

Nombre: \_\_\_\_\_



## Sesión 5: Uno para todos, todos para uno

¿Tú quién quieress ser?

Ficha 5.3

Consulta la situación del partido de fútbol de la Ficha 5.2. ¿Qué le pasa al capitán del equipo si se comporta como:

**El Bueno**



**El Feo**



o **El Malo**



?

Nombre: \_\_\_\_\_



## Sesión 5: Uno para todos, todos para uno

### ¿Tú quién quieres ser?

Ficha 5.3

#### Ventajas de El Bueno



- Disminuye el malestar con el jugador.
- El jugador conoce como piensa y siente el capitán.
- El jugador le respeta más.
- Se fortalece la confianza entre el jugador y el capitán.
- El jugador puede cambiar y jugar más para el equipo.
- El capitán comprende mejor al jugador cuando le expresa malestar.
- Etc.

FORTIUS © Ediciones Pirámide (Grupo Anaya, S. A.)

## EL BUENO



**¿QUÉ DICE?**  
Mensaje claro, respetuoso, honesto

**¿CÓMO LO DICE?**  
Voz normal, tono adecuado

**¿QUÉ HACE?**  
Expresión natural, mira a los ojos, busca acuerdo

**¿QUÉ SIENTE?**  
Seguridad, confianza

**¿QUÉ PIENSA?**  
Uno para todos, todos para uno



## Sesión 5: Uno para todos, todos para uno

### ¿Tú quién quieres ser?

Ficha 5.3



#### Inconvenientes de El Feo

- El jugador cree que el capitán está contento con él.
- El capitán está molesto porque considera que el jugador se aprovecha de él.
- Aumenta el enfado del capitán (efecto olla a presión).
- Se resiente la relación con el jugador.
- El jugador sigue jugando de forma individualista.
- Se debilita la autoestima del capitán.
- Etc.



#### Inconvenientes de El Malo

- Se rompe la amistad con el jugador que se convierte en su enemigo.
- Aumenta el deseo del jugador de desquitarse y de vengarse.
- El capitán provoca resentimiento y violencia en el jugador.
- El jugador se vuelve en contra del capitán y crea mal ambiente en el equipo.
- El capitán puede terminar encontrándose aislado dentro del equipo.
- El capitán se siente mal consigo mismo por pasarse con el jugador.
- Etc.