



QuizLABOR

O QuizLABOR é um jogo interativo que tem como objetivo dar a conhecer a realidade social e económica em Portugal e na Europa através de dados estatísticos disponíveis na plataforma [DataLABOR](#). A DataLABOR é uma plataforma desenvolvida pelo CoLABOR, que contém informação estatística sobre várias áreas, incluindo trabalho, emprego, proteção social, demografia, educação, saúde, habitação, entre outras.

Como jogar/regras:

1. O QuizLABOR é um jogo de perguntas e respostas para 4 ou mais jogadores, que pode ser jogado individualmente ou em equipa. Todavia, ao contrário da maioria dos jogos desta equipa, os jogadores podem ganhar pontos não apenas através das suas respostas mas também - e sobretudo - apostando nas respostas dos seus adversários.
2. A cada jogador/a ou equipa é atribuído um cartão e duas fichas de uma cor à sua escolha, bem como uma caneta de tinta lavável.
3. O jogo está dividido em rondas. Em cada ronda, é feita uma pergunta cuja resposta é um data point da DataLABOR escolhido aleatoriamente. Por exemplo, "qual era a remuneração bruta média mensal por trabalhador em Portugal em agosto de 2023" ou "qual o número de empresas em setores de alta e média-alta tecnologia em Portugal em 2022?". As respostas ao QuizLABOR são sempre números.
4. De seguida, cada jogador/a ou equipa escreve secretamente um palpite num cartão. Quando todos estiverem prontos, os cartões são revelados e colocados por ordem crescente dos palpites no quadro.
5. Cada jogador/a ou equipa pode então apostar no palpite que considerar correto ou mais aproximada da resposta correta à questão, utilizando para o efeito duas fichas da sua cor. Pode apostar no seu próprio palpite ou no(s) palpite(s) de qualquer adversário/a. E pode dividir as suas duas fichas por dois palpites ou apostar ambas as fichas num só palpite.



6. Existe ainda espaço especial, designado “menos que todos”, caso o/a jogador/a ou equipa queiram apostar que a resposta correta é inferior a todos os palpites.

7. O palpite que mais se aproximar da resposta correta sem a ultrapassar é o palpite vencedor. Os pontos são então atribuídos da seguinte forma:

1 ponto para o/a jogador/a ou equipa que tiver feito o palpite vencedor. Um número de pontos por ficha que tiver sido apostada no palpite vencedor, que é determinado pela posição do palpite na ordenação feita em 4. 1 ponto se o palpite vencedor estiver na posição m , em que m é o centro da distribuição dos palpites.

2 pontos se o palpite vencedor estiver nas posições $m + 1$ ou $m - 1$ 3 pontos se o palpite vencedor estiver nas posições $m + 2$ ou $m - 2$ 4 pontos se o palpite vencedor estiver nas posições $m + 3$ ou $m - 3$. 8.

Se não existir um palpite vencedor – o que acontece quando todos os palpites são superiores à resposta correta – então são atribuídos 5 pontos a cada ficha colocada no espaço “menor que todos”. 9. No final da sétima ronda o jogo termina.

O/a jogador/a ou equipa com mais pontos é o/a feliz vencedor/a!

Material: 7 cartões plastificados com banda magnética; 7 canetas não permanentes com tinta lavável; 7 esponjas pequenas (para limpar os cartões após cada ronda); 14 fichas magnéticas em 7 cores diferentes (2 por cor); computador com ligação à internet; projetor ou ecrã de grande dimensão.

