

1

Síntomas

Sientes escalofríos, toses. Te tocas la

2

Hospital

Te ponen una inyección. Grita.

3

Inicio del Confinamiento

Pierdes el próximo turno.

4

Ong

Como donaste dinero, vuelves tirar

5

Sanitarios

Aplaudes a los sanitarios y grita "Bravo

6

Jefatura policía

Agradéceles cantando "We will, we will

7

Papel higiénico

Cántale al papel higiénico como si

EL JUEGO DEL CONFINAMIENTO MIENTO

www.sandracalisto.com



"En honor a nuestros héroes"

POR SANDRA CALISTO

ENLACE

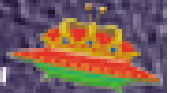
VIDEO YOUTUBE



ENLACE

INSTRUCCIONES WEB

"EL JUEGO DEL CONFINAMIENTO MIENTO"



1**Síntomas**

Sientes escalofríos, toses. Te tocas la frente para saber si tienes fiebre.

EL JUEGO DEL CONFINAwww.sandracalisto.com**MIENTO**

14-05-2020

**2****Hospital**

Te ponen una inyección. Grita.

3**Inicio del Confinamiento**

Pierdes el próximo turno.

4**Ong**

Como donaste dinero, vuelves tirar el dado.

5**Sanitarios**

Aplaudes a los sanitarios y grita "Bravo, bravísimo!".

6**Jefatura policía**

Agradéceles cantando "We will, we will rock you".

7**Papel higiénico**

Cántale al papel higiénico como si fueras Raphael "como yo te amo, nadie te amará".

14**Personal de limpieza y Recogida de basura**

Cántales "campeones, campeones, oe, oe, oe".

13**Tiendas de alimentación, Agropecuarios y Panaderías**

Agradéceles con la canción del Dúo Dinámico "Resistiré para seguir viviendo".

12**Cementerio**

Si estás vivo llora. Si vienes de la casilla **18** te conviertes en zombi y tendrás que comportarte así hasta el final del juego.

11**Denuncias a un vecino**

Un jugador se saltó el confinamiento. Elige cuál y que tire el dado para retroceder.

10**Huida a tu 2da residencia**

Te pilla la policía. Ve a la casilla **6** y cántales.

9**TV, medios de Comunicación y Artistas**

Como agradecimiento por su trabajo, haz el símbolo del corazón con ambas manos y sonríe.

8**Militares**

Te cuadras y les agradeces por su trabajo. "Señor, sí señor!".

15**Coronavirus**

Lo asesinas como si tuvieras un cuchillo en mano mientras haces el sonido agudo "wi, wi, wi, wi". Escapas a la casilla **21**.

16**Teletrabajo y Profesores**

Recítales como Hamlet "Ser o no ser. Esa es la cuestión".

17**Balcones**

Canta, a los animadores de los balcones, la ópera "Fígaro, fígaro, fígaaro".

18**El Fantasma**

Está perdido. Llévalo al cementerio, casilla **12**.

19**Ovni**

Saluda al Ovni y diles "Et, teléfono, casa" para que te lleven a la casilla **24**.

20**Basura**

Has tirado los guantes y la mascarilla en la calle. Ve a la casilla **14** y ejecuta orden como disculpas.

21**Ambulancias y Bomberos**

Como agradecimiento, imita el sonido de la ambulancia "ninu, ninu, ninu".

28**Fin del confinamiento**

Eres libre. Puedes hacer vida normal!

27**La báscula**

Pésate y mira asustado a los jugadores al saber lo que pesas. Ellos gritan "sorpresa".

26**Internet, Redes Sociales, y Creativos**

Cántales "Dale alegría a tu cuerpo Macarena. Hey Macarena. aA!".

25**Fábricas y Servicios Esenciales**

Apaga y enciende la luz 1 vez, y bebe agua.

24**Transporte y Mensajería**

Cántales "Toc toc. Quién es?". **Todos los jugadores responden** "Abre la muralla".

23**Test Covid19**

Te hacen el test y te sale falso positivo. Vuelve al hospital, casilla **2**.

22**Medio-ambiente**

Se ha podido recuperar. Átala como lobo para recordar a todos cuidarlo.



He creado este juego en honor a todas aquellas personas que, durante el confinamiento, han arriesgado su vida para que nosotros podamos seguir viviendo.

Instrucciones del juego

- Este juego ha sido pensado para que puedas jugarlo por videoconferencia, y cuando no estés confinado presencialmente.
- Si van a jugar más de 8 personas, te recomiendo hacer equipos de 2 o más jugadores para que completar el tablero no tarde más de 20-30 minutos, dependiendo de cómo vaya el juego.
- El juego empieza con todos los jugadores fuera del tablero. Tendrán que decidir quién empieza. Puede ser el orden en el que, el que dirige el juego, tenga en la pantalla o el chat a los participantes.
- El que dirige el juego tira el dado por cada participante o equipo.
- Cada participante juega con una ficha. Si es un equipo todo el equipo juega con una ficha.
- En cada casilla está escrita la orden que tiene que ejecutar el jugador o el equipo.
- Si el jugador o equipo cae en una casilla que ya está ocupada, para mantener la distancia de seguridad, tendrá que mover su ficha 1 casilla hacia atrás y si vuelve a estar ocupada seguirá retrocediendo hasta que llegue a una casilla vacía. Sólo ejecutará la acción de la casilla en la que se ha quedado, **excepto la casilla 4** (ver hoja órdenes).
- El juego finaliza cuando el participante o equipo ha llegado a la última casilla o la supera.

Para jugarlo por videoconferencia

- **La persona que dirige el juego:**
 - ❖ Deberá enviar una copia del tablero a cada integrante.
 - ❖ Deberá elegir una ficha que represente a cada uno de los jugadores. Por ejemplo: una persona puede ser un garbanzo, otra un clip, un botón, etc. Puede utilizar cualquier cosa pequeña para que pueda mover a los jugadores por el tablero, o cortar papelitos y escribir el nombre de cada participante en cada uno de ellos.



Si ha seleccionado objetos como fichas, anotar en una hoja a parte el nombre de todos los jugadores y la ficha que los representa para así no confundirse al moverlos por el tablero.

- ❖ El que dirige necesita un dado. Este deberá tirar el dado por cada participante y avanzará al jugador contando el número de casillas que le haya salido.

Si no se tiene un dado, se pueden cortar 6 pedazos de papel, escribir en cada uno un número, desde el 1 hasta el 6, y arrugarlos como si fueran bolitas de papel. Para elegir el número, se pueden poner las 6 bolas en línea recta, pero no en orden correlativo y decirle al jugador que elija un número del 1 al 6. Por ejemplo si elige la bola 3, cuando la abra puede contener el número 5, así que el jugador avanzará 5 posiciones.

También se puede hacer un dado de cartón y escribir los números.

- ❖ La persona que dirige el juego moverá las fichas de todos los participantes por el tablero y si alguno cae en una casilla ocupada deberá decírselo para que lleve su casilla hacia atrás.

➤ **Los jugadores:**

- ❖ Tendrán que imprimir el tablero que les ha enviado el que dirige o, si no tienen impresora, pueden dibujar las 28 casillas consecutivas, cada una con un número, desde el 1 hasta el 28 y escribir el título en cada casilla para que sepan lo que tienen que hacer cuando muevan su ficha por su tablero. También pueden sólo escribir el número y tener como referencia una hoja a parte con el número, título y orden.
- ❖ El jugador deberá buscar en casa alguna cosa que le sirva como ficha para que se pueda mover por el tablero. Si al jugador le apetece, también puede hacer papelitos con el nombre de todos los jugadores y así puede moverlos por su tablero.
- ❖ Tendrás que tener a la mano un rollo de papel higiénico y un vaso con agua.

ÓRDENES A EJECUTAR

Casilla	Título	Orden a ejecutar	Audio
1	Síntomas	Sientes escalofríos, toses. Te tocas la frente para saber si tienes fiebre.	
2	Hospital	Te ponen una inyección. Grita.	
3	Inicio Confinamiento	Pierdes el próximo turno.	
4	Ong	Como donaste dinero, vuelves a tirar el dado. Si caes en una casilla que está ocupada, estando ahí, vuelves a tirar el dado y avanzas. Continúas haciendo esto hasta que llegues a una casilla desocupada, pero si esta casilla te hace retroceder, no lo hagas. Como es un premio avanza hasta la siguiente casilla libre, no penalizada.	
5	Sanitarios	Aplaudes a los sanitarios y grita “Bravo, bravísimo!”.	
6	Jefatura Policía	Agradéceles cantando “We will, we will rock you”.	
7	Papel higiénico	Cántale al papel higiénico como si fueras Raphael “como yo te amo, nadie te amará”.	
8	Militares	Te cuadras y les agradeces por su trabajo. “Señor, sí señor!”.	
9	TV, Medios de Comunicación y Artistas	Como agradecimiento por su trabajo, haz el símbolo del corazón con ambas manos y sonríe.	
10	Huida a la 2da residencia	Te pilla la policía. Ve a la casilla 6 y cántales.	
11	Denuncias a tu vecino	Un jugador se saltó el confinamiento. Elige cuál y que tire el dado para retroceder.	



Casilla	Título	Orden a ejecutar	Audio
12	Cementerio	Si estás vivo porque sólo pasas por ahí, llora. Si vienes de la casilla 18 te conviertes en zombi y tendrás que comportarte así hasta el final del juego, a menos que vuelvas a caer en la casilla 18 , entonces se te pasa el efecto zombi y no tienes que volver a la casilla 12 porque al fantasma ya lo dejaste ahí.	
13	Tiendas de alimentación, Agropecuarios y Panaderías	Agradéceles con la canción del Dúo Dinámico “Resistiré para seguir viviendo”.	
14	Personal de limpieza y Recogida de basura	Cántales “campeones, campeones, oe, oe, oe”.	
15	Coronavirus	Lo asesinas como si tuvieras un cuchillo en mano mientras haces el sonido agudo “wi, wi, wi, wi”. Escapas a la casilla 21 .	
16	Teletrabajo y Profesores	Recítales como Hamlet “Ser o no ser. Esa es la cuestión”.	
17	Balcones	Canta, a los animadores de los balcones, la ópera “Fígaro, fígaro, fígaaro”.	
18	El Fantasma	Está perdido. Llévalo al cementerio, casilla 12 .	
19	Ovni	Saluda al Ovni y diles “Et, teléfono, casa” para que te lleven a la casilla 24 .	
20	Basura	Has tirado los guantes y la mascarilla en la calle. Ve a la casilla 14 y ejecuta orden como disculpas.	
21	Ambulancias y Bomberos	Como agradecimiento, imita el sonido de la ambulancia “ninu, ninu, ninu”.	

Casilla	Título	Orden a ejecutar	Audio
22	Medioambiente	Se ha podido recuperar. Aúlla como lobo para recordar a todos cuidarlo.	
23	Test Covid19	Te hacen el test y te sale falso positivo. Vuelve al hospital, casilla 2.	
24	Transporte y Mensajería	Cántales “Toc toc. Quién es?. Todos los jugadores responden “Abre la muralla”.	
25	Fábricas y Servicios Esenciales	Apaga y enciende la luz 1 vez, y bebe agua.	
26	Internet, Redes Sociales y Creativos	Cántales “Dale alegría a tu cuerpo Macarena. Hey Macarena. aA!”.	
27	La Báscula	Pésate y mira asustado a los jugadores al saber lo que pesas. Ellos gritan “sorpresa”.	
28	Fin del Confinamiento	Eres libre. Puedes hacer vida normal!	