

Categorias:

- Confiança
- Cooperação
- Liderança
- Negociação e gestão de conflitos
- Poder de persuasão e influência
- União

Objetivos:

Estimular a competição entre equipes, focando a importância da sintonia entre as partes para o bom desenvolvimento do todo e discutir processos de confiança entre grupos. Enfocar a relação "ganha X ganha" como processo de desenvolvimento.

Nº de Participantes:

de 12 a 32 participantes

Material:

Cartões coloridos (4 verdes e 4 vermelhos), flip-chart e caneta hidrocor para anotar os resultados.

Desenrolar:

O facilitador divide o grupo em 04 equipes e informa que trata-se de um jogo do grupo com o facilitador (passar esta informação sucintamente).

Distribui 2 cartões para cada equipe, sendo um vermelho e um verde.

Informa-se que o jogo consiste na escolha de uma cor por cada uma das equipes (representada pelo cartão que será exibido) e ao final da escolha das equipes será avaliada a pontuação (conforme quadro de pontuação em anexo, que deve estar exposto na sala). No total o jogo conta com 10 rodadas de escolha de cores. Explicar a pontuação.

As equipes devem definir um nome para sí.

As equipes são proibidas de comunicar-se uma com as outras.

A escolha da cor por cada equipe deve ser em consenso e sigilosa para as demais equipes.

Após a escolha das equipes o facilitador pede que um de cada equipe exiba o cartão selecionado. Todas as equipes irão exibir seu cartão ao mesmo tempo (como "dois ou um"). O facilitador anota a cor que cada equipe escolheu na rodada, assinalando-as no flip-chart e pontuando-as conforme a tabela abaixo. É importante tratar esta parte da dinâmica com suspense, pois assim estimulamos a competição. Estimular o grupo com maior ponto.

Proceder desta forma da 1ª a 4ª rodada.

O que ocorre é que as pessoas vão tender a jogar vermelho porque a equipe ganha mais pontos, porém em detrimento de outra equipe. Se as equipes jogarem vermelho e verde, sempre alguém ganhará e outro perderá; se as equipes jogarem todas verde, todos ganham; se no afã de ganhar todos jogam vermelho, todos perdem. Portanto o melhor é jogar verde. Esta informação não pode ser passada às equipes, elas devem descobrir isto.

Na 5ª rodada, como provavelmente haverá equipes perdendo e outras ganhando, propor que as equipes elejam um líder que irá, fora de sala, em conjunto com o líder das outras equipes discutir qual será a escolha de cores.

O líder deverá trazer para sua equipe a decisão consensada com os outros líderes e definir a escolha da 5ª rodada com sua equipe. O facilitador deverá fazer a apuração como nas rodadas anteriores.

Geralmente ao retornar aos grupos, mesmo que o líder tenha consensado com os demais líderes a jogar verde, o grupo força-o a jogar vermelho para ganhar mais. Isto gera conflitos entre os grupos, causa desconfiança e por vezes até esquentam os ânimos, principalmente das equipes que já entenderam o jogo e não conseguem convencer as demais. Por vezes a equipe que entendeu o

jogo, passa a manipular o grupo ganhando sempre mais, porém desonestamente.

Continuam-se as escolhas com os líderes em negociação fora da sala e se o clima estiver tenso, indaga-se ao grupo se é melhor negociar fora ou voltar ao esquema inicial de cada equipe por sí. Administra-se o jogo conforme as escolhas do grupo até a 10ª jogada.

Geralmente na 8ª ou 9ª jogada as equipes já entenderam e jogam todas verde.

Fechamento: levantam-se os sentimentos dos líderes, dos membros das equipes e abordar com profundidade cada um dos aspectos surgidos no jogo, tendo como foco seu objetivo.

Quadro de pontuação:

JOGADAS	PONTUAÇÃO
i i i i	+ 1
i i i i	- 4
i i i	+ 1
i	- 3
i i	+ 2
i i	- 2
i	+ 3
i i i	- 1

Lê-se:

- Quatro escolhas verdes: cada equipe ganha 01 ponto;
- Quatro escolhas vermelhas: cada equipe perde 04 pontos;
- 03 escolhas vermelhas e 01 verde: quem jogou vermelho ganha 01 ponto, quem jogou verde perde 03 pontos;
- 02 escolhas vermelhas e duas verdes: quem jogou vermelho ganha 02

pontos, quem jogou verde perde 02 pontos;

- 01 escolha vermelha e três verdes: quem jogou vermelho ganha 03 pontos, quem jogou verde perde 01 ponto.