



**Un juego educativo para fomentar una
masculinidad igualitaria**

Manual de Instrucciones

ATRÉVETE SI ERES HOMBRE

Una propuesta educativa para fomentar una masculinidad igualitaria

Las autoridades sanitarias advierten que jugar al Atrévete si eres hombre no produce merma, deterioro, disminución ni encogimiento de los genitales masculinos externos.

Copyright de los textos: Antonio Martínez Cáceres. Daniel Leal González. José Antonio Chamizo Román. Programa Hombres por la Igualdad. Delegación de Igualdad y Salud. Ayuntamiento de Jerez de la Frontera. www.hombresigualdad.com, hombres.sygenero@aytojerez.es. C/ Cristal s/n 11404 Tfno: 956/149946. Año 2007.

Diseño gráfico: Enrique Crespo Laínez. Departamento de Imagen y Diseño. Ayuntamiento de Jerez.

Edita: Delegación de Igualdad y Salud. Ayuntamiento de Jerez de la Frontera.

www.jerez.es/index.php?id=2716

C/Cristal s/n 11404 delegacion.sygenero@aytojerez.es Tfno: 956/149944 Fax: 956/149945

ISBN:

Depósito legal:

Impresión: Gráficas Villanueva y García. Jerez de la Frontera.

Agradecemos el apoyo de las mujeres y hombres de la Delegación de Igualdad y Salud. Cada uno y cada una desde su responsabilidad cumple un papel que en menor o mayor medida influye en la propuesta didáctica que a continuación presentamos.

Este juego está basado libremente en el juego Tercermundópoli, juego concebido por el Grupo de Carouge de la Declaración de Berne-Suiza, realizado bajo la coordinación técnica de René Wanner y el grafismo de Roland Pasquier y Victor Náf., 1986.

Para la elaboración de las tarjetas de los tipos de masculinidad se contó con la colaboración de los siguientes profesionales expertos del ámbito de la educación con amplia trayectoria en el trabajo con jóvenes:

Juan Manuel Grilo. Psicopedagogo, Orientador IES San Telmo Jerez.

José Mejías Vega. Psicólogo. Miembro del colectivo de educadores de Barrio "Arrabal" Jerez

Francisco José Cuevas Noa. Pedagogo. Miembro del Colectivo de Educación Social y Noviolencia "Buenaespina" de Jerez.

Este juego se ha realizado con la colaboración de los siguientes jóvenes de Centros Educativos de Jerez de la Frontera durante los cursos académicos 2003-2004 y 2004-2005. De su experiencia personal ha partido la producción de los materiales (tarjetas, estructura...) del mismo y con ellos se ha validado el juego. Les hacemos llegar nuestro agradecimiento.

IES Romero Vargas

- Daniel Sánchez González
- Manuel J. Neira Roldán
- Rafael Talavera Sánchez
- José Antonio Peralta Pérez
- Manuel Jiménez Hernández
- Rachid Rguigue Rassimi
- Oswaldo A. Lamiña Castro
- Jesús Miguel Villalba Ramos

IES San Telmo

- Abraham García Fernández
- Francisco Javier García Macías
- Ismael Domínguez Bonilla
- Ezequiel Menacho Caravaca
- Juan Pedro Pantoja Pérez
- Adrián Pozo Heredia
- Alejandro Rodríguez Jiménez
- José Torrecilla Gallardo
- Bernardo Carrasco Martín
- Emilio Domínguez Pérez
- Juan Lobo Sánchez
- Pedro Lupión Lobato
- José Antonio Pantoja Herrera
- Francisco Peña García
- Felipe Fernández Barca
- Antonio Domínguez
- José Luis Aguirre Peña
- Juan Santos

IES Santa Isabel de Hungría

- *Francisco Javier Molina Ahúcha*
- *Ulises González Martínez*
- *Cristian Saldón Juan*
- *Francisco Montoro Venegas*
- *Manuel Jesús Cazorla Durán*
- *Jesús Campos Peñaloza*

IES Josefa de los Reyes

- Abraham Trinchete Suárez
- Juan Benítez Ramos
- Isaac Jiménez Sánchez
- Francisco Beato Delgado
- Cristian Sánchez Reyes
- Manuel Trujillano Fernández
- David Sánchez González
- David Fernández Ramírez
- Juan Manuel Fernández Márquez

Escuela Taller de Albañilería y Jardinería Pedro Palma, dependientes del Centro de Formación El Zagal.

- Iván García Rosillo
- Nataniel Guzmán Francisco
- Juan Carlos Sánchez González
- Alberto Lobo Quirós
- Luis Gonzaga Vega Rodríguez
- David Muñoz Jiménez
- Manuel Rivas Gamaza
- Jesús González Díaz
- Moisés Rodríguez de Medina Sánchez
- José Manuel Merino Monge

Escuela Taller de Carpintería y Carpintería metálica Bodega Los Escudos, dependientes del Centro de Formación el Zagal.

- Alejandro Enríquez Domínguez
- José Antonio Domínguez Rodríguez
- Juan José Villanueva Santiago
- José Moreno Gómez
- Manuel Zarzana Álvarez
- Juan Diego Montoya Monje

- José Manuel Goma López
- José Manuel García Gallardo
- Alberto Franco Virués
- Adrián Prieto Güiza

Escuela Taller de Cantería y Albañilería Los Claustros de Santo Domingo, dependientes del Centro de Formación el Zagal.

- Juan Manuel Muñoz González
- Iván Asencio Pliego
- Daniel Menacho Calle
- Francisco Scott López
- Juan Manuel Reina Miranda
- Luis Carrasco Romero
- Juan Antonio Caro García
- Manuel Sánchez Blanco
- José Antonio Ruiz Ruiz
- Jorge Pina Romero

¿QUIÉN PUEDE JUGAR?

El juego está concebido como un instrumento educativo para trabajar, principalmente con chicos jóvenes, desde un enfoque lúdico el cambio hacia masculinidades más igualitarias. El juego es válido para su aplicación tanto en un ámbito formal como no formal. Para rentabilizarlo como herramienta educativa es necesario que una persona actúe de educador/a y lea el manual que se adjunta en el juego para este fin.

Ideado para un número de 2 a 6 jugadores, a partir de 12 años (en caso de existir más jugadores se podrán formar equipos).

CONTENIDO DEL JUEGO

- 1 Tablero de juego con 32 casillas.
- 64 tarjetas verdes.
- 37 tarjetas rojas.
- 6 fichas.
- 1 dado.
- 30 tarjetas de capacidades.
- 440 billetes de puntos de felicidad:
 - 150 billetes de 10 puntos de felicidad
 - 130 billetes de 50 puntos de felicidad
 - 120 billetes de 100 puntos de felicidad
 - 40 billetes de 500 puntos de felicidad
- 1 bloc de 30 hojas de formación de la identidad masculina.
- Cuadernillo explicativo del juego.
- Cuadro con puntuaciones sobre los tipos de ambientes donde se desarrolla el juego (impreso en la tapa de la caja).
- Tarjetas de tipos de masculinidad.
- Cuadernillo de orientaciones didácticas.
- Caja del juego.

ATRÉVETE SI ERES HOMBRE. UNA BREVE DESCRIPCIÓN

Usted tiene unos genitales. En primer lugar, **le aseguramos que jugar a este juego ni le hará más ni menos hombre**. Sus genitales seguirán estando en su sitio. Así que no tiene de qué preocuparse. **El juego atrévete si eres hombre le permite actuar con cinco personajes distintos. Son cinco chicos jóvenes y cada uno de ellos representa un tipo de masculinidad**. Según el tipo de hombre que usted elija tendrá unas ventajas y unos inconvenientes. Tú elegirás qué tipo de hombre te conviene, tú elegirás qué tipo de hombre quieres ser. Te recordamos que asumir determinado tipo de masculinidad te puede ser útil en determinados ambientes, pero en otros, no.

Al empezar el juego se reparte a cada jugador una cantidad de billetes que dan un número de puntos de felicidad. El objetivo del juego es conseguir acabar con el máximo de puntos de felicidad posibles. A lo largo de la partida deberás afrontar positivamente distintos conflictos de la vida cotidiana (relación con amistades, pareja, familia, instituto, trabajo, etc), dependiendo de cómo lo hagas sumaras o restarás puntos de felicidad.

Al inicio del juego elegirás entre los cinco tipos de hombre que te proponemos (Lucas el Vacilón, Tomás el humorista, José Luis el indeciso, Ramón el defensor de las causas justas, y Fermín el chico con criterio). **En cada vuelta actuarás como ese tipo de hombre, pudiendo al final de cada una de ellas cambiar el tipo de masculinidad con el que afrontarás la siguiente vuelta**. A la vez, al inicio del juego se tirará el dado para conocer el ambiente en el cual se desarrollará la partida. **Existen tres tipos de ambientes: Machista, igualitario y en tránsito**. Este ambiente tendrá consecuencias directas sobre la felicidad que cada uno de los tipos de chicos va a conseguir en cada vuelta.


Los jugadores recorrerán las 32 casillas del tablero, donde le esperarán acontecimientos positivos o negativos según el tipo de hombre y el ambiente de la partida. Al finalizar cada vuelta del juego se sumarán los puntos de felicidad que tiene cada uno de los jugadores y se decidirá si se quiere continuar o cambiar el tipo de masculinidad con que se ha jugado. **Si concluyes la partida con puntos de felicidad en negativo... ¿Crees que realmente te conviene ser ese tipo de hombre?**

CÓMO JUGAR AL JUEGO ATRÉVETE SI ERES HOMBRE

El tablero se extiende sobre una mesa alrededor de la cual toman sitio los jugadores. Es necesario elegir una persona que realice las siguientes funciones: Repartir los

puntos de felicidad, conocer este manual de instrucciones, dar ó recibir préstamos como banca de la felicidad, leer las tarjetas verdes con el **signo del ojo**, asegurarse que la suma de puntos de felicidad es correcta, etc... Dicha función debe ser asumida por la persona que realiza la función de educador/a.





Estás encargado de acompañar a tu abuela (con Alzheimer) a tomar el sol al parque una tarde a la semana. Cuando estás con ella en la plaza de tu barrio, llegan tus "colegas" con unas amigas. Te dicen que te vayas con ellos/as a la otra parte de la plaza para tomar unas cervezas ¿Qué haces?:

- Te quedas con tu abuela.
(Los colegas se ríen de ti diciéndote que eres un "pringao". Pero quieres a tu abuela, sabes que le sienta bien tomar el sol y hoy es tu responsabilidad. Ganas 50 pts. de felicidad)
- Te vas con los "colegas" y le dices a tu abuela que se quede en el banco, que vienes enseguida.
(Cuando vuelves tu abuela no está, tampoco está en tu casa. Toda tu familia está muy preocupada, tenéis que llamar a la policía y salir a buscarla por el barrio. Pierdes 100 pts de felicidad)
- Llevas a tu abuela a casa y le dices a tus padres que la abuela está cansada y que tú te vas con los "colegas".
(Tu abuela se queda ese día sin tomar el sol, porque no hay otra persona que pueda acompañarla. Pierdes 50 pts. de felicidad)

Revés y envés de las tarjetas verdes marcadas con el signo del ojo



Al iniciar la partida, reparte a cada participante:

- 1 ficha
- 1 hoja de formación de identidad masculina
- 1 tarjeta de masculinidad (la elegida)
- Una suma de 500 puntos de felicidad, repartidos de la siguiente manera: 5 billetes de 10; 3 billetes de 50 y tres de 100.

Antes de empezar se acuerda a cuántas vueltas se jugará el juego (se aconseja un número de seis vueltas –Una gira– pero la elección dependerá del tiempo de que se disponga para jugar). Al final de las mismas se sumarán los puntos y bienes de cada participante. A continuación cada participante rellena la hoja de formación de identidad masculina, donde se debe decidir con qué “tipo de hombre” va a jugar. Cada tipo de hombre conlleva unos valores y capacidades distintas. Dependiendo

del tipo elegido la forma de afrontar las situaciones que se plantean en el juego (casillas individuales y colectivas) será diferente y el resultado también será distinto. Cada participante recibe una tarjeta descriptiva del personaje que ha elegido.

Una vez elegido el tipo de hombre, se hace una tirada del dado para definir el entorno social en el que se juega esa partida. Existen tres tipos de entorno; "machista, en tránsito, e igualitario". En cada uno de estos entornos el tipo de hombre más aceptado o integrado será distinto. El más aceptado recibirá más puntos de felicidad y el menos aceptado menos puntos. En cada nueva vuelta se ha de repetir esta operación.

Una vez registrados estos datos en la hoja de formación de la masculinidad de cada jugador y resueltas las dudas sobre la dinámica del juego, se sitúan las fichas en la casilla de salida, se acuerda el orden de tirada y comienza el juego.

Tanto en las casillas del tablero, como en las tarjetas de acontecimientos individuales y colectivos, existen situaciones que influirán en los puntos de felicidad que se consiguen al finalizar cada vuelta, y que se recogen en la hoja de formación de la identidad masculina. De esta manera se puede observar cómo influye en tu vida diaria el tipo de modelo masculino elegido.

En el juego, puedes adquirir unas tarjetas que se llaman CAPACIDADES. Estas tarjetas sirven para reducir el mínimo vital que necesitas en cada vuelta. Representan que el personaje ha realizado un esfuerzo de superación para aprender determinadas habilidades que conllevan un crecimiento a nivel personal y de relación con las demás personas. El banco vende a 250 puntos de felicidad estas capacidades y las compra a 50 puntos. Se pueden adquirir al final de cada vuelta (a partir de la segunda), antes de comenzar la siguiente. No obstante, cuando la transacción se realiza entre jugadores, estos fijarán el precio de mutuo acuerdo.

En cada vuelta conforme se va llegando a la meta se va haciendo entrega de unos puntos de felicidad. Al finalizar se deja un tiempo para que cada jugador rellene su hoja de formación de la masculinidad, teniendo en cuenta los distintos acontecimientos que le hayan sucedido durante esa vuelta. Dicho tiempo también está destinado a realizar distintos tipos de transacciones (prestamos, pago de intereses, compra de tarjetas...).

Cuando todos los jugadores han terminado estas operaciones se siguen las instrucciones señaladas al principio (elección de tipo de masculinidad, determinación del ambiente social y de los puntos de felicidad iniciales de cada jugador). Existe la posibilidad de cambiar tu tipo de masculinidad dependiendo de los resultados obtenidos.

EL TABLERO DE JUEGO

En el tablero de juego encontrarás tres tipos de casillas que conllevan una interacción con los/as jugadores y pueden significar una modificación en tus puntos de felicidad y en algunos casos en los de las demás personas participantes del juego.

Casillas de acontecimientos individuales (casillas verdes). Sólo le influyen a las personas que caen en ellas. En estas casillas se plantean situaciones de la vida cotidiana antes las que tendrás que actuar siguiendo el perfil del modelo de masculinidad que hayas elegido.

Casillas de acontecimientos colectivos (casillas rojas). Estos acontecimientos son para todas las personas participantes aunque en la casilla caiga uno de los jugadores.

Casillas ilustradas (con un símbolo o viñeta). En estas casillas el efecto es siempre el mismo, sin importar el modelo de masculinidad desde el que actúa el jugador que cae en ella. El número y la leyenda de estas casillas aparece al final de la guía.

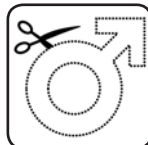
Si caes en una casilla roja o verde debes coger una tarjeta de la parte superior del montón de dicho color. Lee el enunciado de la tarjeta en voz alta y si te es aplicable sigue sus instrucciones. Las tarjetas una vez leídas se descartan (situándolas en la parte baja del montón). Sólo se puede extraer una tarjeta cada vez, no se pueden elegir ni cambiar por otra. Tampoco se pueden guardar, a no ser que la propia tarjeta lo indique.

Las tarjetas de casillas individuales y colectivas son de tres tipos:

- **Tirada del dado:** En estas tarjetas se plantean situaciones cuya resolución depende de la puntuación al tirar el dado. Hay determinados modelos de masculinidad que tienen una bonificación o una sanción al tirar, debido a las características que definen a ese tipo de hombre.



- **Según tu masculinidad.** Estas tarjetas plantean acontecimientos donde el tipo de masculinidad que ha elegido el jugador, determina totalmente lo que te ocurre. Según el tipo de hombre que eres en estas tarjetas te viene determinada la puntuación.



- **Tarjetas de elección.** Estas tarjetas tienen un símbolo en el dorso y solamente pueden leerlas la persona que actúa como educador/a, u otro jugador distinto al que ha caído en la casilla. Al leerla se te plantea una situación y se te dan opciones. Hasta aquí lee la persona educadora. Tú eliges la opción, según el tipo de masculinidad que representas, y entonces se te informará del resultado de tu elección (+ ó - puntos de felicidad).



Al final de cada vuelta...

Los participantes reciben por orden de llegada una serie de puntos que les entrega el banco de la felicidad:

1º en llegar: 300 puntos de felicidad, **2º en llegar:** 200 puntos de felicidad, **3º en llegar:** 100 puntos de felicidad, **4º en llegar:** 50 puntos de felicidad. Los siguientes no reciben ninguna prima. Si el número de jugadores es menor de 5, los puntos se distribuyen teniendo en cuenta que al menos un jugador (**el último en llegar**) no reciba nada.

EXPLICACIÓN DE LA HOJA DE FORMACIÓN DE LA IDENTIDAD MASCULINA

1. Vuelta: cada vuelta en el juego (salida-llegada) equivale a un año. Una gira completa equivale a seis vueltas. Es importante situar los datos de cada vuelta en la columna correcta.

2. El ambiente social: Hace alusión al tipo de actitudes, percepciones, opiniones, etc. que existen en el entorno donde vives (familia, barrio, colegio, etc) en relación a la igualdad/relación hombres/mujeres. Pueden ser entornos de tres tipos:

- **Machista**
- **En tránsito**
- **Igualitario**

3. Tipo de masculinidad: Se refiere a los cinco tipos de masculinidad adolescente seleccionados para el juego, en cada vuelta, al inicio, cada jugador debe elegir uno. Es interesante que durante una gira los jugadores prueben distintos tipos de masculinidad.

4. Puntos de felicidad: Según el tipo de masculinidad y el ambiente social se determinan unos puntos de felicidad (la ganancia de ese año) a los que habrá que sumar o restar otras cantidades al final de cada vuelta, según lo que le haya acontecido a cada jugador.

5. Acontecimientos inindividuales que afectan a la formación de la masculinidad: Son situaciones que le acontecen a un jugador al sacar una tarjeta verde o caer en una casilla ilustrada y que van a sumarle o restarle puntos de felicidad dependiendo de cómo actúe en dichas situaciones. Su comportamiento vendrá supeditado por el tipo de masculinidad que haya elegido. El enunciado de la tarjeta sólo afecta una vuelta, a no ser que se indique lo contrario.

6. Acontecimientos colectivos que afectan a la formación de la masculinidad:

Son cambios, logros, valores, etc. a nivel social que influyen en algunos o todos los tipos de masculinidad sumando o restando puntos de felicidad y que aparecen en las tarjetas rojas. El enunciado de la tarjeta sólo afecta una vuelta, a no ser que se indique lo contrario.

7. Vida social: Hace referencia al subtotal obtenido de sumar o restar a los puntos de felicidad iniciales las cantidades contempladas en las casillas de acontecimientos **personales** y **colectivos** que afectan a la formación de la masculinidad.

8. Necesidad de aprobación social: Hace referencia a un mínimo nivel de aceptación social que debes tener como persona para sentirte integrado. Esa aceptación dependerá de cómo se ajustan tus características a los valores sociales o a los estereotipos de género que hay sobre tí. Cuanto más disten tus conductas de lo socialmente reconocido, más necesidad de aprobación social tendrás. Existen tarjetas en las que según tu tipo de masculinidad o el tipo de ambiente en que juegas, se te indica un aumento o disminución en esa necesidad de aprobación.

9. Equilibrio: Habla de un mínimo emocional necesario para estar equilibrado interiormente. El aumento o disminución hace alusión a la mayor/menor satisfacción/ autoestima en las relaciones interpersonales. Existen algunas capacidades que podemos desarrollar y que nos ayudan a ser más autónomos, más responsables, a ponernos en el lugar de los demás, etc. Esas capacidades se obtienen en base a cómo afrontamos acontecimientos vitales que se nos plantean y necesitan un esfuerzo personal. Se adquieren en la banca.

10. Mínimo vital: Hace referencia a los puntos de felicidad que necesitas para ser feliz y que van a depender de la aprobación social que tienes, de cómo es tu equilibrio emocional y de tus capacidades para ser más autónomo.

11. Satisfacción Personal: Al restar a la vida social el mínimo vital obtenemos el índice de satisfacción personal. Esa cantidad es un indicativo de lo feliz o infeliz que somos en base al tipo de masculinidad que hemos elegido.

Calculando las puntuaciones por vuelta en 3 pasos:

El objetivo de estos cálculos es conocer cuántos puntos de felicidad hemos conseguido a lo largo de un día (vuelta) de nuestras vidas con el tipo de masculinidad que hemos escogido. Coge tu hoja de formación de la identidad masculina y lápiz. ¿Qué tal te habrá ido siendo ese tipo de hombre en ese ambiente?. Si tienes alguna duda puedes mirar el ejemplo:

- **PRIMER PASO. Calcula los puntos de felicidad del apartado vida social.** A partir de tus puntos de felicidad inicial (en base a tu tipo de masculinidad y el ambiente social de esta vuelta). Suma o resta aquellos acontecimientos individuales o colectivos que afecten en este apartado. **Tendrás una serie de puntos que tienes que anotar en la casilla Vida Social.**

- **SEGUNDO PASO. Calcula el mínimo vital que necesitas para vivir.** Para ser feliz necesitas que aprueben socialmente tu conducta y te sientas aceptado en tu grupo de referencia, equilibrio emocional para crecer como persona, sentirte querido... **Calcula cuántos puntos tienes de cada faceta y súmalos: Necesidad de Aprobación social y equilibrio y tendrás tu mínimo vital.**

- **TERCER PASO. Suma los puntos que tienes en tu vida social y réstalos al mínimo vital.** Tendrás un resultado que indicará tu grado de satisfacción (felicidad personal). Reflexiona con tus compañeros del juego sobre vuestras puntuaciones.

¿Quién ha conseguido más puntos en esta vuelta? ¿Y el que menos? ¿Por qué?. Si lo que tienes es positivo, el banco de la felicidad te paga esa cantidad, si es negativo el resultado debe pagársele al banco.

Si no estás satisfecho con tu grado de felicidad, puedes cambiar de tipo de hombre en la próxima vuelta ó quizá seguir con el mismo pero adoptando otra estrategia de juego.

Al inicio de cada vuelta puedes solicitar un préstamo al banco de la felicidad. Al final de la siguiente vuelta debes devolver la cantidad prestada más un 10% de intereses. Si no tienes suficiente dinero para pagar puedes postergar el pago a la siguiente vuelta pero el tipo de interés subirá a un 20%. A la tercera vuelta tienes que pagar la deuda obligatoriamente vendiendo capacidades que tengas y con un interés del 30%. Si no lo haces, no puedes continuar jugando.

LEYENDA DE LAS CASILLAS ILUSTRADAS:

En estas casillas siempre pasa lo mismo caiga quien caiga, pueden dar puntos de felicidad o quitarlos a la persona que cae o a todos los jugadores.

Casilla nº 2. Victoria de la selección nacional de fútbol. Adelantas 3 casillas. Te pasas toda la noche bebiendo para celebrar la victoria y te metes en una pelea con los hinchas del otro equipo, resultas herido y además pasas la noche en comisaría detenido por disturbios públicos. Pierdes 200 pts. de felicidad.

Casilla nº 4. Tu pareja te deja, porque dice que nunca le cuentas nada, que sólo hablas de tonterías y de “batallitas”, que la dejas tirada para irte de juerga con “tus amiguitos” y que sólo la quieres para vacilar. Pierdes 50 pts. de felicidad.

Casilla nº 8. Para estar musculoso como un “machote”, te apuntas al gimnasio. Vas a todas horas y terminas consumiendo esteroides y otras sustancias que afectan al funcionamiento de tu hígado. Pierdes 150 pts. de felicidad.

Casilla nº 10. En la celebración de tu cumpleaños organizas una botellona con tus amigos y amigas. Se consume pastillas, porros y alcohol. Bebes sin control hasta caer en coma. Ingresas en el hospital. Pierdes un turno y 100 pts. de felicidad.

Casilla nº 12. Hoy es 28 de Junio: Día del Orgullo Gay-Lésbico-Trans. Las reivindicaciones de estos colectivos te parecen justas y decides ir a los actos convocados para ese día. Te sientes bien por hacer algo que te parece importante, aunque tus amigos y amigas no comparten tus ideas o no te acompañen por vergüenza. Ganas 200 pts de felicidad.

Casilla nº 14. Hoy es 25 de Noviembre, Día contra la Violencia Masculina hacia las Mujeres. A tu instituto llega información sobre una Campaña llamada del Lazo Blanco, que muestra la repulsa de los hombres contra la violencia masculina hacia las mujeres. Piden tu colaboración ¿qué haces?:

- Decides apoyarla; ponerte el lazo blanco y recoger firmas entre tus amigos. Ocupas en ello gran parte de tu tiempo libre. Te quedas dos turnos sin tirar y sales de la casilla 18.
- No apoyas la campaña y sigues la vuelta normalmente.

Casilla nº 16. Te enteras de que una amiga tuya ha sido víctima de agresiones por parte de su novio. Cuando vas a verla al hospital te sientes muy mal con tu condición de hombre. Pierdes la mitad de los pts. de felicidad de esta vuelta.

Casilla nº 20. Por hacer el “caballito” con la moto te caes. A tí no te pasa nada, pero destrozas la moto que todavía tus padres no han terminado de pagar. Pierdes 100 ptos. de felicidad.

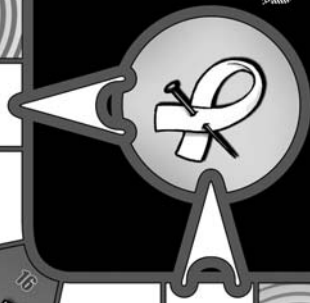
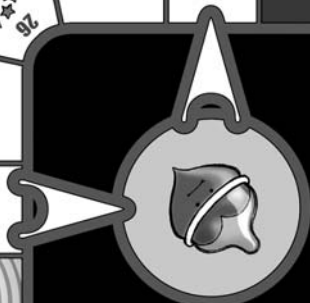
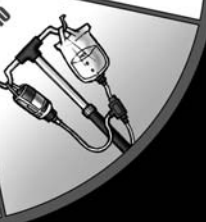
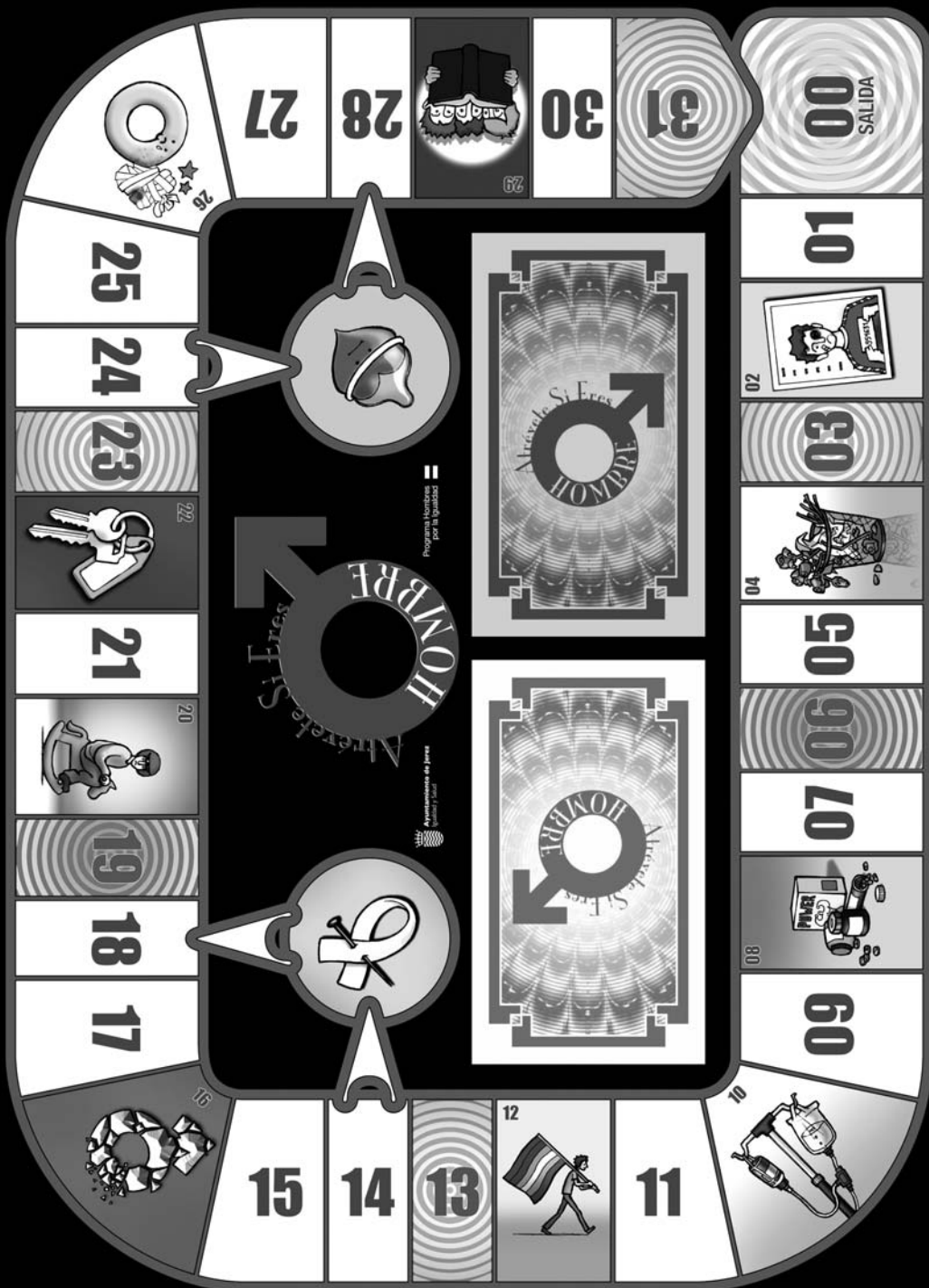
Casilla nº 22. Como sabes cocinar, lavar, limpiar, administrar tu dinero, etc. Y sueles colaborar en las tareas domésticas, tus padres te ven responsable y autosuficiente y te apoyan económicamente para que puedas alquilar un piso y estudiar fuera. Ganas 200 ptos. de felicidad.

Casilla nº 24. En una noche de diversión conoces a otra persona. Os gustáis y estáis dispuestos a enrollaros pero no tenéis preservativo. ¿Qué haces?:

- Mantienes relaciones sexuales. Continuas jugando normalmente.
- Decides esperar y buscáis una farmacia de guardia ó una máquina de preservativos. Esperas dos turnos sin tirar y sigues desde la casilla 28.

Casilla nº 26. Has mantenido relaciones sexuales sin preservativo y pillas una enfermedad de transmisión sexual. La primera vez que caigas, pierdes la mitad de tus puntos de felicidad de esa vuelta, porque te agobia pensar que has podido pillar una enfermedad de transmisión sexual. En la segunda vez que caigas, al finalizar cada vuelta deberás pagar un tercio de tus puntos de felicidad en concepto de tratamiento. A la tercera vez que caigas, te ves obligado a abandonar el juego.

Casilla nº 29. Encuentras un grupo de amigos en el que la gente no está todo el día presumiendo, insultando o vacilando ante los demás. Te sientes bien, adelanta tres casillas.



Programa Nacional de Promoción de la Salud

Ministerio de Salud





Ayuntamiento de Jerez
Igualdad y Salud