

OBJETIVOS

- Investigar a partir del juego cómo construir relaciones contentas y gustosas.
- Valorizar el autocuidado y los cuidados interpersonales en la construcción de vínculos.
- Reflexionar sobre los dramas con humor y aumentar la capacidad crítica sobre los celos, el control, la fusionalidad, etc.
- Ofrecer estrategias que faciliten los cuidados (confianza, complicidad, comunicación)
- Ofrecer un espacio de educación sexual a través del juego, el humor y la diversión.

PERSONAS DESTINATARIAS

- Jóvenes a partir de 13 años.

MATERIAL

- Barajas de [Bye bye dramas!](#) Lo ideal es 4 jugadoras, aunque pueden jugar 5 (la partida será más larga).

CONCEPTOS CLAVE

- Corazón
- Mente
- Sexualidad
- Vidilla (vida social)
- Vínculos, relaciones
- Relación tóxica
- Cuidados
- Dramas

BYE BYE DRAMAS!

Un juego sobre cuidados y vínculos libres de dramas

A partir del juego Bye bye dramas!, reflexionaremos sobre los cuidados, los dramas y las cosas que consideramos importantes en los vínculos.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. Para conseguir la baraja, solo tienes que imprimir el archivo en un papel de 230 g aprox. y cortar las cartas. El juego es de 3 a 5 participantes. Si quieres realizar una actividad para un grupo numeroso, solo tienes que imprimir más barajas y hacer pequeños grupos.
2. Realizamos una explicación colectiva de la dinámica del juego. Puedes consultar las instrucciones en la propia baraja o en: <https://kitdelplaer.org/es/2023/05/30/bye-by-dramas/>
3. Una vez tenemos conformadas las distintas mesas de juego, realizamos una partida de prueba para asegurarnos de que todo el mundo ha entendido como se juega.
4. Una vez cada grupo acabe su partida de prueba, se juegan en serio. Lo ideal es que el juego se teatralice un poco. Ejemplo, una jugadora al lanzar el drama relación fusional sobre la relación de otra jugadora, puede decirle: ¡Uy! Ibas muy bien en tu vínculo, pero se ha convertido relación fusional.
5. Podemos organizar la timba como queramos: versión campeonato o simplemente ir cambiando la composición de los grupos.
6. Una vez hayamos jugado 2 o 3 partidas, podemos reflexionar sobre qué cartas les han llamado más la atención y por qué, qué cuidados y qué dramas creen que son más habituales y si se les ocurren otros nuevos que no estén incluidos en el juego.

