

NO-VICIOS

1. INTRODUCCIÓN:

Se trata de juego-dinámica en la que se quiere reflexionar desde una perspectiva lúdico-educativa sobre determinados vicios que son vinculantes para alcanzar una determinada dependencia y el entrenamiento para decir NO y dar una respuesta eficaz y asertiva.

2. DINÁMICA:

- a. Explicación detallada del juego.
- b. Presentación del tablero.
- c. Distribución por grupos de los participantes.
- d. Distribución de fichas de juego y hoja de control.
- e. Explicación de las distintas pruebas.
- f. Desarrollo del juego.
- g. Evaluación y grupo de discusión.

3. MATERIALES Y PRUEBAS:

a. HOJA DE CONTROL:

<i>HOJA DE CONTROL GRUPO 1</i>				
PRUEBA 1	PRUEBA 2	PRUEBA 3	PRUEBA 4	PRUEBA 5
PRUEBA 6	PRUEBA 7	PRUEBA 8	PRUEBA 9	PRUEBA 10
PRUEBA 11	PRUEBA 12	PRUEBA 13	PRUEBA 14	PRUEBA 15
PRUEBA 16	PRUEBA 17	PRUEBA 18	PRUEBA 19	PRUEBA 20
PRUEBA 21	PRUEBA 22	PRUEBA 23	PRUEBA 24	PRUEBA 25
PRUEBA 26	PRUEBA 27	PRUEBA 28	PRUEBA 29	PRUEBA 30
PRUEBA 31	PRUEBA 32	PRUEBA 33	PRUEBA 34	PRUEBA 35
PRUEBA	PRUEBA	PRUEBA	PRUEBA	PRUEBA

36	37	38	39	40
PRUEBA 41	PRUEBA 42	PRUEBA 43	PRUEBA 44	PRUEBA 45
PRUEBA 46	PRUEBA 47	PRUEBA 48	PRUEBA 49	PRUEBA 50

ITINEARIO DEL GRUPO (BOCETO).

1. Las pruebas están situadas en un circuito por el patio o lugares apropiados al efecto.
2. En cada prueba hay un técnico.
3. Al finalizar la prueba de forma adecuada, los técnicos firman al grupo en la casilla correspondiente de la hoja control.
4. Los grupos no tienen porqué hacer todas las pruebas. El circuito se van completando atendiendo al itinerario que siga cada grupo en el tablero.

5. Se juega con un dado con dos números: el uno y el dos. Hay escaleras en el juego, saltos, retrocesos, salvavidas, cárceles, flechas de orientación y dirección.
6. Cada grupo deberá tener recogido por el técnico de control cuál ha sido su itinerario en el tablero. En la hoja control hay un recuadro para este apartado.
7. Al realizar cada prueba, el grupo debe regresar al puesto de control, donde está el tablero, volver a tirar el dado y dirigirse a la prueba correspondiente.

b. LISTADO DE CASILLAS Y SIGNIFICADO DEL SÍMBOLO:

CASILLA 1: EL RULO BOMBA: todos en el suelo y van rodando uno encima de otros.

CASILLA 2: Beberse diez vasos de agua.

CASILLA 3: PASA A LA CASILLA DIEZ. ADELANTAS SIETE PUESTOS.

CASILLA 4: KARAOKE.

CASILLA 5: REALIZA ESTA OPERACIÓN MATEMÁTICA.

CASILLA 6: ¿CUÁNTAS COSAS ERES CAPAZ DE METER EN ESTE CARRO DE LA COMPRA?

CASILLA 7: LUCHA DE GLOBOS: todos deben inflar un globo, colocárselo dentro del jersey y explotarlo chocando unos con otros, sin usar las manos.

CASILLA 8: VUELVE A TIRAR.

CASILLA 9: VAS A LA CASILLA DOS. RETROCESO.

CASILLA 10: VAS A LA CASILLA TRES Y VUELVES A TIRAR.

CASILLA 11: GUSANO DE ROPA: con las prendas del grupo hacer un gusano de ropa muy largo.

CASILLA 12: VAS A LA CATORCE Y EN LA SIGUIENTE MANO VAS A LA 21. Y A SU VEZ BAJAS POR LA ESCALERA A LA 29.

CASILLA 13: MUERTE: UNO DEL GRUPO SE QUEDA JUNTO AL CONTROL DURANTE TRES PARTIDAS.

CASILLA 14: VAS A LA CASILLA 21 Y CONSIGUIENTEMENTE A LA CASILLA 29.

CASILLA 15: EL HUEVO DE ORO: el grupo se divide en parejas. Deben ir pasándose un huevo y se van distanciando cada vez más.

CASILLA 16: PREGUNTAS CLAVES DE ENIGMAS: "SI PRONUNCIO TU NOMBRE, DESAPARECES".

CASILLA 17: VUELVES A LA CASILLA 8.

CASILLA 18: EL CHINO: deben disfrazarse de chino mandarin.

CASILLA 19: FANATISMOS: elaborar un decálogo a favor de la paz y rechazando cualquier fanatismos.

CASILLA 20: CUESTIONARIO DE VERDADERO FALSO SOBRE EL USO NOCIVO DE LAS DROGAS.

CASILLA 21: VAS A LA CASILLA 29.

CASILLA 22: PUZZLE CON EL SIGUIENTE MENSAJE: "SÉ DUEÑO DE TI MISMO, QUE NO TE CONTROLEN. SE LIBRE Y DI: NO".

CASILLA 23: GNOMOS: CANTAR LA CANCIÓN SIGUIENTE: "AH-UH DIJO UN ENANITO, AH-UH DIJO OTRO ENANITO. PARA MÍ LOS ENANITOS DICEN UH-AH-UH-AH"

CASILLA 24: SEVILLA TUVO QUE SÉ: todos simulan un paso de semana santa con sus personajes.

CASILLA 25: EL ESPEJO: se colocan por parejas y simulan a un mimo que se están mirando en el espejo.

CASILLA 26: TE QUITAN DOS PUNTOS. Y PASAS A LA CASILLA 27.

CASILLA 27: TE DAN DOS PUNTOS Y PASAS A LA CASILLA 26. VUELVES A TIRAR.

CASILLA 28: LA BRIGADA: realizar un happening de una detención policial incorrecta y su versión correcta e ideal.

CASILLA 29: EL GUSANO DE AGUA: todos los componentes del grupo se sientan en fila en el suelo y se echan hacia atrás. El primero recoge un vaso de agua del barreño y lo pasa hacia detrás. Todos lo van pasando y el último, tumbado, debe ir vaciándolo en un recipiente. Al menos hay que repetirlo diez veces.

CASILLA 30: VIETNAM: en un circuito preparado con sillas, mesas, cuerdas, agua, ruedas...el grupo se ha convertido en boinas verdes y deben hacer la pista americana.

CASILLA 31: EL POZO CIEGO: Construir un pozo a partir de cartones.

CASILLA 32: LA PARTIDA DE AJEDREZ HUMANA: los miembros del grupo se colocan en una

especie de tablero y deben idear una partida con sus códigos.

CASILLA 33: NOVICIO DE ORO: Dibujar un cartel de NO A LAS DROGAS entre todo el grupo. Colgarlo en un panel preparado para la ocasión.

CASILLA 34: PRUEBA SORPRESA: con bolsas de basura deben deslizarse sobre un plástico gigante lleno de agua y jabón.

CASILLA 35-36: MALA SUERTE Y BUENA SUERTE: se levanta una tarjeta. Atendiendo al dibujo: gato negro o herradura, el grupo ganará dos puntos o perderá dos puntos (dos pruebas realizadas).

CASILLA 37: CANTAR BAJO LA LLUVIA: cada miembro del grupo va cogiendo por turnos un paraguas y mientras le caen cubos de agua debe ir cantando la canción: I´M SINGING IN THE RAIN.

CASILLA 38: elaborar una torre con una baraja de cartas.

CASILLA 39: elaborar un listado de efectos negativos que provoca la adicción al juego y alcohol.

CASILLA 40: ELABORAR UN RAP DE CRITICA DONDE APAREZCA LAS PALABRAS: ODIO, DROGAS, MUERTE Y TRISTEZA.

CASILLA 41: VAS A LA CASILLA 42 Y VUELVE A TIRAR.

CASILLA 42: VUELVES A LA 41 Y TIRAS DE NUEVO.

CASILLA 43: CUENTACHISTES: debes contar un chiste que haga reír al resto de compañeros.

CASILLA 44: SUPERMAN: el grupo debe elegir al más pesado, llevarlo en brazos imitando a superman y recorrer la distancia que proponga el animador haciendo la banda sonora de superman.

CASILLA 45: EL MUNDO ES REDONDO: cada miembro del grupo elige a un compañero. Deben coger un huevo y decirle: ELMUNDO ES REDONDO Y SE DEMUESTRA ASÍ (y le estrella el huevo en la cabeza).

CASILLA 46: CARCEL: dos partidas sin tirar. SE simula una carcel y son encerrados allí. Se les despoja temporalmente de su hoja de control.

CASILLA 47-48: LA GARRAPATA: todo el grupo se tumba en el suelo en parejas. El primero debe mover las manos hacia fuera, y el segundo las piernas hacia dentro y viceversa, como si fuesen garrapatas.

CASILLA 49: MUERTE: Nombras personajes famosos que hayan muerto por culpa de las drogas y relatar cómo se pintan en la sociedad y por qué.

CASILLA 50: EN CASA: se invita al grupo que llegue a que entregue la hoja de control y brinde con un vaso de fanta o coca-cola.

c. TABLERO:

