

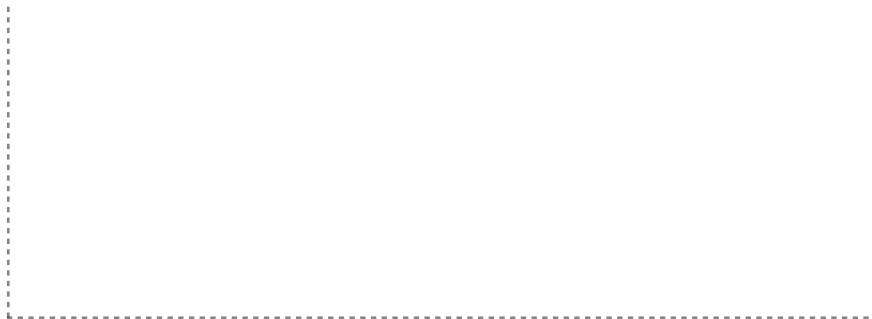
JENGA

para diseñar misiones

¿QUÉ ES?

JUEGO DE MESA

para diseñar misiones



Es un juego de mesa inspirado en el juego tradicional "jenga", pero a diferencia de ese, éste tiene una torre de palitos de madera los cuales se distinguen por diferentes colores. Se pensó en juego de mesa por la interacción y dinamismo que obtiene, aspecto que se pudo comprobar

gracias a los prototipos tangibles elaborados previamente con diferentes grupos de personas.

Además de ser un juego, es una herramienta lúdica y estratégica para la planeación, creación y formación de diversos proyectos de misiones,

los cuales pueden ser implementados previamente en la comunidad, según corresponda el caso.

En conclusión, es un juego facilitador de estrategias a la hora de crear y resolver misiones.

¿CUÁNDO SE USA?

Cualquier momento que se requiere crear una misión o estrategia.

Este juego de mesa se usa en el momento en que los pastores y la comunidad necesita desarrollar una misión, incentivando la interacción entre los miembros. Esto se puede utilizar en diferentes espacios, desde una actividad recreativa

hasta una reunión formal donde se quiera planificar una misión específica.

Además este juego está diseñado de tal forma que los pastores y los voluntarios pueden hacer una co-creación para generar las

diversas misiones. Hablando de la comunidad cristiana especialmente, se puede aplicar en eventos masivos que esta suele tener como por ejemplo “servolución”, el cual es un evento que dura una semana y vincula a iglesias de diferentes lugares..

del mundo que se dedican a servir a otros en las áreas que se requiera; estas personas salen a la calle con camisetas rojas y hacen planes de construcción, donaciones, entre otros

¿DÓNDE SE USA?

El juego puede ser usado en reuniones de pequeños o grandes grupos donde se espera crear estrategias y bases para una misión. De esta manera, surgen diversas alternativas que las personas discuten y comparten para así llegar a una organización general y común.

¿CÓMO SE USA?

El juego debe estar completo y disponible para la reunión; en el lugar hay unos mediadores los cuales han sido previamente instruidos. A estas personas se les explica el paso a paso del juego, sin revelar su intención final, el cargo de los mediadores

es explicar el juego y resolver las dudas que puedan tener quienes estén jugando. Para instruir a los mediadores se usa un video explicativo en el que se ilustra como funciona el juego de la manera más clara posible.

PASO A PASO

1

Es un juego de mesa basado en el tradicional juego de jenga en el cual se arma una torre de palitos de madera.

2

Estos palitos tienen diferentes colores, en este caso 7 para representar lugares, herramientas, profesiones, variedades, roles, materiales y acciones.

3

Antes de comenzar a jugar se da la explicación del juego, el cual consiste en sacar una ficha por turno, estas deben ser sacadas de la torre de jenga. El criterio para escoger la ficha se basa en los elementos más importantes que según cada participante considera relevantes para crear una misión.

4

El juego se puede basar desde el principio en una misión determinada, la cual se escoge a través de las cartas de nuestra misión. El uso de este elemento es opcional.

5

Las rondas que dure el juego dependen de cuanto tiempo se sostenga la torre de jenga, es decir no se puede caer.

6

Después de terminadas las rondas para escoger los elementos base para la misión (fichas de color del jenga). Se asignan papeles al azar según el color de la ficha que los participantes tengan, estos papeles determinan los recursos reales que representan las fichas del jenga. Por ejemplo, si el participante tiene la ficha rosada de materiales, al cambiarla por un papel le puede salir cemento.

6

Para representar los problemas reales que cualquier misión puede traer, algunas fichas de jenga en su lomo tienen la palabra desafío lo cual indica que cuando la torre se caiga, el participante debe tomar al azar una carta de desafío que le indicara a que ejemplo de la vida real corresponde.

7

Cuando cada participante ya tiene sus fichas en valor real se crean misiones individuales, donde la idea es incentivar la creatividad y recursividad de cada individuo. En esta fase, las personas deben usar todas sus fichas para generar una misión de manera rápida.

8

El siguiente paso es crear la misión grupal, la cual se genera a partir de los aportes de todos los participantes. En este espacio se pueden descartar recursos obtenidos por el juego y que se consideran irrelevantes para la misión. La conclusión de este paso llega con la creación y organización de una estrategia para realizar la misión.

9

Una vez creada la misión, se delega una persona del grupo para que tome nota sobre la conclusión de la misión para así pasar a algo formal.

