

Tu mejor VERSIÓN

INSTRUCCIONES

- ✓ Este juego quiere ayudaros a reflexionar sobre **competencias personales y sociales** relacionadas con distintas conductas de riesgo que afectan a niños, niñas y adolescentes.
- ✓ Las partidas pueden ser variables en su duración, dependiendo del número de cartas que se decida incluir en el mazo ya que el juego permite jugar con todas las cartas o solo incluyendo las que nos interesen por tipo de conducta de riesgo y/o generales.
- ✓ Está destinado a jugar entre 4 jugadores o más. Se puede jugar en grupos o de manera individual, aunque es más aconsejable la primera opción para que el juego sea más enriquecedor y divertido.
- ✓ Hay cartas **generales** y **específicas** de distintas conductas de riesgo relacionadas con la alimentación, la sexualidad, el consumo de drogas, el abuso de tecnología, los comportamientos violentos o el fracaso escolar. Además, **cada carta puede incluir una pregunta, una prueba o una opinión.**

TIPOS DE CARTA



CARTA PRUEBA: El grupo o persona que saque esta carta, deberá realizar la prueba que se indica en dicha carta. Para ello se contará con 3 minutos.



CARTA PREGUNTA: Cuando sale esta carta el grupo o persona que tiene el turno responde. Si no acierta, hay rebote para el siguiente grupo o persona hasta que alguien la acierte. La persona que modera leerá la carta y se dejará 1 minuto para pensar la respuesta y/o llegar a un consenso. La respuesta correcta es la señalada en color rosáceo en cada carta.



CARTA OPINIÓN: Cuando sale esta carta el grupo o persona que tiene el turno responde. Se plantean preguntas abiertas de reflexión, situaciones... Se contará con 2 minutos para pensar la respuesta.

- ▶ Tanto en la “carta prueba” como en la “carta opinión”, se pasará el turno tras ellas al siguiente grupo, independientemente de que se haya ganado el punto o no. En el caso de la “carta pregunta”, si la acierta el grupo que tienen el turno, podrá volver a sacar una nueva carta y mantener el turno.
- ▶ Se puede optar por poner un tiempo de juego y cuando este finaliza gana el grupo o persona que haya logrado más puntuación o bien gana el grupo o persona que más puntos consiga cuando se acaba el mazo de cartas escogido.



REGLAS DEL JUEGO

Se crean grupos con un número semejante de personas, en caso de jugar en esta opción.

Comenzará el juego la persona o el grupo de la persona que lleve más tiempo sin utilizar un dispositivo tecnológico. Si hubiera un empate, se escoge a aquella que haya tomado más piezas fruta el día anterior. En el caso de grupos, se sumaría el número de piezas de frutas totales.

El juego estará guiado por una persona adulta que establecerá las puntuaciones que obtendrá cada persona o grupo por cada carta. Si estáis jugando en un centro educativo u otra entidad puede hacer esta función el profesorado o responsable. Si estáis jugando de modo particular, puede realizar esta tarea, por ejemplo, un padre, madre, abuelo o abuela. Esta persona será la encargada de ir sacando y leyendo las cartas por turnos.

Se jugará por turnos en sentido de las agujas del reloj.



PUNTUACIONES

CARTA PRUEBA: La persona encargada de hacer las preguntas otorgará 2 puntos si la prueba se ha desarrollado de modo correcto.

CARTA PREGUNTA: A los grupos o personas que hayan acertado la respuesta correcta se les otorgará 1 punto.

CARTA OPINIÓN: La persona encargada de hacer las preguntas otorgará 3 puntos si considera correcta y razonada la respuesta dada.

¡Recuerda jugar siempre con una persona adulta, pasarlo bien y conseguir ser tu mejor versión!



MANUAL DE APOYO PARA MODERADOR
O MODERADORA

PARA MÁS INFORMACIÓN VISITA NUESTRA WEB Y
DESCARGA MATERIALES GRATUITOS.