



Team Building Juego de Tronos

Team Building es una filosofía de trabajo donde los participantes son vistos como integrantes de grupos interrelacionados y no solo como miembros individuales. Team Building consiste en un conjunto de dinámicas orientadas a entender como esos grupos funcionan y se comportan.

Las actividades de 'Team Building' o de 'Construcción de Equipos' son actividades orientadas a la capacitación y formación del RECURSO HUMANO. Hoy en día el CAPITAL HUMANO de una empresa tiene un valor inestimable y todas las acciones dirigidas a su mejora son claves para el rendimiento y la mejora de la competitividad de las organizaciones.

¿Por qué Team Building?

- Mejora las relaciones interpersonales dentro de la empresa.
- Logra que los grupos mejoren su cohesión interna.
- Promueve la capacitación e integración de los recursos humanos desde un enfoque dinámico.
- Promueve la comunicación y confianza individual y con respecto al grupo
- Fortalece la cooperación, la tolerancia y el respeto.
- Promueve, desarrolla y mejora actitudes de liderazgo
- Incrementa la creatividad y el pensamiento flexible.
- Fomenta el aprendizaje a través de experiencias.
- Incrementa la flexibilidad en el logro de habilidades y destrezas
- Mejora el rendimiento general de los grupos en ambientes divertidos y relajados.
- Mejora la productividad en comparación a otros grupos donde sus miembros solo actúan en forma individualista.
- Incrementa la innovación y la competitividad de las organizaciones.

Desarrollo de la actividad Juego de Tronos

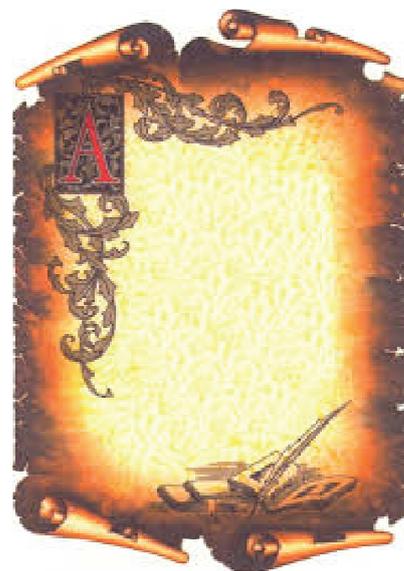
Cuenta la novela, Game of Thrones, que diferentes dinastías se disputaban el trono de hierro del Desembarco del Rey, en tiempos de la edad media. Magia, criaturas místicas, inviernos eternos, extraños personajes y misterios sin resolver envuelven esta historia. Sin embargo, Juego de Tronos no será solo una novela fantástica, sino que se convertirá en una realidad para los participantes.

Los equipos competirán por la conquista del trono de los 7 Reinos. Para ello, deberán recorrer 3 zonas con sus puestos de control e ir sumando puntajes hasta llegar a Desembarco del Rey para ser coronados. Los grupos se formarán a partir de juegos mezcladores o pueden estar ya formados. Esto depende de los objetivos para la jornada. El número de personas por grupo es el antes mencionado ya que permite realmente que todos participen y se involucren activamente.

Luego del briefing inicial por parte de los profesores a cargo, los equipos deberán juntarse para diagramar ciertas cosas. Esta pequeña actividad permite trabajar ciertos aspectos de los grupos: deben decidir entre todos, lograr acuerdos, coordinando y siendo creativos. Luego deberán mostrar lo preparado delante de los otros grupos. Aquí se pone en evidencia muchas veces, cómo en un mismo tiempo y espacio, diferentes grupos reaccionan de diferentes maneras y obteniendo distintos resultados.

Cada grupo contará con un pergamino donde deberán ir colocando el puntaje que obtienen en los diferentes puestos de control.

Los equipos competirán para obtener el mayor puntaje posible.



Zona A Invernalía

Invernalía está siendo atacada por sus enemigos y los equipos deberán proteger a su rey y a su corona. En este puesto de control, 2 equipos competirán por obtener el primer puesto y lograr mantener la 'corona del rey' en un lugar seguro. Para lograr esto deberán pasar una serie de pruebas...

A cada equipo se le entrega 1 aro que simbolizará la 'corona' del rey. Deberán ponerse en ronda tomados de la mano y pasar el aro entre todos los participantes hasta llegar al lugar de inicio. Una vez logrado esto, los participantes deberán soltarse las manos y volver a tomarse las manos pero con otros compañeros del mismo grupo. Una vez que todos estén tomados, deberán 'desenredarse' sin soltarse en ningún momento y sin dejar que la 'corona' caiga al vacío. Finalmente, superadas estas pruebas, se les entregará un código morse que deberán descifrar para poner a salvo al rey y a su corona.



En este juego se trabaja: toma de decisiones (cómo desplazar el aro, cómo organizarse entre todos), coordinación, equilibrio y trabajo en conjunto (deben coordinar entre todos, los movimientos para cumplir con las tareas), esfuerzo y perseverancia (aunque estén cansados, deben continuar para poder llegar al final de la prueba), ingenio y creatividad (para poder resolver cual es la forma más rápida de desplazarse y resolver el código).

Zona A Al otro lado del muro

En este punto de control, la misión será la formación de palabras y frases en el menor tiempo posible. A la orden del coordinador, un miembro de cada grupo podrá tomar una letra gigante y llevarla a su guarida. Recién cuando ese miembro haya llegado a su guarida, podrá salir otro participante en busca de otra letra. Y así lo hará cada grupo hasta tener 7 letras gigantes. Una vez que tengan las 7 letras, deberán en menos de 1 minuto formar una palabra. Terminado el minuto, cada equipo mostrará sus palabras y el puntaje obtenido. Lo mismo se repite en una siguiente ronda de letras (tendrán en total 14 letras para formar una palabra o frase).

Finalmente, un miembro de cada grupo se irá al grupo contrario. Los equipos deberán pensar otra palabra (de máximo 10 letras) que esté relacionada con las palabras antes formadas y comunicársela al intruso del equipo contrario. A través de mímica, el intruso deberá intentar comunicarle a su grupo la palabra que le fue dada. Finalmente, el equipo que acumule mayor puntaje en las tres pruebas será el ganador.

En este juego se trabaja: comunicación interpersonal y delegación de roles (tanto para formar las palabras, las frases, ir a buscar las letras, decidir quién será el 'intruso', descifrar la palabra), confianza en el equipo y en el líder, sociabilización, perseverancia, rapidez mental, ingenio, tolerancia (escuchar y tomar decisiones a partir de las diferentes ideas que surjan en el grupo).



Zona C La isla de hierro

En la Isla de Hierro se encuentran enterradas minas en el suelo las cuales no se pueden divisar y son explosivas. En este juego los equipos eligen a tres compañeros del equipo, quienes con los ojos tapados tendrán que juntar pelotitas del color de su equipo en un campo determinado, orientados por los compañeros que se encuentran fuera de ese territorio. Ganará el equipo que más rápido logre localizar y depositar las minas, respetando las consignas del juego.

En este juego se trabaja: comunicación interpersonal (con la dificultad de no poder ver, sumado al ruido de los otros equipos), la confianza en los otros y la colaboración para lograr un objetivo final, la toma de decisiones y delegación de roles (quiénes serán los 'no videntes', quienes sostendrán las bolsas, quiénes serán los guías), coordinación, agudeza auditiva, equilibrio, poder de síntesis y de dar indicaciones precisas (en el caso de los guías), creatividad (para poder crear una forma de comunicación entre los guías y 'buscadores de minas', que se diferencie del resto de los grupos), trabajo en conjunto (entre guías, buscadores y la persona que tendrá la bolsa), esfuerzo y perseverancia, respeto a las normas, competencia leal con los otros equipos, respeto a los integrantes de otros grupos.



Desembarco del Rey

Finalmente, luego de haber cumplido con todas las misiones en los diferentes puntos de control y completado cada equipo su pergamino, los profesores harán el recuento de puntos para ver que dinastía es la merecedora del Trono de Hierro.

Como despedida, los profesores anunciarán los ganadores y se despedirán con un mensaje reflexivo sobre la jornada.

Duración del Evento: 3 horas

Recomendación: Traer calzado y ropa cómoda

TeamBuilding Acción es una oportunidad única para que los participantes se conozcan, debatan, cooperen, solucionen conflictos y lleguen a una meta, en un entorno de juego y diversión.

Los esperamos....



Team Building Argentina

Buenos Aires - Rosario y Región

www.teambuildingargentina.com

teambuildingbsas@gmail.com

teambuildingrosario@gmail.com