



TABLERO DE JUEGO, TALENTOS DISRUPTORES

¿Quién, tiende mi cama?

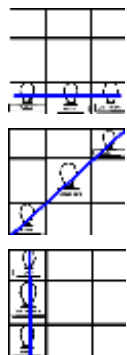
Desarrollo de aptitudes


¡La diversión del trabajo, va a empezar!

Empleo | Emprendimiento | Inversiones

4ta. Revolución Industrial - lean six sigma

(Niños 5 años en adelante)



	GRUSAM 	



INSTRUCCIONES:

Reto: Ganar a VILLANOS, aprendiendo de los demás.

1.- Ingresa a www.grusam.com/niños Sigue el enlace del código QR.

2.- Recorta las fichas y nombres de los TALENTOS y VILLANOS, pega detrás de cada foto un solo nombre para cada uno.

- Las fichas de TALENTOS, son las habilidades que te interesan mejorar. Investiga el significado de los nombres que recortaste.
- El nombre de los VILLANOS, corresponda a los problemas con los que luchan diariamente tus padres y toda la humanidad.
- Ten cuidado de las trampas que colocaron los VILLANOS en las tablas de nombres.

¿CÓMO JUGAR?

Opcionalmente. Tu como líder del juego eres TALENTO; mientras otro jugador es VILLANO. Cada uno, con un turno escoge una celda vacía del tablero, para colocar a cada una de sus 3 fichas; si no consiguieron ganar, dar un paso a una celda seguida y desocupada, respetando el turno sin tolerancia de errores. El jugador que logre colocar 3 de sus fichas en una fila horizontal, vertical o diagonal es el ganador de la ronda; que tiene la obligación de colocar en el basurero o en su monedero una estrategia escrita y en secreto que utilizó para derrotar al perdedor.

El juego tiene 5 rondas, el ganador con más estrategias ganadas, le pide al perdedor que tienda su cama, mientras repite en voz alta un consejo para cada una de las fichas colocadas en el monedero, que le ganaron la partida.

RECOMENDACIONES:

- Observa detenidamente la actitud del ganador y/o del perdedor, para que aprendas de ellos y mejores tus habilidades en momentos difíciles.
- Se recomienda luego de cada partida de juego, cambiar los nombres a los TALENTOS y VILLANOS, para ganar nuevas experiencias.

CONSTRUYE LAS FICHAS DE JUEGO:

Recorta los nombres de las fichas de juego, fotos de los TALENTOS y VILLANOS; pega detrás de cada foto un solo nombre según corresponda

NOMBRES DE LAS FICHAS: Fichas de juego:



• Conocimiento	• Yo Talento (<i>Tu nombre</i>)	• Celular	• Tomate
• Auto	• Avión	• Pobreza	• Vaguería
• Cliente	• Aptitudes	• Ignorancia	• Pelea
• Hamburguesa	• Salud	• Desperdicio	• Competencia desleal
• Zanahoria	• Gato	• Desempleo	• Mal ejemplo
• Seguridad	• Educación	• Mentira	• Desigualdad
• Trabajo	• Mentor Grusam	• Delincuencia	• Corrupción
• Accidente, enfermedad trabajo		• Héroes (<i>Padres, Familia, Amigos, Maestros</i>)	

FOTOS TALENTOS: Fichas de juego



FOTOS VILLANOS: Fichas de juego



www.grusam.com/niños