-se responsáveis pelas obras e serviços previstos nos arts. 1º a 3º desta lei:

I - o proprietário, o titular do domínio útil ou da sua propriedade, o condomínio ou o possuidor do imóvel;

II - a união, o estado, o município e os órgãos e entidades da respectiva Administração Indireta, quando o terreno for de seu domínio, posse, guarda ou administração.

Art. 5º O descumprimento das disposições desta lei acarretará em multa e de intimação para regularizar a limpeza ou a reforma da calçada, conforme o caso, no prazo improrrogável de 30 (trinta) dias.



ARTIGOS: Art. 6º Os autos de multa e de intimação serão dirigidos ao responsável ou seu representante legal, assim considerados o mandatário, o administrador ou o gerente, pessoalmente ou por via postal com aviso de recebimento, no endereço constante do Cadastro Imobiliário Fiscal, nos termos da Lei nº 10.208, de 5 de dezembro de 1986.
§ 1º Presumir-se-á o recebimento dos autos de multa e de intimação quando encaminhados ao endereço constante do Cadastro Imobiliário Fiscal.

Art. 7º O responsável fica obrigado a comunicar, diretamente à Prefeitura do Município de São Paulo, que as irregularidades constatadas foram sanadas, até o termo final do prazo para atendimento da intimação.

Parágrafo único. A comunicação poderá ser feita na Prefeitura, na Internet ou por outro meio eletrônico disponibilizado pelo Executivo, mediante regulamentação.

Art. 8º Na hipótese do não atendimento da intimação nos prazos estabelecidos no art. 11 desta lei, nova multa será aplicada por irregularidade constatada.

Parágrafo único. A multa prevista no "caput" deste artigo será renovada a cada 30 (trinta) dias até que haja a comunicação do saneamento da irregularidade ou a constatação da regularização pela Administração Municipal.

Art. 9º Os valores das multas previstas no art. 5º, desta lei serão os constantes do Anexo Único integrante desta lei.

Art. 10 O Executivo criará um Disque-Calçadas, disponibilizando o respectivo número de telefone para atendimento das reclamações e prestação de informações.

Parágrafo único. Para a finalidade prevista no "caput" deste artigo, poderá também ser disponibilizado atendimento eletrônico.

Anexo - 1

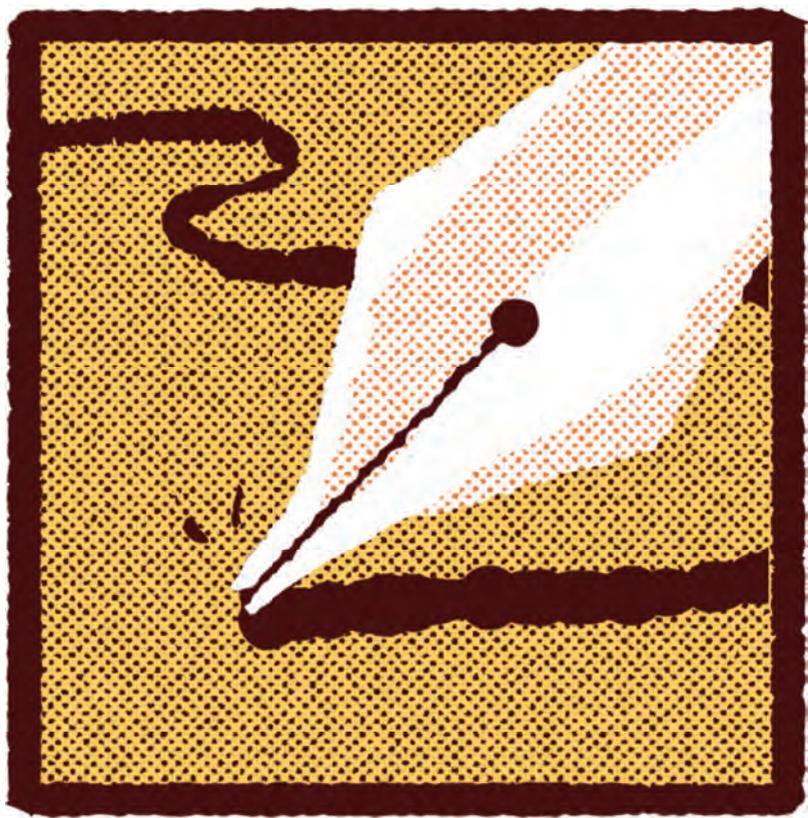
Natureza da Irregularidade	Dispositivos Violados	Multa
a) falta de limpeza	Artigo 1º	R\$ 4,00 (quatro reais) para cada metro quadrado ou fração da área total do terreno
b) fechamento inexistente	Artigos 2º e 6º	R\$ 200,00 (duzentos reais) por metro linear de testada do imóvel
c) passeio inexistente ou em mau estado de conservação	Artigo 7º e respectivo § 2º	R\$ 300,00 (trezentos reais) por metro linear de testada do imóvel
d) mobiliário urbano no passeio, bloqueando, obstruindo ou dificultando o acesso de veículos, o acesso e a circulação dos pedestres ou a visibilidade dos motoristas e pedestres	Artigo 8º e § 1º do artigo 20	R\$ 300,00 (trezentos reais) por equipamento



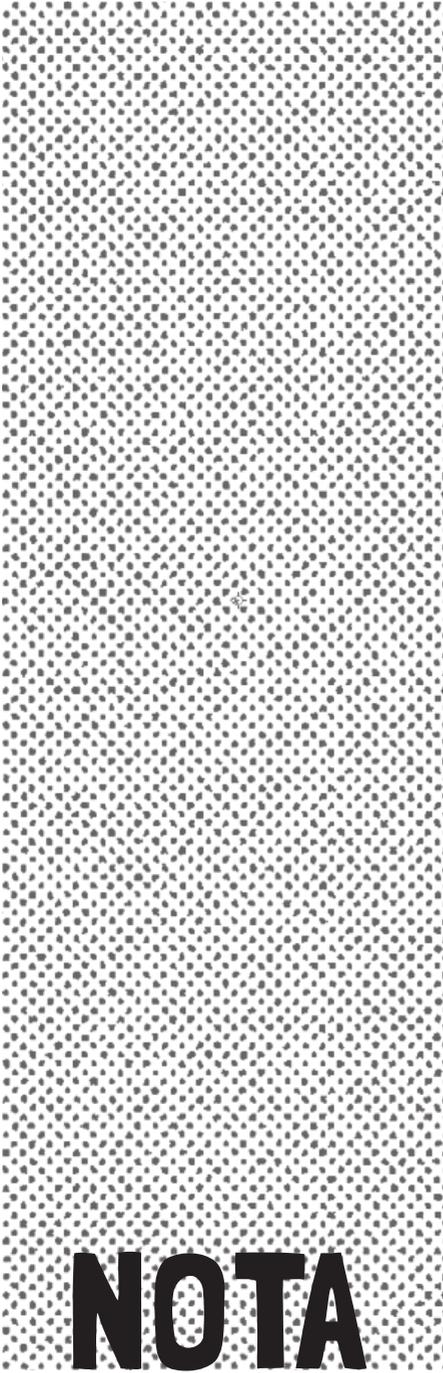


2

JOGO DO LEGISLATIVO



CIDADE DE ELEFANTES



**Decidimos pedir uma
licença ao português
e colocamos todos os
coletivos no feminino.
Entenda como uma
escolha, não um erro.**

NOTA

Bem-vido-a

ELEFANTES



**Antes de começar
a jogar, consulte o
Material da Facilitadora.**



Olá!

No jogo do Poder Legislativo, vamos trabalhar com as leis que regem uma cidade. Nele, as jogadoras vão assumir o papel de uma parlamentar – no caso, de uma vereadora – e terão que criar a Constituição da cidade de Elefantes, além de projetos de lei para melhorar o lugar onde vivem.

Uma pessoa deve assumir o papel de facilitadora, que vai ler as cartas de instrução, controlar o tempo que o grupo terá para jogar cada parte e, principalmente, preparar o jogo. A facilitadora não precisa ser mais velha ou mais inteligente que o resto do grupo. Pode ser tanto uma professora ou educadora quanto uma jovem. As instruções que estão neste manual são numeradas, trazem o tempo de cada atividade e devem ser lidas apenas pela facilitadora.

INFORMAÇÕES BÁSICAS

NÚMERO DE JOGADORAS:



9 a 18

separadas em 3 grupos



IDADE INDICADA:
preferencialmente entre

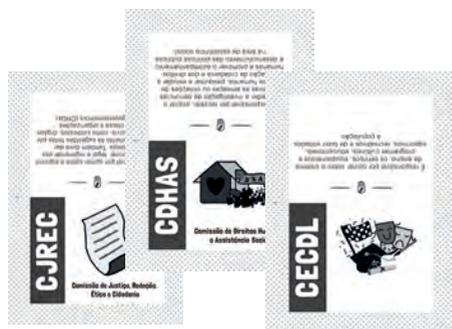
15 e 24 anos



DURAÇÃO:

Aproximadamente 4 horas, que podem ser divididas em dois ou mais dias de atividades

COMPONENTES



8 fichas com os nomes e descritivos de cada comissão

MATERIAL NECESSÁRIO

- Lápis
- Borracha
- Caneta
- Papel sulfite
- Tesoura
- Post-it
- Cartolina
- Lápis de cor
- Canetinha



Exemplos de leis para alteração

Ficha de alteração de projeto de lei



3 ilustrações do Jogo das 7 Leis



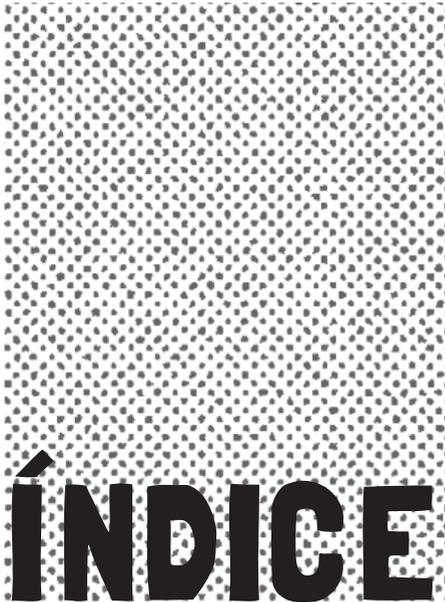
Fichas dos partidos

PODE INTERNET?



PODE!

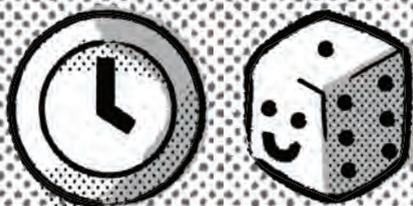
Este é um jogo em que vão surgir muitas dúvidas e perguntas. E isso é uma coisa ótima! O que fazer quando surgir uma pergunta que você, como facilitadora, não souber responder? Não tenha medo de dizer: “Não sei.” Em alguns momentos do jogo, a melhor resposta será o debate no grupo, para saber o que as outras participantes acham. Em outros momentos, a pesquisa na internet está liberada. Em cada etapa, indicaremos se é aconselhável o uso da internet.



ÍNDICE

Esse jogo possui 8 etapas que podem ser aplicadas juntas ou separadas:

Etapa 1 – O Jogo das 7 Leis	10
Etapa 2 – Criação da Constituição da cidade de Elefantes	11
Etapa 3 – Apresentação e troca das Constituições	11
Etapa 4 – Crie uma cena	12
Etapa 5 – Distribuição dos partidos	13
Etapa 6 – Comissões de Mérito	14
Etapa 7 – Distribuição e alteração das leis	15
Etapa 8 – Plenária	17
É Hora de Debater	18
Material para Copiar	19
Material para Copiar	24



**HORA DE
COMEÇAR!**

Jogo
DA
POLÍTICA

Etapa 1

0 Jogo das 7 Leis



Material necessário: Jogo das 7 Leis



Em grupos



20 min



Sem internet

Dê para cada grupo uma ilustração do Jogo das 7 Leis. A missão delas é encontrar na imagem sete leis, no mínimo, que revelam

a existência de regras ou mesmo o desrespeito a elas.

As participantes vão escrever as respectivas leis em post-its e colocar sobre a imagem. Ao fim de 10 minutos, você pede que comentem as leis encontradas. As imagens não possuem gabarito, a ideia é que esse seja um aquecimento para discutir a importância de estabelecermos regras e também o que acontece quando elas não existem.

Etapa 2

Criação da Constituição da cidade de Elefantes



Em grupos



30 min



Sem internet

Agora, cada grupo terá um tempo para criar a Constituição da sua cidade ideal. Leia para os grupos:

“Vocês, agora legisladoras, foram transportadas para uma cidade de 30 mil habitantes chamada Elefantes, que declarou independência do país. Em grupo, vocês devem pensar quais leis são mais importantes para o bom funcionamento de uma cidade e, então, escolher dez leis que serão a Constituição do novo município.

Pensem que a Constituição de um país ou de um estado e a lei orgânica de um município são as principais leis daquele lugar, que não podem ser alteradas por outras leis. Tudo que não é proibido é permitido. Por exemplo: se não colocar “não matar”, as pessoas vão poder matar.

Etapa 3

Apresentação e troca das Constituições



Em grupos



20 min



Sem internet

Cada grupo tem 2 minutos para apresentar aos outros a sua Constituição e como chegou a essas leis. Nesse momento, as participantes não devem fazer perguntas, porque as leis serão alvo de debate na próxima etapa.

Os grupos devem trocar suas constituições e terão o tempo restante para avaliar as leis que receberam, levando em conta questões como: essas leis fazem sentido? Que polêmicas levantam? Como afetam a vida das moradoras? São importantes o bastante para estarem na Constituição?

Etapa 4

Crie uma cena



Em grupos



20 min



Sem internet

Peça às participantes que reflitam e problematizem um artigo da Constituição do outro grupo. Elas devem pensar sobre o que poderia dar errado na cidade caso aquela regra fosse realmente uma lei, imposta a todos as habitantes. A partir disso, cada grupo terá 5 minutos para criar uma encenação que represente uma situação onde uma – ou mais – das leis criadas tenha um furo ou falha. As participantes de cada grupo serão as personagens da história.

Cada grupo terá até 5 minutos para apresentar sua cena.

IMPORTANTE!

Antes de seguir, é importante conversar com o grupo sobre o funcionamento do processo legislativo. No Brasil, quando um projeto de lei (PL) é criado na Câmara de Vereadoras, na Assembleia Estadual ou na Câmara Federal, ele deve passar por um processo de aprovação. De forma geral, as parlamentares se dividem em comissões que avaliam – de acordo com suas especificidades – os problemas e furos dessa lei. Assim como as jogadoras fizeram no exercício anterior. Depois de avaliados, os PLs podem ser alterados por essas comissões e, só então, seguem para votação na plenária. Se aprovados, viram lei. O sistema foi desenhado para que não haja possibilidade de um projeto criado ser inconstitucional. Ou seja, que desrespeite ou vá contra a lei magna criada para garantir os princípios e direitos básicos da nação.

Etapa 5

Distribuição dos partidos



Em grupos



5 min



Sem internet

Cada participante assume o papel de vereadora de Elefantes e irá receber da facilitadora uma ficha com o nome de um partido. A ideia aqui não é criar estereótipos, mas provocar uma reflexão sobre papéis políticos e o imaginário popular. Os partidos aqui listados foram selecionados com base na expressão simbólica dos mesmos em território nacional. Leia para os grupos:

Material necessário: Fichas com
dos partidos

“Para as próximas etapas, vocês devem agir de forma a defender os interesses desse partido na Câmara.”

Distribua as Fichas dos partidos de acordo com o número total de jogadoras e guarde as fichas restantes.

Partidos	Número de cartas distribuídas conforme os jogadores				
PSOL	1	1	2	2	2
PT	1	2	2	3	3
PMDB	2	3	3	4	5
PSDB	1	2	3	3	3
REDE	0	0	0	0	1
PMB	0	0	0	0	1
DEM	0	0	0	1	1
PSC	1	1	2	2	2
Total de jogadores	até 6	7 a 9	10 a 12	13 a 15	16 a 18

Etapa 6

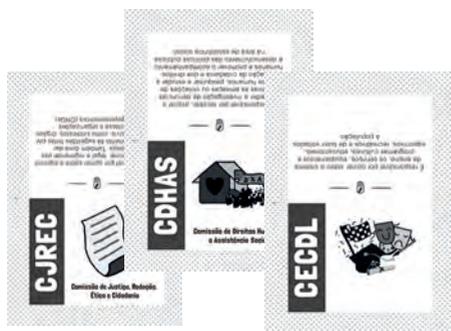
Comissões de Mérito



A facilitadora deve dividir a turma em grupos e definir para cada grupo uma comissão de Mérito, descritas nas fichas. Na Câmara das Deputadas, em Brasília, os projetos de lei passam, obrigatoriamente, pela comissão de Constituição e Justiça, pela comissão de Finanças e por comissões de Mérito, que são especializadas em determinados assuntos, como educação, saúde, segurança e previdência.

Cabe a cada comissão analisar um projeto de lei de acordo com sua especificidade. As comissões têm também uma relatora, que pode ser designada pela facilitadora ou pelo próprio grupo. A relatora é quem irá receber as sugestões de alteração na lei e deverá avaliar quais passam para a próxima etapa do jogo.

Material necessário: Fichas das comissões



CJREC - Comissão de Justiça, Redação, Ética e Cidadania

CECDL - Comissão de Educação, Cultura, Desportos e Lazer

CSSBMA - Comissão de Saúde, Saneamento Básico e Meio Ambiente

CSPP - Comissão de Segurança e Patrimônio Público

CDHAS - Comissão de Direitos Humanos e Assistência Social

CPUH - Comissão de Política Urbana e Habitação

CAECIT - Comissão de Atividade Econômica, Comércio, Indústria e Turismo

CFOGP - Comissão de Finanças, Orçamento e Gestão Pública

Atenção: as sugestões de alteração devem ser claras. A vereadora pode suprimir um artigo de lei, modificar um artigo de lei ou acrescentar um novo artigo.

Essas alterações seguem para a relatora nos últimos 20 minutos. Ela será a última a analisar a lei, considerando as sugestões de emenda das vereadoras de seu grupo, e vai decidir quais levar para a Plenária.

ALTERANDO AS LEIS

1



VEREADORAS APRESENTAM À RELATORA DA SUA COMISSÃO 3 EMENDAS CADA

2



A RELATORA APROVA ATÉ 4 EMENDAS

3



A RELATORA PASSA AS EMENDAS PARA A PRESIDENTA

4



A PRESIDENTA AGRUPA AS ALTERAÇÕES DE TODAS AS COMISSÕES POR ARTIGO OU AFINIDADE

5



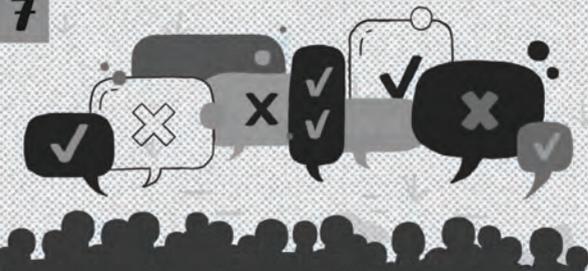
A PRESIDENTA LÊ EM VOZ ALTA CADA ALTERAÇÃO, QUE É VOTADA PELA CASA

6



A PRESIDENTA FAZ A RELEITURA DO PROJETO COM AS ALTERAÇÕES APROVADAS EM VOTAÇÃO

7



VEREADORAS VOTAM A VERSÃO FINAL DO PROJETO

Etapa 8

Plenária



Todo o grupo

40 min

Sem internet

As versões finais das leis vão para a Plenária (onde os grupos menores viram um grande grupo de vereadoras). Na Plenária, as relatoras entregam suas sugestões de emendas para a presidenta (que pode ser a própria facilitadora ou uma jogadora). A presidenta agrupa as alterações por artigo ou afinidade. Chega o momento da votação. Em voz alta, a presidenta lê as emendas, que são votadas, uma a uma – as vereadoras apenas se manifestam contra ou a favor. Vence o que for decidido pela maioria. No caso de empate, a presidenta tem o voto de Minerva.

Importante: se emendas do mesmo artigo tiverem sugestões de texto diferentes, vale sempre a primeira alteração aprovada. Nesse caso, as outras alterações não são votadas.

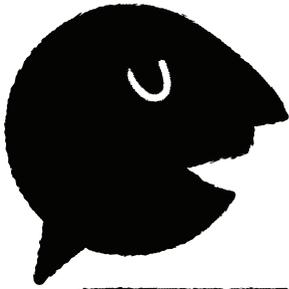
Quando uma emenda não é aprovada em votação, a presidenta pode colocar para votação outra sugestão de emenda no mesmo artigo, caso ela exista.

No fim do processo, a presidenta recolhe apenas as alterações aprovadas e faz a releitura do projeto de lei, que é votado novamente, agora por inteiro, por maioria simples.

Vereadoras podem se manifestar, individualmente e no limite de uma por partido, por um minuto cada, antes da votação de cada emenda proposta. Cabe à presidenta autorizar ou não a fala.

Material necessário:
Fichas de alteração

The image shows a stack of three forms. The top form is a 'Ficha de alteração' (Change Form) with the following fields: 'LEI Nº' (Law Number), 'Partido' (Party), 'ARTIGO' (Article), 'Início' (Start), and 'ALTERAÇÃO' (Change). At the bottom, there are two checkboxes: 'Aprova voto' (Approve vote) and 'Reprova voto' (Disapprove vote).



É HORA DE **DEBATER**

- 1. O que você aprendeu sobre o processo legislativo?**
- 2. Como isso mudou sua percepção sobre a produção de leis e sobre alianças entre partidos?**
- 3. Você imagina um funcionamento melhor para esse sistema?**



MATERIAIS PARA COPIAR





PARTIDO: _____

LEI N° _____

ARTIGO: _____ **INCISO:** _____

ALTERAÇÃO _____

APROVADO

REPROVADO

CÂMARA MUNICIPAL



PROJETO DE LEI
Nº _____, DE _____

TÍTULO: _____
EMENTA: _____

ARTIGOS: _____



ASSINATURA:

CÂMARA MUNICIPAL



LEI
Nº 1910 , **DE** 01 DE SETEMBRO DE 2010.

EMENTA: DISPÕE SOBRE A CONCESSÃO DE PASSAGEM GRATUITA NO TRANSPORTE COLETIVO URBANO E RURAL NO MUNICÍPIO E DÁ OUTRAS PROVIDÊNCIAS.

NO USO DAS ATRIBUIÇÕES QUE NOS CONFERE O REGIMENTO INTERNO DESTA CASA, ESTAMOS SUBMETENDO À APRECIAÇÃO DO PLENÁRIO O SEGUINTE PROJETO DE LEI.

ARTIGOS: Art. 1º - Fica instituída a passagem gratuita às mulheres gestantes, a partir da décima sexta semana de gravidez, portadores de necessidades especiais, cidadãos comprovadamente desempregados e estudantes com bom desempenho escolar, no transporte coletivo urbano e rural no município.

Art. 2º - Para fazer jus ao benefício concedido pela presente Lei, a mulher gestante ou portadores de necessidades especiais deverão comparecer à prefeitura municipal, munidos de atestado médico emitido por profissional da Rede pública de Saúde.

Parágrafo único – Fica a critério do município, através da secretaria competente, deferir no próprio atestado médico ou mediante emissão de documento próprio a concessão do benefício de que trata esta Lei.

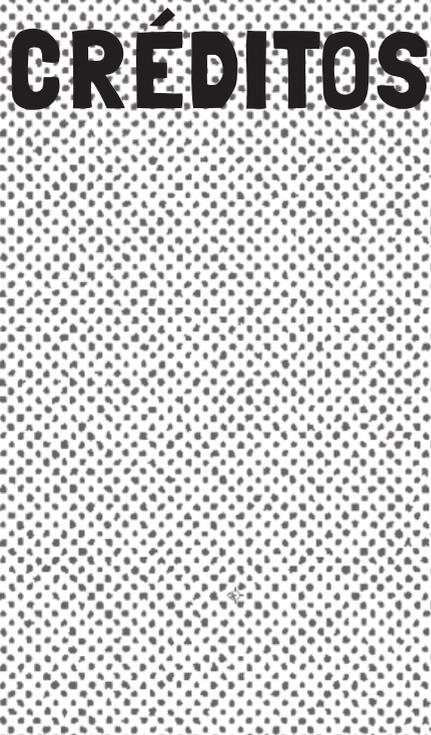
Art. 3º - A presente Lei será regulamentada, no que couber, por Decreto do Chefe do Executivo, no prazo de 30 (trinta) dias a contar da data de sua publicação.

Art. 4º - Esta Lei entrará em vigor na data de sua publicação, revogando-se as disposições em contrário.

SALA DAS SESSÕES DA CÂMARA MUNICIPAL.



CRÉDITOS



Criado por

Labhacker e Énois Inteligência Jovem
e Sonho brasileiro da política.

www.enoisconteudo.com.br

www.labhacker.org.br

www.sonhobrasileirodapolitica.com.br

Ilustrações por

Estúdio Pum!

Revisão Pedagógica

Denise Curi

Diagramação por

Galápagos Jogos

Gustavo Alencar

— ELEFANTES —

 **lab
hacker**

**ÉNOIS**
inteligência jovem

**SONHO
BRASILEIRO
DA POLÍTICA** 



JOGO DO LEGISLATIVO
— ELEFANTES —