

6. Serpientes y escaleras del Consumo Responsable

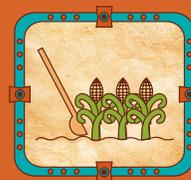


Material didáctico:
Serpientes y escaleras del Consumo Responsable.
Materiales:

Un tablero de Serpientes y escaleras del Consumo Responsable, un dado, fichas que representan a cada jugador, pueden ser semillas o cualquier otro objeto pequeño para colocar en las casillas.



Perfil:
Preescolar
Primaria 1
Primaria 2
Secundaria
Media superior
Adultos
Adultos Mayores



Objetivo:
Identificar a través del juego, acciones de consumo responsable, así como aquellas que perjudican la salud, el presupuesto familiar y al medioambiente, con la finalidad de modificar y generar hábitos para un consumo responsable.



Modo de jugar:

I. Descripción del juego

1. Consta de un tablero con 40 casillas, un dado y fichas que representan a cada jugador.
2. Juego para dos o más personas.

II. Instrucciones del juego:

Para iniciar el juego:

Cada jugador lanza el dado tirando un turno a la vez, el que obtenga el mayor número saldrá prime-

roya si continuará el jugador que esté a la derecha.
Para jugar:

1. Lanzará el dado cada jugador, avanzando el número de casillas que haya obtenido al tirar el dado.
3. Si un jugador cae en una casilla donde esté la parte baja de una "escalera", éste subirá a donde termina (al otro extremo).
4. Si un jugador cae en una casilla donde se encuentra la "cola de una serpiente", éste bajará a donde se encuentre la cabeza.
5. Para llegar al número 30 deberá ser por cuenta exacta, en caso de sobrar puntos se regresará hasta completar la cantidad. Por ejemplo: si el jugador está en la casilla 29 y al tirar obtiene 6 puntos, avanzará hasta el 30 y regresará a la casilla 25.

6. Gana quien llegue primero a la meta.
7. Al terminar el juego se les preguntará ¿qué acciones piensan emprender para realizar un consumo responsable?

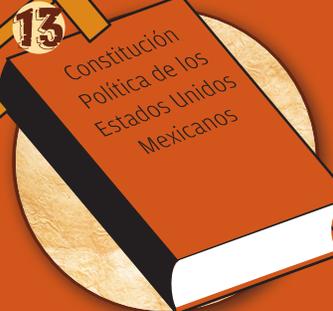
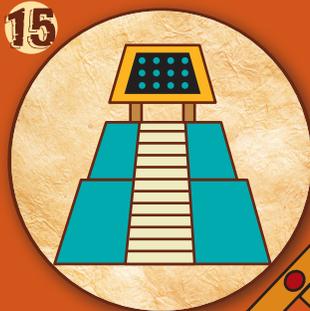
III. Instrucciones específicas:

1. El promotor dará la bienvenida al grupo y mencionará el objetivo del juego.
2. Mencionará a los participantes que la disposición del grupo será en herradura y el juego de "Serpientes y escaleras" se colocará en el centro del grupo en una superficie plana.
3. Dará una breve explicación acerca del juego.
4. El promotor se encarga de anunciar el inicio del juego.
5. El promotor junto con el grupo determinan el ganador.

Especificaciones importantes para el promotor:

1. Dará una breve explicación acerca de los temas:
 - a. ¿Qué es el consumo, consumismo y sus consecuencias?
 - b. ¿Qué es el consumo responsable?
2. Terminado el juego el promotor cierra la sesión reforzando los contenidos vistos previos al juego.

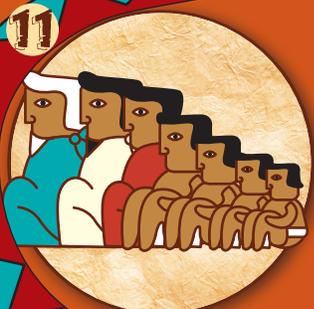
SERPIENTES Y ESCALERAS





PROFECO

PROCURADURÍA FEDERAL
DEL CONSUMIDOR



Elaborado por la Dirección de Educación para el Consumo
Dirección General de Educación y Organización de Consumidores
Coordinación de Divulgación y Educación
Procuraduría Federal del Consumidor
Impreso en 2014
200 ejemplares