"GRAN JUEGO DE LA ESCUCHA DE SAN VICENTE DE PAÚL"

Juego de mesa cooperativo por equipos, de 30 a 45 minutos

Es un juego dinámico basado en las mecánicas de Trivial y pruebas de rol tipo Party, donde se va avanzado por el tablero completando el Kit de Escucha (Oreja, Gafas, Megáfono y Corazón) mediante preguntas sobre la vida de San Vicente y retos de escucha activa.

Objetivo del Juego

Cada equipo representa a un grupo de "Exploradores de la Escucha". El objetivo no es llegar primero para "ganar solo", sino conseguir los 4 elementos del Kit de Herramientas y llegar al casillero central para completar una misión común.

Material

- 1 Tablero impreso en A3: Un recorrido circular en espiral de 24 casillas.
- 4 Fichas (pueden ser tapones de colores o fichas).
- 1 Dado (1 al 6)
- Mazo de Cartas del Kit: 40 tarjetas divididas en 4 colores/categorías:
    - OREJA (Azul) - "Limpia el Ruido": Preguntas sobre la vida de San Vicente y los 3 momentos históricos (Folleville, Châtillon, Galeras).
    - GAFAS (Verde) - "Sin Etiquetas": Situaciones para identificar prejuicios o juzgar menos en el día a día.
    - MEGÁFONO (Amarillo) - "Pasar a la Acción": Pequeños retos de improvisación y solución de problemas en equipo.
    - CORAZÓN (Rojo) - "Conexión Real": Pruebas de empatía y escucha corporal sin palabras.

Las 4 Categorías de Tarjetas

1. Categoría OREJA (Azul - Historia y Conocimiento)

1) Pregunta: En Folleville, un campesino enfermo desahogó sus miedos con San Vicente. ¿Qué descubrió Vicente tras escucharlo?

a) Que la gente del pueblo era mala.

b) Que había miles de personas invisibles sufriendo en silencio. (Correcta)

c) Que no valía la pena ayudar.

2) Pregunta: ¿A qué lugar bajó Vicente para escuchar a los marginados a quienes la sociedad trataba como animales?

a) A las galeras / mazmorras. (Correcta)

b) A un palacio.

c) A una universidad.

3) Pregunta: ¿Qué ocurrió en Châtillon cuando San Vicente escuchó que una familia entera estaba enferma y muriéndose de hambre?

a) Les mandó una carta con ánimos.

b) Movilizó a todo el pueblo para organizarse y llevarles comida. (Correcta)

c) Dijo que era asunto de los médicos.

4) Pregunta: San Vicente decía que no hay que inventar proyectos desde un despacho, sino...

a) Copiar lo que hacen en otros países.

b) Escuchar las llamadas de la realidad y responder. (Correcta)

c) Esperar a que la gente pida ayuda por escrito.

5) Pregunta: ¿Cómo entendía San Vicente la escucha activa?

a) Como una forma de perder el tiempo.

b) Como la expresión del amor efectivo y afectivo. (Correcta)

c) Como una norma de educación básica.

6) Pregunta: San Vicente unió dos cosas de forma indisoluble: la escucha de la Palabra de Dios en la oración y...

a) La escucha de los acontecimientos y la realidad. (Correcta)

b) La lectura de libros de historia.

c) El silencio absoluto.

7) Pregunta: ¿Por qué los prisioneros de las galeras se quedaron impactados cuando San Vicente fue a verlos?

a) Porque les llevó mucho dinero.

b) Porque se sentó a escuchar sus historias sin darles sermones ni juzgarlos. (Correcta)

c) Porque les prometió sacarlos de la cárcel al día siguiente.

8) Pregunta de reflexión: Cuando San Vicente bajó a las galeras, los demás veían "criminales peligrosos". ¿Qué vio él?

Respuesta: Seres humanos con dignidad, sufriendo y necesitados de comprensión.

9) Reto de expresión: Expresa en una sola frase qué significa "escuchar con los oídos de San Vicente".

10) Reto de grupo: Decid en voz alta una frase o actitud que le dice a la otra persona: "Apago mi ruido para oírte".

11)¿Qué diferencia hay entre simplemente "oír" a alguien y "escucharle" al estilo de San Vicente?

Criterio de validación: Explicar que oír es un proceso biológico y escuchar implica atención, empatía y ganas de actuar.

12) Reto de reflexión: Nombra 3 "ruidos" o distracciones modernas que nos impiden escuchar a un amigo cuando nos habla.

Criterio de validación: Mencionar al menos tres (ej. móvil, redes, prisa, pensar en uno mismo).

2. Categoría GAFAS (Verde - Superar Prejuicios)

1) Reto de Análisis: "Un compañero nuevo llega al centro, no habla con nadie y siempre viste de negro con capucha. La gente dice que es un borde. ¿Qué diría San Vicente antes de juzgarlo?"

Respuesta correcta: El equipo debe dar una respuesta que promueva la escucha y no la etiqueta.

2) Reto Rápido: Decir en 15 segundos dos situaciones de la vida ordinaria donde se ponen etiquetas injustas a alguien.

3) Caso práctico: Un compañero de clase siempre viste de forma diferente, no habla con nadie en los recreos y la gente dice que es un "raro". ¿Qué diría San Vicente antes de juzgarlo?

Respuesta correcta: Proponer acercarse a escuchar su historia sin dar por hecho los rumores.

4) Reto en 30 segundos: Nombra 2 etiquetas o prejuicios habituales que se ponen entre los jóvenes en el instituto o en el barrio.

5) Caso práctico: Ves a una persona en la calle pidiendo ayuda y alguien dice: "No le des nada, seguro que es para algo malo". ¿Cómo aplicamos "Las Gafas de la escucha" aquí?

Respuesta correcta: Reconocer que detrás de cada persona hay una historia de dolor y una dignidad que no se pierde.

6) Reto de empatía: ¿Por qué es más fácil ponerle una etiqueta a alguien que pararse a hablar con él o ella?

Respuesta correcta: Explicar que la etiqueta es rápida y cómoda, mientras que escuchar exige tiempo e implicación.

7) Caso práctico: Dos personas de tu grupo se llevan mal porque son de países o culturas distintas y se juzgan sin conocerse. ¿Qué dinamica propondrías usando "Las Gafas"?

Respuesta correcta: Sugerir un momento para que cada uno cuente su experiencia personal mientras el otro solo escucha.

8) Caso práctico: Un amigo te cuenta que ha cometido un error grave y tiene miedo de la reacción de los demás. ¿Cómo le escuchas sin ponerte en el papel de "juez"?

Respuesta correcta: Acoger su sentimiento, no hacerle sentir un monstruo y ofrecerle apoyo para corregirlo.

9) Reto rápido: Nombra una situación en la que te hayas sentido juzgado/a por tu apariencia o tu forma de ser sin que te conocieran.

10) Reto de grupo: ¿Qué norma de convivencia pondríais en vuestro centro, obra, etc. para eliminar los motes o burlas?

3. Categoría MEGÁFONO (Amarillo - Acción Transformadora)

1) Roleplay de 45 segundos: Dos miembros del equipo representan una escena. Uno dice: "Estoy agobiado porque he suspendido y en mi casa están enfadados". El otro debe responder demostrando una "escucha estilo San Vicente"

2) Solución Práctica: "Un amigo te cuenta un problema grave pero no dejas de mirar las notificaciones del móvil. ¿Cómo corriges la situación al estilo 'Megáfono'?"

3) Caso práctico: Tu amigo te cuenta un problema muy serio, pero no puedes dejar de mirar el móvil mientras habla. ¿Cómo corriges la situación al estilo "Megáfono"?

Respuesta correcta: Apagar/guardar el móvil visiblente, pedir disculpas y pedirle que vuelva a empezar para prestarle atención plena.

4) Pregunta de reflexión: Vicente decía que "el amor es la acción". ¿Qué le falta a una persona que escucha todo el rato pero nunca mueve un dedo por nadie?

Respuesta correcta: Le falta la coherencia del amor efectivo (pasar de la emoción al hecho).

5) Roleplay (45 seg): Representar la diferencia entre dar un "sermón" a un amigo que lo está pasando mal vs. "acompañarle en el problema".

6) Reto de creatividad: En Châtillon, San Vicente organizó a todo el pueblo. Si en vuestro grupo detectáis que alguien necesita ayuda con los estudios, ¿cómo os organizaríais?

Respuesta correcta: Proponer un sistema de apoyo entre iguales.

7) Caso práctico: Escuchas que un familiar está triste porque se siente solo en casa. ¿Qué pequeño "gesto de megáfono" le regalarías esta semana?

Respuesta correcta: Proponer una acción concreta de tiempo dedicado (ej. merendar juntos, ir a visitarle, llamarle sin prisas).

8) Reto en equipo: Tenéis 30 segundos para diseñar un lema o eslogan que anime a otros a escuchar más y juzgar menos.

9) Caso práctico: Un compañero de clase se enfada y empieza a gritar. En lugar de gritarle tú también, ¿cómo usas la escucha para calmar la situación?

Respuesta correcta: Mantener la calma, dejar que se desahogue sin interrumpir y hablarle desde la serenidad.

10) Reto de compromiso: Di una acción concreta y realista que puedas cumplir esta semana en tu centro o residencia para hacerle la vida más fácil a alguien.

4. Categoría CORAZÓN (Rojo - Empatía y Lenguaje No Verbal)

1) Mímica de la Escucha: Un participante debe representar sin hablar, solo con gestos faciales y posturas, la diferencia entre "Oír por compromiso" y "Escuchar con el corazón" para que su equipo lo adivine en 30 segundos.

2) Adivina la Emoción: Un jugador lee una frase neutra ("Mañana hay examen de matemáticas") cambiando el tono de voz para expresar miedo, tristeza o rabia. El equipo debe adivinar la emoción exacta solo escuchando el tono.

3) Pregunta de reflexión: ¿Por qué cuando alguien nos escucha sin juzgarnos nos sentimos libres y tranquilos?

Respuesta correcta: Porque la escucha respetuosa crea un espacio seguro donde no tenemos que ponernos máscaras.

4) Reto de lenguaje corporal: Nombra 3 gestos con el cuerpo que demuestran a la otra persona que la estás acogiendo de verdad (ej. mirar a los ojos, inclinarse hacia adelante, postura abierta).

5) Caso práctico: Un amigo viene sonriendo pero sabes que lo está pasando mal. Le preguntas cómo está y dice "bien". ¿Cómo escuchas "con el Corazón" lo que no está diciendo con palabras?

Respuesta correcta: Decirle con delicadeza que le notas diferente y que estás ahí si necesita hablar cuando quiera.

6) Reto de empatía: Recordad en grupo una palabra que defina cómo te sientes cuando alguien te dedica su tiempo al 100%.

7) Demostración rápida: Dos jugadores se miran a los ojos en silencio durante 15 segundos sin reírse ni desviar la mirada, demostrando "presencia plena".

8) Pregunta de reflexión: ¿Qué significa la frase del taller: "Decir con tu atención: Tú me importas"?

Respuesta correcta: Significa que nuestro tiempo y nuestro interés son la mayor demostración de cariño que podemos dar.

9) Caso práctico: Un compañero comete un error en un juego y todos se ríen. ¿Cómo actúa alguien que tiene el "Corazón" de San Vicente?

Respuesta correcta: No unirse a las burlas, romper la tensión y acoger al compañero para que no se sienta mal.

10) Reto final: Decid en equipo una frase de agradecimiento para una persona de vuestra vida que siempre haya estado ahí para escucharos cuando lo habéis necesitado.

Mecánica de Juego

1. Turno de juego: El equipo tira el dado y avanza su ficha.
2. Caer en casilla de color: El equipo roba una carta del color de la casilla (Azul, Verde, Amarillo o Rojo).
3. Superar el reto: Si responden bien o superan la prueba de actuación/reflexión en el tiempo fijado (con ayuda del animador como juez amigable):
    - Consiguen la "Insignia/Ficha" de esa herramienta (Oreja, Gafas, Megáfono o Corazón).
4. Casillas Especiales en el Tablero:

- El Ruido (Casilla Móvil): Te distraes con las pantallas. Pierdes un turno para "afinar tu radar".
- Châtillon (Casilla Solidaria): Avanzas 2 casillas porque has movilizado a tu equipo para ayudar a los demás.
- Las Galeras (Casilla Dignidad): Elige a otro equipo que vaya atrasado y regaladles una tarjeta para ayudarles a avanzar.

El Cierre del Juego (Victoria Cooperativa)

Cuando todos los equipos llegan a la casilla final (El Salón de San Vicente) habiendo reunido las 4 insignias del Kit:

Se lee la Carta Final del Juego, donde se proclama que el grupo ha conseguido activar el "Radar Vicenciano" y se les invita a colocar su ficha del Kit en el mural de la tutoría como símbolo de haber completado la misión.