

Jogo de Empresa

Távola Redonda e o Reino da Excelência



Fonte: Maria Rita Gramigna

Objetivo:

Participar de um desafio em equipe, montado em um cenário medieval onde é necessário usar de cooperação mútua, criatividade e comprometimento com resultados para alcançar os objetivos do jogo.

Aplicabilidade:

Desenvolvimento de equipes

Número aproximado de participantes:

25 a 60

Disposição do grupo:

- Em semicírculo no momento de receber as informações.
- Após este momento a decisão de como se organizar é do grupo.

Tempo estimado (incluindo o CAV – Ciclo da Aprendizagem Vivencial):

Duas horas e meia

Material necessário:

- 10 Cartolinas brancas
- 20 Folhas de Flip-chart
- 10 Folhas de papel crepom nas cores verde, marrom, azul, amarela e vermelha
- 04 folhas de papel laminado (prata ou ouro)
- 04 jogos de Canetas hidrocor
- 02 jogos de giz de cera
- 08 vidros de Tinta não tóxica e cotonetes.
- Copinhos descartáveis de café.
- 05 metros de TNT na cor marrom
- 02 metros de TNT na cor vermelha
- 02 metros de TNT na cor azul
- 02 metros de TNT na cor amarela
- 04 Fitas crepe.
- 04 Tesouras
- 04 colas
- 04 Barbantes

Desenvolvimento:

CENÁRIO:

Passar todas as informações sobre o jogo em slides e depois entregar os cartazes com informações do jogo, plastificados.

TEMPO:

Indicado nos slides

INSTRUÇÕES PARA OS JOGADORES:

Em slides e cartazes plastificados

Após a apresentação das equipes, o facilitador avalia de acordo com critérios de qualidade.

Comenta sobre as inovações e ideias criativas do novo reino e convida o grupo para o CAV – Ciclo da Aprendizagem Vivencial (processamento do jogo através de metodologia específica, onde faz-se a avaliação do processo e se estabelecem as relações do jogo com o cotidiano profissional do grupo).

CAV – Ciclo da Aprendizagem Vivencial:

Nossa sugestão

1. Relato: foco nos sentimentos das equipes:

- Cada equipe discute e define dois sentimentos marcantes no jogo.
- Preparam uma pose que retrate estes sentimentos.
- O facilitador fotografa.

Observação: este momento é realizado logo após o jogo, com os participantes ainda caracterizados.

Imediatamente após as fotos, passar à próxima fase.

2. Processamento:

Foco no processo e desempenho das equipes

Os participantes de cada equipe discutem e registram os motivos da escolha dos personagens

As equipes discutem e registram como foi o funcionamento do grupo: pontos fortes e pontos a desenvolver, com relação a:

- Integração das pessoas e relacionamento interpessoal.
- Motivação e energia.
- Criatividade.
- Comunicação.
- Cooperação e flexibilidade.
- Outros.

3. Generalização: analogias com a realidade do grupo

As equipes discutem e registram:

- Os personagens escolhidos pela sua equipe corresponderiam a quais grupos funcionais na empresa?
- O perfil comportamental de cada grupo foi definido, com base em que valores?

- Facilidades e dificuldades no jogo X realidade - Comparação do funcionamento das equipes no jogo com o funcionamento das equipes na realidade da empresa.
- Com base nas discussões e conclusões de sua equipe, aponte alguns itens que podem ser melhorados em nosso reinado real. Este item vai compor a carta de intenções.

4. **Aplicação: foco no planejamento de mudanças e melhorias**

Carta de Intenções

Cada equipe define uma melhoria apontada na fase anterior, para compor a Carta de Intenções.

Modelo de Carta:

Em nossa empresa queremos...

(esta carta é escrita em um pergaminho por um participante apontado pela turma, na medida em que os grupos apontam as melhorias. Seguir a ordem dos grupos, da plebe ao rei e rainha).

Fechamento pelo facilitador

Após o CAV, o facilitador reforça as conclusões da turma e poderá preparar uma mensagem final, ao som de música celta, com os participantes em semicírculo. Ordenar todos os participantes do reino com a espada, entregando uma pedra preciosa, como símbolo da importância de cada pessoa:
Fechar com grito de guerra.

ANEXOS (slides, cartazes e banner)

Cenário

- O grupo viaja na máquina do tempo.
- Vai parar na era medieval.
- Encontra um reino sem reinado.
- É convidado a assumir este espaço.
- Recebe um castelo como herança e uma tábua redonda.
- Como condição para assumir este reino, são chamados a cumprir algumas metas.
- Cada pessoa deverá escolher seu personagem a partir de cartazes expostos.
- Posicionam-se perto daquele que será o seu personagem no reino.
- No prazo determinado pelo facilitador as pessoas decidem “quem é quem” no novo reino e recebem desafios.

Ambientes:

Primeiro momento

Ambiente espaçoso, com banner alusivos a um reinado da era medieval. Cada banner traz o nome de seu grupo e o número de pessoas. O ambiente tem como pano-de-

fundo uma música celta. As pessoas escolhem os personagens e se posicionam perto dos banner.

PERSONAGENS	NÚMERO MÁXIMO POR GRUPO
Grupo 01: um rei, uma rainha, dois(as) sacerdotisas ou sacerdotes	04
Grupo 02: um duque/duquesa ou barão baronesa	03
Grupo 03: dois coletores de impostos e um mago conselheiro.	03
Grupo 04: dez cavaleiros para fazer parte da tábua redonda.	10
Grupo 05: dois bobos da Corte	02
Grupo 06: Guarda do rei (incluindo um corneteiro).	05
Grupo 7: um delfo/fada	02
Grupo 8: súditos/plebe.	08

Após a escolha dos personagens e já sabendo do cenário do jogo, os participantes se dirigem ao outro ambiente.

Segundo ambiente

Espaço preparado com dois tronos, um tapete vermelho, cartazes alusivos à era medieval e outros símbolos da época.

Todo o material a ser utilizado pelas equipes deve ficar em um espaço determinado, no centro da sala.

No prazo estipulado pelo facilitador, as pessoas montam o lay-out do reino e assumem os espaços de acordo com o grupo ao qual pertencem e iniciam as atividades-desafio a seguir:

1. O reino deve ter um portal de entrada com uma bandeira, nome do reino e a carta de intenções.
2. O reino deve ter uma ou mais cores para criação de uma bandeira em TNT.
3. O reino deverá ter um slogan que será inserido em sua bandeira.
4. O reino deve ter uma logomarca em forma de *boton* para cada pessoa.
5. O reino deve ter sua missão, visão de futuro e um nome sugestivo.
6. O reino deve ter um hino.
7. O rei e a rainha devem ter um nome sugestivo.

8. Os grupos devem definir o **perfil comportamental** de seus personagens. O perfil deve ser registrado em uma folha de flipchart com contorno nas cores do reino.
9. Os dirigentes do reino junto com um representante dos cavaleiros, o conselheiro e sacerdote/sacerdotisa elaboram a **CARTA DE INTENÇÕES PARA O NOVO REINO**.
A carta deve conter itens de funcionamento do novo reino, a partir da frase

Em nosso reino queremos que...

A carta deve ser elaborada em folha de flipchart e ter pelo menos cinco intenções.

10. Os bobos da corte devem preparar uma performance para apresentar no novo reinado, com humor satírico.
11. Os cavaleiros devem construir uma espada (símbolo da força do novo reinado), criando para ela um significado. A espada fica fixada em uma base com inscrições que definem sua função. Cada cavaleiro deverá ter seu escudo.
12. Os cavaleiros devem definir como será o ritual de apresentação da espada e um texto com juramento ao rei.
13. Os grupos de príncipes/princesas, bispos e duques/duquesas e delfos/fadas deverão ser inserido nas atividades do reino.
14. Os coletores de impostos devem criar a forma de tributação do novo reino e definir a moeda a ser usada nas transações.
15. Os súditos e a plebe devem criar uma carta de necessidades para apresentar ao rei e à rainha em forma de passeata.
16. A guarda do rei prepara o esquema de segurança do reino e apresenta em forma de código, após um desfile no novo reino.

Estejam atentos ao toque de corneta. Ele pode significar um perigo ou um fato novo!

Preparem os desafios e uma forma de apresentação do novo reino. Sucesso!

REGRAS DE APRESENTAÇÃO:

- Todos os grupos devem estar caracterizados.
- Os cores do novo reino devem estar presentes nas caracterizações através de um logotipo nas roupas..
- Gritos de guerra são imprescindíveis na apresentação dos grupos.
- Os líderes de cada grupo devem se reunir para planejar a forma de apresentação do novo reino.
- A ordem de apresentação dos grupos será definida em comum acordo.
- Criatividade, integração e participação fazem parte da ordem do dia neste reinado!

A apresentação do reino deverá culminar com uma grande performance.

Todos devem participar da performance final.

6

Observação: o facilitador toca uma corneta de vez em quando alertando sobre :

- O tempo.
- Algum item que equipes estão deixando passar.
- Um fato novo (por exemplo: redução do tempo em função de outro grupo que está chegando, para conquistar este mesmo reino).
- Bônus para as equipes por demonstrar comprometimento.
- Reunião com um outro rei que quer formar uma parceria no novo reino.
- Uma pista para ajudar alguma equipe.