

CORRIDA DO EMPREGO



REGRAS

CORRIDA DO EMPREGO

INTRODUÇÃO

Esta atividade, focada nas técnicas de busca de emprego, ajudará os participantes a entender alguns pontos fundamentais nessa tarefa:

- Para estar bem preparado para o processo seletivo, é fundamental cumprir certos requisitos, tais como ter um currículo, uma boa apresentação pessoal e seus documentos em dia;
- Não basta ter cumprido esses requisitos, é preciso ainda sondar fontes de informação sobre emprego para conseguir entrevistas e estar disposto a entrar muitas vezes em processos seletivos, persistindo até que consiga um emprego.

A atividade também servirá como ponto de partida para uma discussão sobre os temas abordados e sobre a experiência vivenciada.

COMPONENTES

- 1 tabuleiro
- 1 folheto de regras
- 1 baralho de “requisitos” com 45 cartas
- 1 baralho de “informações” com 30 cartas
- 1 peão vermelho de plástico
- 1 dado vermelho comum
- 1 dado branco especial

OBJETIVO

Ser o primeiro a conseguir um emprego.

PREPARAÇÃO

Cada partida pode ser disputada por até 5 pessoas, duplas ou trios.

Uma pessoa se encarrega das ações a seguir:

1. Coloque o tabuleiro sobre uma mesa.
2. Coloque o peão na casa Início e deixe o dado comum ao lado dele.
3. Separe as cartas pelo verso. Forme um monte com as cartas de “informações” e outro com as cartas de “requisitos”, ao lado do tabuleiro.
5. Cada jogador pega uma carta de “requisitos” e fica com ela.
6. Cada jogador lança o dado comum. Aquele que obtiver a maior pontuação começa a partida.

COMO JOGAR

O jogador da vez lança o dado especial. Conforme a face do dado que sair, acontece uma coisa diferente. A seguir é a vez do jogador à sua esquerda (o jogo prossegue sempre em sentido horário). As faces do dado são:



Carta de “requisitos” – o jogador pega a carta de “requisitos” que estiver no alto do monte correspondente e fica com ela.



Perde uma carta – quem lançou o dado olha as cartas de “requisitos” do jogador à sua direita, escolhe a carta que esse adversário perderá e a devolve ao monte correspondente, fechada e embaixo das demais.



Carta de “informações” – o jogador pega a carta de cima do monte de cartas de “informações”, lê seu texto em voz alta e fica com ela. Quando juntar três cartas de “informações”, ele ganhará o direito de lançar novamente o dado especial, descartando essas cartas (que voltam para a parte de baixo do monte).



Entrevista – o jogador, se quiser, pode entrar no processo seletivo (veja a explicação a seguir). Se achar que ainda não está preparado, tem o direito de pegar uma carta de “requisitos”.

Entrando no processo seletivo

Quando um jogador tirar a face “entrevista” ao lançar o dado especial e achar que está preparado, segue para o processo seletivo, que está representado no tabuleiro.

Ele lança o dado comum e avança o peão o número de casas que tirar no dado. Se cair numa casa em branco, nada acontece.

Se cair numa casa que pede alguma coisa (currículo, apresentação pessoal etc.), há duas possibilidades:

- A. Ele tem a carta correspondente – nesse caso, lança o dado novamente e prossegue;
- B. Ele não tem a carta correspondente – nesse caso, é eliminado do processo seletivo.

O jogador continua lançando o dado até chegar ao final. Nesse caso, ele consegue o emprego e vence a partida.

Porém, se em algum momento do processo ele não tiver a carta requerida e for eliminado, o peão volta para a casa “início” e o jogador não consegue o emprego.

O jogador também é eliminado do processo seletivo se cair na casa “não selecionado”, independentemente das cartas que tiver na mão.

Quando um jogador é eliminado do processo seletivo, a partida segue normalmente e é a vez do adversário à esquerda dele lançar o dado especial. Para representar o tempo gasto no processo seletivo, o jogador que se arriscou e perdeu fica **uma vez sem jogar**.

FINAL DA PARTIDA

A partida termina quando um jogador conseguir chegar ao final da trilha, obtendo um emprego. Ele é considerado o vencedor.