

El programa gira en torno a un JUEGO donde se propone al alumnado recorrer un circuito, contestando preguntas y superando diferentes pruebas que le permitan conseguir las 4 recompensas que le permitirán finalizar con éxito el juego.

Para iniciar el juego, el grupo de clase o aula de formación se tendrá que dividir en 4 subgrupos de juego. Cada uno de los subgrupos elegirá el personaje que más le guste.

### PASOS DEL JUEGO:

1. Seleccionar a los personajes.
2. Empezar el juego siguiendo el orden de jugada según os indique el juego.
3. Contestar a las preguntas que se os planteen según vuestro desplazamiento en el tablero. Cada pregunta o prueba no superada, provocará un deterioro al personaje.
4. Conseguir todos los objetos de recompensa con el mínimo deterioro posible.

### ELEMENTOS DEL JUEGO:

#### ○ **La plataforma del juego:**

El juego está ambientado en una cueva, donde se puede encontrar un circuito central por donde los personajes podrán desplazarse con el fin de conseguir los 4 objetos de recompensa y así superar el juego. Cada una de las piedras del circuito corresponde a una pregunta que se tiene que contestar correctamente para poder continuar. Las piedras que permitan acceder a un juego de recompensa, estarán iluminadas en color rojo.

En la parte exterior del circuito, se puede ver el dado de tirada y el marcador de juego.

- ✓ **El dado**, se encuentra en la parte derecha central de la plataforma, y se utiliza para avanzar por el circuito. Al inicio del turno de cada jugador, se activará el dado, y a partir de su lanzamiento (clicando encima) saldrá un número de recorrido al azar. Automáticamente se iluminarán las posibles piedras a las cuales acceder. El jugador podrá decidir hacia dónde ir.



- ✓ **Los marcadores** de cada personaje, están situados en la parte inferior izquierda de la plataforma. Al conseguir un objeto de recompensa, quedará resaltado al lado del personaje que lo haya ganado. Así durante todo el juego se podrá saber cuántos objetos quedan por conseguir para finalizarlo.
  
- **Los Personajes:**

El juego permite que cada participante elija su personaje, entre 4 posibilidades. Los turnos de jugada siguen el orden de selección del personaje.

Cada pregunta mal contestada, provocará un deterioro en el personaje para el resto de la partida, cada personaje tiene 4 niveles de deterioro.
  
- **Las pruebas de recompensa:**

Hay 4 pruebas a superar y a partir de las cuales se podrán conseguir los objetos que permitan la salida de la cueva y por tanto ganar el juego. Nos encontraremos con:

  - ✓ **TESORO:**

Juego de memoria, consiste en un panel para cada personaje, donde hay imágenes, definiciones y símbolos que hay que emparejar correctamente (de dos en dos). En esta prueba hay un límite de movimientos (máximo 40) para la realización de la prueba. Si no se emparejan antes de realizar todos los movimientos permitidos, al siguiente turno, el personaje tendrá que volver a empezar la prueba.

La imagen de la recompensa conseguida es un móvil.

Prueba relacionada con conocimientos de conceptos.
  
  - ✓ **BARCO:**

Juego de selección. A cada personaje se le ofrece un espacio ambientado en el interior de un barco, donde se encuentran elementos de uso habitual. El personaje tendrá que elegir 5 objetos de acuerdo a la pregunta que se le plantee. En función de la selección realizada, automáticamente se valorará si la respuesta es de riesgo para la salud. Si es de riesgo, no se obtendrá la recompensa. Si no se supera la prueba, cuando vuelva a tocar el turno, el personaje tendrá que volver a empezar la prueba desde el principio.

La imagen de recompensa conseguida es un cubo de Rubik.

Prueba relacionada con promoción de la salud y prevención de riesgos.



#### ✓ HIELO:

Juego de adivinanzas. Se le hace una pregunta al personaje y éste tendrá que componer, letra a letra, la palabra o palabras del concepto al cual se refiere. El personaje se irá congelando a medida que falle alguna letra. Si el personaje queda totalmente congelado antes de finalizar correctamente la respuesta, en el turno siguiente, volverá a empezar la prueba. Tiene hasta 5 oportunidades antes de quedar congelado.

La imagen de recompensa que se consigue es un mapa.

Prueba relacionada con conocimientos de conceptos.

#### ✓ ESFINGE:

Juego de afinidades. El personaje se enfrenta a 5 situaciones diferentes con dos opciones de respuesta a elegir. Según la pregunta que se le plantee, tendrá que escoger entre posibles respuestas y en función de dicha selección, una vez presentadas las 5 situaciones, se valorará si dichas respuestas son de riesgo para la salud.

Si las respuestas dadas por el personaje son de riesgo, no se obtendrá la recompensa, no superando la prueba, y teniendo que volver a empezar en el siguiente turno de juego.

La imagen de recompensa que se consigue es un casco.

Prueba relacionada con la promoción de salud y prevención de riesgos.

#### ○ Panel de control:

Tanto al inicio del juego como en la plataforma, está visible el panel de control de juego:

- ✓ **Cargar Juego:** si ya hemos jugado y guardado la partida anteriormente. Con esta opción podemos recuperar el juego, tal y como lo habíamos dejado.
- ✓ **Nuevo Juego:** si es la primera vez que se accede al juego.
- ✓ **Guardar juego:** al finalizar cada partida, clicando en esta opción, guardaremos los nuevos avances que se hayan hecho. Posibilitaremos que nos situemos en el mismo punto en el que lo dejamos en la última sesión.
- ✓ **Salir del juego:** una vez guardada la sesión trabajada, podemos cerrar el juego.



## **Control del tiempo dedicado al juego:**

Para que el profesor pueda controlar el tiempo dedicado al juego, en la parte inferior derecha de la plataforma hay un reloj que contabiliza el tiempo que se ha estado jugando.

## **DINÁMICAS PARA COMPLEMENTAR EL JUEGO:**

El juego se complementa con 4 dinámicas de grupo para poder profundizar en los conocimientos sobre el cánnabis, la toma de decisiones, los factores de influencia y las conductas de disminución de riesgo.

El profesional que lleva a cabo el programa podrá realizar tanto al inicio, como entre sesión y sesión del juego, como al finalizarlo, las dinámicas grupales en relación a los temas comentados, con el fin de propiciar la reflexión sobre el consumo de cánnabis entre los jóvenes.

Cada una de las dinámicas se encuentra detallada con objetivos, contenidos a trabajar, la actividad a realizar y la metodología a seguir.

Las dinámicas están relacionadas con

- Conocimiento sobre la droga: el grupo trabajará cuestiones claves del debate social actual mediante la búsqueda de información (cánnabis terapéutico, legalidad, disminución de riesgo, ocio y consumo).
- Toma de decisiones: se trabajarán presiones internas y externas que pueden estar influyendo en el consumo a través de la técnica del rol playing.
- Percepción de riesgo: el grupo planteará hasta que punto consideran el consumo una acción de riesgo no solo a nivel de salud sino a nivel general de incidencia en su vida, mediante la contestación a un cuestionario.  
Con la finalidad de aumentar el debate y confrontar opiniones se puede optar a trabajar la información a partir de la búsqueda activa que argumente los posicionamientos.
- Situaciones de riesgo: individualmente valorará diferentes situaciones relacionadas con el ocio. Posteriormente se discutirán qué situaciones pueden poner en riesgo a las personas.



Los profesionales tienen a su disposición un DOCUMENTO INFORMATIVO sobre el cánnabis y su consumo y afección a la salud, que le facilitará el poder hablar con el alumnado y poder trabajar las dinámicas. También se podrá disponer de un material complementario e informativo para que los profesionales trabajen con las familias.

