

El programa gira al voltant d'un **JOC** en què es proposa al jovent recórrer un circuit superant diferents proves, contestant preguntes per demostrar el seu coneixement sobre el cànnabis i el consum, i aconseguint els 4 objectes que els possibilitarà acabar el joc.

Per iniciar el joc, el grup de classe o aula de formació s'ha de repartir en 4 subgrups. Cada un d'aquests subgrups ha de triar el seu personatge.

## PASSES DEL JOC

1. Seleccionau els personatges.
2. Començau el joc seguint l'ordre de jugada segons el personatge que us indiqui el joc.
3. Contestau les preguntes que se us plantegin a mesura que avanceu en el tauler. Cada pregunta o prova no superada provoca un deteriorament en el personatge.
4. Aconseguiu tots els objectes de recompensa amb el menor deteriorament possible.

## ELEMENTS DEL JOC

\* **La plataforma del joc.** El joc està ambientat en una cova, en la qual hi ha un circuit central per on els personatges s'han de desplaçar per tal d'aconseguir els 4 objectes de recompensa i així superar el joc. Cada una de les pedres del circuit correspon a una pregunta que cal respondre per poder continuar el joc. Les pedres que permeten accedir a un joc de recompensa estan il·luminades de color vermell.



A la part exterior del circuit hi ha un dau de tirada i el marcador de joc.

- ✓ **El dau** està situat a la part dreta central de la plataforma i s'utilitza per avançar pel circuit. A l'inici del torn de cada jugador s'activa el dau, i en llançar-lo (clicant-hi al damunt) sortirà un número de recorregut a l'atzar. Automàticament s'il·luminaran les possibles pedres a les quals es pot accedir. El personatge pot triar cap on adreçar-se.
- ✓ **Els marcadors** de cada personatge estan situats a la part inferior esquerra del tauler. En aconseguir un objecte de recompensa, quedarà ressaltat devora del personatge que l'hagi guanyat. Així, durant tot el joc es pot saber quants objectes queden per aconseguir.

\* **Els personatges.** En el joc hi ha l'opció de triar el personatge amb el qual volem jugar. Els torns de jugada segueixen l'ordre de selecció del personatge.

Cada pregunta mal contestada provoca un deteriorament del personatge. Hi ha 4 franges de deteriorament.

\* **Les proves de recompensa.** Hi ha 4 proves per superar, en les quals es poden aconseguir els objectes que permeten sortir de la cova i, per tant, guanyar el joc. Ens trobarem amb:

- **UN TRESOR:** joc de memòria que consisteix en un panell per a cada un dels personatges, on trobaran imatges, definicions i símbols. S'han d'emparellar de dos en dos. En aquesta prova hi ha un límit de moviments (màxim 40) per executar-la. A la part inferior dreta es mostra el marcador de moviments que resten per poder acabar la prova. Si no es fan totes les parelles abans d'acabar tots els moviments permesos, s'ha de tornar a començar la prova.

La imatge de la recompensa aconseguida és un mòbil.

És una prova relacionada amb el coneixement de conceptes.



- UN VAIXELL: joc de selecció. S'ofereix a cada personatge un espai ambientat a l'interior d'un vaixell on hi ha elements d'ús habitual. El personatge n'ha de triar 5 d'acord amb la pregunta que se li planteja. En funció de la selecció d'objectes triats, automàticament es valorarà si la resposta és de risc per a la salut. En cas que sigui de risc, no s'obté la recompensa. Si no se supera la prova, en el proper torn el personatge l'ha de tornar a començar.

La imatge de recompensa que s'aconsegueix és un cub de Rubik.

És una prova relacionada amb la protecció de la salut i la prevenció de riscos.

- GEL: joc d'endevinar. El personatge s'enfronta a ser congelat cada vegada que triï una lletra malament. Se li fa una pregunta i ha d'anar component, lletra per lletra, la paraula o paraules del concepte al qual pertany la definició plantejada. Si el personatge és congelat abans de respondre correctament, en el proper torn ha de tornar a començar la prova. Té fins a 5 oportunitats abans de quedar congelat.

La imatge de recompensa que s'aconsegueix és un mapa.

És una prova relacionada amb el coneixement de conceptes.

-UNA ESFINX : joc d'afinitats. El personatge s'enfronta a 5 situacions diferents amb dues opcions per triar. Ha de respondre la pregunta que se li planteja i triar les respostes. En funció de la selecció de respostes triades, automàticament es valorarà si la resposta és de risc per a la salut. En cas que sigui de risc, no s'obté la recompensa. Si no se supera la prova, en el proper torn el personatge l'ha de tornar a començar.

La imatge de recompensa que s'aconsegueix és un casc.

És una prova relacionada amb la promoció de la salut i la prevenció de riscos.



\* **Panell de control:** tant a l'inici del joc com a la plataforma, es mostra un panell de control en el qual es poden seleccionar diferents opcions:

-**Carrega el joc:** si ja hi hem jugat i l'hem desat abans, amb aquesta opció podem recuperar-lo tal com l'havíem deixat.

-**Joc nou:** la primera vegada que s'hi juga es comença clicant aquest botó.

-**Desa el joc:** cada vegada que juguem, en clicar aquesta opció desarem els avanços que s'hagin fet. Cada vegada que desem, possibilitarem que en la sessió següent ens trobem en la situació en què el vàrem deixar el darrer pic que jugarem.

-**Surt del joc:** un vegada desada la sessió treballada, podem tancar el joc amb aquest botó.

## Control del temps dedicat al joc

Per tal que el professorat pugui controlar el temps dedicat al joc, a la part inferior dreta de la plataforma hi ha un rellotge que comptabilitza el temps que s'hi ha jugat.

## DINÀMIQUES per complementar el joc

El joc es complementa amb 4 dinàmiques de grup per poder aprofundir en els mites i les realitats del consum de cànnabis, la presa de decisions i els factors d'influència, i les conductes de menor risc.

El professional que dugui a terme el programa pot dur a terme —tant a l'inici, com entre sessió i sessió del joc, com en acabar-lo— les dinàmiques grupals en relació amb



les temàtiques esmentades per tal de propiciar la reflexió sobre el consum de cànnabis entre el jovent.

Cada una de les dinàmiques està detallada amb els objectius, els continguts per treballar, l'activitat que s'ha de fer i la metodologia que s'ha de seguir.

Les dinàmiques estan relacionades amb els aspectes següents:

- El coneixement sobre la droga: el grup treballarà qüestions clau del debat social actual mitjançant la tècnica de recerca d'informació (cànnabis terapèutic, legalitat, disminució de risc i oci i consum).
- La presa de decisions: es treballaran les pressions internes i externes que poden influir en el consum a través de la tècnica del rol playing.
- La percepció de risc: el grup es plantejarà fins a quin punt consideren el consum una acció de risc, no només per a la salut sinó en general, que incideix en la seva vida, responent un qüestionari.

Amb la finalitat d'augmentar el debat i confrontar opinions es pot optar per treballar la informació a partir de la recerca activa que argumenti els posicionaments.

- Les situacions de risc: individualment valoraran diferents situacions relacionades amb l'oci. Posteriorment es discutiran quines situacions poden posar en risc les persones.

A més, els professionals disposen d'un **DOCUMENT INFORMATIU** sobre el cànnabis, el consum i l'afecció a la salut, que els facilitarà parlar amb l'alumnat i treballar les dinàmiques. També disposen d'un material complementari i informatiu perquè el professional pugui treballar amb les famílies.

