

3-6
JUGADORES

ASCOLTA

TUTTO

13+
AÑOS

El juego que entrena tu atención y escucha

Sentido del juego:

El juego Ascolta pertenece a una colección creada para fomentar las disposiciones del Código Ético propuesto en la Lectura Multidimensional. Busca cultivar actitudes que nos preparen para realizar una lectura más compasiva y libre de sesgos, tanto hacia los demás como hacia lo que nos rodea.

Este juego, en particular, se alinea con la condición número 2: **Estar presente (Atención)**. A través de diversas actividades, invita a enfocarse plenamente en el momento presente, utilizando todos los sentidos.

¡Prepárense para enfrentarse a retos interesantes y descubrir curiosidades sobre sus amigos mientras compiten por ser “El más presente” en Ascolta!

Objetivo del Juego:

Sumar la mayor cantidad de puntos recolectando cartas mientras desarrollas tus habilidades de escucha y atención. Al final del juego, el jugador con más puntos será el ganador.

Componentes del Juego:

- 48 cartas cuadradas de diferentes colores divididas en las siguientes categorías:
 - M: Movimiento (7)
 - C: Charla creativa (7)
 - D: Dibujo instantáneo(7)
 - T: Palabras al tacto (7)
 - Comandos (6)
 - O: Observación(7)
 - E: Escucha activa (7)



- Hojas en blanco (para usar con Dibujo)



- 14 cartas rectangulares (para usar con Escucha)



Cómo Jugar:

- Preparen un lápiz o bolígrafo para dibujar y tengan a la mano hojas en blanco, junto con las cartas del juego.
- Elijan los turnos de juego, se sugiere que el primer jugador sea aquel cuyo primer nombre empiece con la letra que aparece primero en el abecedario, luego continuarán por su derecha.
- Barajen las cartas cuadradas y déjenlas boca abajo en el centro. Junto a ellas se pongan las cartas rectangulares, también boca abajo.
- Antes de tomar una carta, el jugador deberá verificar a qué categoría pertenece para determinar quién debe leerla. Según la categoría, estas son las acciones que el jugador debe seguir:



MOVIMIENTO

No mires la carta. Elige a alguien para que la lea y realice la secuencia de movimientos que se indica. Tu reto será memorizar e imitar esa secuencia. Si lo haces correctamente, ganarás la carta; de lo contrario, irá a la pila de descarte.



CHARLA CREATIVA

Lee la carta. La persona que elijas debe responder la pregunta o hablar sobre el tema indicado en el reverso. Tu reto será parafrasear su respuesta con la mayor precisión posible.



DIBUJO INSTANTANEO

Sin mirar la carta, entrégasela a la persona que elijas para que dibuje los objetos mencionados en ella. Puede combinarlos o dibujarlos por separado. Tendrá hasta un minuto para completarlo. Luego, tendrás 20 segundos para observar su dibujo y replicarlo en otra hoja. Asegúrate de que no falte ningún elemento y que todos estén en la posición correcta. Al final, se compararán los dos dibujos, y si el grupo aprueba, ganarás la carta; de lo contrario, irá a la pila de descarte.



PALABRAS AL TACTO

Cierra los ojos. La persona a tu derecha observará la carta y trazará con un dedo la palabra en tu brazo. Tu tarea es adivinar qué dice. Tienes hasta tres oportunidades para hacerlo. Si no estás seguro, puedes hacer hasta dos preguntas que se respondan con “sí” o “no” para aclarar tus dudas. Si aciertas, ganarás la carta; de lo contrario, irá a la pila de descarte.

Nota: Las palabras deben trazarse en minúscula, con pausas entre cada letra para facilitar la lectura. Trata de imitar la caligrafía de la carta.



COMANDOS

Estas son las únicas cartas que pueden hacer-te perder puntos, por lo que querrás evitarlas. Cada carta contiene un reto que afecta a todo el grupo. Deja la carta visible hasta que la primera persona que incumpla la regla se quede con ella.

Nota: Los comandos se acumulan. Si se activa un nuevo comando mientras otro está vigente, ambos estarán en efecto.



OBSERVACIÓN

Al ver esta carta, cierra los ojos de inmediato. Otro jugador la leerá y tú deberás responder sin abrir los ojos. Estas cartas suelen requerir recordar detalles de tu entorno.



ESGUCHA ACTIVA

Mira la carta y observa a qué lado debes prestar atención. Las personas a tus lados leerán una frase simultáneamente, con un tono y volumen similares. Concéntrate en el lado indicado y repite con exactitud lo que escuchaste. Si aciertas, ganas la carta; de lo contrario, va a la pila de descarte.

- **Penalización:** Si un jugador no cumple adecuadamente con su tarea en los turnos que no le corresponden, el resto del grupo puede decidir quitarle un punto. Esto aplica si, por ejemplo, no responde bien una pregunta durante una conversación, no usa el tono de voz adecuado en una actividad de escucha, o no escribe de forma legible en una tarea de tacto.
- **Puntuación:** Al final, cuenten las cartas ganadas. Cada una suma un punto, excepto las cartas de Comandos, que restan un punto. Las cartas que no gane nadie quedan fuera del juego.
- Si el jugador que debe realizar el reto lo hace de manera incorrecta, la primera persona en ofrecerse para intentarlo puede hacerlo y ganar la carta para sí misma.
- **Final del juego:** El juego termina cuando se acaben las cartas del mazo o cuando los jugadores decidan parar. El jugador con más puntos será declarado el ganador y, por lo tanto: "El más presente".

Variante del Juego:

- Forma equipos de 2 o 3 jugadores y suma los puntos de cada miembro del equipo. ¡La colaboración es la clave para ganar!
- Deja volar tu imaginación y crea nuevas cartas para cada categoría. Puedes inventar frases para susurrar al oído, dibujar palabras originales o formular preguntas ingeniosas para desafiar a tus compañeros.
- En el juego de tacto, cierra los ojos y adivina el objeto que tus compañeros pongan en tu mano, a partir de la descripción de todas sus características.

genes mentales y comprender mejor lo que sucede a tu alrededor.

- **Recuperar:** Se refiere a la capacidad de retener y recordar la información que tus compañeros te han compartido. Esta habilidad es clave para la memoria a corto y largo plazo, y requiere concentración constante.

Habilidades: (ver diccionario de 84h)

- **Advertir:** Implica prestar atención a los detalles. Solo puedes percibirlos si te fijas muy bien. La observación es esencial para evitar confusiones e ignorar información valiosa.
- **Describir:** Se trata de buscar la precisión en tus palabras. Al describir, debes ser claro y específico para que los demás comprendan lo que estás comunicando.
- **Focalizar:** Esta habilidad se refiere a la capacidad de atención. En el juego, es fundamental estar presente, tanto física como mentalmente. Tu prioridad debe ser disfrutar del momento y participar activamente.
- **Representar:** Implica proyectar en tu mente las sensaciones que recibes a través de tus sentidos, como el oído y el tacto. Esto te permitirá crear imá-