

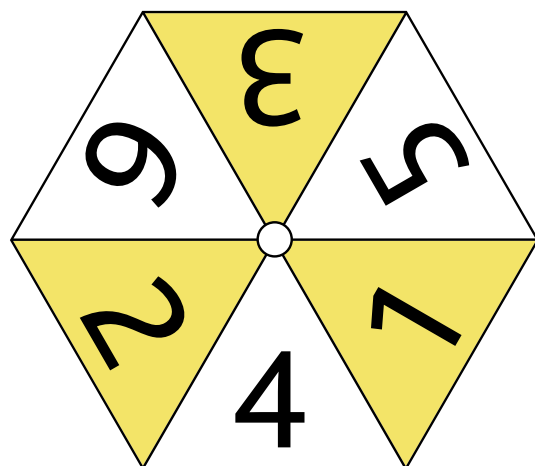
# El uso de los juegos

Recopilado por Rebecca Dennis

Los juegos de mesa pueden resultar divertidos y pueden utilizarse para enseñarles a adultos y niños (de siete años en adelante) algunas lecciones importantes. Un ejemplo es el popular juego de serpientes y escaleras, que se muestra y se explica en estas páginas. Una de las fortalezas de este juego es que los mensajes y el lenguaje pueden adaptarse a la situación local. Esta versión muestra cómo pueden reducirse los riesgos cotidianos y lo que puede ocurrir si no los manejamos.

Los juegos de mesa funcionan mejor cuando los mensajes en el tablero se adaptan para referirse a asuntos que ocurren dentro de su comunidad. Usted puede hacer su propio juego de mesa copiando este tablero a una hoja grande de papel, cartulina o madera y adaptando los mensajes. Debe intentar poner los mensajes más importantes junto a las serpientes y escaleras más largas para enfatizar su importancia.

Debe animarse a los jugadores a conversar sobre los problemas (serpientes) y las soluciones (escaleras) en las que caen durante el juego. Cuando acabe el juego, conversen sobre cualquier otro problema o solución pertinente que no fueran mencionados. También conversen sobre las acciones que las personas pueden tomar para manejar los riesgos cotidianos en sus propias vidas.



100 <b>FIN</b>	99 Respirar limpiadores químicos ...	98	97	96 ... reduce la cantidad de residuos en un vertedero	95	94	93	92 Los objetos de valor dejados sin guardar ...	91
81 Tener neumáticos gastados en un automóvil ...	82	83	84	85	86 La deforestación ...	87	88	89	90 ... reduce la vulnerabilidad de la comunidad
80	79 ... evita la malaria	78	77 Reusar y reciclar ...	76	75	74 ... mejora la respiración	73	72	71
61	62	63	64	65	66 Conducir un automóvil a mucha velocidad ...	67	68	69	70
60 ... proporciona tratamiento en una emergencia	59 ... puede provocar un accidente grave	58	57	56	55	54 ... serán robados	53	52 Pasar tiempo preparándose para un desastre natural ...	51
41	42 ... causa erosión del suelo y deslizamientos de tierras	43	44	45	46	47 ... mejora nuestro sistema inmunológico	48	49	50 Una mujer caminando sola de noche ...
40	39 Los cableados eléctricos defectuosos ...	38	37	36	35	34	33 ... evita la diarrea	32	31
21 Un proveedor y un kit de primeros auxilios en el lugar de trabajo ...	22	23	24 ... reduce la capacidad del conductor de conducir el automóvil de manera segura	25	26	27	28	29	30 Una buena ventilación en una edificación ...
20	19	18	17	16	15 ... hace que los niños se enfermen de gravedad	14 ... puede sufrir una agresión violenta	13	12 Lavarse las manos con jabón antes de comer ...	11
1 <b>INICIO</b>	2	3 Comer muchas frutas y vegetales frescos ...	4	5	6 ... provocan incendios en las viviendas	7	8	9	10

## Serpientes y escaleras

Este juego es apropiado para adultos y niños (de siete años en adelante).

### LO QUE SE NECESITA

- Dado
- Semillas, piedras o caracoles como indicadores
- Tablero de juego

(Si no tiene un dado, copie la forma numerada en la página anterior a una cartulina o a un papel rígido, luego inserte un fósforo o una ramita delgada por el centro. Suavemente haga girar el palo. Cuando el dado deje de girar, el lado que esté descansando sobre el suelo es el número que utilizará.)

### CÓMO SE JUEGA

Este juego lo pueden jugar de dos a seis personas, o puede jugarse en equipos. Cada jugador usa un indicador para mostrar el lugar que ocupa en el tablero.

Cada jugador lanza el dado. El jugador con el mayor número inicia el juego.

El primer jugador lanza el dado y mueve su indicador de acuerdo al número que muestra el dado, empezando desde el cuadro 1, marcado con INICIO. Luego los jugadores toman turnos para lanzar el dado y mover sus indicadores.

Si un jugador lanza un seis, el jugador se mueve seis lugares, luego lanza el dado en un segundo turno.

Si un indicador se detiene en la **cabeza de una serpiente**, el jugador mueve su indicador hasta la cola de la serpiente. El jugador lee el mensaje en la cabeza y en la cola de la serpiente a todos los jugadores. Entonces todos los jugadores conversan brevemente sobre el tema. El turno de ese jugador termina y su próximo turno empieza en la casilla en la cola de la serpiente.

Si un indicador cae en el **final de una escalera**, el jugador sube la escalera. El jugador lee el mensaje al final y al inicio de la escalera a todos los jugadores. Entonces todos los jugadores conversan brevemente sobre el tema. El turno de ese jugador termina al inicio de la escalera, y su próximo turno inicia ahí.

El primer jugador en llegar a la casilla marcada FIN gana el juego.