

TÉCNICA DE FACILITAÇÃO	Adivinhe a secretária
PROPÓSITO / FOCO CENTRAL	#construção da equipa #abertura do grupo
FASE	#energizador #quebra-cabeças #diversão #apresentação#abertura
COMPETÊNCIA / CONTEÚDO	#comunicação #criatividade
PERÍODO DE TEMPO EM MINUTOS	#<15 #<30
TAMANHO DO GRUPO EM PESSOAS	#1-5 #6-15 #16-30 #>30
NÍVEL DE FACILITAÇÃO	Iniciante
ZONA DE CONFORTO	Seguro

Introdução

Um jogo enérgico para equipas remotas onde os participantes partilham imagens da sua configuração de trabalho e tentam adivinhar as secretárias dos adversários enquanto fazem bluff!

Ferramentas necessárias (o que precisa)

- Utilize uma ferramenta de videoconferência à sua escolha.

Passos

1. Peça a cada participante para tirar uma fotografia da sua secretária ou da sua configuração de trabalho. Quer esta seja uma secretária, a mesa da cozinha ou o sofá, tudo e qualquer coisa funciona! Aconselhe seus participantes a remover qualquer coisa obviamente identificável de suas mesas, sempre que possível!
2. Cada participante envia a fotografia para o facilitador através de uma mensagem privada e o facilitador então as coloca aleatoriamente num quadro branco online ou no Google Doc compartilhado.
3. O facilitador elege aleatoriamente o primeiro presidente de mesa. Durante cada rodada, o presidente de mesa decide sobre o voto final de quem é a mesa. Na

- primeira rodada, faz-se o debate em grupo sobre a quem pertence a primeira mesa. Timebox isto para que eles tenham apenas 60 segundos para decidir.
4. Quando este tempo acabar, o Presidente da Mesa vota. Se eles acertarem, o presidente da mesa ganha um ponto. O presidente da mesa escolhe o próximo presidente e joga para a próxima rodada.
 5. Continue desta forma até que todas as secretárias tenham sido adivinhadas!
 6. Totalize todos os pontos, encontre o vencedor e, em seguida, debrief. Compartilhe as melhores práticas a partir das fotos da mesa para trabalho remoto - apontando boas configurações de trabalho e convidando os participantes a contribuir com as ideias que eles podem tirar da mesa de outra pessoa.

Nota do facilitador: *Se a sua mesa está sendo adivinhada, o seu trabalho é convencer o grupo de que pertence a outra pessoa. Se o presidente da mesa votar que a sua mesa pertence a outra pessoa - ganha um ponto! Como presidente de mesa, não pode ir contra a decisão do grupo se a sua mesa é a que está sendo deliberada.*

Truques e Dicas

- Depois de ter jogado este jogo com um grupo, não pode jogar a mesma versão com eles novamente. Em vez de mesas, tente tirar fotografias de refeições, estantes, jardins ou guarda-roupa!
- Se quiser subir a parada, selecione uma pessoa aleatoriamente para ser o Espião e diga a ela que é o Espião em particular. O trabalho do espião é fazer o grupo adivinhar incorretamente durante cada rodada, mas sem se entregar completamente. O espião ganha dez pontos se chegar ao fim do jogo sem ser descoberto.
- Uma vez por jogo, o grupo pode apresentar uma moção para acusar um espião. Eles votam como grupo sobre quem é o espião e o presidente de mesa lança a votação final. Se encontrarem o espião, todos na equipa recebem cinco pontos e o espião fica de fora durante o resto do jogo.

Fonte

<https://www.sessionlab.com>



Co-funded by the
 Erasmus+ Programme
 of the European Union

FAVILLE: 2019-1-SK01-KA204-060711

Declaração de exoneração de responsabilidade: Os pontos de vista e opiniões expressos nesta publicação são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não reflectem necessariamente os pontos de vista da Comissão Europeia. Desenvolvido pela parceria FAVILLE. Todos os métodos e ferramentas © seus respectivos proprietários.