

Decisiones informadas



Informarte antes de tomar una decisión
tuvo como consecuencia dirigirte al pozo
de los deseos o volver a tirar los dados,

itú eliges!

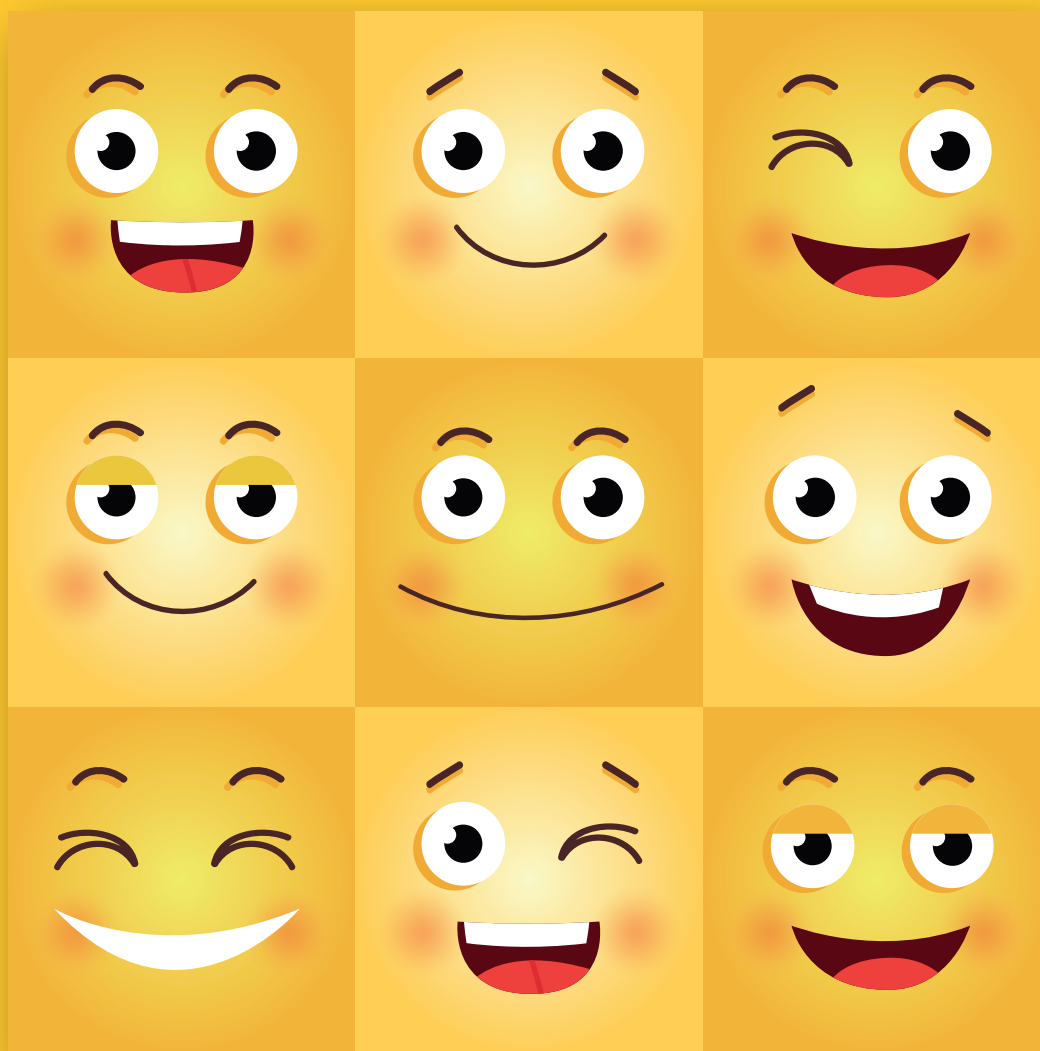


**Centros de
Integración
Juvenil, A.C.**

iRecuerda!

**Antes de tomar una decisión infórmate
en fuentes confiables y sé crítico con la
información que encuentres.**

Relaciones positivas



**Tus relaciones positivas te han apoyado
para avanzar 2 casillas más.**



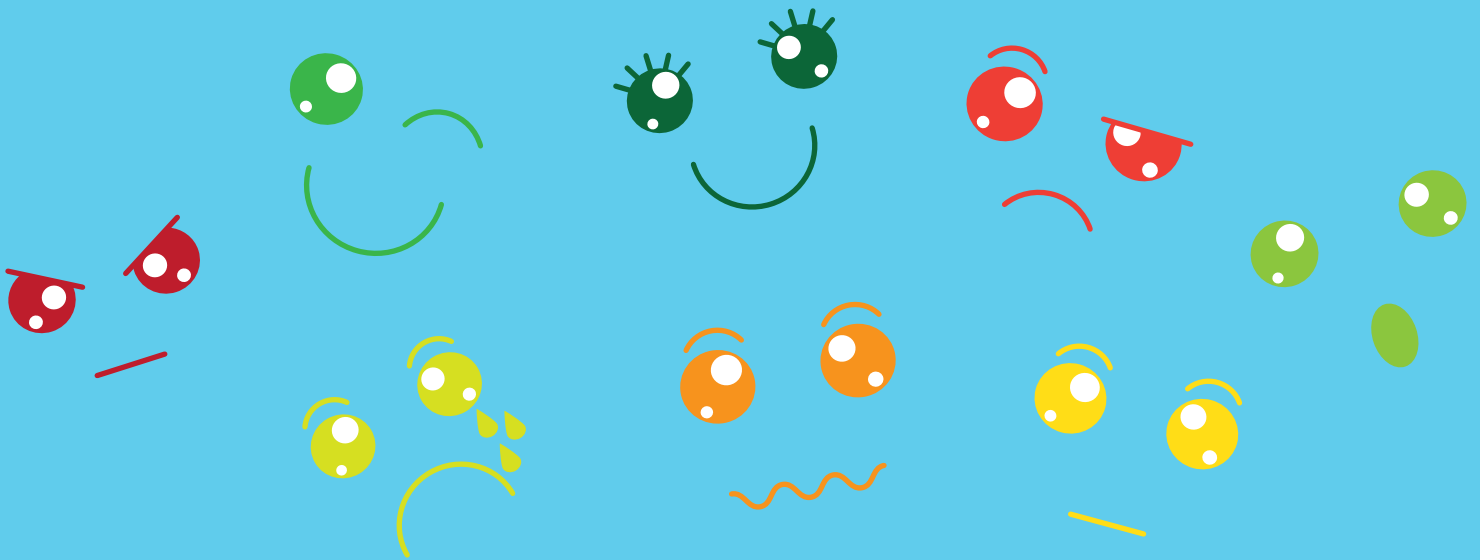
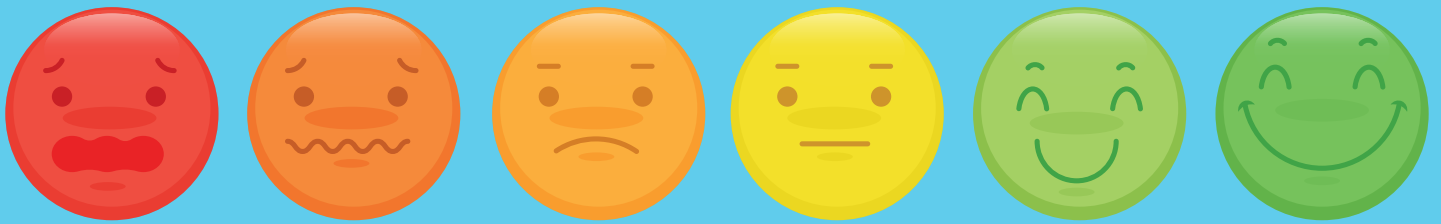


**Centros de
Integración
Juvenil, A.C.**

iRecuerda!

Para construir una relación positiva debes identificar, establecer y mantener vínculos sanos, profundos y duraderos que permitan dar y recibir apoyo.

Autocontrol



**Has logrado regular tus emociones.
Respira y tira nuevamente los dados.**





**Centros de
Integración
Juvenil, A.C.**

iRecuerda!

**Si identificas y regulas tus
emociones puedes evitar respuestas
conductuales impulsivas.**

iCuidado!



**Has caído en una situación de riesgo
(consumo de drogas,
depresión, violencia, etc.),
deberás esperar a que otro participante
caiga en esa casilla para continuar.**



**Centros de
Integración
Juvenil, A.C.**

iRecuerda!

**Si eres capaz de construir
relaciones positivas, tomar decisiones
informadas y regular tus emociones
tienes menos posibilidades de caer
en situaciones de riesgo.**

Instrucciones

¡Comienza el juego!

1. El árbitro indica el inicio del juego.
2. El jugador que obtuvo el puntaje más alto comienza tirando el dado y avanza el número de casillas que obtuvo.
3. Cuando el jugador cae en las casillas:
 - **4 y 12 “Autocontrol”**, el árbitro leerá la parte delantera de la tarjeta correspondiente indicando: has logrado regular tus emociones. Respira y tira nuevamente los dados. Después de que el jugador haya avanzado el número de casillas que los dados señalen, se lee la parte de ¡Recuerda! de la tarjeta: Si identificas y regulas tus emociones puedes evitar respuestas conductuales impulsivas.
 - **6, 14 y 21 “Relaciones positivas”**, el árbitro leerá la parte delantera de la tarjeta correspondiente indicando: tus relaciones positivas te han apoyado para avanzar 2 casillas más. Después de que el jugador haya avanzado el número de casillas que la tarjeta señala, se lee la parte de ¡Recuerda! de la tarjeta: Para construir una relación positiva debes identificar, establecer y mantener vínculos sanos, profundos y duraderos que permitan dar y recibir apoyo.
 - **9 y 20 “Decisiones informadas”**, el árbitro leerá la parte delantera de la tarjeta correspondiente indicando: informarte antes de tomar una decisión tuvo como consecuencia dirigirte al pozo de los deseos o volver a tirar los dados. Después de que el jugador haya tomado la decisión se dirige a la casilla que corresponda y se lee la parte de ¡Recuerda! de la tarjeta: Antes de tomar una decisión infórmate en fuentes confiables y sé crítico con la información que encuentres.
4. Si el jugador cae en las casillas 11 y 18 ¡Cuidado!
 - **El árbitro indicará al jugador:** Has caído en una situación de riesgo (consumo de drogas, depresión, violencia, etc.), deberás esperar a que otro participante caiga en esa casilla para continuar. Una vez que la instrucción se cumpla, el árbitro lee la parte de ¡Recuerda! de la tarjeta: si eres capaz de construir relaciones positivas, tomar decisiones informadas y regular tus emociones tiene menos posibilidades de caer en situaciones de riesgo.
5. Gana el juego el participante que llegue primero a la casilla de La oca socioemocional (casilla 26).



Reglas

Se juega de 3 a 5 jugadores

Duración: 20 min aproximadamente

Antes de comenzar

- Contar con 2 dados grandes. Pueden elaborarse con cartón o cartulina.
- Extender la manta en el suelo.
- Elegir a una persona como árbitro.
- Cada jugador deberá tirar los dados para saber cuál será su turno. El que obtenga mayor puntaje tirará primero y así sucesivamente.
- Pedir a los jugadores que coloquen en la casilla de salida algún objeto que puedan utilizar como ficha para marcar su avance.

Funciones del árbitro

- Supervisar el avance de cada participante.
- Leer la tarjeta correspondiente cuando algún participante caiga en alguna de las casillas de “Autocontrol”, “Relaciones positivas”, “Decisiones informadas” o “Cuidado” y dar la instrucción que corresponda en caso de caer en la casilla “Pozo de los deseos”.

Importante

Casilla 16 “Pozo de los deseos”

- Cuando un participante cae en esta casilla puede volver a tirar los dados.