



El Juego de SanaMente



Instrucciones

Asesora tu conocimiento sobre diferentes temas de salud mental a través de un juego. El juego consiste en preguntar una serie de preguntas a equipos con el objetivo de ganar puntos y aprender sobre la salud mental en general y específicamente sobre la prevención del suicidio y el uso de sustancias. ¡El equipo con más puntos gana! Utiliza este juego para eventos, en las comunidades o con grupo de familiares y amigos y aumenta lo que sabes sobre la salud mental.

Que está incluido en este juego:

- ☞ Tarjetas con preguntas
- ☞ Tarjeta de instrucciones

Lo que necesitarás:

- ☞ 1 – 2 personas encargadas de llevar el puntaje y evaluar los ganadores (o el juez)
- ☞ Hojas de papel, uno para cada equipo para escribir sus respuestas
- ☞ Un tablero de puntaje visible como un pizarrón o un rotafolio de papel y lápiz o pluma para apuntar el puntaje de cada equipo
- ☞ Alarma o reloj para marcar el tiempo de cada pregunta
- ☞ (Opcional) Premio para el ganador

Cómo jugar:

Hay muchas formas diferentes de jugar este juego y los animamos a cambiar estas sugerencias.

- ☞ Un juez del juego leerá las preguntas y respuestas, mientras el encargado del puntaje llevará el puntaje en un tablero visible. Si no tienes una segunda persona para encargarse de llevar el puntaje, el juez lo puede hacer.
- ☞ Divide al grupo en equipos con el mismo número de jugadores y que cada equipo escoja un nombre. En cuanto los nombres de los equipos han sido finalizados, el encargado los apuntará en el tablero de puntaje visible.
- ☞ Presenta cada equipo con un lápiz para escribir y hojas de papel para usar como “boletos de respuestas”. Los equipos apuntarán el nombre de su equipo en cada boleto de respuesta y sus respuestas a las preguntas.

Cómo jugar (continuación):

- ⦿ Juez: Asegura que tu mazo de cartas está en orden, por ejemplo; las preguntas de cada categoría deben leerse en orden comenzando con 100, 200, 300, 400, etc. El valor de las cartas te da el orden en que leerlas y también reflejan la cantidad de puntos que recibirán si la pregunta se contesta correctamente. Una alternativa de jugar el juego es asignar el mismo valor a cada pregunta.
- ⦿ El juez escogerá una categoría para comenzar y leerá las preguntas de esa categoría de uno en uno en el siguiente orden: 100, 200, 300, 400. Una alternativa de cómo jugar es combinar y mezclar las categorías (por ejemplo; 100 salud mental, seguido de 100 prevención del suicidio).
- ⦿ Cuando están listos, el encargado pondrá la alarma o reloj que timbre a los 60 – 120 segundos (el tiempo asignado depende de cuánto tiempo quieren que dure el juego) y leerá la primera pregunta. Los equipos tendrán 60 – 120 segundos para trabajar juntos y apuntar la respuesta en sus boletos de respuesta.
- ⦿ En cuanto se acaban los 60 – 120 segundos, el encargado llamará TIEMPO. Todos los equipos ahora traerán sus boletos de repuesta, con el nombre de su equipo escrito y respuestas al encargado del puntaje. El juez leerá una vez más la pregunta y su respuesta.
- ⦿ Antes de continuar a la siguiente pregunta, el encargado apuntará el puntaje de cada equipo en el tablero de puntaje.

¿Cuáles son las reglas?

- ⦿ Los equipos deben de apuntar el nombre de su equipo y respuestas en sus boletos de respuesta (por ejemplo, en una hoja de papel), y no deben de anunciar sus respuestas al grupo.
- ⦿ Los equipos tienen el tiempo predeterminado para responder a la pregunta, recomendado de 60 – 120 segundos.
- ⦿ Solo se permite dar una respuesta por pregunta, o para las preguntas que indican dar tres o cuatro respuestas, se permite dar tres o cuatro respuestas. Apuntando más que el indicado número de respuestas será calificado como incorrecto.
- ⦿ No se permite el uso de celulares, computadoras, o tabletas.
- ⦿ Si no tienen suficientes personas para formar equipos, también pueden jugar de individuos.