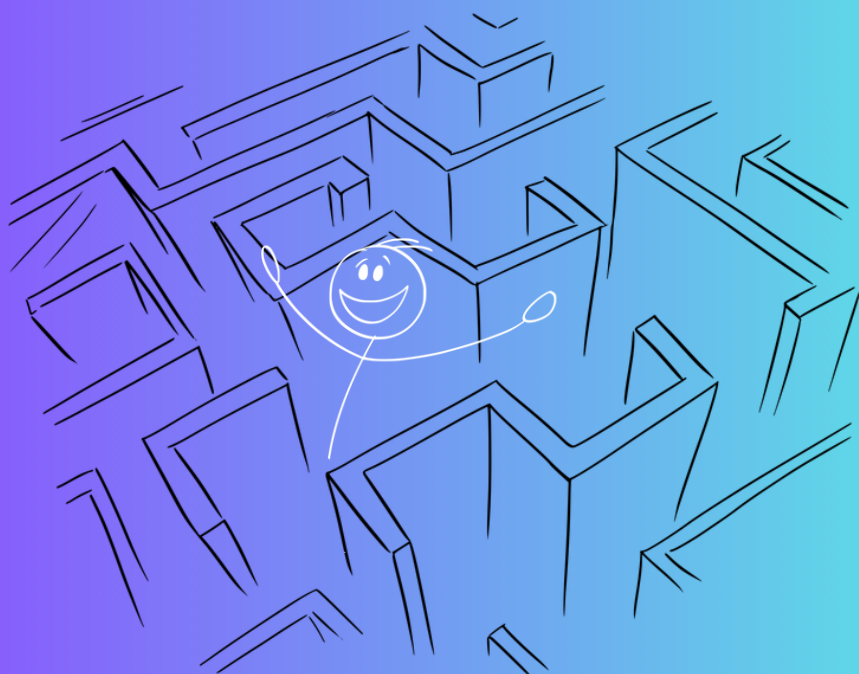


SCENARIO CARDS

PARA FACILITADORES Y COACHES



Co-funded by
the European Union

INSTRUCCIONES

Jugadores: 2-8 personas

Configuración:

- Baraja las 15 cartas y colócalas boca abajo sobre la mesa.
- Puedes ordenarlos por categoría o mezclarlos todos.

Cómo jugar:

- El jugador actual elige una carta y la lee en voz alta.

Comprueba la pregunta que aparece en la parte inferior de la tarjeta:

- Si dice "Tienes 10 segundos. ¡Adelante!", el reloj empieza a correr inmediatamente, responde rápido.
- Para todas las demás preguntas: tiene 60 segundos para pensar.



Co-funded by
the European Union

INSTRUCCIONES

Cómo se juega:

- El grupo debate la respuesta, los diferentes enfoques y las soluciones alternativas.
- El grupo vota por la respuesta más convincente y explica por qué.
- El turno pasa al siguiente jugador.

Puntuación:

- 1 punto para la respuesta más convincente, elegida por votación del grupo.
- 1 punto extra para la solución más creativa.
- Gana el jugador con más puntos.

Preguntas para la reflexión:

- «¿Te has enfrentado a una situación similar? ¿Qué hiciste?»
- «¿Qué harías de forma diferente la próxima vez?»
- «¿Qué apoyo necesitarías en este momento?»



EQUAL PLAY



Co-funded by
the European Union

1 SITUACIÓN

Durante un ejercicio de calentamiento, das instrucciones al grupo. Todos empiezan a moverse, excepto un participante, que se queda quieto y mira a su alrededor, desconcertado. Es nuevo y no habla el idioma.



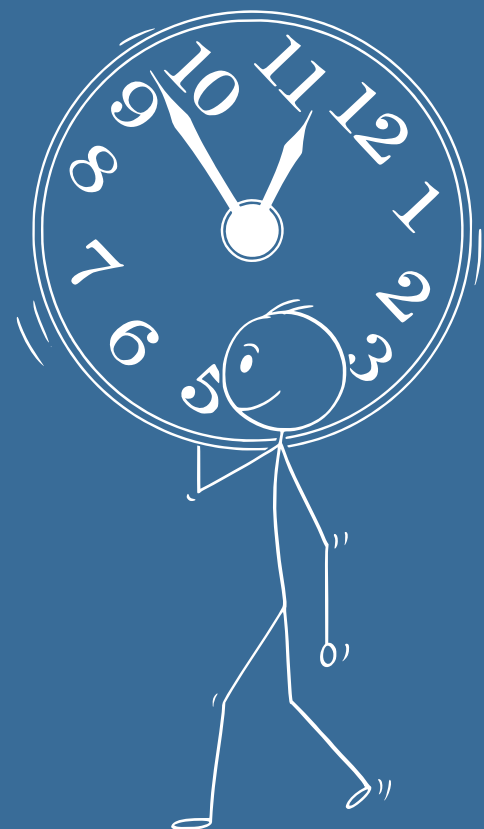
EQUAL PLAY



Co-funded by
the European Union

1 TÚ DECIDES

Tienes 10 segundos. Adelante.



EQUAL PLAY



Co-funded by
the European Union

2

SITUACIÓN

Explicas un nuevo ejercicio tres veces. Una participante sigue haciéndolo mal. No estás seguro de si no entiende las instrucciones o si lo está haciendo a su manera a propósito.



EQUAL PLAY

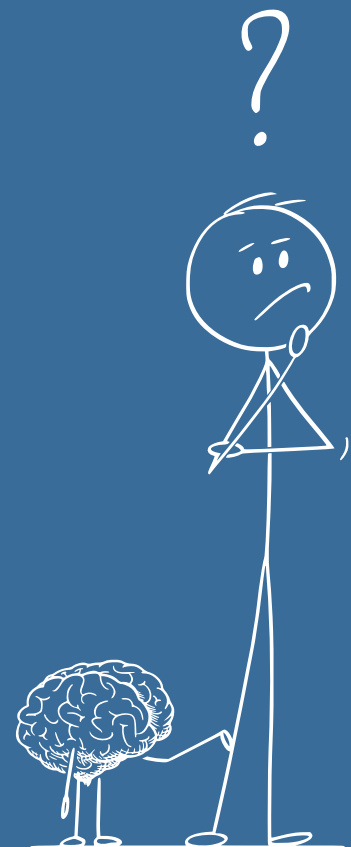


Co-funded by
the European Union

2

TÚ DECIDES

¿Qué decides hacer?



EQUAL PLAY



Co-funded by
the European Union

3

SITUACIÓN

Dos participantes están susurrando y riéndose mientras das las instrucciones. Más tarde te das cuenta de que se estaban traduciendo el uno al otro, pero el resto del grupo cree que estaban faltando al respeto.



EQUAL PLAY



Co-funded by
the European Union

3

TÚ DECIDES

**El grupo te está mirando.
¿Qué pasa a continuación?**



EQUAL PLAY



Co-funded by
the European Union

4

SITUACIÓN

Un participante se te acerca al terminar la sesión. Con gestos y palabras entrecortadas, intenta decirte algo importante, pero no consigues entender qué quiere decir.



EQUAL PLAY

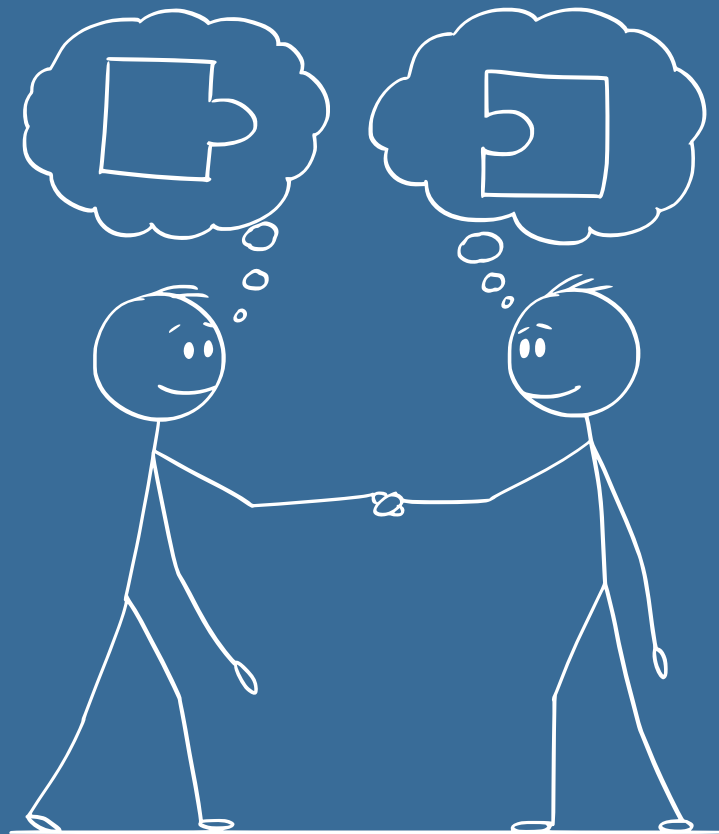


Co-funded by
the European Union

4

TÚ DECIDES

Sigue intentándolo. ¿Qué haces?



EQUAL PLAY



Co-funded by
the European Union

5

SITUACIÓN

Preparas un folleto con las normas de la sesión y las instrucciones de seguridad. A mitad de la sesión te das cuenta de que tres participantes no saben leer el idioma en el que está escrito.



EQUAL PLAY



Co-funded by
the European Union

5

TÚ DECIDES

La sesión ya está en marcha. Te toca actuar.



EQUAL PLAY



Co-funded by
the European Union

6

SITUACIÓN

Divides al grupo en parejas para realizar un ejercicio de contacto. Una participante da un paso atrás discretamente y evita formar pareja con un compañero de equipo. No explica por qué.



EQUAL PLAY

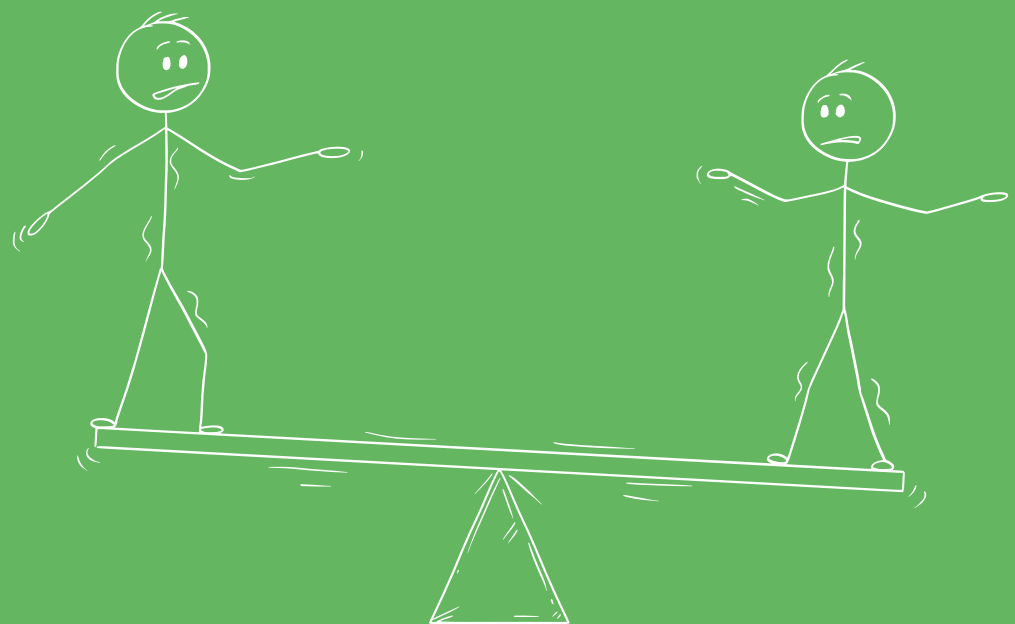


Co-funded by
the European Union

6

TÚ DECIDES

¿Qué haces?



EQUAL PLAY



Co-funded by
the European Union

7

SITUACIÓN

Un participante se niega a ponerse la camiseta del equipo. Los demás jugadores están molestos. Más tarde te enteras de que entra en conflicto con sus creencias religiosas, pero él nunca lo dijo.



EQUAL PLAY

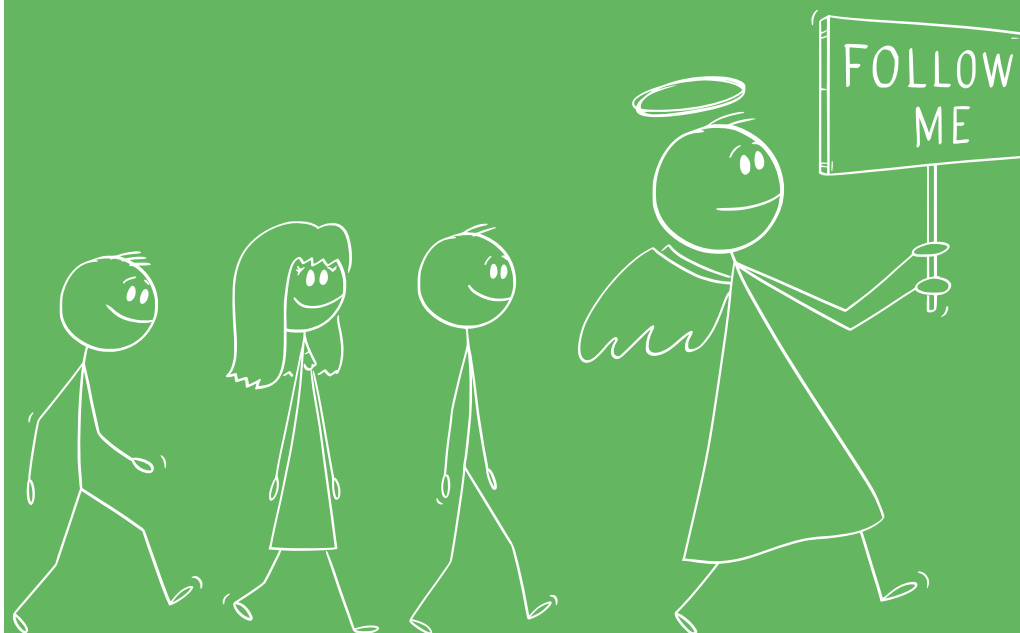


Co-funded by
the European Union

7

TÚ DECIDES

**El equipo está esperando.
¿Qué pasa ahora?**



EQUAL PLAY



Co-funded by
the European Union

8

SITUACIÓN

Durante la celebración tras marcar un gol, los compañeros de equipo se abrazan. Uno de ellos se pone tenso y se aparta. Los demás empiezan a darse cuenta y cuchichean.



EQUAL PLAY

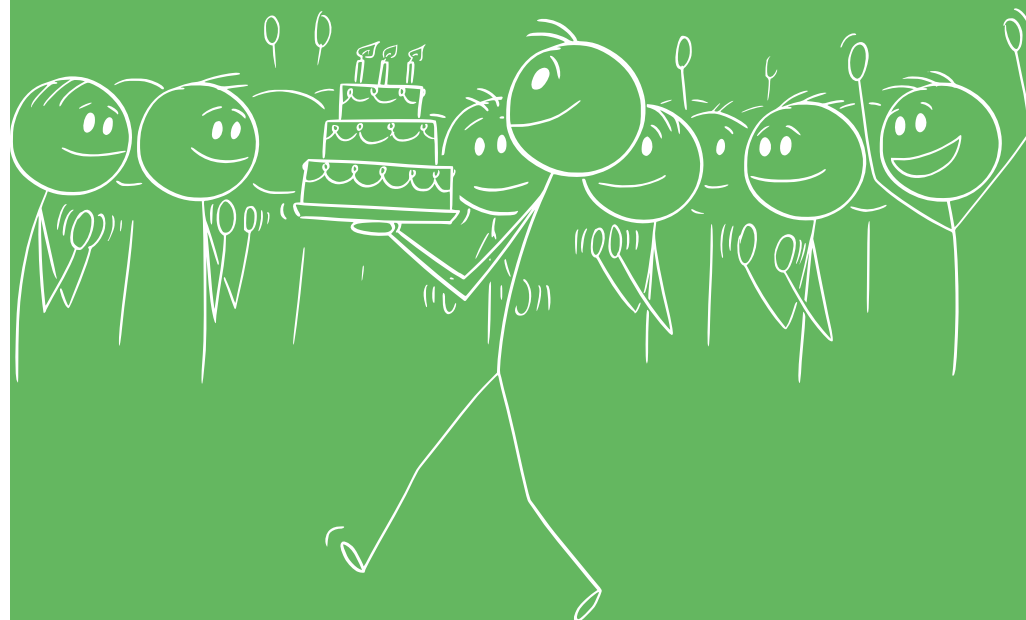


Co-funded by
the European Union

8

TÚ DECIDES

Este momento define al grupo. ¿Qué haces?



EQUAL PLAY



Co-funded by
the European Union

9

SITUACIÓN

Utilizas el humor para animar al grupo, un chiste que hace reír a todo el mundo, excepto a un participante, que parece sentirse incómodo. No estás seguro de si se trata de un problema de idioma o de algo más profundo.



EQUAL PLAY

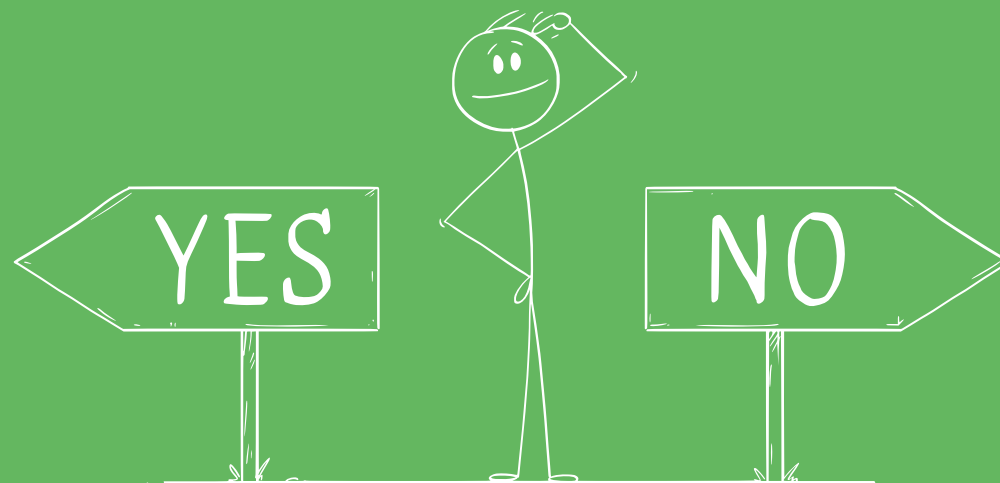


Co-funded by
the European Union

9

TÚ DECIDES

¿Te detienes? ¿Sigues adelante?
Tienes 10 segundos.



EQUAL PLAY



Co-funded by
the European Union

10

SITUACIÓN

Hay un participante que siempre llega entre 15 y 20 minutos tarde.

Los demás están frustrados.

Cuando hablas con él, te das cuenta de que, en su cultura, la puntualidad se entiende de forma muy diferente y que, sinceramente, no sabía que eso fuera un problema.



EQUAL PLAY

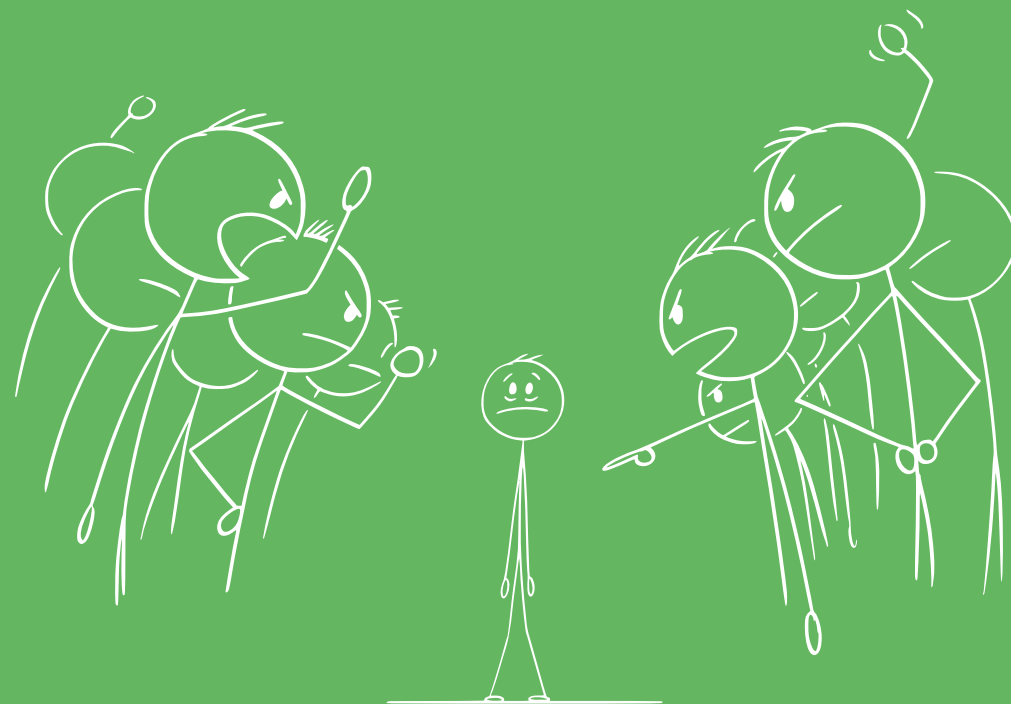


Co-funded by
the European Union

10

TÚ DECIDES

La paciencia del grupo se está agotando. Te toca actuar.



EQUAL PLAY



Co-funded by
the European Union

11

SITUACIÓN

Te das cuenta de que siempre eligen en último lugar al mismo participante cuando se forman los equipos. Él se lo toma a broma, pero lo has visto ocurrir en todas y cada una de las sesiones.



EQUAL PLAY



Co-funded by
the European Union

11

TÚ DECIDES

Todo el mundo está mirando.
¿Qué pasará ahora?



EQUAL PLAY



Co-funded by
the European Union

12

SITUACIÓN

Durante una actividad en equipo, un pequeño grupo de participantes no deja de hablar en su propio idioma, dejando de lado al resto. Los participantes excluidos parecen sentirse incómodos, pero no dicen nada.



EQUAL PLAY



Co-funded by
the European Union

12

TÚ DECIDES

El grupo se está dividiendo. ¿Qué haces?



EQUAL PLAY



Co-funded by
the European Union

13

SITUACIÓN

Una participante veterana te comenta en privado: «Desde que se han incorporado los nuevos, las sesiones ya no son lo mismo». No está siendo agresiva, pero está claro que no está contenta.



EQUAL PLAY

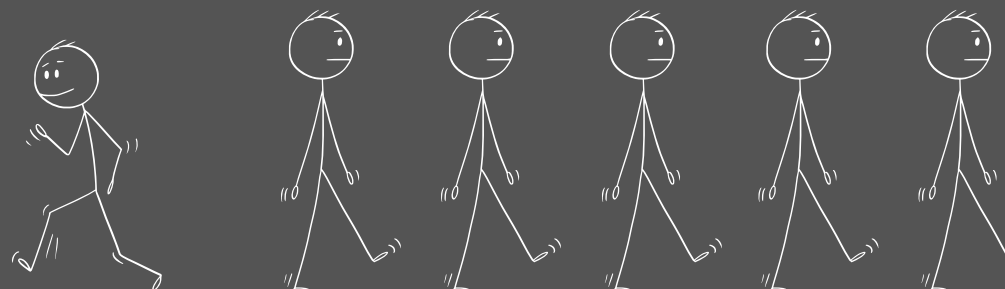


Co-funded by
the European Union

13

TÚ DECIDES

Este momento define a tu grupo. ¿Qué vas a hacer?



EQUAL PLAY



Co-funded by
the European Union

14

SITUACIÓN

Al terminar una sesión, una participante se te acerca en privado y te cuenta que otro jugador ha hecho un comentario sobre su lugar de origen. Te pide que no le des mucha importancia, solo quería que lo supieras.



EQUAL PLAY

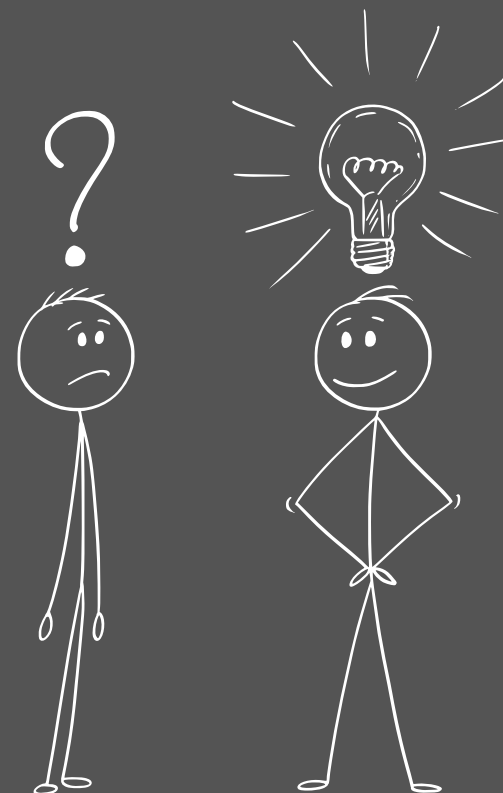


Co-funded by
the European Union

14

TÚ DECIDES

Te ha confiado esto. ¿Qué haces a continuación?



EQUAL PLAY



Co-funded by
the European Union

15

SITUACIÓN

Te das cuenta de que uno de los participantes ha ido abandonando poco a poco: se ha perdido una sesión, luego dos, luego tres. Sin dar explicaciones. Sin conflictos. Simplemente se ha ido.



EQUAL PLAY

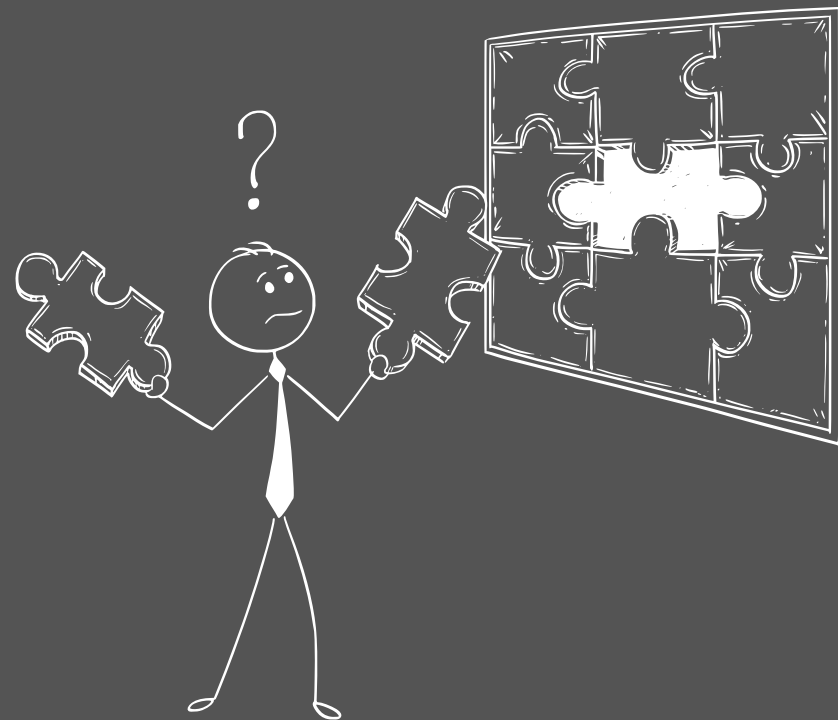


Co-funded by
the European Union

15

TÚ DECIDES

Aún no es demasiado tarde.
¿O sí? Te toca mover ficha.



EQUAL PLAY



Co-funded by
the European Union