

DINÁMICA XOGO BOLECHAS ESCLEROSE MÚLTIPLE

DINÁMICA 1 (FÁCIL)

Cada familia obtén un mazo de cartas, no que hai unhas cartas de personaxe e unhas de acción.

Repartir todas as cartas boca abaixo sobre a mesa en forma de cuadrícula.

Ir levantando as cartas unha a unha para emparellalas, tendo en conta que deben emparellarse un personaxe e o seu síntoma, coa acción que mellor lle vaia.

Cando dúas cartas se emparellan ben, a persoa que as emparellou queda con elas.

Os xogadores van en orde levantando as cartas.

Gaña quen máis parellas consiga atopar.

DINÁMICA 2 (MEDIA)

Cada familia obtén un mazo de cartas, no que hai unhas cartas de personaxe e unhas de acción.

As cartas de acción de colócanse boca arriba na mesa para que se poidan ler todas.

Unha persoa colle unha carta de personaxe e le en alto o seu nome e síntoma.

Os/as demais xogadores/as deben atopar que acción vai ben para ese síntoma e darlo a esa persoa.

A seguinte persoa colle outra carta de personaxe e volve facerse a mesma dinámica.

O xogo remata cando se rematan as cartas.

DINÁMICA 3 (DIFÍCIL)

Cada familia obtén un mazo de cartas, no que hai unhas de personaxe e unhas de acción.

Sepáranse ambos tipos de cartas e colócanse en dous montóns boca abaixo.

Do montón de cartas de acción, repártense 3 a cada xogador.

A primeira persoa en xogar levanta a carta que está arriba no montón de cartas de personaxe e le en alto o seu nome e o síntoma.

Ten que asociar unha das súas 3 cartas de acción a ese síntoma, pensando en que sexa unha acción que axude a ese personaxe.

Cando se desfaga dunha das súas cartas de acción, debe repoñela por unha nova do mazo de cartas de acción.

Se, entre todos, acordan que está ben, esa persoa queda coa parella de cartas.

Se, pola contra, acordan que está mal, a seguinte persoa será a que teña que poñer unha acción que axude.

No caso de que ninguén teña unha acción válida, haberá que levantar unha do mazo de accións.

Se aínda así ningunha acción é válida, ese personaxe pasa ao fondo do seu mazo de personaxes e levántase un novo.

Gaña a persoa que teña máis parellas.

NOTA: Se ao final do xogo o personaxe e a acción que quedan non cadran, hai dúas opcións: rematar o xogo, ou debater entre todos que accións dos demais personaxes se poden intercambiar para que cadren todas as parellas.