



# LEADER

# JUEGO DE CARTAS

## GUÍA DEL USUARIO

*El apoyo de la Comisión Europea a la elaboración de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.*



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

## Contenido

Introducción a LEADER .....	2
El juego de cartas LEADER .....	3
Contenido .....	3
Lo que necesitas: .....	3
Cómo funciona el juego.....	3
Las funciones LEADER:.....	6

## Introducción a LEADER

Si los jóvenes de hoy quieren tener una posición fuerte en el mercado laboral del mañana, tendrán que tomar las riendas de su trabajo, su carrera, su desarrollo personal y sus vidas. En resumen: desarrollar sus capacidades interpersonales y mostrar cierto grado de liderazgo joven para poder seguir ocupar el lugar que les corresponde en el mercado laboral. Queremos que todos los estudiantes europeos adquieran, a todos los niveles, conocimientos sobre sus cualidades, sobre cómo crear una red profesional y se atrevan a tomar las riendas de su carrera. Tienen que saber ser ágiles y seguir la evolución de su trabajo y aprovechar las oportunidades que surjan. Nuestros estudiantes son los futuros líderes del mañana y su papel de jóvenes líderes es crucial para encontrar su posición. Esto es lo que queremos conseguir con LEADER, utilizando formas innovadoras para enseñar esto a los jóvenes: la plataforma LEADER repleta de herramientas útiles y prácticas para practicar las habilidades blandas Y el juego de mesa LEADER, el juego de cartas LEADER y el juego serio LEADER. Estos juegos no sólo son útiles para que los profesores enseñen habilidades interpersonales a sus alumnos, sino que también son una forma estupenda para que los formadores de las empresas mejoren el nivel de habilidades interpersonales de sus becarios y empleados. Por el contrario, ¡incluso puedes utilizarlo en casa para jugar con tus hijos!

## El juego de cartas LEADER

Para hacerle la vida más fácil, le presentamos el juego de cartas LEADER. Este juego se ha desarrollado para que le sirva de instrumento práctico y orientativo para aplicar las actividades LEADER (presentadas en nuestra plataforma) en su clase o formación. El juego de cartas es un juego, diseñado con una mente abierta, que resulta atractivo y práctico para que usted lo utilice. Puede utilizar el juego de cartas LEADER para jugar a las actividades presentadas en la plataforma, aunque también puede integrar sus propias actividades, utilizando las cartas vacías. Aunque este juego de cartas incluye tarjetas de actividades preparadas, también puede introducir su propia información y configurar juegos originales que se adapten perfectamente a su estrategia de formación.

### Contenido

- 10 tarjetas de rol
- 7 tarjetas de distracción
- 8 tarjetas de actividades

### Lo que necesitas:

- Juego de cartas LEADER
- Temporizador
- Lápiz/bolígrafo (algo para llevar la cuenta de los puntos)

### Cómo funciona el juego

#### *División de equipos*

Tendrás que dividir a los participantes en grupos de 3 personas como mínimo y 10 como máximo. Asegúrate de que todos los grupos tengan aproximadamente el mismo número de participantes.

A continuación, tendrás que asignar roles a cada uno de los participantes. Coge la tarjeta de roles y reparte 1 tarjeta a cada persona del grupo. Las tarjetas de roles incluyen una explicación del rol, que también puedes encontrar en un resumen al final de este documento. Asegúrate de que todos los miembros del grupo tengan un rol diferente y haz hincapié en que se tomen su tiempo para leer y comprender el rol antes de empezar el juego. Puedes optar por asignar papeles que sean similares al carácter de la persona, o puedes intentar sacar a los participantes de su zona de confort, asignándoles papeles opuestos. Además, puedes decidir si los participantes tienen que adivinar el papel de los demás en el juego o si quieres revelarlo antes de que empiece. En función de lo que decidas, haz hincapié en mantener sus papeles en secreto o en revelarlos abiertamente.

Al final de esta guía encontrarás una lista de todos los roles. Para ti, como facilitador, es importante conocer estos roles y sus descripciones, para que puedas observar a los participantes y las funciones que desempeñan.

#### *Iniciar el juego*

Asegúrate de reservar algo de tiempo para que los jugadores se conecten y se familiaricen con el papel que se les ha asignado. Recuérdales que lean sus papeles y las descripciones si aún no lo han hecho.

Antes de empezar, asegúrate de explicarles el juego. Explícales también cómo pueden conseguir puntos extra y las distracciones. Puedes consultar esta guía para ayudarte a explicárselo.

Coge tu cronómetro y tenlo a mano. Así podrás controlar siempre el tiempo.

## La misión

Contigo, tienes un montón de 3 tarjetas de tarea. Al principio de cada ronda, puedes elegir explicar la actividad y la tarea, o puedes repartir las tarjetas de actividad para que las lean ellos mismos y empiecen cuando estén preparados. Como puedes leer, hay mucha flexibilidad en el juego.

Encuentra tu propia estrategia y comprueba qué te funciona. Hazles saber cuánto tiempo tienen para completar la tarea.

Como facilitador, puedes fijar el tiempo que consideres adecuado. Cuanto más tiempo le dedique, más fácil le resultará. Sugerimos unos 7 minutos por ronda.

## Intervenciones

Para seguir en cabeza y mantener el control sobre los equipos, puedes interferir. Esto aporta emoción al juego y activa el espíritu ganador. Asegúrate de explicarlo bien antes de empezar el juego. Las intervenciones están relacionadas con los puntos. Tienes dos opciones;

### Recompensar a un equipo

Puedes interferir premiando a los equipos que, por ejemplo, hayan ganado el juego, estén mejor concentrados, den las mejores respuestas, etc. Depende de ti, como moderador, qué equipo quieres recompensar, por qué quieres recompensar a un equipo y asegúrate de explicar bien por qué razones les has recompensado. El equipo será recompensado con 100 puntos. Puedes recompensar a los equipos tantas veces como quieras.

También puedes clasificar a los equipos. Por ejemplo, el equipo B es el que mejor se concentra, el equipo C apenas se concentra y al equipo A le cuesta concentrarse. El equipo B obtiene 100 puntos, el equipo C 50 puntos y el equipo A 20 puntos.

### Distraer a un equipo

También puedes decidir distraer a los equipos. Depende de ti seleccionar qué equipos serán distraídos, también puedes elegir distraer a todos los equipos para anunciar esta distracción delante de todos los jugadores.

¿Qué ocurre entonces? Coge una tarjeta de distracción y lee el acertijo. El equipo tiene que encontrar la respuesta a esta adivinanza y no puede continuar con su tarea antes de haber resuelto la adivinanza. Durante el tiempo que necesiten para resolverlo, el número de puntos disminuirá. Cuanto antes resuelvan los equipos el acertijo, más puntos ahorrarán. Sugerimos unos 2 minutos por acertijo. Cuantos más segundos queden, mayor será la cantidad de puntos recompensada al equipo. (por ejemplo, 2 minutos=120 puntos, 1,5 minutos= 90 puntos). Los participantes pueden volver a la sección de tareas de dos maneras;

- 1) Resuelve el enigma: cuanto antes, mejor
- 2) Pasado el tiempo

Una vez resuelto el acertijo y aceptada la respuesta por el facilitador, pueden continuar con su tarea inicial. Una vez más, es importante explicar este elemento mucho antes de que empiece la actividad. De este modo, los jugadores son conscientes de que podrían distraerse. A continuación encontrará todas las adivinanzas y sus respuestas.

Adivinanza	Respuesta
Más ligero de lo que estoy hecho. Hay más de mí oculto de lo que se ve. ¿Qué soy?	UN ICEBERG
Tengo ciudades, pero no casas. Tengo montañas, pero no árboles. Tengo agua, pero no peces. ¿Qué soy yo?	UN MAPA

Te pertenece, pero tus amigos lo usan más. ¿Qué es?	TU NOMBRE
Hago un ruido fuerte cuando me cambio. Cuando me cambio, me hago más grande pero peso menos. ¿Qué soy?	POPCORN
Si lo tengo, no lo comparto. Si lo comparto, no lo tengo. ¿Qué es?	UN SECRETO
¿Qué da la vuelta al mundo, pero se queda en un rincón?	UN SELLO
¿Qué tiene cuatro dedos y un pulgar, pero no está vivo?	UN GUANTE

### *Termina el juego*

Puedes terminar el juego cuando quieras. No olvides anotar cuántos puntos recibe cada equipo a lo largo de la partida. Suma todos los puntos y comprueba qué equipo ha ganado la partida.

### Tiempo de reflexión

#### *Reflexión*

Una vez finalizada la actividad, es muy importante reflexionar con los participantes que han jugado. La reflexión es **LA** forma de aprender, explorar y mejorar. En la plataforma LEADER encontrará consejos para la reflexión por actividad. Además, puedes decidir si los participantes tienen que adivinar el papel de los demás en el juego o si quieres revelarlo antes de que empiece. Puede ser una herramienta que te ayude a reflexionar y evaluar el juego. Cuanto más jueguen los participantes, más familiarizados estarán con las competencias interpersonales y su importancia.

#### *Ejemplo de estrategia de reflexión:*

1. Siéntense en grupos y discutan las diferentes funciones y responsabilidades. ¿Qué se ha hecho bien? ¿Estaban claras las funciones de cada uno?
2. ¿Cuáles fueron las dificultades? ¿Qué harías diferente la próxima vez?

#### *CONSEJOS CLAVE ANTES DE EMPEZAR EL JUEGO*

- ➔ Explicar el tiempo de que disponen para cada tarea
- ➔ Explicar los puntos y cómo recibirlos
- ➔ Explicar las distracciones
- ➔ Explicar los diferentes papeles que se asignan a los jugadores
- ➔ Explicar la estrategia de reflexión al final
- ➔ Puedes probar el juego con tus colegas y alumnos. También puedes limitarte a decir delante de tus participantes que se trata de algo nuevo y de una estrategia nueva, lo que creará empatía entre los participantes. ¡Lo normal es que se apunten a juegos nuevos y divertidos en clase!

## Las funciones LEADER:

	<b>Papel</b>	<b>Descripción</b>	<b>Responsabilidades</b>
1	Comunicador	Las habilidades comunicativas son capacidades que te permiten transmitir ideas con claridad, ya sea por escrito, hablando, haciendo señas o con el lenguaje corporal. Como comunicador, intenta detectar los problemas de comunicación entre compañeros de equipo y ayuda a resolverlos.	Todos tienen la oportunidad de hablar El equipo se entiende Conectar a las personas adecuadas
2	Oyente	Sin la capacidad de escuchar eficazmente, los mensajes se malinterpretan con facilidad. Como oyente, toma buena nota de las ideas de todos y asegúrate de que los demás compañeros las escuchan.	Hacer preguntas para comprender mejor Promover las ideas de los demás Escuchar antes de hablar
3	Líder	Los líderes guían a los demás hacia un objetivo común dentro de su equipo, grupo u organización. Tienen la habilidad de crear una visión e inspirar a los demás para que vean esa visión a través de su ejecución. Su trabajo consiste en hacer que todos vayan en la misma dirección.	Existe una visión clara Todos conocen su papel Resolver los conflictos
4	Adaptable	Ser adaptable significa estar abierto y deseoso de experimentar con nuevas habilidades, nuevas formas de trabajar y una manera diferente de pensar. Sea crítico con la forma en que su equipo está trabajando en una tarea y sugiera cambios si encuentra una forma mejor.	Estar abierto a nuevas ideas Mantener la calma cuando las cosas cambian Promover nuevas estrategias
5	Empatía	Tener empatía significa que puedes proyectarte en otra persona e imaginar cómo se siente en su situación. Utiliza esta habilidad para comprobar si todos los miembros de tu equipo se encuentran en una situación en la que se sienten cómodos para compartir sus ideas, trabajar juntos y divertirse. Ayuda a las personas que tienen dificultades en el grupo.	Todo el mundo se divierte Todo el mundo tiene el trabajo adecuado Todo el mundo puede compartir ideas
6	Decider	Tomar una decisión significa elegir entre dos o más opciones. Aunque las palabras son sencillas, puede haber muchos factores que influyan en una decisión. Un buen decisor es capaz de sopesar los distintos factores según su importancia y llegar a una conclusión lógica. Ayude a su equipo a tomar decisiones eficaces, especialmente cuando haya dudas e incertidumbre.	Determine la importancia de los factores Explique su decisión No espere demasiado para decidir

7	Cronometrador	La gestión del tiempo es el arte de conseguir que todo se haga dentro del tiempo permitido. Tener un calendario de tareas y un plan cuando algo lleva demasiado tiempo ayuda a los equipos a gestionar su tiempo y alcanzar sus objetivos. Tú eres responsable de que tu equipo conozca la hora y cumpla su horario.	Hacer una planificación clara Ser consciente del tiempo Priorizar entre tareas
8	Trabajo en equipo	Los jugadores de equipo anteponen el objetivo de su equipo a sus propios objetivos personales. Ser crítico cuando los compañeros de equipo hacen algo porque les gusta a ellos mismos, en lugar de que sea bueno para el equipo o el objetivo.	Las personas tienen el trabajo adecuado Los objetivos del equipo se anteponen a los personales Las tareas se reparten por igual
9	Creativo	Ser creativo no siempre consiste en ser la persona a la que se le ocurre la mejor idea. Se trata de crear un entorno en el que la gente pueda tener ideas brillantes. Ayuda a tu equipo a pensar con originalidad y elige solo las mejores ideas para ejecutarlas.	Definir requisitos claros Explorar muchas ideas Inspirar creativamente a los compañeros de equipo
10	Resolver problemas	Si estás trabajando en un problema difícil, te encontrarás con problemas. Un buen solucionador de problemas tiene la capacidad de analizar un problema y formular (múltiples) soluciones, siendo plenamente consciente de los pros y los contras de cada opción. Ayude a su equipo a hacer un seguimiento de los problemas que tienen que resolver y sugiera formas de investigarlos o superarlos.	Definir claramente los problemas Proponer una estrategia para resolver los problemas Estar abierto a soluciones inesperadas