

# JOGO **DAS** VAGAS



## REGRAS

# JOGO DAS VAGAS

## INTRODUÇÃO

Esta atividade ajudará os participantes a entender e fixar alguns conceitos importantes na busca de uma vaga de emprego:

- Conhecer as próprias habilidades e competências desejadas;
- Reconhecer se a vaga se encaixa ou não em seu perfil;
- Fazer cursos e vivenciar muitas experiências a fim de aprimorar suas habilidades e competências;
- Buscar fontes de informação sobre emprego, para ficar sabendo das vagas não anunciadas, já que a maioria delas entra nessa categoria.

A atividade também servirá como ponto de partida para uma reflexão e aprofundamento sobre os temas abordados.

## COMPONENTES

- 2 tabuleiros
- 1 folheto de regras
- 1 cartela de “habilidades”
- 1 baralho de “habilidades” com 72 cartas
- 1 baralho de “empregos” com 36 cartas
- 1 peão vermelho de plástico
- 12 fichas vermelhas de plástico

## OBJETIVO

Conseguir o maior número de empregos até o final da 10ª rodada do jogo.

## ANTES DE COMEÇAR

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

Uma pessoa se encarrega das ações a seguir:

1. Coloque o baralho de “habilidades” no tabuleiro correspondente, com as cartas voltadas para baixo, no espaço identificado pela legenda “vivências”.
2. Abra três cartas de “habilidades” nos locais indicados dentro do espaço identificado pela legenda “cursos”.
3. Divida o baralho de “empregos” em três partes mais ou menos iguais e coloque cada monte, com as cartas voltadas para baixo, em um dos espaços identificados pelas legendas “agência”, “internet” e “amigos” no tabuleiro correspondente.

4. Abra uma carta de “empregos” (tirando uma de qualquer um dos três montes fechados) no espaço identificado pela legenda “empregos anunciados”.
5. Coloque a cartela de “habilidades” em lugar visível para que todos possam consultá-la.

Cada jogador deve escolher quatro habilidades que gostaria de possuir no jogo. Se a partida for disputada por duplas, cada membro da dupla escolhe duas habilidades. Se for disputada por trios, cabe a cada equipe definir como serão escolhidas as quatro habilidades.

Cada jogador, dupla ou trio também pode optar por ter apenas duas ou três habilidades. No primeiro caso, receberá duas cartas de cada uma dessas habilidades. No segundo, deve indicar de que habilidade prefere ter duas cartas.

As opções são nove, com as seguintes habilidades: artísticas, comunicação, desportivas, liderança, manuais, numéricas, planejamento e organização, relacionamento e resolver problemas.

Dê as quatro cartas escolhidas para cada jogador, dupla ou trio. Estas cartas devem ser retiradas do baralho de “habilidades”, que após esta operação deve ser reembaralhado e reposicionado no tabuleiro.

## **PREPARAÇÃO**

1. Coloque os dois tabuleiros sobre uma mesa.
2. Coloque o peão na casa 1 da trilha do tempo.
3. Coloque as fichas de emprego ao alcance dos jogadores (de preferência guardadas pela pessoa encarregada de centralizar as operações).
4. Defina por qualquer critério quem será o primeiro a jogar (por exemplo, o mais novo começa).

## **COMO JOGAR**

### **O que fazer na sua vez**

O jogador da vez tem sempre uma de duas opções: decide se quer melhorar suas competências ou procurar um emprego.

Se quiser melhorar suas competências, ele deve pegar uma carta de “habilidades”. Pode escolher uma carta aberta, com o texto visível (que representa um curso) ou uma carta fechada (que representa uma vivência).

Se quiser buscar um emprego, ele deve pegar uma das cartas de “empregos”. Cada monte representa um meio diferente de ficar sabendo de vagas disponíveis.

Depois que o jogador da vez pegou sua carta, é a vez do próximo jogar. O próximo é o adversário à esquerda de quem acabou de jogar. A jogada sempre segue para a esquerda, isto é, no sentido horário.

### **No final de cada rodada**

Quando todos tiverem pegado uma carta, termina uma rodada. É hora de ver se alguém conseguiu emprego.

Para isso, aqueles que têm cartas de “empregos” devem verificar se também têm cartas de “habilidades” em número suficiente para preencher todos os requisitos da vaga.

Quem preencher todos os requisitos consegue o emprego.

Se o jogador conseguiu a vaga, ele pega uma ficha de emprego e descarta a carta de “emprego” (a qual volta para a parte de baixo de um dos três montes, fechada).

Mas, se ele não conseguiu a vaga, continua com a carta de “emprego” na mão, aguardando outra oportunidade.

Um jogador pode chegar a ter várias cartas de “empregos” na mão. Mas a cada rodada pode conseguir no máximo um emprego, ainda que preencha os requisitos para mais de uma vaga de uma só vez. Neste caso, aguarda a próxima rodada para conseguir mais um emprego.

Além das cartas de “empregos” que os jogadores têm na mão, há sempre uma carta de “emprego” aberta na mesa, a carta de emprego anunciado.

Os jogadores que não conseguiram emprego por meio de cartas nessa rodada verificam se têm habilidades suficientes para conseguir o emprego anunciado.

Se apenas um jogador tiver as habilidades necessárias, ele ganha uma ficha de emprego (ficha plástica). Se dois ou mais jogadores preencherem os requisitos da vaga, ela é disputada. Os critérios de desempate são os seguintes:

### **Crítérios de desempate**

1. Quem tem mais fichas com as cores pedidas na carta. Se o empate persistir, é aplicado o segundo critério:
2. Quem tem mais cartas no total. E depois:
3. Quem tem mais cartas de cores diferentes. Se ainda assim o empate persistir, a decisão final será no par ou ímpar.

Se alguém conseguiu o emprego anunciado, ele é descartado (voltando para a parte de baixo de um dos três montes) e uma nova carta de “emprego” é tirada de um dos três montes e aberta no espaço reservado para o emprego anunciado. Isso significa que um novo emprego foi anunciado.

Para concluir a rodada, deve-se mover o peão para a próxima casa, representando a passagem de mais uma semana.

### **FINAL DA PARTIDA**

A partida termina quando um jogador conseguir três empregos.

Caso ninguém consiga três empregos, a partida termina quando for completada a 10ª rodada. Neste caso, vence quem conseguir mais empregos. Em caso de empate, vence o jogador com mais cartas de “habilidades”. Se o empate ainda persistir, vence quem tiver mais cores de cartas de “habilidades”. Finalmente, se a igualdade ainda persistir, todos os jogadores empatados são considerados vencedores.