

## **JUEGO DE LA SUPERVIVENCIA (O DE LA FELICIDAD)**

Se utiliza para comprender la dinámica de los grupos humanos.

Se da como consigna que los participantes conforman una comunidad que, para sobrevivir (o para realizarse), cada uno de sus integrantes debe poseer una pelotita de la supervivencia (o de la felicidad).

Para poseerla, cuenta como recursos con dos fichas de un mismo color (rojo, azul o amarillo).

En ese momento, los participantes se numeran de 1 a 3. A los 1 se le dan dos fichas amarillas, a los 2 dos fichas azules, y a los 3 dos fichas rojas (es indistinto), lo importante es que el número sea múltiplo de tres, la gente que queda suelta o alguien externo será el GRAN ADMINISTRADOR, que tiene la bolsa con las pelotitas (de telgopor) y fichas de los tres colores en abundante cantidad (calcular aproximadamente un kit de 200 pelotitas y 100 fichas de cada color, para llegar a jugar con grupos de hasta 150 personas. No puede jugarse con menos de 20 personas).

Luego que el GRAN ADMINISTRADOR se acomoda con una mesita adelante con la bolsa, se da la consigna, lentamente:

"A quien le entregue una ficha azul, más una roja, más una amarilla, el GRAN ADMINISTRADOR le dará una pelotita de la supervivencia y una ficha del color que le solicite. Hay tres minutos contados a partir de AHORA". Se deja la consigna a la vista de todos.

A los tres minutos se da la voz de finalización y se hace un recuento. El grupo gana si cada uno tiene una pelotita y alguien con dos fichas (que vale lo mismo que una pelotita). Esto casi nunca ocurre, lo más común es que haya gente sin pelotitas, gente con más de una pelotita, con fichas y pelotitas, etc.

Se les dice entonces que esa comunidad, con una persona que no la haya conseguido, no ha cumplido el objetivo.

A partir de ese momento, se analiza el por qué (también si "vencen").

Primero se les pide que lo analicen en pequeños grupos con los más cercanos y luego en el grupo mayor.

Pueden hacerse conceptualizaciones acerca de la conformación de grupos humanos, problemas de toma de decisiones para grupos grandes (abstracción de lo próximo Y PENSAMIENTO ESTRATÉGICO PARA MIRAR AL CONJUNTO como algo que debe construirse porque no es propio de la "primera reacción"), liderazgo, comunicación, negociación, etc.

## **JUEGO DEL TRUCO**

Como juego típicamente de táctica y estrategia, se pide a seis participantes que jueguen una mano a la vista de todos. Al resto se le pide que actúe como observador (sepa o no sepa jugar). Terminada la mano, se dan vuelta las cartas, y se revisa:

Objetivo (ganar)

Recursos afectados al objetivo (tangibles, intangibles: comunicación, conocimiento de las reglas, capital humano en ese campo, conformación del equipo, capacidad de liderazgo; amén del recurso tangible de las cartas y su valor específico).

Tácticas y estrategias.