



CreEquip

EL BENEFICIO
(X,Y)

Dimensión:
RELACIONAL

Necesidad:
COHESIÓN Y
CONFIANZA
DE KRAAL

Objetivos

- Trabajar la competición y cooperación.
- Confianza entre educadores.
- Hablar sobre el compromiso y la responsabilidad.
- El educador debe ser un ejemplo a seguir.
- Visión de grupo y seccionismo.

Material

- Tabla de beneficios para cada grupo.
- Panel con la tabla de puntuación.
- Folio con "X" en una cara e "Y" en la otra, para cada grupo.

Desarrollo

Se divide en subgrupos de 4 participantes. Cada grupo actúa como un jugador. Se trata de conseguir la mayor cantidad de puntos, haciendo diversas elecciones entre X e Y.

Se reparte a cada uno de los equipos una hoja con la "tabla de beneficios" y en un panel grande tendremos la "tabla de puntuación".

Cuando el dinamizador de la señal, el representante de cada grupo levantará su folio, con la "X" o la "Y". Es importante que todos los grupos lo hagan al mismo tiempo.

En cada uno de los turnos se repetirá el proceso.

En total se llevarán a cabo 10 turnos en los que cada grupo elegirá "X" o "Y" con la intención de conseguir el máximo beneficio. El beneficio dependerá de la elección realizada, tal y como se indica en la tabla.

·Tabla de beneficios:

- 4x Pierde 1000 pts. cada x
- 3x Gana 1000 pts. cada x
- 1y Pierde 3000 pts. cada y
- 2x Gana 2000 pts. cada x
- 2y Pierde 2000 pts. cada y
- 1x Gana 3000 pts. cada x
- 3y Pierde 1000 pts. cada y
- 4y Gana 1000 pts. cada y

En los turnos 5, 8 y 10 un representante de cada grupo acudirá al centro para dialogar con el resto. En estos turnos existe una bonificación en los puntos obtenidos (ver hoja de trabajo).

·Tabla de puntuación

Hoja de trabajo

Resultados

Turno	Tiempo	Consulta Con	Elección	Puntos individuales	Puntos Del equipo
1	1 min.	Compañero			
2	30 "	Compañero			
3	30 "	Compañero			
4	30 "	Compañero			
5 (a)	1 min30 "	Grupo Compañero			
6	30 "	Compañero			
7	30 "	Compañero			
8 (b)	1 min. 30 "	Grupo Compañero			
9	30 "	Compañero			
10 (c)	1 min. 30 "	Grupo Compañero			

Suma total.....

- (a) Bonificación: Multiplicar por tres los resultados del turno.
- (b) Bonificación: Multiplicar por cinco los resultados del turno.
- (c) Bonificación: Multiplicar por 10 los resultados del turno.

Conclusiones

- Proponemos algunas cuestiones para reflexionar en grupo:
- ¿Cuántos puntos habiéramos obtenido si todos habiéramos sacado “Y” en todos los turnos?
- ¿Cómo nos hemos sentido?
- ¿En todo momento se ha cumplido lo acordado entre los grupos?
- ¿Qué es más práctico cooperar o competir?
- Si todos los puntos que debéis se los quedara el dinamizador. ¿Quién se beneficia y quién pierde?
- Ejemplos en tu propia vida: trabajos en grupo en el que uno pringa más, trabajo en el que alguien no hace nada...
- Ejemplos en la sociedad: Empresarios y explotados, Votaciones...
- Ejemplos en tu vida scout: rama, actividad, grupo...