



**INTRA CO &
COMPANY**

Índice

- Introducción
 - ¿Qué es la inteligencia intrapersonal?
- Descripción del juego
- Objetivos
- Instrucciones y normas del juego
- Modalidades y formas de juego
 - Mímica
 - Adivina la palabra
 - Como me siento cuando
 - Verdad o mentira
 - Dibujémonos
- Conclusión

INTELIGENCIA INTRAPERSONAL

¿Qué es?

La inteligencia intrapersonal hace referencia a aquellas personas que tienen un gran conocimiento de sí mismas. Es decir, conocen sus sentimientos, los cuales controlan e influyen en sus actuaciones.

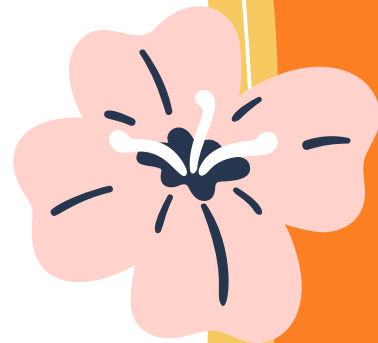
¿Cómo potenciarla?

Para potenciarla es importante aprender lo que nos gusta, lo que no nos gusta, porque sentimos ciertas emociones...

¿Cómo es una persona con esta inteligencia?

Su desarrollo implica convertirse en una persona fuerte mentalmente, ganar creatividad y aumentar la confianza y la autoestima en nosotros mismos.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO



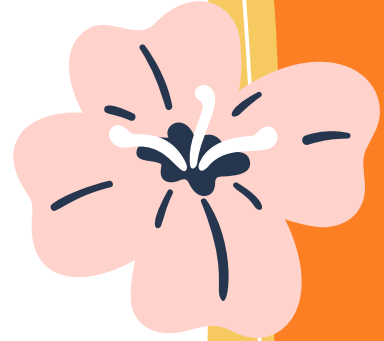


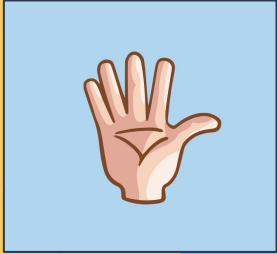
Intra co& company es un juego lúdico que permite fomentar la inteligencia intrapersonal y cuyo objetivo principal es conocerse a uno mismo y a nuestros compañeros. Los participantes deberán dividirse en parejas o pequeños grupos y tendrán que ir pasando las diferentes pruebas para poder llegar a las casillas de bonificación, las cuales, si se superan correctamente, les proporcionarán una ficha. Estas pequeñas pruebas son la mímica, adivina la palabra, como me siento cuando..., verdad o mentira y dibujémonos.

Los grupos tendrán que tirar un dado e ir pasando las diferentes pruebas del tablero, las cuales si las superan, podrán volver a tirar los dados y seguir jugando pero si fallan perderán el turno. Sin embargo, una vez hayan llegado a la casilla de bonificación, aunque acierten, el turno pasará a sus compañeros.

El ganador será el primer grupo que consiga las fichas de las casillas de bonificación de todas las modalidades.

OBJETIVOS





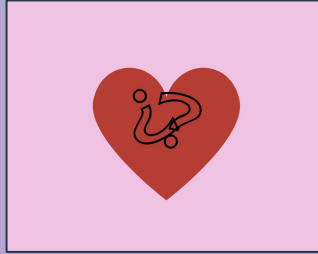
MÍMICA

Conocer las diferentes perspectivas de sentir y expresar una misma emoción, ya sea propia o ajena.



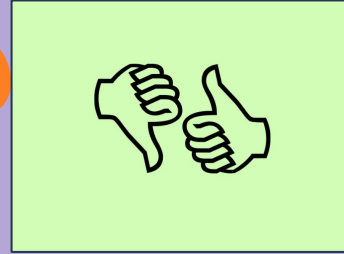
ADIVINA LA PALABRA

Reconocer, a través de dos palabras diferentes, una misma que las relaciona y les permite identificar ciertas emociones o sentimientos.



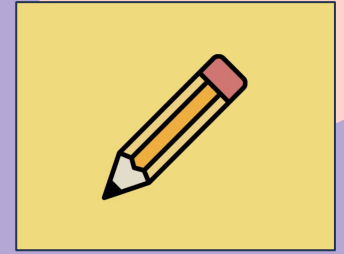
CÓMO ME SIENTO CUANDO...

Conocer a sus compañeros y saber cómo actuar en ciertos momentos.



VERDAD O MENTIRA

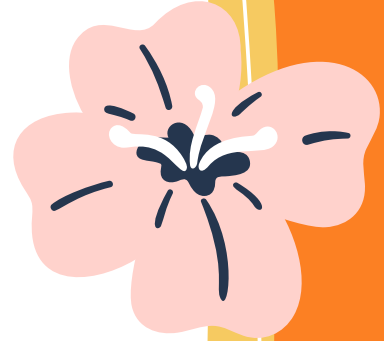
Conocer un poco tanto a nosotros mismos, mediante la reflexión de alguna afirmación, como a nuestros compañeros.



DIBUJÉMONOS

El objetivo es conocernos a nosotros mismos, ya que para poder dibujar dicha cualidad, ya sea positiva o negativa, deberemos saber cuales son nuestras fortalezas y nuestras debilidades.

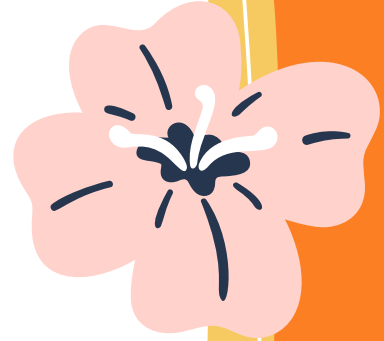
INSTRUCCIONES Y NORMAS DEL JUEGO



- Los alumnos deberán estar divididos en parejas o pequeños grupos.
- Se comienza desde el centro del tablero.
- Tiran el dado y moverán la ficha tantas veces como números hayan obtenido.
- Si aciertan una modalidad básica, volverán a tirar el dado y continúan jugando.
- Si caen en una casilla de bonificación y la aciertan, ganan un disco y el turno pasa a sus compañeros y, si fallan, el turno pasará a sus compañeros, sin ganar ningún disco.
- Para ganar, deben adquirir todos los discos de todas las modalidades



MODALIDAD Y FORMAS DE JUEGO



MODALIDADES



MÍMICA



**ADIVINA LA
PALABRA**



**CÓMO ME
SIENTO
CUANDO...**



**VERDAD O
MENTIRA**



DIBUJÉMONOS

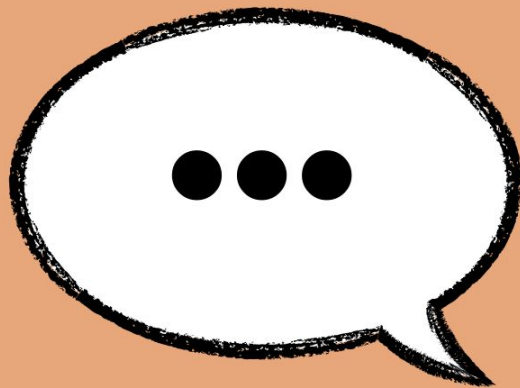
MÍMICA

Un participante de la pareja deberá coger, sin mostrarsela a su compañero, una carta donde se encontrará una emoción. Este deberá representar en un minuto una situación que le evoque dicha emoción y el compañero deberá adivinar de cuál se trata.



Adivina la palabra

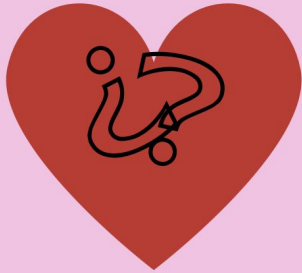
Un compañero de la pareja deberá coger una carta donde encontrará dos sinónimos distintos, las cuales están unidas por una palabra que las relaciona. El otro compañero, en un minuto, deberá adivinar esa palabra que las une.





Como me siento cuando...

Un participante de la pareja deberá coger una carta donde se encontrará una situación del estilo “como me siento cuando...”. Los participantes contarán con unas cartas con diferentes emociones. Para pasar la prueba deberán escoger la emoción que les evoque dicha situación, si coinciden, pasarán la prueba.



Leyenda de emociones



TRISTEZA



ALEGRÍA



ENAMORADO



ASUSTADO



ASUSTADO



ABURRIDO

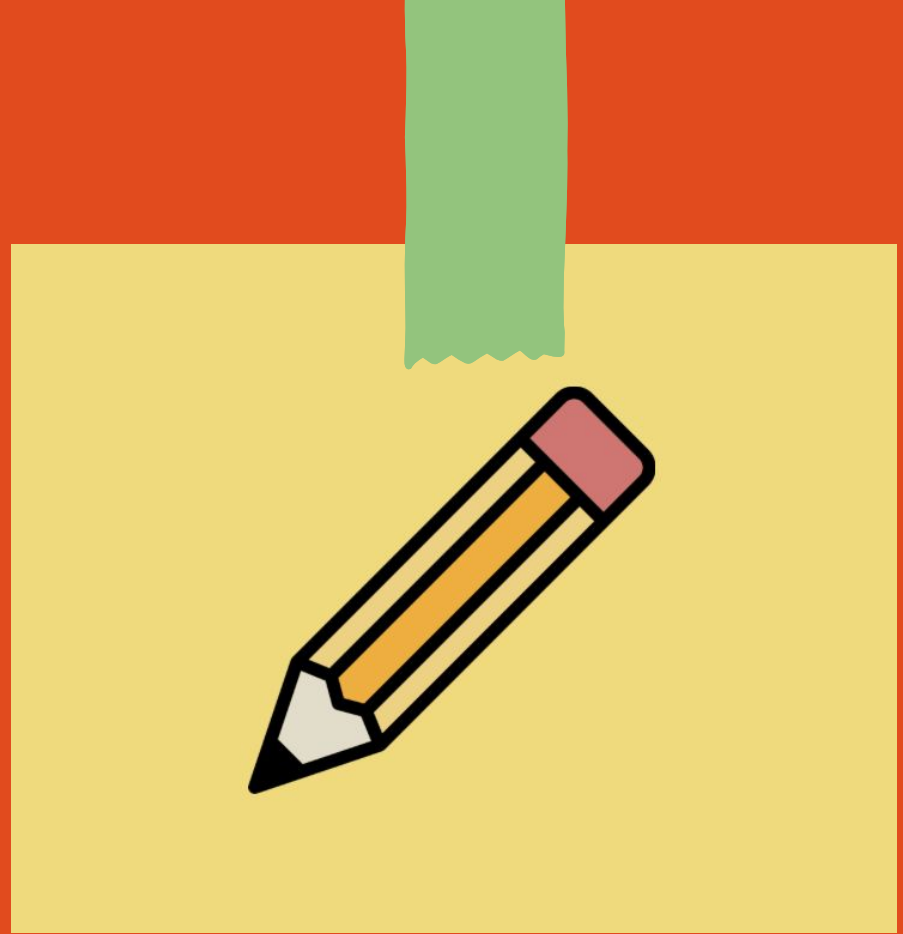
Verdad o mentira



Uno de la pareja, deberá coger una tarjeta donde encontrará una afirmación. A la cuenta de tres, ambos deberán decir si la afirmación, en relación al concursante que lo ha cogido, es verdad o mentira. El punto lo ganarán si aciertan la respuesta.

DIBUJÉMONOS

Un compañero de la pareja elige una cualidad suya que deberá dibujar y su compañero deberá adivinar de qué cualidad se trata.





Conclusión

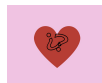
Con el Intra co& company pretendemos que los alumnos desarrollen su inteligencia intrapersonal a través del conocimiento tanto de sus propios sentimientos como del de sus compañeros. Además, este incluye diferentes juegos que les permiten expresarse, definirse y conocerse.



Con la actividad de “mímica” se pretende que los alumnos muestren y conozcan diferentes formas de expresarse y de expresar una misma emoción. Así comprenderán las diferentes maneras de manifestar los diferentes sentimientos.



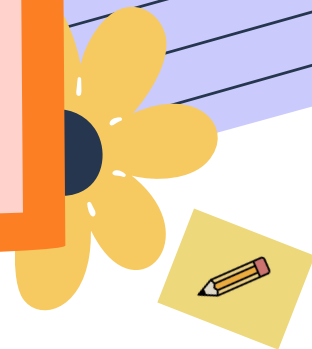
“Adivina la palabra” es un juego con el que pretendemos enseñar los diferentes sinónimos de las diferentes emociones, así, los alumnos conocerán distintas formas de comunicar un mismo sentimiento.



La prueba de “cómo me siento cuando...” es una forma de saber en qué diferentes momentos pueden sentir una emoción diferente. La hemos incluido para que trabajen diferentes situaciones y sepan en cuáles de ellas pueden mostrar las diversas emociones.



El juego de “verdad o mentira” les ayuda a conocerse a sí mismos y a sus compañeros ya que deberán reflexionar sobre aquellas cosas que les gustan y las que no.



Por último, el ejercicio de “dibujémonos” les ayuda sobre todo a diferenciar y conocer sus diferentes cualidades, ya sean positivas y negativas. De esta manera trabajarán a través de la reflexión y el autoconocimiento.