
¿USTED QUÉ HARÍA?
¿Y tú? ¿Qué harías en esa situación?
¿USTED QUÉ HARÍA?
SE ACABA EL TIEMPO !
27 CARTAS
6 participantes
Este juego fue creado especialmente para el equipo Café Granja La Esperanza, con el fin de fortalcer y mejorar la comunicación de todos sus empleados.
10 Puntos para ganar!
CONTENIDO:
-1 cuadernillo.
-1 caja con 27 cartas.
-6 escarapelas.
-1 reloj de arena.
-1 marcador.
-1 tablero.
-1 ruleta de colores.
-1 marco fotográfico.
27 cartas
18+
¡ Una oportunidad para fortalecer tu forma de comunicarte !
Esta experiencia será el primer paso hacia grandes cambios. ¿Usted qué haría? Tiene la intención de ayudarle a lograrlos.
"El trabajo en equipo es la clave para alcanzar grandes metas, porque cuando todos aportamos, los resultados son más grandes."
C•G•L•E
5 901234 123457

RUTA DEL JUEGO

¡ABRE!



1. **Caja:** Empieza abriendo la caja, donde encontrarás todas las piezas del juego destinado para 6 participantes.

¡ LEE !



2. **Cuadernillo:** Lee el cuadernillo; aquí encontrarás las instrucciones del juego y todos los pasos a seguir.

¡ ESCOGE !



3. **Escarapelas:** Escoge una escarapela para distinguirte de los demás participantes. (El grupo debe elegir un líder para que comande todas las dinámicas.)

¡ TE TOCA !

ANTES DE GIRAR:

El líder deberá empezar leyendo la carta que dice "Inicio" que esta en la cajita de las cartas.

4. **Ruleta:** Gira la ruleta; el color que caiga te hará saber a quién le toca el turno.

¡ ESCOGE Y JUSTIFICA !

5. **Cartas y lejoj:** El jugador que la ruleta seleccione deberá escoger una carta al azar y leer el caso, luego elegir 1 opción múltiple y justificar su respuesta en un minuto con el reloj de arena. Después, el líder deberá ir al cuadernillo a leer la respuesta correcta de acuerdo con la carta que corresponde, si acierta, ganará un punto, el primero en tener 10 puntos, gana. Al inalizar toda la dinámica, el líder deberá leer la carta de cierre.

¡ REGISTRA !

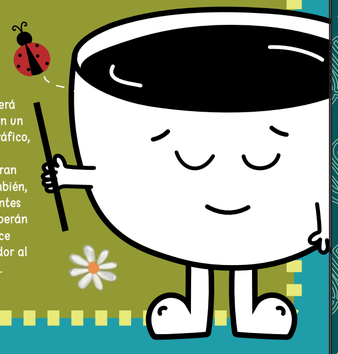


6. **Tablero:** El tablero servirá para que el líder vaya registrando los puntos si el jugador acierta con su selección, es decir, eligió una respuesta múltiple que coincida con la del cuadernillo. El que obtenga 10 puntos primero, ganará.

¡SONRIE !



7. **Marco:** El ganador será enmarcado en un marco fotográfico, con el fin de resaltar su gran esfuerzo. También, los participantes del juego deberán llevar un dulce para el jugador al día siguiente.

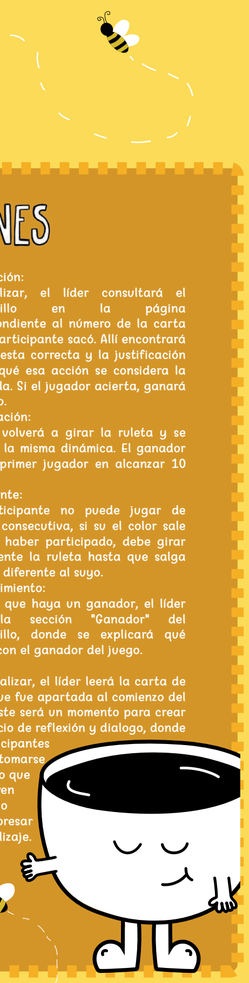


MARCADOR BORRABLE

INSTRUCCIONES

Participantes:
Este juego está diseñado para un máximo de 6 participantes (Una vez lo juegue, no podrá volver a participar, ya que tendría conocimiento de las respuestas de las cartas.)
Preparación:
Antes de comenzar, se debe elegir a un líder. Esta persona será responsable de llevar la cuenta del tiempo y registrar los puntos obtenidos por cada jugador.
Espacio:
Se necesita un espacio amplio y despejado donde todos puedan sentarse en círculo.
Contenido:
El líder debe encargarse del tablero de puntos, un marcador, el reloj de arena y la ruleta de colores. Además, repartirá a cada jugador una escarapela de color.
Cartas:
El líder sacará las cartas de la cajita de casos, separando la carta de inicio y la carta de cierre de las cartas numeradas. Luego, deberá barajar estas cartas, asegurándose de que la cara con texto esté siempre hacia abajo y que su portada sea visible para los jugadores. Deben acomodarse en una columna en el suelo.
Inicio:
El líder comenzará leyendo la carta de inicio. Luego girará la ruleta y esperará a que se seleccione un color.
El jugador que tenga el color seleccionado tomará una carta y leerá el caso correspondiente.
Selección y Respuesta:
El jugador tiene 1 minuto para elegir una opción y explicar por qué la seleccionó.
Verificación:
Al finalizar, el líder consultará el cuadernillo en la página correspondiente al número de la carta que el participante sacó. Allí encontrará la respuesta correcta y la justificación de por qué esa acción se considera la adecuada. Si el jugador acierta, ganará un punto.
Continuación:
El líder volverá a girar la ruleta y se repetirá la misma dinámica. El ganador será el primer jugador en alcanzar 10 puntos.
Importante:
Un participante no puede jugar de manera consecutiva, si su el color sale después haber participado, debe girar nuevamente la ruleta hasta que salga un color diferente al suyo.
Reconocimiento:
Una vez que haya un ganador, el líder leerá la sección "Ganador" del cuadernillo, donde se explicará qué sucede con el ganador del juego.
Cierre:
Para finalizar, el líder leerá la carta de cierre que fue apartada al comienzo del juego. Este será un momento para crear un espacio de reflexión y dialogo, donde los participantes pueden tomarse el tiempo que consideren necesario para expresar su apredizaje.





RELOJ DE ARENA

"En nuestra empresa, el trabajo en equipo es como una buena taza de café: cada grano aporta su esencia para crear el sabor perfecto del éxito compartido."

C•G•L•E

