

# ATIVACIDADE

um jogo para planejar  
coletivamente  
intervenções

# O Manual

testes e atualizações

# Jogue para transformar sua cidade!

Fazer juntos e sustentabilidade

Introdução  
O jogo para planejar coletivamente intervenções  
Como jogar  
Como planejar coletivamente intervenções  
Como usar o jogo para planejar coletivamente intervenções  
Como usar o jogo para planejar coletivamente intervenções

Como usar o jogo para planejar coletivamente intervenções

Como usar o jogo para planejar coletivamente intervenções

Como usar o jogo para planejar coletivamente intervenções

Como usar o jogo para planejar coletivamente intervenções

Como usar o jogo para planejar coletivamente intervenções

Como usar o jogo para planejar coletivamente intervenções

Como usar o jogo para planejar coletivamente intervenções

Como usar o jogo para planejar coletivamente intervenções

Como usar o jogo para planejar coletivamente intervenções

Como usar o jogo para planejar coletivamente intervenções

Como usar o jogo para planejar coletivamente intervenções

Como usar o jogo para planejar coletivamente intervenções

plano de cartas de a jogar?

problematiza

ideia!

plano de cartas de a jogar?

ideia!

problematiza

ideia!

plano de cartas de a jogar?

ideia!

problematiza

ideia!

plano de cartas de a jogar?

ideia!

problematiza

ideia!

problematiza

ideia!

plano de cartas de a jogar?

ideia!

problematiza

ideia!

plano de cartas de a jogar?

ideia!

educação urbana e compartilhamento

educação urbana e compartilhamento

diagnóstico e engajamento

diagnóstico e engajamento

# ATIVACIDADE

um jogo para planejar coletivamente intervenções



# AtivaCidade

**um jogo de tabuleiro de co-criação  
de intervenções urbanas.**

AtivaCidade é um jogo de tabuleiro para transformar um espaço público da sua cidade! O jogo leva os jogadores a criar um plano de ação para melhorar a cidade olhando para a cidadania ativa no uso, apropriação e gestão dos espaços públicos.

Com base na metodologia desenvolvida pelo Instituto A Cidade Precisa de Você, o jogo convida os participantes a pensar um projeto para um espaço, passando por todas as etapas necessárias:

- **diagnóstico + engajamento;**
- **comunicação + educação urbana;**
- **mão na massa + testes e ativação;**
- **fazer juntos + sustentabilidade.**

O jogo nasceu como uma ferramenta para implementar essas boas práticas, que permitem co-criar projetos de forma lúdica e participativa, compartilhando conhecimentos e juntando diferentes atores no processo.

# Por que jogar?

Na maioria das cidades existem grupos de cidadãos que querem ativamente participar da sua cidade e transformar seu entorno, melhorando seus espaços coletivos por meio da cidadania ativa. **Os problemas urbanos são complexos e, se não houver engajamento e um sentimento de pertencimento, mudanças urbanas não são sustentáveis.** Além disso, só quem realmente utiliza o espaço sabe o que vai funcionar ou não, e quais são as reais necessidades da comunidade.

No entanto, quando os cidadãos se organizam para promover mudanças e melhorias urbanas em seus bairros, eles geralmente se deparam com algumas dificuldades, como, por exemplo, criar uma perspectiva comum entre diferentes grupos com diferentes necessidades e desejos. Ou ainda, têm dificuldade em considerar todas as diferentes etapas na co-criação de um projeto e sua gestão. .



Através do jogo AtivaCidade, os jogadores, que são um grupo representativo da comunidade impactada pelo projeto, podem criar uma linguagem comum entre si. O jogo é um processo lúdico e didático por meio do qual os cidadãos podem criar uma visão comum para uma mudança urbana, e criar um plano para implementar essa visão comum, considerando todas as etapas de um projeto urbano. **São cidadãos ativos promovendo projetos em seu bairro que tornam suas comunidades mais vibrantes, coesas e bonitas.**



# Como fazer?

## 1. Imprima o jogo e aprenda como jogar (defina quem será o Facilitador)

Escolha uma pessoa para ser o Facilitador e conduzir a dinâmica do jogo. Esta pessoa assiste ao vídeo que ensina como jogar, disponível [aqui](#) e lê este manual com atenção para aprender a jogar (veja a seção "como jogar?" algumas páginas adiante). Essa pessoa então baixa todos os materiais disponíveis online e imprime seu próprio AtivaCidade.

- As cartas de **ferramentas** estão disponíveis [aqui](#), e devem ser impressas no tamanho 12,5 x 6cm. No total, são 48 cartas, impressas frente e verso.
- As cartas de **"e agora?"** estão disponíveis [aqui](#), e devem ser impressas no tamanho 4cmx6cm. No total são 12 cartas, impressas frente e verso.
- O **tabuleiro** pode ser impresso em A2 (disponível [aqui](#)), ou em duas folhas A3 que podem ser coladas uma na outra para resultar no tamanho final apropriado (disponível [aqui](#))
- As folhas de **plano de ação** devem ser impressas em folhas A4 e estão disponíveis [aqui](#)

Além disso, o responsável por facilitar o jogo deve obter um dado de seis lados e 4 peões para representar os diferentes grupos no tabuleiro. Para o dia do jogo, ele também deve levar lápis e canetas, folhas extras para que os participantes desenhem e escrevam, e opcionalmente post-its, para que os participantes registrem as discussões no tabuleiro.

# O que você vai precisar:

**diagnóstico**

**mapa afetivo**

Em um mapa afetivo os participantes descrevem, escrevem ou simplesmente marcam sentimentos, reações e opiniões relacionadas a pontos específicos do local.

**custo** ●○○○○

**tempo** ●○○○○

**pessoas** ●●●○○

projeto referência: *Holl no Casarão*

escreva 3 perguntas que desejam ser perguntadas na mapa

**comunicação**

**site e redes sociais**

Um site permanente online por muito tempo depois que um projeto acaba, tornando a informação disponível para aqueles que saíram da cidade e encorajando a criação de redes sociais possíveis que mais gente descobre sobre o projeto.

**custo** ●●●○○

**tempo** ●●●○○

**pessoas** ●●●○○

projeto referência: *II Festival A Cidade Precisa de Você*

desenhe um post!

**mão na massa**

**teste ativo**

**horta comunitária**

Uma horta comunitária cria uma afiliação regular do espaço, pelo cuidado da horta, alimenta para a população e beneficia ambiental. É importante que tenha responsáveis para manutenção.

**custo** ●●●○○

**tempo** ●●●○○

**pessoas** ●●●○○

projeto referência: *EcoCidade*

faça um desenho de onde a horta ficará e quem cuidará

**fazer juntos**

**acordo de co-gestão**

Acordo de cooperação que impede de permitir a cooperação entre os membros e uma realidade na organização dos espaços públicos da cidade.

**custo** ●●●○○

**tempo** ●●●○○

**pessoas** ●●●○○

projeto referência: *Concurso de Habitário para Largo da Batata*

faça um acordo de cooperação com os moradores da cidade

## 48 cartas de ferramentas (12,5 x 6cm)

os vizinhos  
opx

qual o  
cada e  
voos

práticas  
participativas

de  
sal uma  
jornal crit

**ACIDADE**  
e agora?

Etapa: Diagnóstico - Engajamento				
Ferramenta escolhida:				
Etapa:	Responsáveis:	Quando:	Informações que precisam de outros:	Orçamento necessário:
Etapa: Comunicação - Educação Urbana				
Ferramenta escolhida:				
Etapa:	Responsáveis:	Quando:	Informações que precisam de outros:	Orçamento necessário:
Etapa: Mão na Massa - Testes e Abstração				
Ferramenta escolhida:				
Etapa:	Responsáveis:	Quando:	Informações que precisam de outros:	Orçamento necessário:
Etapa: Fazer Juntos - Sustentabilidade				
Ferramenta escolhida:				
Etapa:	Responsáveis:	Quando:	Informações que precisam de outros grupos:	Orçamento necessário:

## 12 cartas de "e agora"? (4 x 6cm)



## 4 templates de planos de ação (A4)

## 1 dado de seis lados + 4 peões + canetas e lápis + folhas para rascunho

## 1 tabuleiro (A2)



## 2. Convide pessoas que queiram pensar em projetos para transformar e melhorar seu entorno

Faça um chamado para incluir vizinhos interessados no projeto - nesta fase é importante conseguir um grupo diverso que represente os diferentes interesses da população afetada pelo projeto. Esse chamado deve incluir pessoas que estejam comprometidas em participar da execução do projeto! O jogo permite o mínimo de 4 e o máximo de 16 jogadores. O ideal é jogar com pelo menos 8 pessoas!



### **3. Jogue o jogo!**

O jogo facilita o processo de reconhecer, eleger e selecionar as etapas necessárias para um plano de ação. Durante a brincadeira, as pessoas trazem suas memórias afetivas e leituras do entorno, tirando dúvidas e registrando *insights* sobre o que pode ou poderia estar em um determinado espaço durante um curto, médio ou longo prazo de execução dessas ações táticas. Ao final da partida, teremos um plano de ação do projeto!

### **4. Coloque suas cartas em ação e transforme o espaço!**

Com o plano de ação resultante do jogo, defina os responsáveis pela implementação de cada ferramenta e um cronograma. Primeiro é feita a ferramenta de diagnóstico + engajamento, depois a comunicação + educação urbana, depois a mão na massa + testes e ativação e, por fim, o grupo de fazer juntos + sustentabilidade. Com base no plano de ação do jogo, finalize o orçamento, buscando também doações para os materiais necessários e chamando mais pessoas para participar do projeto. Quando o projeto estiver finalizado, não esqueça da grande inauguração!



## Etapa: Diagnóstico + Engajamento

Ferramenta escolhida:

Etapa	Responsáveis:	Quando:	Informações que precisam de outros grupos:	Orçamento necessário:

**A CIDADE**

**diagnóstico**  
engajamento

**mapa afetivo**



Em um mapa afetivo os participantes desenham, escrevem ou simplesmente marcam sentimentos, vivências e histórias relacionadas a pontos específicos do local.

**custo** ●○○○○  
**tempo** ●○○○○  
**pessoas** ●●○○○

projeto referência: Rolê no Cariavete

escreva 3 perguntas que deveriam ser perguntadas no mapa

**FERRAMENTA**

## Etapa: Comunicação + Educação Urbana

Ferramenta escolhida:

Etapa	Responsáveis:	Quando:	Informações que precisam de outros grupos:	Orçamento necessário:

**A CIDADE**

**comunicação**  
+ educação urbana

**site e redes sociais**



Um site permanente online por muito tempo depois que um projeto acabou, tornando a informação acessível para aqueles que sabem onde a encontrar. Já o uso das redes sociais possibilita que mais gente descubra sobre o projeto.

**custo** ●●○○○  
**tempo** ●●○○○  
**pessoas** ●●●○○

projeto referência: II Festival A Cidade Precisa de Você

desenhe um post!

**FERRAMENTA**

## Etapa: Mão na Massa

Ferramenta escolhida:

Etapa	Responsáveis:	Quando:	Informações que precisam de outros grupos:	Orçamento necessário:

**A CIDADE**

**mão na massa**

**horta comunitária**

**apresentações artísticas**



Uma horta com uma colheita regular do s da horta, alimen e beneficia aml que tenha respo- tionção

Grupos de teatro, música e dança entre outros podem usar este espaço como uma plataforma para contar histórias e sensibilizar. Cultura é uma forma de resistência!

**custo** ●○○○○  
**tempo** ●○○○○  
**pessoas** ●●●○○

projeto referê- tica: Faça a horta e horta comunitária

projeto referência: Rolê no Cariavete

escreva 3 grupos artísticos que você chamaria

**FERRAMENTA**

## Etapa: Fazer Juntos + Sustentabilidade


Ferramenta escolhida:

Etapa	Responsáveis:	Quando:	Informações que precisam de outros grupos:	Orçamento necessário:

**A CIDADE**

**fazer juntos**  
+ sustentabilidade

**acordo de co-gestão**



Acordos de cooperação são capazes de permitir a cooperação entre o município e seus cidadãos na gestão dos espaços públicos da cidade.

**custo** ●○○○○  
**tempo** ●●○○○  
**pessoas** ●●○○○

projeto referência: Concurso de mobiliário para Largo da Batata

liste quais responsabilidades seriam de que ator

**FERRAMENTA**

## 5. Continue jogando!

Depois de todo esse processo, você pode fazer uma reunião e jogar o jogo novamente para entender como o espaço que você escolheu mudou e decidir se deseja colocar outras ferramentas para continuar transformando esse espaço público!



# Como jogar?

Uma partida do jogo AtivaCidade dura cerca de 2 horas e meia, contando todas as seis etapas elencadas abaixo. Serão necessários no mínimo 4 e no máximo 16 jogadores. O jogo é recomendado para pessoas de todas as idades, podendo ser jogado também por crianças, desde que sejam acompanhadas e auxiliadas por adultos que saibam ler.

**1. Objetivo** (10 minutos)

**2. Conhecendo a metodologia** (10 minutos)

**3. Diagnóstico: anel amarelo** (25 minutos)

**4. Escolhendo as ferramentas: cartas roxas** (15 minutos)

**5. Testando as ferramentas: anel vermelho** (30 minutos)

**6. Plano de ação: folhas separadas** (40 minutos)





# Como jogar?

## 1. Objetivo

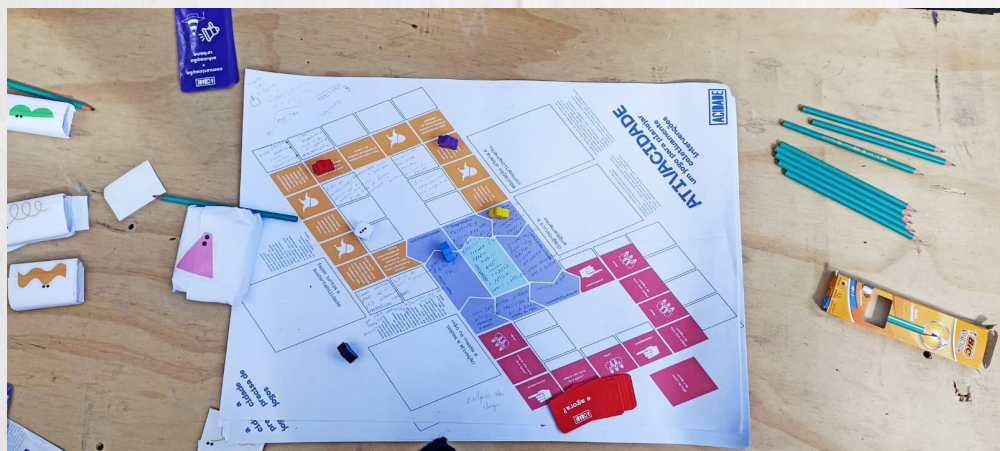
O jogo começa na **área verde** no centro do tabuleiro, onde os jogadores devem escrever sua resposta para as seguintes perguntas:

**Qual é a escala?** É uma praça, uma rua, um bairro ou algo maior?

**Qual é o horizonte de tempo?** É uma intervenção temporária? Ou permanente?

**Quais são os desejos para esse espaço?** Qual o impacto direto que vocês querem ter? Um lugar mais seguro? Uma vivência mais divertida?

**Como esse projeto contribui com a cidade?** Ele torna a cidade mais democrática? Mais justa? Mais sustentável? Mais lúdica e divertida? Além do impacto imediato, qual é o efeito desejado pelo projeto?



## 2. Conhecendo a metodologia

O Facilitador lê a descrição de cada uma das etapas da metodologia, que estão escritas no próprio tabuleiro, e os jogadores votam em qual é a fase que demanda mais atenção neste projeto - esta fase terá direito a duas cartas de ferramentas ao invés de apenas uma! Quando os jogadores chegarem a um consenso, essa fase é marcada no **anel roxo**. Nesse momento o Facilitador divide os participantes em quatro times - um para cada fase da metodologia:

- Diagnóstico + Engajamento
- Comunicação + Educação Urbana
- Mão na Massa + Testes e ativação
- Fazer Juntos + Sustentabilidade

metodologia para a

### CO-CRIAÇÃO DAS CIDADES

a partir do uso dos  
espaços públicos

**DIAGNÓSTICO PRELIMINAR**  
IDENTIFICAÇÃO E ARTICULAÇÃO DE  
POTENCIAIS TERRITÓRIOS E  
RECURSOS.

**ENGAJAMENTO**  
uso do conhecimento  
acumulado como  
ponto de partida para  
um novo processo.

**EDUCAÇÃO URBANA**  
TROCA DE EXPERIÊNCIAS,  
MAPEAMENTO  
PARTICIPATIVO.

**TESTES & ATIVAÇÃO**  
compreensão e fortalecimento  
dos laços de afeto entre  
pessoas e com o  
território.



**A CIDADE PRESS**  
PUBLICAÇÃO DA TRAJETÓRIA  
E RESULTADOS EM  
UM MANUAL  
OPEN SOURCE.



**COMPARTILHAMENTO**  
organização dos  
aprendizados e do processo  
em linguagem acessível.

transparência  
e avaliações  
constante do  
processo

**COMUNICAÇÃO**

**FAZENDO JUNTO**  
DESENHO DE UM PLANO DE  
COOPERAÇÃO PARA A  
GESTÃO COMPARTILHADA  
DO SISTEMA CRIADO.

**MÃO NA MASSA**  
CO-CRIAÇÃO DE PROTÓTIPOS  
A PARTIR DAS NECESSIDADES  
REDONDEADAS.

**SUSTENTABILIDADE**  
análise de uso e impacto dos  
protótipos e desenho  
de um plano a partir dela.

co-criar a cidade

faz com que seus espaços sejam mais vividos  
e democráticos, resultando em cidades com melhor qualidade de vida.



### 3. Diagnóstico

Começando com o time diagnóstico + engajamento (e seguindo a ordem da metodologia), os times rolam os dados para seguir pelo **anel amarelo**, e se caírem em uma casa sem ícone respondem a pergunta que está escrita na casa em que caíram, sendo os responsáveis por anotar as respostas no tabuleiro. Participantes de outros times podem complementar a resposta. Se o grupo cair em uma casa curinga, pode fazer a pergunta que quiser para que o grupo discuta. Se um time cair em uma casa que já foi respondida, jogam o dado de novo e andam a somatória das duas vezes em que jogaram os dados. O primeiro time a terminar o anel amarelo é o primeiro a começar a próxima fase e quando isto acontece todos os times vão para o anel roxo novamente.

### 4. Escolhendo as ferramentas

Cada time tem 10 minutos para ler as suas cartas de ferramentas, e escolher qual ferramenta gostaria de utilizar neste projeto (com exceção do time que foi escolhido na etapa 2 para ter direito a ter duas cartas). As cartas apresentam diferentes ferramentas utilizadas em projetos do Instituto A Cidade Precisa de Você, com uma estimativa de custo, tempo e número de pessoas atingidas, além de apresentar um projeto de referência. O primeiro time que terminou o anel amarelo é o que começa a apresentar sua escolha. Também temos cartas em branco caso os participantes queiram propor novas ferramentas. Após apresentar, o time coloca a carta escolhida no lugar correspondente do tabuleiro.



**ACIDADE**

**diagnóstico + engajamento**

**FERRAMENTAS**

**mapa afetivo**

Em um mapa afeto os participantes descrevem, escrevem ou simplesmente narram sentimentos, vivências e histórias relacionadas a pontos específicos do local.

**custo** ●○○○○  
**tempo** ●○○○○  
**pessoas** ●●○○○

projeto referência: Rolé no Canivete

escreva 3 perguntas que orientem ser perguntadas no mapa.

**resgate histórico**

Como este local se configurou ao longo do tempo? Entender o histórico de um local pode ajudar a entender porque ele é assim hoje e quais vivências, apego ou potenciais ocultos ocorreram aqui.

**custo** ●●○○○  
**tempo** ●●○○○  
**pessoas** ●●○○○

projeto referência: TappéO!

escreva o que você já sabe da história desse lugar.

**análise de usos e ocupação**

Uma análise de usos e ocupações inclui a elaboração de uma série de mapas para entender o território, a partir das identificações, fluxos, vias e a legislação vigente e inclui também o mapeamento de equipamentos, organizações presentes e e práticas.

**custo** ●●○○○  
**tempo** ●●○○○  
**pessoas** ●●○○○

projeto referência: Ecocidade

liste os usos que já acontecem neste lugar.

**entrevistas**

Através de entrevistas, pode-se investigar as motivações, medos e perfis dos diferentes atores afetados. É importante pensar em avaliações qualitativas e quantitativas e em como você vai analisar e sistematizar os dados.

**custo** ●●○○○  
**tempo** ●●○○○  
**pessoas** ●●○○○

projeto referência: Ecocidade

escreva 3 perguntas para uma entrevista para esse diagnóstico.

**ACIDADE**

**comunicação + educação urbana**

**FERRAMENTAS**

**passelos urbanos**

Durante um passeio urbano aspectos da cidade são discutidos enquanto são vivenciados – permite exercitar a observação, diálogo e visitar iniciativas locais, visitando teoria e prática e permitindo que os participantes tirem suas próprias conclusões.

**custo** ●○○○○  
**tempo** ●○○○○  
**pessoas** ●●○○○

projeto referência: II Festival A Cidade Precisa de Você

faça um itinerário de um passeio urbano: onde, ou quem, você visitaria?

**curso e eventos presenciais**

Um curso presencial possibilita que assuntos sejam debatidos mais a fundo, e um acompanhamento maior de cada participante. É interessante articular curso a eventos abertos para que os alunos possam compartilhar com a comunidade suas descobertas e tocar conhecimentos.

**custo** ●●○○○  
**tempo** ●●○○○  
**pessoas** ●●○○○

projeto referência: Ecocidade

escreva uma ementa pro curso.

**manuals e publicações**

Manuais e publicações permitem a sistematização do conhecimento acumulado e seu compartilhamento aprofundado, no entanto, é um material geralmente acessado somente por aqueles já engajados.

**custo** ●●○○○  
**tempo** ●●○○○  
**pessoas** ●●○○○

projeto referência: Ecocidade

escreva o nome e o sumário de um manual que faça parte do projeto.

**site e redes sociais**

Um site permanente online por muito tempo depois que um projeto acaba, tornando a informação acessível para aqueles que sabem onde e encontrar. Já o uso das redes sociais possibilita que mais gente descubra sobre o projeto.

**custo** ●●○○○  
**tempo** ●●○○○  
**pessoas** ●●○○○

projeto referência: II Festival A Cidade Precisa de Você

desenhe um post!

**ACIDADE**

**mão na massa + testes e ativação**

**FERRAMENTAS**

**sinalizações**

Ter um elemento de identidade do projeto ajuda as pessoas a perceberem que tudo faz parte de uma mesma proposta, e qual seu objetivo. Podem ser bandeiras, banners, uma loção, cartazes... São relativos. Você pode usar frases como manifesto, ou como convite, ou até compartilhar informações sobre a história do lugar!

**custo** ●○○○○  
**tempo** ●○○○○  
**pessoas** ●●○○○

projeto referência: A Datata Precisa de Você

faça um desenho de como poderia ser essa sinalização.

**jogos e gincanas**

Jogos e gincanas criam um ambiente lúdico, atraindo pessoas que estão de passagem para se engajar e interagir, além de criar novas formas de ocupar o espaço.

**custo** ●○○○○  
**tempo** ●○○○○  
**pessoas** ●●○○○

projeto referência: Rolé no Canivete

escreva um jogo que promova.

**picnic colaborativo**

Faça um convite para que as pessoas se reúnam e comam juntas no espaço público – pode ser em um café da manhã, um picnic, ou mesmo uma refeição completa! Convide cada um a contribuir com um prato. É um ótimo jeito de criar laços entre as pessoas.

**custo** ●○○○○  
**tempo** ●○○○○  
**pessoas** ●●○○○

projeto referência: Rolé no Canivete

faça um convite e escreva qual prato você levará.

**oficinas mão na massa**

Oficinas mão na massa para construir infraestruturas e mobilidades ganham significado quando feitas coletivamente, no local em que vão ser instaladas e com a participação de quem as utilizará.

**custo** ●●○○○  
**tempo** ●●○○○  
**pessoas** ●●○○○

projeto referência: Umbes Cultural

**ACIDADE**

**fazer juntos + sustentabilidade**

**FERRAMENTAS**

**fórum**

Fóruns convocados regularmente permitem que todos os interessados se manifestem, chegando juntos a soluções. Não se esqueça de chamar pessoas de diferentes setores (poder público, setor privado e sociedade civil). É um jeito muito bom inclusive de criar uma relação com o poder público.

**custo** ●○○○○  
**tempo** ●○○○○  
**pessoas** ●●○○○

projeto referência: A Datata Precisa de Você

escreva assuntos que você discutiria no fórum, e quem seria importante participar.

**plano de negócios**

Um plano de negócios pode incluir estratégias de divulgação, fontes de receita, controle financeiro, definição de gestores e colaboradores para garantir a autonomia e sustentabilidade financeira de certo trabalho.

**custo** ●●○○○  
**tempo** ●●○○○  
**pessoas** ●●○○○

projeto referência: Ecocidade

escreva o que poderia gerar lucro (ou valor) neste trabalho.

**conselho gestor**

Um conselho gestor, formado por diferentes atores envolvidos com o espaço, permite que decisões sejam tomadas de forma mais rápida e inclusiva.

**custo** ●●○○○  
**tempo** ●●○○○  
**pessoas** ●●○○○

projeto referência: Praça Hantelê

escreva quem você acha que poderia compor o conselho gestor!

**custo** ○○○○○  
**tempo** ○○○○○  
**pessoas** ○○○○○

projeto referência:

## 5. Testando as ferramentas

Agora vamos para o **anel vermelho**. O time que terminou o anel amarelo primeiro é o que começa rolando os dados. Ao cair em uma casa, o time vai ser desafiado a fazer uma das três tarefas:



**"problematize!":** deve apontar um problema que vê com a ferramenta escolhida por outro grupo, e o grupo tem até 2 minutos para detalhar a aplicação da ferramenta em resposta ao problema, ou trocar de ferramenta



**"idear!":** deve ler o desafio que está na parte debaixo de sua carta de ferramentas e então todos os participantes devem fazer esse desafio, que convida os jogadores a pré-elaborarem como essa estratégia funcionaria.

ACIDADE

e agora?

**"e agora?":** deve tirar uma cartinha da pilha vermelha de cartas de "e agora?", e todos os grupos devem pensar em como responderiam a este cenário utilizando a ferramenta que escolheram, ou trocando de ferramenta.

O jogo termina quando um time chegar ao fim do anel vermelho.

## 6. Plano de ação

Agora o Facilitador distribui para cada time um papel de **plano de ação**, e os times têm 20 minutos para decidir como vão aplicar a ferramenta escolhida, levando em consideração tudo que foi discutido nos anéis amarelo e vermelho. Os participantes podem usar outros papéis para já desenhar a ferramenta (por exemplo, se for uma horta, já fazer o desenho dos canteiros, se for um questionário, já podem rascunhar as perguntas...), e inclusive fazer maquetes, se assim desejarem! Neste momento, os integrantes podem trocar de time, caso queiram estar envolvidos com outra etapa do projeto. Após esses 20 minutos, os participantes apresentam uns para os outros seus planos de ação, e decidem um calendário dos próximos encontros para executar o plano.

O jogo termina, mas o trabalho acaba de começar, é hora dos grupos levarem seus planos a cabo e transformar o bairro!

