

Los aspectos de nuestra identidad influyen nuestras interacciones diarias con las otras personas. *El Dominó de la identidad* le permitirá divertirse en familia, con los amigos y con los colegas mientras exploran las cosas que tienen en común y las cosas que los hacen diferentes.

- 4-8 jugadores por equipo (mínimo 4 jugadores)
- Edad: 10 - adulto
- 2 rondas - 60 segundos cada una

Objeto

Descubra cuántas semejanzas y diferencias entre ustedes pueden identificar usted y sus amigos/familia/colegas en 60 segundos.

Lo que necesitará

Un cronómetro, las tarjetas de identidad (incluidas acá) y dos tazones.

Organización

1. Recorte las tarjetas de identidad y póngalas en uno de los tazones.
2. Dependiendo del número de jugadores, divida a las personas en equipos (con la misma cantidad de miembros en cada equipo). No debe haber más de 8 jugadores por equipo. No hay límite al número de equipos que pueden jugar.
3. Una vez todos sean asignados a un equipo, repase las tarjetas de identidad y cerciórese de que todos entienden los parámetros de las categorías/identidades que compartirán durante el juego. Para ayudar a la gente a formular sus respuestas a las tarjetas de identidad, recomiende a los jugadores que usen las siguientes frases: “Considero que soy...” o “Me identifico como...”

Reglas

1. Cada equipo tiene 90 segundos para identificar la mayor cantidad de semejanzas y diferencias entre su propio equipo en relación a aspectos de su identidad. Cada jugador debe compartir hasta donde se sienta cómodo. El equipo recibe un punto cada vez que identifica una “semejanza” en la Ronda 1 y una “diferencia” en la Ronda 2.
2. Un equipo recibe dos puntos extra cuando logre que todos en su equipo participen en una ronda, para un potencial de cuatro puntos adicionales.
3. Si ningún miembro del equipo puede nombrar una “semejanza” en la Ronda 1 o una “diferencia” en la Ronda 2, el jugador actual deberá nombrar un nuevo aspecto de la identidad presentada en la tarjeta de identidad seleccionada hasta que alguien pueda identificar una semejanza o una diferencia, dependiendo de la ronda.
4. ¡Cada equipo tiene solamente dos “turnos” por ronda en una tarjeta de identidad!
5. Las tarjetas de identidad usadas deben colocarse en otro tazón. Si se usan todas las tarjetas de identidad antes de que pasen los 60 segundos, los jugadores pueden volver a usarlas. Si eso ocurre, los jugadores no podrán usar la misma descripción de la identidad que ya han utilizado en esa ronda.

Ejemplo: Si un jugador saca la tarjeta de identidad “Rol familiar” y contesta “Soy padre”, tendrían que utilizar una descripción diferente si les vuelve a salir la tarjeta “Rol familiar” en la misma ronda. Tal vez podrían decir “soy tío de tres sobrinos”.

Ronda 1

1. Decida cuál equipo jugará primero.
2. Pida al primer equipo que seleccione a un jugador para comenzar. Cuando el cronómetro comience, el Jugador 1 escoge una tarjeta de identidad del tazón y comparte ese aspecto de su identidad con su equipo.

Ejemplo: El Jugador 1 saca una tarjeta que dice “Religión” y comparte con su equipo, “Soy católico”.

3. Si hay alguien en su equipo que comparte esa misma identidad, repetirá verbalmente esa identidad y luego seleccionará una nueva tarjeta de identidad del tazón y compartirá ese aspecto de su identidad con su equipo.

Ejemplo: El jugador dirá, “También soy católico” y después sacará una nueva tarjeta que podría decir “Identidad de género”. Podría compartir con su equipo, “Me identifico como mujer”.

4. Cada equipo toma un turno.

Ronda 2

1. El equipo que ganó la Ronda 1 juega primero. Esta vez, cada equipo seguirá los mismos pasos que en la Ronda 1 pero la meta será identificar diferencias dentro de su equipo.

Ejemplo: El Jugador 1 saca una tarjeta que dice “Religión” y comparte con su equipo “Soy católico”. Si hay alguien en su equipo que tiene una identidad religiosa diferente, esa persona dirá, “Soy musulmán”. Ese nuevo jugador escogerá una nueva tarjeta que podría decir “Estatus socioeconómico” y comparte con su equipo “Me identifico como clase media”. Así continúan hasta que se termine su tiempo.

2. Cada equipo toma un turno.

Opcional: Repita las Rondas 1 y 2.

Ganar el juego

¡El equipo que tenga más puntos al terminar la Ronda 2 es el ganador!

Preguntas para tener en cuenta después del juego

1. ¿Descubrió algo nuevo sobre alguien a quien creía conocer bien? Si fue así, ¿qué descubrió?
2. Para su equipo, ¿fue más fácil descubrir semejanzas o diferencias? ¿Por qué cree que fue así?
3. Al jugar este juego, ¿qué aprendió sobre la identidad o las semejanzas y diferencias?
4. ¿Qué valor tiene que haya semejanzas y diferencias dentro de un grupo?

Ejemplo de respuestas a las tarjetas de identidad

Edad - “Tengo 26”; “Soy un adolescente”; “Estoy en mis 60s”; “Soy de mediana edad”.

Profesión - “Soy doctor”; “Trabajo en Starbucks”; “Soy padre”; “Quiero ser músico”.

Incapacidad/capacidad - “Puedo caminar sin ayuda”; “Uso gafas”; “No tengo ninguna incapacidad”.

Etnicidad u origen nacional - “Soy mexicano”; “Soy francocanadiense”; “Soy afroamericano”.

Estatus socioeconómico - “Soy de la clase obrera”; “Estoy en el 50% intermedio”; “Mi familia es de clase media alta”.

Educación - “Soy bachiller”; “Estoy en la escuela media”; “Tengo un Ph.D”.

Género - “Soy no-binario”; “Soy hombre”; “Soy cisgénero”.

Rol familiar - “Soy un hijo”; “Soy madre adoptiva”; “Soy mellizo”.

Identidad de género - “Me identifico como mujer”; “Me identifico como transgénero”.

Raza - “Soy biracial”; “Soy asiático”; “Soy negro”.

Creencias políticas - “Me inclino a lo conservador”; “Creo en la atención médica universal”; “Soy republicano”.

Expresión de género - “Me expreso como hombre”; “Soy género fluido”.

Religión/espiritualidad - “Soy ateo”; “Soy musulmán”; “Fui cristiano”.

Vecindario/geografía - “Soy del sur”. “Soy una persona ciudadina”; “Soy de West Hartford, CT”.

Estatus migratorio - “Soy nativo estadounidense”; “Tengo una tarjeta verde”; “Soy italo-estadounidense de cuarta generación”.

Orientación sexual - “Soy *queer*”, “Me identifico como heterosexual”; “Soy bisexual”.

Idiomas hablados - “Hablo inglés”; “Hablo español en casa e inglés con mis amigos”; “Hablo lenguaje de señas”.



EDAD	PROFESIÓN	CAPACIDAD / INCAPACIDAD
ETNICIDAD / ORIGEN NACIONAL	ESTATUS SOCIOECONÓMICO	EDUCACIÓN
GÉNERO	ROL FAMILIAR (Ej. PADRE, HIJO, ETC.)	IDENTIDAD DE GÉNERO
RAZA	CREENCIAS POLÍTICAS	EXPRESIÓN DE GÉNERO
RELIGIÓN / ESPIRITUALIDAD	VECINDARIO / GEOGRAFÍA	ESTATUS MIGRATORIO
ORIENTACIÓN SEXUAL		IDIOMAS HABLADOS