

Proyecto: La casa siempre gana...¿y vos?

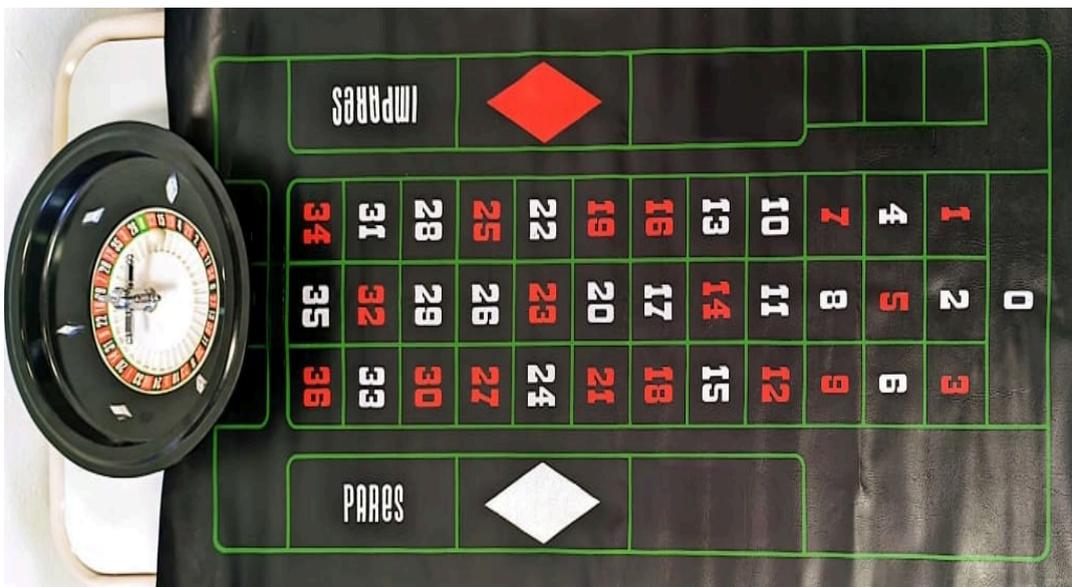
Tema a tratar: Ludopatía en Jóvenes

Actividad: Ruleta

Para simplificar el juego de la ruleta y hacerlo más dinámico, hemos ajustado las reglas de la siguiente manera:

- Se jugará un total de 10 rondas
- Cada jugador comenzará con un saldo inicial de \$1000 (mil pesos), distribuido en fichas de \$100 (cien pesos).
- En cada ronda, todos los participantes deberán realizar al menos una apuesta.
- En las primeras 4 rondas los participantes solo podrán apostar al color rojo o al negro (en la alfombra el color blanco sera tomado como negro ya que la ruleta no tiene color blanco) e impar o par.
- En las 6 rondas restantes se pedirá que apuesten solo a los números, cerrandose la posibilidad de apostar a pares, impares, rojo o negro.
- Si un jugador no acierta, perderá la totalidad de su apuesta. En caso de apostar par, impar, rojo o negro, si sale el número 0 los participantes perderán la apuesta.
- Las apuestas a pares, impares, rojos o negros que resulen ganadoras se pagaran 1x1, es decir por cada ficha apostada, la casa pagara una ficha.
- Las apuestas realizadas a los números que resulten ganadores se pagarán 5x1, es decir por cada ficha apostada la casa pagará cinco.
- Después de que se realicen todas las apuestas, la ruleta comenzará a girar y el resultado se determinará por el número o color donde la bolita caiga.

Las reglas estarán en una cartulina para que los participantes siempre las puedan consultar. Para una guía visual de las opciones de apuestas disponibles, consulta la imagen adjunta.



Fichas con un valor de \$100 (cien pesos).



Fichas con un valor de \$100 (cien pesos).

<https://images.app.goo.gl/31YDHRTmQbG8uDLN7>

Antes de comenzar el juego se le explicará las reglas a los participantes.

Una vez que los chicos hayan terminado de jugar, planeamos utilizar una notebook que llevaremos al evento para facilitar el acceso a una encuesta de Google anónima. Además, proporcionaremos un código QR para que aquellos que prefieran participar a través de sus celulares puedan hacerlo cómodamente. La encuesta estará diseñada para recopilar información sobre el rendimiento de los jugadores, preguntando específicamente si han logrado ganar más fichas de las que inicialmente se les entregaron, o si por el contrario, han perdido algunas o incluso todas sus fichas. Paralelamente, mientras los participantes completan la encuesta, compartiremos en tiempo real el gráfico interactivo que la aplicación nos ofrece. Este gráfico nos permitirá visualizar las estadísticas acumuladas de todos los jugadores, lo que nos ayudará a analizar y llegar a una conclusión más informada sobre si, en términos generales, los jugadores tienden a ganar o perder en este juego.

Link de la encuesta: [Encuesta ruleta](#)

QR de la encuesta:

