



MANUAL DE REGRAS COM LINGUAGEM SIMPLIFICADA

1. SOBRE O FAÍSCA

O nome Faísca vem da ideia de acender uma fogueira.

Para acender uma fogueira, precisamos de:

- paciência;
- prática;
- tentativa.

Com o tempo, fica mais fácil.

Escrever projetos também é assim.

A faísca representa:

- o começo de uma ideia;
- o primeiro passo;
- algo que pode crescer.

O QUE É ESSE JOGO E PARA QUE SERVE?

O Faísca é um jogo em grupo.

Ele te ajuda a pensar e criar projetos culturais.

Muitas pessoas acham difícil entender editais de cultura.

Eles têm regras complicadas e usam palavras difíceis.

Este jogo foi feito para te ajudar a entender e participar de editais.

No jogo, você não vai aprender só a preencher formulários.

Você vai conversar, trocar ideias e aprender com outras pessoas.

O Faísca ajuda você a:

- transformar uma ideia em projeto;
- aprender palavras e termos usados em editais;
- entender como funcionam os editais;
- aprender sobre escrita de projetos;
- trocar ideias com outras pessoas;
- conhecer caminhos, desafios e possibilidades.

IMPORTANTE

Este jogo é colaborativo. Não tem um vencedor. Você vai:

- conversar;
- ouvir;
- construir junto.

Não existe resposta certa ou errada. O mais importante é:

- experimentar;
- aprender;
- trocar experiências.

2. COMO ESSE JOGO FUNCIONA?

O jogo tem 3 fases que se chamam:

- Fase 1: Acende!
- Fase 2: Reflete!
- Fase 3: Chama!

Cada fase:

- tem regras próprias;
- usa um tabuleiro diferente;
- usa baralhos de cartas diferentes;
- pode ser jogada separadamente.

QUEM PODE JOGAR?

- O Faísca é um jogo para pessoas que participam de grupos culturais.
- Você não precisa ter experiências com projetos.
- Pode participar mesmo que nunca tenha escrito um projeto antes.

A forma de jogar depende de quem joga:

1. Pessoas de grupos culturais diferentes:

- Jogam como um único participante.
- Dupla, trio ou pequeno grupo = 1 participante = 1 projeto para seu grupo cultural

2. Pessoas do mesmo grupo cultural:

- Os participantes podem jogar sozinhos ou em duplas.
- São criados diferentes projetos para o mesmo grupo.
- Pessoa ou dupla = 1 participante = 1 projeto para seu grupo cultural

NÚMERO DE JOGADORES

- Cada jogador ou jogadora é uma Faísca (uma cor).
- Uma Faísca pode ser uma pessoa, uma dupla ou um grupo.
- O jogo funciona melhor com 2 a 5 Faíscas (cores).

Mesmo com muitas pessoas, o **máximo no jogo é sempre 5 Faíscas (cores) ao mesmo tempo.**

3. COMO JOGAR

FASE 1 - ACENDE!

Objetivo da fase - Criar a ideia do seu projeto.

Tabuleiro da fase – de cor amarela, apresenta um caminho de círculos pretos.

BARALHOS DA FASE

A Fase Acende! tem 5 baralhos:

- Quem? - cartas que mostram quem você é e o que você faz na cultura.
- Para que? - cartas que ajudam a pensar os objetivos do seu projeto.
- Para quem? - cartas que ajudam a pensar quem vai participar do seu projeto.
- Onde? - cartas que ajudam a pensar onde o seu projeto vai acontecer.
- O quê? - cartas que ajudam a pensar o que você quer fazer.
-

As cartas de cada baralho ajudam você a:

- pensar ideias;
- tomar decisões;
- construir seu projeto.

PASSO A PASSO DA FASE

1. Organizar a ordem dos baralhos

O jogo sempre começa com o baralho **Quem?**.

Todos os participantes precisam decidir junto a ordem dos outros 4 baralhos:

- O quê?
- Para quem?
- Onde?
- Para que?

Observação: Essa ordem muda o jogo.

2. Escolher as cartas do primeiro baralho

O jogo sempre começa com o baralho Quem?.

- As cartas são espalhadas na mesa.
- Todos devem conseguir ver todas as cartas desse baralho.

- Cada participante escolhe de 1 a 3 cartas.
- Essas cartas mostram:
- quem você é;
- o que você faz na cultura.
- Depois que todos escolherem, o baralho é recolhido.

3. Escolher as cartas dos outros baralhos

Os outros baralhos são usados um de cada vez, respeitando a ordem escolhida.

Cada baralho é aberto e espalhado na mesa.

Todos devem conseguir ver todas as cartas.

Cada participante escolhe de 1 a 3 cartas do baralho que está aberto.

Você só pode escolher cartas do baralho que estiver na mesa naquele momento.

O baralho é recolhido depois da escolha de todos.

Regra importante:

Todos escolhem juntos as cartas.

Não pode demorar muito para escolher.

4. Completar e apresentar o seu projeto

Até o final da fase, você precisa ter pelo menos uma (01) carta de cada baralho:

- Quem?
- O quê?
- Para quem?
- Onde?
- Para que?

Essas cartas formam a ideia do seu projeto.

Quando a fase termina, cada participante apresenta a sua ideia.

- Quem sou eu?
- O que vou fazer?

- Onde acontece?
- Para que fazer?

5. Registrar

Coloque as cartas escolhidas no Painel do Projeto. Isso vai te ajudar a ver as cartas que você escolheu. Anote tudo na Ficha do projeto.

Depois disso, o grupo pode ir para a próxima fase: Reflete!

FASE 2 - REFLETE!

Objetivo da fase - Pensar sobre a realidade do grupo cultural.

É um momento de parar e refletir.

Também é um momento de se avaliar:

- o que o grupo cultural já faz;
- o que ainda precisa desenvolver.

Essa reflexão ajuda o grupo cultural a entender melhor o que consegue realizar.

Isso é importante para escolher o edital mais adequado.

Tabuleiro da fase – de cor azul, apresenta 8 categorias (linhas) com estrelas de tamanhos diferentes.

Essa fase não tem baralho.

Passo a passo da fase

1. Escolha da sua Faísca

- Cada participante escolhe uma cor.
- Depois, recebe 8 faíscas dessa cor.
- Estas faíscas serão usadas para marcar suas escolhas no tabuleiro durante essa fase.

2. Avaliar as categorias

- Todos vão avaliar juntos as 8 categorias da fase.
- A avaliação é feita uma categoria por vez.

Cada uma das 8 categorias tem uma escala de 1 a 3 no tabuleiro.

Essa escala é representada por estrelas:

- pequena;
- média;
- grande.

As estrelas mostram o nível de desenvolvimento de cada categoria. Em sentido horário, cada participante coloca uma Faísca no nível que mais combina com sua realidade.

As categorias da fase “Reflete”:

Experiência (do grupo cultural)

Avalia a experiência geral do grupo cultural.

- Nível 1 (1 ponto): É a primeira ação do grupo cultural.
- Nível 2 (3 pontos): Já realizou algumas ações de forma contínua.
- Nível 3 (5 pontos): Tem muita experiência e atuação constante.

Experiência no tipo de projeto

Avalia se o grupo cultural já fez algo parecido:

- Nível 1 (1 ponto): Já fez pelo menos uma ação parecida.
- Nível 2 (3 pontos): Já fez algumas ações parecidas.
- Nível 3 (5 pontos): Tem muita experiência nesse tipo de ação.

Redes e parcerias

Avalia as conexões do grupo cultural:

- Nível 1 (1 ponto): Não tem parceiros ou redes formadas.

- Nível 2 (2 pontos): Tem algumas parcerias ou participa de alguma rede.
- Nível 3 (3 pontos): Tem várias parcerias e participa de redes ativas.

Gestão e produção de projetos

Avalia a capacidade de organizar e realizar projetos:

- Nível 1 (1 ponto): Não tem experiência em gestão e produção.
- Nível 2 (3 pontos): Tem alguma experiência ou apoio externo.
- Nível 3 (5 pontos): Sabe organizar e executar projetos com autonomia.

Comunicação e mobilização

Avalia a divulgação e o contato com o público:

- Nível 1 (1 ponto): Não tem experiência com comunicação/mobilização.
- Nível 2 (3 pontos): Tem alguma experiência ou apoio externo.
- Nível 3 (5 pontos): Domina estratégias de comunicação e mobilização.

Saberes tradicionais

Avalia a relação com saberes populares, indígenas ou afro-brasileiros:

- Nível 1 (1 ponto): Não tem relação com saberes tradicionais.
- Nível 2 (2 pontos): Usa estes saberes em alguns momentos.
- Nível 3 (3 pontos): Estes saberes são parte central da atuação.

Saberes territoriais, comunitários e identitários

Avalia a relação com o território, com a comunidade ou com a causa do projeto:

Nível 1 (1 ponto): Não tem ligação direta.

Nível 2 (2 pontos): Tem alguma ligação.

Nível 3 (3 pontos): Tem forte ligação com o território e atuação contínua.

Formalização

Avalia se o grupo cultural está formalizado:

- Nível 1 (1 ponto): Atua como pessoa física.
- Nível 2 (3 pontos): É MEI ou usa o CNPJ de um parceiro.
- Nível 3 (5 pontos): tem seu próprio CNPJ.

Regra importante:

Não vale mentir na avaliação das categorias.

As respostas devem ser sinceras e refletir a realidade do seu grupo cultural.

3. Contar pontos

Ao final da fase, a pessoa mediadora observa onde cada faísca foi colocada. Depois, ela soma os pontos de cada categoria, seguindo a tabela do Manual de Regras.

Essa pontuação será utilizada para a escolher o edital na fase **Chama!**.

Ter mais pontos não significa que você ganhou o jogo.

Depois disso, o grupo pode ir para a próxima fase: **Chama!**

FASE 3 - Chama!

Objetivo da fase - Continuar construindo o projeto.

Agora, levando em conta:

- as regras;
- os critérios;
- as exigências do edital.

Nesta fase, aparecem algumas situações imaginárias.

- Essas situações ajudam você a:
- conhecer desafios comuns;
- aprender dicas importantes;
- melhorar como escrever o seu projeto.

Tabuleiro da fase – de cor vermelha. Tem diversas casas para os participantes andarem com suas Faíscas.

Baralhos da fase - A Fase Chama! tem 3 baralhos:

- Baralho Editais – as cartas mostram tipos diferentes de editais culturais.
- Baralho Situação - as cartas mostram coisas que podem acontecer durante a escrita do projeto.
- Baralho Desafio Projetês - as cartas trazem perguntas importantes sobre editais.

(Veja no Anexo mais informações sobre cada um desses baralhos).

Outros elementos da fase - Além dos baralhos, a fase Chama! possui outros elementos:

- **Caderno de respostas do Desafio Projetês** - traz respostas para as perguntas do baralho Desafio Projetês.
- **Fichinhas “comunicação”, “equipe”, “estrutura e equipamentos”, “democratização” e “acessibilidade”** - são pequenas fichas que devem ser coletadas, de acordo com o seu edital.
- **Cardápio Estrutura e Equipamentos - mostra o que será necessário para realizar o seu projeto.**
- **Cardápio Equipe** - mostra profissionais que podem fazer parte do seu projeto.
- **Cardápio Comunicação** - mostra formas de comunicar o seu projeto.
- **Cardápio Acessibilidade** - mostra formas de tornar o projeto acessível para todas as pessoas.
- **Cardápio Democratização** - mostra formas do projeto atender mais pessoas.

(Veja no Anexo mais informações sobre cada um desses elementos).

Passo a passo da fase

1. Escolher o edital

Cada participante deve escolher um edital (pequeno, médio ou grande porte), de acordo com a pontuação da fase **Reflete!**

Cada edital indica o número de fichinhas que você precisa coletar nessa fase. As fichinhas podem ser de:

- Comunicação
- Equipe
- Logística
- Democratização
- Acessibilidade

É importante saber que a quantidade de Fichinhas é só uma simulação. Eles não representam exatamente como os editais funcionam na vida real.

2. Pensar um percurso no tabuleiro

Depois de escolher o edital, os participantes devem ver quais elementos precisam coletar no tabuleiro.

Estes elementos estão nas casas com estrela do tabuleiro.

Nestas casas, você pode ler:

- Comunicação
- Equipe
- Logística
- Democratização
- Acessibilidade
- Desafio projetês

Cada participante deve pensar em um caminho pelo tabuleiro.

É importante observar onde estão as casas com estrela. Você deve passar por essas casas quantas vezes for necessário.

3. Movimentar a Faísca pelo tabuleiro

O movimento no jogo é feito com as cartas do Baralho Situação. Estas cartas mostram quantas casas cada participante pode andar. Os participantes podem começar em qualquer casa no centro do tabuleiro. Eles podem se mover em qualquer direção.

O objetivo é passar pelas casas de situação (com interrogação) até chegar nas casas com estrela.

Começa jogando quem escolheu o edital de nível mais alto.

Se todos escolherem o mesmo edital, começa o grupo cultural com mais tempo de atuação.

Quem começa deve:

- Pegar uma carta do Baralho Situação;
- Ler em voz alta;
- Andar o número de casas indicado.

Se não chegar a uma casa com estrela, pega outra carta do baralho e repete até chegar em uma.

4. Coletar elementos no tabuleiro

Ao cair em uma casa estrela (como “comunicação”, “equipe”, “estrutura e equipamentos”, “democratização” e “acessibilidade”), o jogador recebe uma ficha do tipo correspondente.

- Se cair na casa “projetês”, deve:
- Pegar uma carta do baralho Projetês;
- Explicar o significado da palavra.

Os outros participantes podem ajudar.

A mediação vai avaliar a resposta usando o **Caderno de Respostas do Desafio Projetês**.

5. Fim do percurso pelo tabuleiro

Todos jogam em rodadas, seguindo a ordem no sentido horário.

Se alguém terminar de coletar todos os elementos antes dos outros, deve esperar.

A rodada só termina quando todo mundo coletar todos os elementos exigidos no seu edital.

6. Registrar

Depois de terminar o caminho no tabuleiro, os participantes devem colocar as Fichas que coletaram no Painel do Projeto.

Neste momento todos devem preencher a Ficha de Registro, consultando os cardápios:

- Ações de comunicação
- Equipe
- Estrutura e equipamentos
- Democratização de acesso
- Acessibilidade

Os cardápios trazem sugestões, mas não são fechados.

Os participantes podem incluir outras ideias além das que estão no cardápio.

7. Pensar no orçamento

No final da Ficha de Registro, há um espaço para o orçamento.

Nele, os participantes devem escolher até 5 atividades essenciais do projeto.

Essa escolha vai te ajudar a decidir as atividades que devem receber a maior parte do dinheiro do projeto.

FIM DO JOGO

Depois de preencher a Ficha de Registro, os participantes compartilham suas propostas com o grupo.

Todos devem conversar sobre:

- O que o projeto significa para o grupo cultural ou comunidade;
- Por que esse projeto foi criado.

Também é importante lembrar:

- O que motivou a criação do projeto;
- O que o grupo cultural quer realizar.

Esta conversa encerra o **Faisca**.

4. ANEXOS

BARALHOS FASE CHAMA!

1. Baralho Editais

O Baralho Editais tem cartas que mostram tipos diferentes de editais culturais. Cada edital tem:

- exigências;
- níveis diferentes de dificuldade.

Este baralho ajuda você a perceber a dificuldade de construir um projeto a depender do edital (pequeno, médio ou grande porte).

No Faísca Existem 3 tipos de editais:

EDITAIS DE PEQUENO PORTE

- Menos dinheiro;
- projetos menores;
- duração mais curta;
- equipe pequena;
- são bons para começar.
-

EDITAIS DE MÉDIO PORTE

- Mais dinheiro que o pequeno porte;
- projetos maiores;
- equipe com funções definidas;
- exigem mais planejamento.

EDITAIS DE GRANDE PORTE

- Muito recurso;
- projetos grandes;
- longa duração;
- equipe profissional;
- exigem mais profissionalismo.

O QUE VOCÊ APRENDE

Com esse baralho, você aprende que:

- cada edital é diferente;
- editais maiores exigem mais planejamento e profissionalismo
- editais pequenos são melhores para quem está começando

2. Baralho Situação

Este baralho tem cartas que mostram situações reais que acontecem frequentemente quando você escreve projetos.

Elas podem:

- ajudar você;
- dificultar seu caminho.

Elas ajudam quando mostram uma situação positiva, que você deve seguir. Elas atrapalham quando mostram uma situação negativa, que você deve evitar.

O QUE VOCÊ APRENDE

Com esse baralho, você aprende que:

algumas situações ajudam e outras dificultam escrever projetos;

- é importante reconhecer boas práticas;
- também é importante identificar erros e evitá-los;
- aprender com exemplos ajuda a melhorar a escrita de projetos.

3. Baralho Desafio Projetês

Este baralho traz cartas com perguntas sobre palavras e termos comuns em editais.

Elas ajudam você a saber o que essas palavras significam quando for ler um edital ou escrever um projeto.

O QUE VOCÊ APRENDE

Com esse baralho, você aprende:

- mais sobre os termos e palavras comuns ao vocabulário dos editais;
- novas palavras;
- identificar essas palavras, reconhecendo seu significado.

ELEMENTOS DA FASE CHAMA!

1. Caderno de respostas do Desafio Projetês

Este caderno traz respostas para as palavras que estão no Baralho Projetês. Ele explica as palavras do Desafio Projetês de diferentes formas. Ele ajuda você a:

- entender o “projetês”;
- aprender jogando;
- tirar dúvidas.

2. Cardápio Logística

Este cardápio mostra opções de equipamentos e logística necessárias para realizar o seu projeto. Sugerimos itens são comuns a muitos projetos. O cardápio ajuda você a:

- pensar o que será necessário para o seu projeto acontecer;
- considerar quais equipamentos, serviços e fornecedores serão necessários para o seu projeto.

3. Cardápio Equipe

Este cardápio mostra profissionais que podem fazer parte do seu projeto. Sugerimos profissionais que atuam na gestão ou funções comuns a muitos projetos. O cardápio ajuda você a:

- montar sua equipe;

- entender quem faz o quê;
- dividir tarefas no projeto.

DICAS IMPORTANTES

Você não precisa usar todas as funções.

Escolha as opções que fazem sentido para o seu projeto.

Uma boa equipe:

- tem funções bem divididas;
- trabalha em conjunto;
- consegue realizar o projeto.

LEMBRE-SE

Nem todo projeto precisa de muitas pessoas:

Projetos pequenos → equipes pequenas

Projetos grandes → equipes maiores

4. Cardápio Comunicação

Este cardápio mostra formas de comunicar o seu projeto.

A comunicação é como você:

- divulga seu projeto;
- conversa com o público;
- mostra o que está fazendo.

Esse cardápio ajuda você a:

pensar formas para alcançar mais pessoas
escolher como explicar melhor suas ações
ter ideias para mobilizar o seu público.

DICA IMPORTANTE

Não basta fazer o projeto.

As pessoas precisam saber que ele existe.

LEMBRE-SE

Uma boa comunicação:

é clara;
chega no público certo;
usa diferentes formas.

5. Cardápio Acessibilidade

Este cardápio mostra formas de tornar o projeto acessível para todas as pessoas.

Acessibilidade é garantir que:

- todas as pessoas possam participar;
- ninguém fique de fora.

Este cardápio ajuda você a:

- pensar formas de incluir pessoas com deficiência nas ações do seu projeto;
- melhorar o acesso ao projeto;
- pensar em diferentes necessidades.

DICA IMPORTANTE

Acessibilidade não é um detalhe.
Ela deve fazer parte do projeto desde o início.

LEMBRE-SE

Um projeto acessível:
inclui mais pessoas;
é mais justo;
é melhor para todos.

6. Cardápio Democratização

Este cardápio mostra formas de ampliar o acesso ao seu projeto.
Democratizar o acesso é fazer com que mais pessoas possam participar.

Esse cardápio ajuda você a:

- alcançar mais pessoas;
- incluir públicos diferentes;

Tornar o projeto mais acessível para a comunidade.

DICA IMPORTANTE

Democratizar não é só abrir o projeto para todo mundo.
É criar condições reais de participação.

LEMBRE-SE

Um projeto com democratização:
alcança mais pessoas;
valoriza a diversidade;
fortalece a comunidade.

9. FICHA TÉCNICA

A sistematização e diagramação desse material aconteceram no ano de 2026 contexto do projeto “Fortalecendo Raízes: Capacitação em Projetos Culturais”, executado pela AIC e viabilizado pela Política Nacional Aldir Blanc (PNAB) – Edital nº 05/2024, número ID 7776, que conta com o apoio da Secretaria de Estado de Cultura e Turismo de Minas Gerais/Governo de Minas Gerais, e realização por meio do Ministério da Cultura e o Governo Federal.

EQUIPE FORTALECENDO RAÍZES

Gerência

Laiene Souza

Coordenação

Letícia Lopes

Produção

Clarice Flores

Design e comunicação

Clarice Flores e Brenda Laura

Tutora em escrita de projetos

Inês Quiroga

Monitores

Luíza Avelar e Luís Flores

O Faísca é resultado do acúmulo de reflexões, metodologias e ferramentas desenvolvidas pela AIC ao longo de seus diversos projetos. Agradecemos, portanto, a todas as pessoas que integram ou já integraram a nossa equipe e que, de alguma forma, deixaram a sua marca neste e em outros materiais semelhantes.

A criação do Faísca também contou com a colaboração de dez coletivos/instituições vinculados a comunidades afro-brasileiras e a culturas populares, tradicionais e periféricas da Região Metropolitana de Belo Horizonte.

Esses coletivos contribuíram tanto na concepção das ideias quanto no processo de testagem do jogo. Tal participação foi fundamental para aprimoramento da proposta, garantindo maior aderência aos contextos reais, diversidade de perspectivas e a uma experiência de aplicação do jogo em processos formativos.

Agradecemos a participação e as contribuições de todas as pessoas envolvidas.

CONCEPÇÃO DE REFERÊNCIAS METODOLÓGICAS E CONCEITUAIS

Rafaela Lima

Raissa Faria

Letícia Lopes

Inês Quiroga

CONCEPÇÃO E CRIAÇÃO DO FAÍSCA

Clarice Flores

Letícia Lopes

PARTICIPAÇÃO EM ENCONTROS DE IDEALIZAÇÃO E EXPERIMENTAÇÕES - EQUIPE AIC

Aline Franceschini

Luiza Avelar

Laiene Souza

Brenda Laura

Beatriz Cordeiro

Ana Martins

Manuela Lima

Luis Flores

Rafaela Lima

Everton Santana

Rayssa Diniz

Isabel Vieira

Joi Gonçalves

Túlio Nobre

PARTICIPAÇÃO EM ENCONTROS DE IDEALIZAÇÃO E EXPERIMENTAÇÕES - COLETIVOS E INSTITUIÇÕES CULTURAIS

Ilê Asé Oyá Kurugesi: Vilmara Tarcisia, Vinicius Nascimento

Quilombo Mangueiras: Marcus Túlio Gonzaga, Amanda Pinho

Guarda de Congo Nossa Senhora do Rosário de Mocambo: Evando José da Costa, Pedro Costa

Associação Cultural e Social Capoeira Novo Diamante: Waldecy da Silva (Mestre Black), Ana Adélia Coelho

FavelArte: Sabrina Dourado, Emanuelle Dourado

Associação Cultural Irmandade dos Atores da Pandega / Treme Terra Capoeira Angola: Mestre Gercino Alves, Raylaine Ariana da Silva, Lucas Tolentino, Julio César de Souza

Guarda de Moçambique Treze de Maio de Nossa Senhora do Rosário: Isabel Casemira (Rainha Belinha), Luis Flores

Irmandade Os Ciriacos: Evaldo Ricardino, Thays Muniz, Danielly Ferreira, José Antônio Pereira

Ponto de Cultura Lamparina: Luiza Avelar, Ana Carolina Desidério, Kenia Abreu, Alex Maciel

UaiLab: Dyefferson Santos, Daniel Assis, Luiz Felipe Viana

CONSULTORIA ESPECIALIZADA EM JOGOS

Aline Franceschini

CONSULTORIA ESPECIALIZADA EM ACESSIBILIDADE

Danusa Tederiche

CONTEÚDO TEXTUAL

Clarice Flores
Letícia Lopes
Danusa Tederiche

IDENTIDADE VISUAL E PROJETO GRÁFICO

Clarice Flores

REVISÃO

Danusa Tederiche
Beatriz Cordeiro

2026



Apoio:



CULTURA E
TURISMO



GOVERNO
DE MINAS

Realização:



MINISTÉRIO DA
CULTURA

