

## **REGLAS PARA JUGAR A EL JUEGO DEL FEEDBACK**

Por medio de El Juego del Feedback, usted averiguará en qué medida se conoce a si mismo y a los demás jugadores. ¿Cómo ve usted a los demás? ¿Qué imagen tienen los demás sobre usted? Quizá los demás ven algunas fortalezas en usted que usted mismo nunca supo que tenía.

El juego contiene 140 cartas: 70 fortalezas y 70 debilidades. Se adjuntan cuatro cartas en blanco para que pueda usted añadir alguna fortaleza/debilidad si quiere. A continuación se detallan las tres versiones del juego.

### **REGLAS PARA EL JUEGO 'A' (2-4 jugadores)**

Utilice todas las cartas de las fortalezas.

1. Reparta cinco cartas a cada jugador. Coloque el resto en un montón boca abajo.
2. Decida quién empieza.
3. Coja la primera carta del montón. De sus seis cartas, seleccione la fortaleza menos característica de usted mismo. Pase esa carta a otro jugador a quién, según usted, podría corresponder esa fortaleza, explicando las razones de su elección. Esta carta se colocará, boca arriba, enfrente del jugador elegido. Descarte la carta si no refleja a ninguno de los jugadores. El siguiente jugador hace lo mismo, y así se continúa hasta que no quede ninguna carta en el montón.
4. Todos los jugadores tienen ahora cinco cartas en sus manos que creen que creen que encajan mejor con ellos. Colóquelas, boca arriba, enfrente de usted junto a las cartas que le han colorado los demás jugadores definiendo cómo le ven.
5. Compare y analice las similitudes / diferencias entre la forma en que se ve a usted mismo y cómo le ven los demás.

### **REGLAS PARA EL JUEGO 'B' (3-8 jugadores)**

Utilice el juego completo de cartas. Cada jugador necesitará un bolígrafo y una hoja de papel.

1. Extender todas las cartas en la mesa boca arriba.
2. Escribir ocho fortalezas y ocho debilidades que sean más características de usted mismo. No mostrarlo a los demás jugadores.
3. Cuando todos los jugadores hayan hecho su lista, todos deberán salir de la sala. Los jugadores volverán a entrar y cojéran las tarjetas que seleccionaron, Deberían colocar estas tarjetas boca abajo en un montón, y volver a salir. Cuando cada jugador haya tenido la oportunidad de cojer sus cartas, todos pueden entrar para reanudar el juego.

4. Descarte las cartas que no hayan sido seleccionadas. Baraje el montón de cartas seleccionadas y colóquelo boca abajo.
5. Cada jugador, en turnos, selecciona la primera carta del montón y la muestra a los demás jugadores. Todos se preguntan quién ha anotado esa características y da las razones de su selección. Se dan diez puntos por cada respuesta correcta. El siguiente jugador hace lo mismo, y se continúa hasta que el montón se termine.
6. El jugador con la mayor puntuación es el más competente en la valoración de cómo se ven los demás a si mismos.

### **REGLAS PARA EL JUEGO 'C' (2-6 jugadores)**

Utilice todas las cartas de las fortalezas.

1. Coloque las cartas en un montón, boca abajo.
2. De la vuelta a la primera carta y colóquela junto al montón.
3. Todos los jugadores deberán preguntarse: '¿Esta fortaleza me refleja a mi o a otro de los jugadores? Si pertenece a otro jugador, ¿cuáles son las razones?' Los jugadores deberían compartir sus respuestas e intentar alcanzar un consenso sobre quién refleja mejor la fortaleza. La tarjeta se coloca boca arriba enfrente del jugador elegido. Descarte la tarjeta que no refleje a ninguno de los jugadores.
4. Continúe el juego hasta que se termine el montón.
5. Las tarjetas que están delante de un jugador ilustran cómo le ven los demás.

### **NOTAS**

- Elija la versión A, B o C de El Juego del Feedback, dependiendo de cuánto se conozcan y confíen los jugadores entre sí.
- Las palabras y dibujos de las cartas de las fortalezas expresan algo positivo. Cada carta lleva un dibujo de un arco iris. Los diferentes colores del arco iris simbolizan el espectro de las distintas cualidades humanas.
- Las palabras de las cartas de las debilidades expresan algo negativo. Los colores del arco iris también se utilizan, pero los cuadros ilustran cómo una debilidad puede distorsionarse u ocultar una cualidad positiva. Por ejemplo, 'ser decidido' (una fortaleza) puede convertirse en 'obstruccionista' (una debilidad). Este punto es importante de realizar el juego.