

Jogo de Empresa

Planejamento – Bola ao Alvo

1



APRESENTAÇÃO

APRESENTAÇÃO:

O jogo “bola ao alvo” é uma excelente ferramenta para uso em programas que pretendem *sensibilizar e conscientizar equipes de líderes para a importância de estratégias empresariais planejadas*, frente a um mercado cada dia mais competitivo.

É apropriado para um público que tenha poder de decisão (gerentes, executivos, diretores, presidentes e empresários).

Retrata os desafios e as situações que estimulam novos investimentos financeiros e permite retratar as consequências das decisões das equipes jogadoras, nos rumos de sua empresa.

Recomenda-se que o facilitador seja um profissional que tenha experiência em planejamento estratégico, conhecimento das tendências atuais sobre gestão empresarial, boa visão de mercado e conhecimento da dinâmica empresarial.

Ao vivenciar a situação simulada de investimento no mercado de bola ao alvo, a partir do estabelecimento de metas, os participantes passam por situações similares a um mercado real.

Leia cuidadosamente as informações a seguir e, se possível, faça um laboratório com duas equipes de cinco pessoas para verificar o nível de dificuldade da atividade.

Por se tratar de uma jogo bastante lúdico e envolvente, se bem aplicado, poderá sedimentar a aquisição de novas competências gerenciais.

Acreditamos que quando as pessoas vivenciam a realidade, mesmo que de forma simulada, as chances de comprometimento com mudanças que se façam necessárias são ampliadas.

Fonte: Maria Rita Gramigna

Objetivo:

Trabalhar a competência planejamento e aquelas que a ancoram, tais como:

- Tomada de decisão em equipe
- Risco calculado
- Estabelecimento de metas
- Foco no resultado
- Competitividade
- Negociação
- Mudança de estratégia

Aplicabilidade:

Capacitação de lideranças

Número aproximado de participantes:

05 equipes com o máximo de 05 participantes.

Disposição do grupo:

. Em cinco mesas dispostas na sala, com espaço central para a atividade do jogo.

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

De 02 a 03 horas

Material necessário:

- 06 cartazes A4, plastificados e com as regras do jogo para cada equipe (um fica com o facilitador)
- Cartazes de pontuação e registro de estratégias (modelos neste manual)
- Matriz de resultados
- Um cartaz com cara de palhaço que tenha um buraco no lugar da boca, bola e fita de medida (pode ser fita crepe com medidas feitas em caneta pilot)
- Moedas (pode ser dinheiro falso)
- Cartões de compra
- Cartões de bônus (vales que só poderão ser negociados pelo banqueiro/facilitador)
- Roteiro do Ciclo da Aprendizagem Vivencial
-

Desenvolvimento:

CENÁRIO: Cada equipe representa uma empresa que está jogando no

mercado de *bola ao alvo*.

COMO JOGAR:

- O jogo tem cinco rodadas.
- As equipes têm o tempo para planejar, decidir e fazer as apostas em torno de **cinco minutos**
- Na primeira rodada a banca aceitará, no máximo, cinco jogadas.
- O palhaço estará pendurado em local de fácil visibilidade.
- No chão, coloca-se a fita de marcação.
- De acordo com a distância escolhida pelas equipes, os representantes jogam a bola, com o objetivo de acertar a boca do palhaço. O facilitador registra os pontos no quadro de pontuação.
- A cada rodada, a equipe que fizer mais pontos **GANHA TODO O DINHEIRO APOSTADO**.

Os pontos não são cumulativos, permitindo que aquelas equipes que perderam recuperem o capital investido.

REGRAS DO JOGO: (em slides, as regras deverão ser lidas pelo facilitador, com acompanhamento das equipes e resolução de dúvidas).

As equipes recebem as regras em cartazes A4 plastificados neste momento.

- O facilitador é o banqueiro.
- A cada rodada as empresas poderão comprar até 05 jogadas (UM REAL CADA JOGADA).

As empresas devem planejar suas compras definindo o número de jogadas com três representantes (que vão jogar a bola na boca do palhaço, na distância definida para se posicionar), e preencher o cartão de compras.

MODELO DE CARTÃO DE COMPRAS

RODADA NÚMERO
EQUIPE.....
NÚMERO DE JOGADAS
VALOR DA COMPRA
DISTÂNCIA..... metros
JOGADORES

REGRAS DO JOGO

- Um representante poderá jogar mais de uma vez por rodada, desde que o número de jogadas NÃO ULTRAPASSE CINCO VEZES POR EQUIPE.
- O cartão acima deve ser entregue ao facilitador (banqueiro) e o pagamento é efetivado na hora.
- Não serão aceitos vales, cheques ou qualquer outro recurso. O pagamento deve ser feito em dinheiro.
- Caso o banqueiro não tenha troco, ele poderá substituir o dinheiro por CARTÕES BÔNUS (papel com assinatura do facilitador com o valor do débito em troco).
- Os BÔNUS poderão ser utilizados nas jogadas posteriores e trocados por dinheiro no final do jogo.
- Vence o jogo a equipe que obtiver maior lucro ao final das cinco rodadas. Todas têm o capital inicial de VINTE REAIS.
- O banqueiro tem permissão para emprestar dinheiro aos jogadores – juros de 5%.
- O jogo inicia-se quando todas as equipes entregarem os cartões ao banqueiro e este registrar as estratégias no quadro próprio.
- Na primeira rodada a ordem de jogada das equipes será aleatória.

A partir da segunda, inicia o jogo aquela que fez mais pontos e assim sucessivamente até a que teve menor pontuação.

SISTEMA DE INCENTIVO

(informações restritas ao facilitador, que vai repassando-as às equipes na medida em que as rodadas se realizam)

- Na primeira rodada não haverá sistema de incentivos.
 - Na segunda rodada, após a soma dos pontos por equipe, o banqueiro estimula as equipes a apostar numa distância maior do que as definidas na primeira.
 - As equipes que aceitarem o desafio têm a possibilidade de, SE FOREM VENCEDORAS NAQUELA RODADA, receber do banqueiro um bônus de UM REAL.
 - Na terceira rodada o bônus da equipe que aumentar a distância será de DOIS REAIS. Caso alguma equipe já tenha jogado da última marcação (seis metros), o banqueiro aumenta a distância em um passo para trás e mantém o valor do bônus de premiação, caso a equipe seja a vencedora da jogada.
 - Na Quarta rodada o banqueiro abre o mercado de bola ao alvo, com as seguintes regras:
 1. As equipes podem apostar até DEZ REAIS (dez jogadas)
 2. Os representantes podem se revezar e ultrapassar o número de três.
 3. O banqueiro terá direito a DEZ POR CENTO do total valor ganho pela equipe vencedora.
 4. **O bônus para a equipe vencedora será do mesmo valor da aposta.**
Explicando: *se uma equipe apostar SETE REAIS e vencer o jogo, receberá o dinheiro de todas as apostas, mais SETE REAIS, menos 10% do valor ganho.*
- Na Quinta e última rodada manter as regras da última rodada, sendo que as equipes podem sair do mercado se assim acharem conveniente.

OBSERVAÇÃO:

Mesmo que somente uma equipe fique no jogo, a rodada deve acontecer. Se ela tiver pontuação negativa, o banqueiro fica com o total das apostas. Neste caso, a aposta mínima é de CINCO REAIS (o mesmo valor da primeira rodada).

Ao terminar o jogo, efetivar a soma total dos ganhos por equipe e indicar o vencedor.

AVALIAÇÃO DE RESULTADOS.

Informar que a etapa posterior é importantíssima quando um projeto, um investimento ou um período sazonal acontecem na empresa – A AVALIAÇÃO DE PROCESSO.

Recomendo a leitura do livro JOGOS DE EMPRESA para maior entendimento desta fase, especificamente no capítulo que discorre sobre o Ciclo da

Aprendizagem Vivencial.

**CAV – Ciclo da Aprendizagem Vivencial:
Nossa sugestão**

FOLHA DE AVALIAÇÃO (uma para cada equipe)

1. RELATO - Façam desenhos que representem o clima de trabalho em sua equipe durante o jogo. Escrevam em cada desenho o sentimento que ele representa.

- () tranqUilidade
- () ansiedade
- () participação
- () desmotivação
- () alegria
- () tristeza
- () euforia
- () apatia
- () outros

02 - PROCESSAMENTO - Como funcionou sua equipe quanto a:

- Planejamento das jogadas
- Estabelecimento de metas
- Cálculo dos riscos
- Administração das finanças
- Definição dos representantes (jogadores)
- Estratégias frente às mudanças de regras no mercado
- Visão de mercado
- Concorrência

03 – GENERALIZAÇÃO - O modelo que vocês seguiram para cumprir o desafio (vide questão 2) tem alguma semelhança com os modelos empresariais reais? Comentem e registrem em flip-chart.

04 – APLICAÇÃO - Como lidar com estas situações de mercado?

05 – APLICAÇÃO - Registrem um aprendizado, uma “sacada” de sua equipe, ao vivenciar este jogo.

Reforço para a ação:

Após as apresentações das equipes, o facilitador utiliza a técnica do avião:

- Cada pessoa faz um avião de papel
- Escreve aquilo que aprendeu e que poderá colocar em prática. Pode ser uma conclusão.
- Formam um círculo.
- Jogam seus aviões.
- Cada pessoa pega um avião e lê para o grupo o seu conteúdo como se fosse escrito por ele. “Exemplo: aprendi nesta vivência que...”.

Fechamento pelo facilitador

FECHAMENTO DO JOGO: (sugestões)

Com base nos resultados das discussões e conclusões das equipes, o facilitador faz a conexão do processo do jogo com a realidade de nosso mercado, mencionando resultados de empresas competitivas, que conseguiram sua expansão através de estratégias criativas e planejadas, com base em dados do mercado e aquelas que se conformam com a sobrevivência.

Pesquisar e citar empresas nacionais e multinacionais que se destacam no mercado por sua performance.

Citar estatísticas de falências e de empresas que não sobreviveram à era da Globalização.

O desenvolvimento e as regras do jogo podem ser apresentadas em forma de slides e cartazes plastificados ou banner.

ANEXOS

ANEXOS

MODELOS DOS QUADROS DE PONTUAÇÃO

Preparar com antecedência em folha de flip chart ou similar. Deixar em local que todos avistem.

PONTUAÇÃO POSITIVA

DISTÂNCIA	PONTOS POR ACERTO (valor por jogada acertada)
UM METRO	10
DOIS METROS	20
TRÊS METROS	30
QUATRO METROS	60
CINCO METROS	80
SEIS METROS	100

PONTUAÇÃO NEGATIVA OU NULA

SITUAÇÃO	PONTOS
A bola passa pelo palhaço, sem encostar em parte alguma	MENOS 20 PONTOS
A bola bate em qualquer parte do palhaço	ZERO PONTOS

QUADRO DE REGISTRO DE PONTOS POR RODADA

RODADAS EQUIPES	1 ^a	2 ^a	3 ^a	4 ^a	5 ^a	EQUIPE VENCEDORA E VALOR RECEBIDO

Traçar tantas linhas quantas forem as equipes.

VALORES DAS JOGADAS:

- A cada rodada, os jogadores pagam UM REAL por jogada.
- Considera-se jogada toda vez que um representante da equipe jogar uma bola em direção à boca do palhaço.
- Não será permitido treinamento.

OBS.: As compras de jogadas são sigilosas. O facilitador só registra a estratégia de cada equipe ao final de todas as negociações

QUADRO DE REGISTRO DE ESTRATÉGIAS (modelo)

ESTRATÉGIA POR RODADA	EQUIPE				
	1 ^a	2 ^a	3 ^a	4 ^a	5 ^a
	NÚMERO DE JOGADAS:	NÚMERO DE JOGADAS:	NÚMERO DE JOGADAS:	NÚMERO DE JOGADAS:	NÚMERO DE JOGADAS:
	JOGADORES	JOGADORES	JOGADORES:	JOGADORES	JOGADORES:
	1.	1.	1.	:	1.
	2.	2.	2.	1.	2.
	3.	3.	3.	2.	3.
				3.	

O quadro terá tantas linhas quanto o número de equipes.

MODELOS DE PALHAÇOS QUE PODEM SER CONFECCIONADOS EM EVA (EMBORRACHADO OU PANO).

No local do jogo é necessário arrumar um jeito de pendurar o palhaço no teto.





UMA IDEIA INOVADORA:



Use a criatividade e faça um palhaço com diversos buracos, cada um valendo pesos diferentes (o total de pontos obtidos em cada furo é multiplicado pelo peso).