

¡Juega con nosotras a *Comunicar para Ganar!*

Pensamos que un juego de mesa es una manera muy eficaz de presentar la importancia de la comunicación. No solo permite ilustrar el eslogan de la semana de las lenguas *Lo importante es comunicar* sino que permite también poner la comunicación en práctica lúdicamente, de modo que sea asequible para los jugadores, niños y adultos.

Según nosotras, el sistema de juego de rol es el que permite a la mayoría entender situaciones que nos rodean, tener nuevos puntos de vista ¡y acostumbrarse a ver la comunicación como la mejor solución!

En el juego, encontrarás:

- Un tablero con seis niveles por los cuales pasan los jugadores:

0. Niño/a – Niño/a.

1. Padres – Hijo/a.

2. Relación de pareja.

3. Empleado/a – Jefe.

4. Población – Presidente/a.

5. Presidente – Presidenta.

+ 6 paquetes de 16 cartas que corresponden a los seis niveles de juego.

- **Objetivo del juego:** Comunicarse para resolver situaciones difíciles, asumiendo los roles de diferentes personajes.
- **Número de jugadores:** Al menos seis jugadores, organizados en equipos de dos.
- **Desarrollo del juego:**
 - Los jugadores forman equipos de dos, cada dúo es asignado con roles según el nivel del juego.
 - Roban una carta que describe una situación conflictiva.
 - Luego, los dos miembros del dúo discuten durante 1 minuto para encontrar una solución que van a presentar a los demás equipos en un máximo de 1 minuto.
 - Los equipos votan por la mejor solución, el dúo que fue votado obtiene un punto
 - Todos los equipos avanzan al siguiente nivel y roban una nueva carta.
 - El proceso se repite hasta llegar al último nivel.
- Los equipos se clasifican según la cantidad de puntos acumulados durante el juego, votando por las mejores soluciones en cada nivel.

Ejemplo de situación conflictiva: Para el nivel "padre-hijo": Los miembros del dúo asumen los roles de padre e hijo. Dos niños discuten para no lavar los platos. Los padres deben ayudarlos a encontrar un acuerdo y convencerlos para que hagan la tarea.