



Las cartas Ubuntu alientan a un grupo a interactuar, encontrar conexiones y divertirse. Las cartas son una gran herramienta para ilimitadas reflexiones a través de metáforas, pero también hemos descubierto que ofrecen infinitas oportunidades para interacciones en grupo y juego creativo. Aquí hay algunas actividades con las que hemos tenido éxito. Inténtalas, pero también crea tus propias experiencias interactivas. Luego de que tu grupo haya jugado con ellas, también comenzarán a crear nuevas variaciones, la cual es otra poderosa iniciativa de trabajo en equipo!

## Conexiones

**Unión Común** (grupo grande, para jugar con el lado multi-imagen)

Entrega una carta a cada persona del grupo. Desafía a todos a formar parejas y encontrar un elemento que coincida en sus cartas. Cuando encuentren el elemento en común, anímalos a que encuentren algo más en sus vidas que tengan en común, algo que los una. Cuando tengan éxito, se cambian de pareja y se repite la actividad.

*Nota: todas las cartas tienen un elemento en común con cada una de las otras cartas... pero el grupo no necesita saber eso.*

**Encuentro Rápido** (10-15 participantes, para jugar con el lado multi-imagen)

El objetivo de esta actividad con tiempo es identificar los elementos en común en las cartas lo más rápido posible mientras el juego continúa alrededor del círculo.

Ubica al grupo en un círculo y entrega una carta a cada persona. Haz que el grupo elija una persona para comenzar (jugador 1). Comienza a tomar el tiempo apenas el jugador 1 se gire a la derecha hacia el jugador 2. Ambos dan vuelta sus cartas y buscan el elemento en común. Una vez que lo hayan identificado, el jugador 2 se gira hacia el jugador 3, y luego esta pareja trabaja en conjunto para encontrar el elemento común. El juego continúa alrededor del círculo de esta manera hasta que el último jugador y el jugador 1 encuentren su elemento común. Detén el tiempo. Pueden intentar un nuevo round para mejorar el tiempo, pero asegúrate de mezclar bien las cartas para el segundo round.

*Nota:* Los jugadores que no están comparando sus cartas también pueden ayudar a encontrar el elemento en común pues la instrucción es que se encuentren los elementos en común lo más rápido posible. De qué manera los jugadores apoyan o no apoyan a sus compañeros puede ser una discusión al final del juego y se puede vincular con su forma de interactuar en el día a día entre ellos.

**Encuentro Ciego** (grupo de cualquier tamaño, para jugar con el lado multi-imagen)

Entrega una carta a cada persona del grupo y pide que encuentren un compañero. Dile al grupo que (a tu señal) deben estudiar su propia carta durante 20 segundos (el tiempo puede ajustarse según la edad y habilidad de los participantes). Luego, dile a los participantes que sostengan las cartas cerca de sus cabezas (cuando lo indiques), de tal forma que sus compañeros puedan ver su carta, pero ellos no. Haz que intenten encontrar el elemento común mirando la carta de su compañero y recordando lo que había en la de ellos. Para continuar, los jugadores intercambian las cartas y buscan a alguien nuevo para jugar.

**Encuentro Ciego con Compañero** (grupo de cualquier tamaño en parejas, para jugar con el lado multi-imagen)

Pídele a tu grupo que forme parejas, y entrega a cada pareja la misma cantidad de cartas (10 o más funciona mejor), con el lado multi-imagen hacia abajo. Cada pareja da vuelta la primera carta y la estudia por 20 segundos (el tiempo ajustase según la edad y habilidad de los participantes). Luego, las parejas quitan esa carta del juego, y la dejan en un lugar donde ningún integrante pueda verla. A tu señal, las parejas dan vuelta la siguiente carta del montón y trabajan juntos para encontrar el elemento en común con la carta anterior. Una vez que tengan éxito, pueden dar vuelta la siguiente carta y continuar avanzando con el montón de cartas. Celebra el éxito!

**Encuentro de Campeonato** (grupo grande, para jugar con el lado multi-imagen)

Esta es una actividad entretenida, simple, competitiva (y ruidosa). Dale una carta a cada persona y pídeles que hagan parejas. A tu señal, haz que las parejas den vuelta sus cartas y se apuren en encontrar la imagen en común. La persona que encuentra primero el elemento en común gana y toma la carta de su oponente. La persona que pierde se une al "equipo" del ganador como un hincha y porrista entusiasta. Los ganadores continúan jugando y encontrando jugadores invictos para enfrentar, mientras sus fanáticos los alientan. Se juega hasta que una persona tenga todas las cartas y todos los fans. Felicitaciones!

**Círculos Simbólicos** (grupo de cualquier tamaño, para jugar con el lado multi-imagen)

Si el grupo ya ha jugado con las cartas Ubuntu, esta actividad será muy rápida. Si juegas esta actividad primero y el grupo nunca ha usado las cartas antes, puede ser una iniciativa interesante. Entrega a cada persona una carta y diles que el objetivo de esta actividad es que el grupo forme un círculo grande donde la carta de cada participante esté unida por una imagen común con la carta del participante a su derecha y a su izquierda. *El truco aquí es que todas las cartas están unidas a cada una de las otras cartas, por lo que cualquier formación del círculo es la solución. Pero el grupo puede no saberlo... todavía.*

### **Encuentra y Huye** (grupo grande, para jugar con el lado multi-imagen)

Entrega una carta a cada persona en el grupo e indícale a tu grupo que se divida en grupos de 8-12 participantes. Dile a todos que muestren sus cartas mirando hacia arriba en medio del círculo (cuando lo indiques), y que encuentren un elemento en común con cualquier otra carta lo más rápido posible. Cuando los jugadores encuentren el elemento común deben cambiar cartas con esa persona y luego salir del grupo para entrar en uno nuevo y seguir jugando en ese círculo. Sólo quien encuentra el elemento en común sale del grupo; la persona con quien hace el cambio se queda. Termina el juego cuando la energía aún es alta. También puedes jugar con un grupo pequeño: juegan hasta que queda sólo una persona en el círculo, y celebran al último que permanece adentro.

## **Reflexiones**

### **Cuenta Cuentos** (2-12 participantes, para jugar con el lado multi-imagen)

Haz que tu grupo se siente en un círculo y coloca varias cartas en el centro del círculo, con el lado multi-imagen hacia arriba. Diles a los participantes que estudien las cartas y que creen una historia que incorpore todas las imágenes de una carta dada. Se valora la creatividad y el humor. Cuando alguien haya desarrollado una historia puede compartirla con el grupo.

Variación: Coloca una sola carta en medio del círculo y haz que cada participante cuente solo una parte de la historia, y el grupo toma turnos para añadir a la historia.

### **Fortalezas** (grupo de cualquier tamaño, para jugar con el lado de una imagen)

Haz que tu grupo se siente en un círculo y coloca varias cartas en el centro del círculo, con el lado de una imagen hacia arriba.

Pídeles a los participantes que se identifiquen con alguna imagen que represente alguna fortaleza o habilidad que ellos aportan al grupo. Esto permite que el grupo comparta y escuche las fortalezas que existen en el grupo. También puede ser más cómodo para participantes más jóvenes hablar sobre un objeto metafóricamente, en vez de compartir sobre ellos mismos directamente.

Variación: Después de que un grupo ha tenido tiempo de aprender sobre ellos mismos, dirige a los participantes para que cada uno elija una carta que representa sus propias fortalezas, sin compartir sus razones. Pídele al grupo que identifique por qué creen que esa imagen está acorde a esa persona. Esta es una forma interesante de dar y recibir feedback sobre cómo ellos son percibidos en el grupo.

### **Start/Stop** (grupo de cualquier tamaño, para jugar con el lado de una imagen)

Haz que tu grupo se siente en un círculo y ubica varias cartas en el centro del círculo, con el lado de una imagen hacia arriba. Haz que el grupo identifique una carta que represente algo que el grupo necesita empezar a hacer para ser exitoso, y algo que el grupo necesita dejar de hacer para ser exitoso.

### **Ubuntu Valor Completo** (10-12 participantes, para jugar con el lado multi-imagen)

Haz que tu grupo se siente en un círculo y ubica varias cartas en el centro del círculo, con el lado multi-imagen hacia arriba. Pídele al grupo que estudie las cartas y discutan imágenes que representen cualidades o características que son necesarias para que el grupo sea exitoso. Haz que identifiquen una carta que represente varias de las características discutidas. Esta carta puede ser conservada como una representación del contrato "Ubuntu Valor Completo".

### **Todos para Uno, Uno para Todos** (grupo de cualquier tamaño, para jugar con el lado de una imagen)

Haz que tu grupo se siente en un círculo y ubica varias cartas en el centro del círculo, con el lado de una imagen hacia arriba. Desafía al grupo a elegir por consenso una carta de una imagen que ellos sientan que representa al grupo como un todo. Lo maravilloso de esta actividad es que el producto final no importa tanto como las conversaciones que llevan a la decisión, pues los miembros del grupo describen su razonamiento para elegir cierto elemento y discuten las fortalezas del grupo.

### **Hay una Razón** (grupo de cualquier tamaño, para jugar con el lado de una imagen)

Esta actividad funciona bien después de jugar cualquier actividad de Conexión, en la cual las cartas son intercambiadas de forma seguida (Encuentra y Huye, Encuentro Ciego). Después de haber terminado una actividad, cuando cada participante tenga una carta en su mano, pídele al grupo que mire la imagen que aparece en el lado de una imagen. Dile al grupo que algunas personas creen que las cosas pasan por una razón. Pídele al grupo que piense sobre la imagen que están sosteniendo y desafíalos a encontrar una razón o conexión de por qué ellos terminaron con esa carta en especial.

**El espíritu de Ubuntu es la interconexión. Esperamos que encuentres formas creativas de usar las cartas Ubuntu para ayudar a grupos a interactuar, encontrar conexiones y divertirse. Las cartas Ubuntu tienen posibilidades infinitas: Te invitamos a explorar, jugar y compartir y luego contarnos cómo estás usando las cartas Ubuntu. Conéctate con nosotros a [ubuntucards@high5adventure.org](mailto:ubuntucards@high5adventure.org) ó visítanos en [www.ubuntucards.com](http://www.ubuntucards.com)**