

VIVENCIANDO COMPETÊNCIAS

1. Objetivo

Possibilitar a vivência das competências Foco em Resultados, Visão Estratégica e Tomada de Decisões, fazendo o maior número de pontos possíveis.

2. Definições das Competências

Foco no Resultado – estar direcionado para atingir e/ou ultrapassar metas ou resultados planejados.

Visão Estratégica – capacidade de antever possibilidades de resultados, observando a coerência entre as ações.

Tomada de Decisões – capacidade de escolher uma alternativa entre várias, de modo a garantir o melhor resultado possível.

3. Material Necessário:

5 dados, 1 caneta ou lápis, 1 tabela de pontos.

4. Procedimento de Jogo

Inicie o jogo fazendo seu planejamento, definindo metas e objetivos finais a serem alcançados.

Você pode marcar pontos em várias categorias, que são fixas e valem para todos. Há 12 categorias e 12 rodadas. Portanto ao final do jogo todas as categorias terão sido preenchidas.

A jogada se constitui dos seguintes passos:

1. Você lança os 5 dados.
2. Você relança quantos dados quiser (opcional) e mantém os demais.
3. Novamente você relança quantos dados quiser (opcional) e mantém os demais.
4. Você escolhe uma das categorias para preencher e marca nela os pontos correspondentes ao resultado obtido.

Obs.: você deve preencher todas as categorias e apenas uma vez.

5. CATEGORIAS (pontuação)

1s (soma dos 1s)

2s (soma dos 2s)

3s (soma dos 3s)

4s (soma dos 4s)

5s (soma dos 5s)

6s (soma dos 6s)

Quadra (soma dos dados)

Full House, ou uma trinca e um par (soma dos dados)

Seguida de quatro números (25)

Seguida de cinco números (30)

Quina, ou cinco iguais (50)

Total dos dados (soma dos dados)

Note que algumas categorias têm contagem especial:

Quadra: na soma, você inclui o quinto número (2,2,2,2 e 6 = 2+2+2+2+ 6 = 14)

Seguida de quatro = 25 (independente da soma dos dados)

Seguida de cinco = 30 (independente da soma dos dados)

Quina = 50 (independente da soma dos dados)

6. Vencedor

Ao final de 12 rodadas todas as categorias estarão preenchidas. É feita a soma de todos os resultados e vence aquele que obtiver o maior número de pontos.

Exemplo de Jogada :

Você lançou os dados e obteve 4-4-6-2-1. Você separou os dados 4-4 e relançou os outros três dados, obtendo com eles 3-3-5. Você separou os dados 3-3 e relançou o quinto dado, obtendo novo 4. Seu resultado final, após o terceiro lançamento, foi 4-4-4-3-3.

Com esse resultado, você escolhe uma das categorias que ainda não preencheu para preencher. Você pode marcar 18 pontos, na categoria Full House (4+4+4+3+3)
18 pontos, na categoria Total dos dados (4+4+4+3+3)
12 pontos, na categoria 4s (soma dos três 4s)
6 pontos, na categoria 3s (soma dos dois 3s)
Em qualquer outra categoria você obteria 0 pontos.

Outro exemplo de Jogada:

Você obteve no primeiro lançamento 1-2-2-3-4. Você separa os dados 1-2-3-4 e relança o quinto dado, obtendo um 5. Agora você tem 1-2-3-4-5. Você já está satisfeito e decide não relançar os dados pela terceira vez. Com o resultado 1-2-3-4-5, você pode marcar uma das seguintes pontuações (desde que a categoria esteja disponível):

30 pontos, na categoria seguida de cinco números

25 pontos, na categoria seguida de quatro números

5 pontos, na categoria 5s

4 pontos, na categoria 4s

3 pontos, na categoria 3s

2 pontos, na categoria 2s

1 ponto, na categoria 1s

15 pontos na categoria Total dos dados (1+2+3+4+5)

Em qualquer outra categoria você obteria 0 pontos.

CATEGORIA	PONTUAÇÃO
1s	
2s	
3s	
4s	
5s	
6s	
Quadra	
Full House	
Seguida de 4	
Seguida de 5	
Quina	
Total dos Dados	
PONTUAÇÃO FINAL	



CATEGORIA	PONTUAÇÃO
1s	
2s	
3s	
4s	
5s	
6s	
Quadra	
Full House	
Seguida de 4	
Seguida de 5	
Quina	
Total dos Dados	
PONTUAÇÃO FINAL	



CATEGORIA	PONTUAÇÃO
1s	
2s	
3s	
4s	
5s	
6s	
Quadra	
Full House	
Seguida de 4	
Seguida de 5	
Quina	
Total dos Dados	
PONTUAÇÃO FINAL	