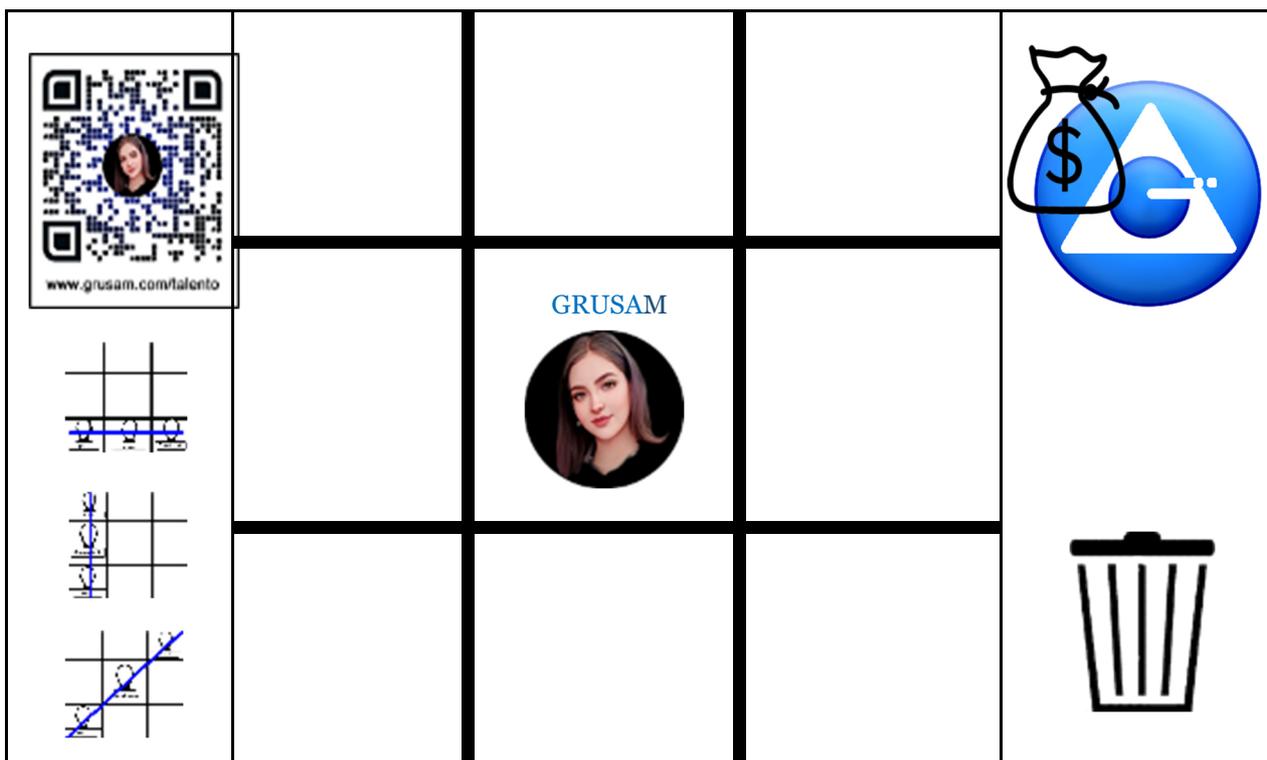


JUEGO DE ESTRATEGIA; VILLANOS DERROTADOS



INSTRUCCIONES:

Reto: Ganar con estrategia a VILLANOS, aprendiendo de los demás; para que te ayuden a ti y a tu familia a conseguir alimentos y protección.

1.- Ingresa a www.grusam.com/talento; opción: (Niño – Joven) o sigue el enlace del código QR. Reconoce en el video (12.5 minutos) a TALENTOS y VILLANOS, que más frecuentan a tu familia; para que estés mejor preparad@ y tengas seguridad al poner sus nombres en las fichas de juego.

2.- Recorta 3 imágenes de TALENTOS y 3 de VILLANOS; escribe un nombre para cada uno, acorde las tablas del lado derecho. Las fichas de TALENTOS, los nombras, según las aptitudes que más te interesan mejorar. Si no sabes cual elegir, investiga el significado de los nombres. Los VILLANOS, corresponda a los problemas con los que luchan diariamente tus padres. Que esperen de tu ayuda. 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 el 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 en las 5 rondas, le pide al perdedor una penitencia relacionada al error cometido, según los nombres que se asignaron y a la acción de sus fichas; mientras el perdedor, tiene la obligación de leer las estrategias con las que perdió la partida y cumplir una tarea o penitencia.

RECOMENDACIONES:

Observa detenidamente la actitud del ganador y/o del perdedor, para que aprendas de ellos y mejores tus aptitudes y conocimiento en momentos difíciles.

Se recomienda luego de cada partida de juego, cambiar los nombres a los TALENTOS y VILLANOS, para ganar nuevas experiencias.

Éste juego es apto para niños, jóvenes, adultos o equipos combinados. Bajo la supervisión de un adulto

GRUSAM
www.grusam.com



**TALENTO
CON FUTURO:**
Fichas de juego



VILLANOS:
Fichas de juego



Yo Talento (Tu nombre)	Héroes (Padres, Familia, Amigos, Maestros)
Auto	Avión
Cliente	Aptitudes
Conocimiento	Salud
Zanahoria	Gato
Seguridad	Educación
Trabajo	Mentor Grusam
Paz	Universidad
Pobreza	Vaguería
Ignorancia	Pelea
Desperdicio	Competencia desleal
Desempleo	Mal ejemplo
Mentira	Desigualdad
Delincuencia	Corrupción
Huesuda (Enfermedad - Accidente de trabajo)	Amor