



## **EL COMUNICADOR**

Este misterioso personaje tiene la capacidad de expresar e interpretar conceptos, pensamientos, sentimientos, hechos y opiniones tanto oralmente como por escrito, y de interactuar de forma adecuada y creativa en toda una serie de contextos sociales y culturales.



## **EL NEGOCIADOR**

Este misterioso personaje tiene la capacidad de iniciar y moderar una discusión sobre un tema de interés común entre dos o más partes, con el objetivo de satisfacer las necesidades de cada una de ellas de la mejor manera posible.



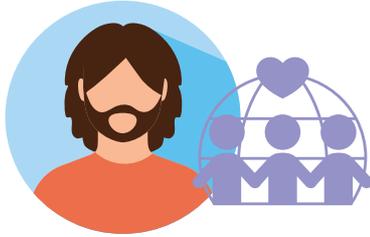
## **EL MEDIADOR**

Este misterioso personaje es una tercera persona neutral que interviene e intenta preservar los lados positivos de un conflicto. El mediador tiene la capacidad de fomentar el diálogo y la capacidad de las partes para encontrar una solución.



## **LO QUIÉN TOMA LAS DECISIONES**

Este misterioso personaje tiene la capacidad de tomar decisiones estratégicamente importantes en función de una serie de variables, como la presión del tiempo, los recursos disponibles, la cantidad y el tipo de información disponible y el número de actores implicados.



## **EL EMPÁTICO**

Este misterioso personaje tiene la capacidad de ponerse en el lugar emocional de los demás, de empatizar con ellos y comprender su forma de pensar. Esto significa que es capaz de adoptar la mentalidad de los demás y ver la realidad desde su perspectiva.



## **EL OYENTE**

Este misterioso personaje tiene la capacidad de escuchar activa y eficazmente a los demás. Esto significa que es capaz de reforzar sus habilidades lingüísticas receptoras, es decir, manejar las interacciones sociales, responder a preguntas y comprender gestos.

NOMBRE DEL JUEGO: ADIVINA QUIÉN

ORGANIZACIÓN: INNOVED

PAÍS: GRECIA

<b>Objetivo</b>	<p><i>El objetivo principal del juego "Adivina quién" es combinar distintas habilidades sociales. Es una forma de aprender y "practicar" muchas habilidades sociales diferentes, como la comunicación, la empatía, el pensamiento crítico, la escucha, etc.</i></p> <p><i>Este juego puede considerarse parte de los módulos 3, 4 y 6 porque, como ya se ha mencionado, incluye distintas habilidades sociales que también están incluidas en los módulos del manual. También incluye algunas otras habilidades sociales que no están incluidas en los módulos.</i></p> <p><i>El público al que va dirigido este juego es, en realidad, cualquier persona que quiera mejorar sus conocimientos sobre habilidades sociales y, especialmente, sus habilidades en este ámbito: Cómo comunicarse con los demás, cómo actuar con empatía, cómo pensar y filtrar las cosas, cómo escuchar atentamente a los demás, etc.</i></p> <p><i>Estas habilidades sociales son una parte importante de la Inteligencia Emocional y el juego "Adivina quién" es un intento de poner en práctica los conocimientos adquiridos a través de algunos módulos y también de aprender algunas habilidades sociales nuevas.</i></p> <p><i>Después de jugar a este juego, los/las jugadores podrán:</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● <i>Identificar el tipo de persona según una habilidad social</i></li><li>● <i>Aprender algunas características principales de cada habilidad social</i></li></ul>
<b>Establecimiento &amp; Tema</b>	<p><i>Este juego puede jugarse individualmente o en grupo. Es mejor jugar en grupos pequeños de 2-3 personas, ya que así la interacción es más directa.</i></p> <p><i>Hay seis cartas, lo que significa que hay seis personajes misteriosos diferentes y, por tanto, seis habilidades sociales distintas. A este juego pueden jugar 6 grupos de jugadores o 6 jugadores individuales al mismo tiempo.</i></p> <p><i>Para este juego se necesitan los siguientes materiales: una hoja de papel, un lápiz, y las seis cartas creadas para el juego.</i></p> <p><i>Cada carta está diseñada al estilo del típico juego "Adivina quién", en el que hay unos personajes misteriosos. En este juego, los personajes misteriosos provienen de seis habilidades sociales diferentes. Por ejemplo, está "el comunicador" (comunicación), "el oyente" (escucha activa), "el empático" (empatía), "el negociador" (negociación), etc.</i></p>

El presente proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación (comunicación) es responsabilidad exclusiva de su autor. La Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Esta publicación se encuentra bajo licencia Creative Commons Reconocimiento Compartirlgual CC BY-SA 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visite: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



**Clasificación y descripción de las cartas**

*No existe ningún nivel de dificultad para las cartas, porque están pensadas para adivinar y no para hacer preguntas "correctas o incorrectas". La cara principal de la carta contiene el nombre del personaje misterioso, un avatar suyo y una breve descripción de algunas de las principales características de la habilidad social correspondiente.*

**Carta 1: El comunicador**

*Este misterioso personaje tiene la capacidad de expresar e interpretar conceptos, pensamientos, sentimientos, hechos y opiniones tanto oralmente como por escrito, y de interactuar de forma adecuada y creativa en toda una serie de contextos sociales y culturales.*

**Carta 2: El negociador**

*Este misterioso personaje tiene la capacidad de iniciar y moderar una discusión sobre un tema de interés común entre dos o más partes, con el objetivo de satisfacer las necesidades de cada una de ellas de la mejor manera posible.*

**Carta 3: El mediador**

*Este misterioso personaje es una tercera persona neutral que interviene e intenta preservar los lados positivos de un conflicto. El mediador tiene la capacidad de fomentar el diálogo y la capacidad de las partes para encontrar una solución.*

**Carta 4: El que toma decisiones**

*Este misterioso personaje tiene la capacidad de tomar decisiones estratégicamente importantes en función de una serie de variables, como la presión del tiempo, los recursos disponibles, la cantidad y el tipo de información disponible y el número de actores implicados.*

**Carta 5: El empático**

*Este misterioso personaje tiene la capacidad de ponerse en el lugar emocional de los demás, de empatizar con ellos y comprender su forma de pensar. Esto significa que es capaz de adoptar la mentalidad de los demás y ver la realidad desde su perspectiva.*

El presente proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación (comunicación) es responsabilidad exclusiva de su autor. La Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Esta publicación se encuentra bajo licencia Creative Commons Reconocimiento Compartirlgual CC BY-SA 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visite: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



	<p><b>Carta 6: <i>El oyente</i></b></p> <p><i>Este misterioso personaje tiene la capacidad de escuchar activa y eficazmente a los demás. Esto significa que es capaz de reforzar sus habilidades lingüísticas receptivas, es decir, manejar las interacciones sociales, responder a preguntas y comprender gestos.</i></p>
<p><b>Reglas del juego</b></p>	<p><b>Individuales</b> <i>Si has elegido jugar el juego de forma individual, hay dos formas diferentes de hacerlo.</i></p> <p><b>Primera opción</b> <i>El/la adversario/a elige una carta misteriosa para el/la jugador/a y éste/a debe hacer preguntas que se pueden responder con "sí o no" para descubrir más pistas sobre la figura misteriosa y, finalmente, encontrarla.</i></p> <p><b>Segunda opción</b> <i>Los/las jugadores eligen a una persona para que sea el "guardián de las cartas". Esta persona tiene todas las cartas. Elige una carta para cada jugador/a y los/las jugadores le hacen preguntas para encontrar al personaje misterioso.</i></p> <p><b>Grupos</b> <i>Si has elegido jugar en grupo, también hay dos formas de jugar.</i></p> <p><b>Primera opción</b> <i>El grupo contrario elige a un/a jugador/a del otro grupo y una carta de enigma. El/la jugador/a tiene que hacer preguntas que puedan responderse con "sí o no" para obtener más pistas sobre la figura misteriosa y, finalmente, encontrarla.</i></p> <p><b>Segunda opción</b> <i>El grupo del jugador elige una carta misteriosa y el jugador formula preguntas que pueden responderse con "sí o no" para encontrar la figura misteriosa. De este modo, una persona del grupo contrario también mira la tarjeta para comprobar que todo está en orden y que nadie hace trampas.</i></p> <p><b>Ejemplos de preguntas</b> <i>¿Me involucro en conflictos? ¿Me resulta fácil expresar mis sentimientos? ¿Sé moderar un debate? ¿Me resulta fácil tomar decisiones? ¿Renuncio a mis objetivos para ayudar a los demás?</i></p>
<p><b>Combinaciones</b></p>	<p><i>Ninguna</i></p>

El presente proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación (comunicación) es responsabilidad exclusiva de su autor. La Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Esta publicación se encuentra bajo licencia Creative Commons Reconocimiento Compartirlgual CC BY-SA 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visite: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



<b>Reglas especiales</b>	<i>Ninguna</i>
<b>Resultados de aprendizaje</b>	<i>El individuo/grupo que encuentre al personaje misterioso con menos preguntas, gana.</i>

El presente proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación (comunicación) es responsabilidad exclusiva de su autor. La Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Esta publicación se encuentra bajo licencia Creative Commons Reconocimiento CompartirIgual CC BY-SA 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visite: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

