**Instrucciones de juego**

**Tiempo de juego: 1h**

**Nº de participantes: 4-12**

**Elementos:**

* Guía de dinamización
* Cartas de asignación de roles
* Lista de ‘Condiciones Pandémicas’
* Video de presentación del universo del juego ‘PANDEMIA’
* Video ‘KAOS’

**Objetivo:** Intentar llegar a una decisión unánime entre tres opciones

1. Integrarse en PANDEMIA aceptando las condiciones
2. Recluirse en un centro de aislamiento terapéutico
3. Desterrarse a KAOS

**JUEGO**

El juego comienza con la presentación del video introductorio ‘PANDEMIA’

A continuación los/las participantes adoptarán cada uno un rol diferente asignado con una ‘tarjeta diagnóstica’ por la persona dinamizadora del juego. Una vez repartidos los roles se irán introduciendo las ‘Condiciones Pandémicas’ por orden o por pertinencia para generar el debate.

Las tarjetas se mantendrán ocultas, ya que al final de cada ronda de debate los jugadores tratarán de adivinar qué patología sufre cada participante, basándose en su comportamiento durante la discusión.

Se dispondrá de un tiempo aproximativo de discusión de 10’ por cuestión. Se les pedirá tomar una decisión de futuro (personal) respecto a cada una de las condiciones razonando brevemente el por qué.

**Consejos de dinamización:**

Se fomentará lograr el consenso durante todo el proceso, si este se dificulta se dará prioridad a las opiniones más radicales para polarizar los discursos y las decisiones.

Si el debate se estanca en algún punto se podrá introducir la variación ‘MUTACIÓN’ para que los jugadores experimenten varios roles.

Al final del juego cada participante deberá expresar su decisión individual argumentando sus razones y sus expectativas respecto a su nueva vida, teniendo en cuenta las ganancias y pérdidas que implicaría tal decisión. Finalmente tendrán que expresar si han llegado o no a un consenso.

**Documentación del juego:**

Se tomará registro de las decisiones personales y sus argumentaciones después de cada ronda de debate, a ser posible en formato audiovisual.

Se recomienda grabar en audio cada debate y que la persona dinamizadora del juego tome nota (y tiempo) de las opiniones más destacables para el posterior análisis de la experiencia.