

DISONANCIAS 2007/08

Reunión de metodología del 21 de noviembre de 2007.

Juego de cartas *Encajar lo improbable*.

El juego tiene como objetivo desarrollar reflexiones metodológicas, con las siguientes reglas:

- Las 48 cartas son barajadas, cortadas y repartidas. El primer jugador, elegido a sorteo, deposita una carta en el centro del juego.
- El siguiente jugador interviene cuando puede establecer una relación entre la carta inicial y una de las que tiene en la mano, y así sucesivamente.
- Las cartas en blanco pueden ser introducidas en el juego cuando el jugador redacta una propuesta. El juego se completa cuando las 8 cartas en blanco han sido escritas y colocadas.
- **A continuación presentamos los textos de las 40 cartas en blanco que fueron escritas por los 5 equipos** compuestos por responsables de empresas y de artistas, sin que pudieran estar en la misma mesa personas de un mismo equipo de trabajo.

EQUIPO 1

Conocer la estructura de decisión de tu interlocutor
Aprender de lo desconocido
Allanar el camino y establecer puentes
Buscar nuevas perspectivas para construir una visión global
Utilizar una brújula
Que el método no te nuble la vista
Ponerlo en contraste, aparcando prejuicios
Celebrar en cualquier caso los resultados

EQUIPO 2

Pensar de otra manera
Compartir el conocimiento
Objetivo y plan de trabajo
Si puedes dejarlo ¿y si no?
Reconducir el proyecto
Evaluar lo que es esencial

EQUIPO 3

Edificio con flecha hacia arriba (dibujo)
Flecha de dirección (dibujo)
Corazón deslumbrante (dibujo)
There is no concept without space
No partir de las cosas tal y como son necesariamente
Sol (dibujo)
Cara sonriente (dibujo)

EQUIPO 4

Enjoy your problems
Turn problems into opportunities
Learn to communicate
Try to energize the motivation constantly
Make yours others' curiosity
Satisfy your curiosity
Braking the grid
Exits
Kill your idols

EQUIPO 5

Cambiar el chip
Delimitar / acotar las utopías
Relájate y disfruta
Identifica pros y contras, competencias y ocasiones
Elegir un primer camino
Aprende del camino
Elige un final
Guárdate un as siempre en la manga