

PASSE A GRANA

Tipo de Jogo

*Uma competição de vendas acontecendo o tempo todo é essencial para maximizar as estatísticas de vendas da sua loja. **Passe a Grana** é um jogo fácil de ser implementado. Você pode iniciá-lo espontaneamente com pouco planejamento e preparação. Toda vez que um vendedor efetuar uma venda superior a de um outro colega, ele terá direito a um prêmio em dinheiro. Ganhar o dinheiro e então ter de passá-lo adiante torna o jogo muito competitivo. Seus vendedores trabalharão de maneira a superar os seus concorrentes por causa da "grana".*

Como Jogar

Competição individual.

No começo do dia, a primeira pessoa a efetuar uma venda terá direito à "grana": \$10, \$20, ou qualquer valor que você escolher. Este vendedor terá que passar a "grana" para o vendedor que fizer uma venda superior à sua. No final do dia vencerá aquele que tiver feito a maior venda, ficando então com a "grana".

Regras Básicas

- A "grana" é passada durante todo o dia de vendedor para vendedor, sempre que um deles efetuar uma venda de valor superior a de seu colega.
- Caso alguém concretize uma venda extraordinária, que tornaria muito difícil para os outros superarem, dê o prêmio a este vendedor e reinicie uma outra disputa com uma nova "grana".

Duração Sugerida

Um dia.

Premiações

O prêmio é a "grana." Dê a ela a denominação que quiser: \$5, \$10, \$20, etc. Entretanto, você não é obrigado a dar dinheiro. Poderá dar prêmios do tipo: "Passe o cheque-presente", "Passe um dia de folga remunerada", "Passe sem tarefas de limpeza". Pense em alguma coisa para usar como incentivo junto à sua equipe e estipule a sua própria "grana".

Promovendo o Jogo

- Peça que seus vendedores toquem um sino toda vez que passarem a "grana".
- Faça com que seus vendedores prendam a "grana" de forma visível em seus uniformes. Explique-lhes que esta é uma maneira de os clientes se sentirem envolvidos e quererem ajudá-lo a manter ou ganhar a "grana". Os vendedores podem explicar o jogo aos seus clientes sem contudo dizer-lhes o quanto eles deverão comprar para ajudá-los a ganhar a "grana".
- Utilize um quadro de avisos para escrever o valor da venda a ser superado.

Materiais e Recursos Necessários

- Um sino.
- A "grana".
- Quadro de avisos.

Variações

- Para dar maior variedade ao jogo, passe duas "granadas" simultaneamente para diferentes tipos de metas. Por exemplo: uma "grana" para a maior venda e uma "grana" para o maior número de itens vendidos numa única venda. Prepare um quadro de marcações para cada uma delas.
- Passe um certificado diferente de dinheiro mas que seja de real interesse para o seu pessoal (por ex.: um almoço grátis, um dia de folga remunerada, produtos, etc.).