

PRESION DE GRUPO

* Antes de entrar en esta triple práctica del «role-playing» sobre el «di-que-NO» ante la «presión de grupo», conviene recordar la línea de actividades tenidas hasta aquí y de las que este ejercicio puede servir de resumen.

* Efectivamente, es necesario entender bien en qué consiste la «presión de grupo» (dossier 5) y sus tres ejes fundamentales de "inclusión - control -afecto" que se dan en las «figuras y pandillas» del grupo (6). Todo ello tiene un especial reflejo en los «personajes» que surgen, se sitúan, «juegan» en un grupo (7-8) y en los «casos personales» (9-11) que se dan normalmente en la vida social.



* A partir de ahí presentamos (13-14) dos estudios sobre las «20 formas del Di-que-NO», que fueron luego cumplimentados con dos presentaciones de «fábulas» (14-15) donde la vida real adquiere un cierto carácter de espejo lúdico y ficción.

* Ahora, el «entrenamiento» en el programa de educación preventiva de la droga nos sitúa en una preparación directa ante la vida real: ¿qué hacer efectivamente cuando existe una presión de grupo y cómo arreglárselas para decir NO ante situaciones diversas?

* Una opción sería decirselo a los interesados y tendríamos un programa de metodología informativa: ante una «presión de grupo», ahí teneis «20 formas para decir NO» y ya está. Puede tener sin duda su utilidad; pero hemos intentado, además de éste, otro camino: representar lo más fielmente posible –dentro de los límites inevitables– qué pasa en la vida real y que, entre todos, de una forma espontánea, aporten cuál sería su actuación y qué papel adoptarían. Eso es el «Role - Playing», cuya práctica bien hecha puede aportar soluciones efectivas.

16

DROGAS: PROGRAMA DE EDUCACION PREVENTIVA EN LA ESCUELA

«ROLE-PLAYING» sobre «PRESION DE GRUPO» / «Di-que-NO»

Todo lo estudiado hasta ahora sobre la «Presión de Grupo / Di-que-NO» puede ponerse en práctica mediante una acción simulada de «Role-Playing».

+ Para ello habrá que dominar estos tres aspectos:

- uno, cómo se puede utilizar el «Di-que-NO»
- dos, cómo se simula una «presión de grupo» (PDG)
- tres, saber utilizar la técnica del «Role-Playing» (ROLP)

+ El primero de estos aspectos ya está estudiado en los dossiers 12-13; sabemos, al menos, «20 formas de decir NO».

– ahora, pues, nos falta estudiar los restantes dos aspectos: cómo se simula una «presión de grupo» y cómo se utiliza la técnica del «role-playing».

¿Cómo se simula una «presión de grupo»? (PDG)

Es frecuente sentir la «presión de grupo» en la vida real; en cambio, no resulta fácil el verla, sobre todo para los que la padecen y a veces no se dan cuenta de qué les está pasando. Por ello es conveniente hacer simulaciones donde los que trabajan en el Programa puedan observar –aunque sea en situaciones de laboratorio– en qué consiste la presión de grupo (PDG) y, a la salida, comprobarlo en la vida real.

Esto supone la aceptación de una «dinámica de entrenamiento» donde, de algún modo, se ven y practican las jugadas que lleva consigo el partido de todos los días. Claro está que las cosas son distintas; pero, probablemente, en el próximo entrenamiento se aportarán datos y dificultades que permitan una conexión más realista.

¿Cómo funciona el «Role - Playing»? (ROLP)

No es, desde luego, una representación escénica, donde cada uno asume unos papeles fijos: eso –por importante que sea– se parecería más a un teatro. El Role-Playing lleva consigo una dinámica más creativa y espontánea: los papeles son fijos, pero todos los actores pueden pasar de uno a otro en momentos espontáneos y vivir desde dentro las características de cada uno. De cómo funciona en la práctica informamos en páginas interiores.

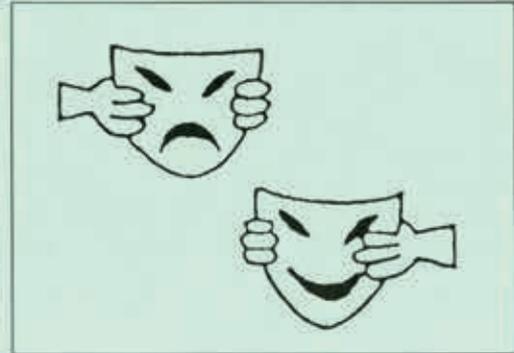
NB. Role-playing: 5 ejercicios / dos opciones:

- a) que todo el grupo haga los 5 ROLP.
- b) que existan 5 subgrupos y que cada uno haga un ROLP distinto.

La Técnica del «Role-Playing»

La Técnica del «**Role-Playing**» o «**Juego de Papeles**» no debe confundirse con la «**escenificación de papeles**», en la que cada persona toma un papel (escrito o improvisado según las pautas de cada papel) y lo representa. Esto es, sin más, aunque sea importante y divertido en el grupo, una «escenificación» o representación teatral.

El **Role-Playing** añade normalmente algo más: el «juego», por el que los «papeles» no son estáticos (cada uno el suyo, y ya está) sino que se intercambian y cada cual toma el papel que quiere en cada momento, pasa de uno a otro, aunque sean contradictorios, monólogo en uno, dialoga con los demás, etc. Es, pues, mucho más dinámico que la escenificación de papeles; pero requiere el conocimiento de algunas técnicas que permiten su desarrollo eficiente.



«Número de participantes»

Grupo que pueda comunicarse entre sí, a un buen nivel de calidad; generalmente, por tanto, un máximo de 15-20 personas aunque no se excluye el que, en ciertos casos especiales, sean más cuando se logra una gran capacidad de atención por los que no participan tan activamente, saben escucharse, etc. Por supuesto, también menos de 20 y, en casos más terapéuticos de comunicación profunda, basta con 3-6 personas.

«Instalación y material»

- Se traza en el suelo un rectángulo de 3 x 2 m o un cuadrado de 3 x 3 m, según posibilidades de la sala. Para marcar la línea se puede pegar cinta adhesiva de color.
- Luego el rectángulo o cuadrado se divide en seis sectores más o menos iguales, trazando las líneas con otras cintas de color.
- Seis folios doblados en forma de letreros de mesa con el

nombre de los «papeles» que van a ser protagonistas en el **Role-Playing**.

- Seis rotuladores, disponibles permanentemente en una caja -por si se añaden, durante la acción, nuevos «papeles» al **role-playing**- para escribir estos nombres y que se lean bien por todos.
- Las sillas de todo el grupo alrededor del cuadrado.
- Un buen ambiente de luz difusa o, en todo caso, centrada en el cuadrado para que la atención se centre en la pista de actuación.

1. «Precalentamiento» para el **Role-Playing**

- Está bien que existan antes algunas Técnicas que «preparen» al **Role-Playing**: una buena Discusión Dirigida, unos Audiovisuales, una sesión de Casos, Escenas, Juicios y lo que haga falta para que los participantes en el **Role-Playing** entren en materia.

2. «Tema» para el **Role-Playing**

- Es necesario que el «tema» reúna tres condiciones: una, que sea «interesante» de verdad para los jugadores; dos, que se vean «implicados» en él; y tres, que permita un «debate flexible», desde distintos puntos de vista. Por eso, todas las situaciones que producen conflicto en un grupo tienen ya una buena base, si es oportuno ponerlas en claro, para esta técnica. Y, en cambio, situaciones distantes y ajenas, por importantes que sean, convierten a veces al **Role-Playing** en una mera representación escénica.

3. «Jugadores» para el **Role-Playing**

- Aunque la palabra «playing» significa también «representación», etc., aquí la traducimos por «juego», del que son actores los «jugadores».
- Una vez determinado el «tema» y hecho previamente el «precalentamiento» durante anteriores sesiones del grupo, ahora, entre todos los participantes, se buscan quienes quieren participar, al menos al principio, y se determina bien cómo todos

PAPEL 1	(Pasillo para la introducción de nuevos papeles, si es necesario)	PAPEL 4
PAPEL 2		PAPEL 5
PAPEL 3		PAPEL 6

Drogas: Programa de Educación Preventiva en la Escuela

han de meterse en el juego. Los demás del grupo formarán una segunda fila de "observadores" y participarán en el momento en que se les pida.

4. «Papeles» del Role-Playing

– Elegidos "precalentamiento", "tema" y "jugadores iniciales", es el momento de determinar qué «papeles» son fundamentales para "jugar" con ellos. En principio, se puede partir de un máximo de seis. Por ejemplo, si se trata del tema "la pena de muerte", ¿qué "papeles" habría que "jugar"? Seguramente: Reo, Juez, Fiscal, Madre del reo, Verdugo, Pueblo... No hace falta poner los seis. Valdría perfectamente un Role-Playing con dos o tres "papeles"; pero esto requiere quizá mucha más concentración y un nivel más alto de comunicación en el grupo.

– Una vez señalados los "papeles" que más "juego" van a dar, se escriben los títulos de esos papeles en folios y se colocan en cada rincón de los seis sectores en el que se divide el cuadrado pintado en el suelo, de tal manera que, luego, cuando cada "jugador" actúe, ha de meterse en el sector señalado por el nombre del "papel" que representa, con el fin de que los espectadores sepan inmediatamente "a qué juega" en cada momento.

5. «Acción»

– Comienza uno cualquiera de los "jugadores" y se mete en el sector del "papel" que en aquel momento le guste más. Todo lo que dice desde allí debe ser "como si fuese realmente aquel papel", por ejemplo, de "Reo"; al cabo de un tiempo, otro "Jugador" se mete también en el "papel" que quiera. Puede ser en el mismo de "Reo" o en otro: la "Madre del Reo". De nuevo surge otro "jugador" y escoge el de "Fiscal"... Se entablan luego diálogos entre ellos. De repente –porque espontáneamente lo ve así mejor– uno de los tres cambia de sector y, por tanto, de "papel" y, si antes actuaba de Reo, ahora lo hace de "Fiscal".

– Los "jugadores" que notan que su presencia en pista no está actuando, deben sentarse fuera del cuadrado, y dejar a otros que actúen.

– Es bueno que todos pasen por todos los "papeles", ya que el fin del Role-Playing es que cada uno intente "verse desde dentro en el papel del otro", especialmente en los papeles que te resultan incluso contradictorios con tu manera de ser y pensar cuando vives normalmente en la vida; pero hacerlo sin prisas, dejar tiempo a actuar.

6. «Cambios», «Sustituciones» e «Intercambios»

– No basta el adoptar un papel. Al contrario, si uno se fija y estabiliza en uno determinado, sería interesante el que buscase un «cambio» a otro papel distinto, incluso opuesto al que está haciendo.

– Si no lo hace, alguien, espontáneamente o a empuje del director, entra en el cuadro produciendo una «sustitución» y enfocando el papel como crea oportuno. Para "sustituir" basta entrar en el cuadro, tocar al otro y que se vaya.

–Y, finalmente, surge también el «intercambio» cuando alguien, a iniciativa propia, de los dos o del director, se inter-

cambian los papeles y siguen hablando, pero desde el punto de vista del contrario.

7. «Diálogos» y «monólogos»

– Cuando un "jugador" se centra profundamente en el papel, casi siempre resulta mejor el estilo **monólogo**. Incluso se puede dar que el mismo "jugador" pase de "papel" en "papel" y los represente todos. Cuando uno de los jugadores determina hacer un "monólogo", todos los demás se retiran automáticamente de la pista.

– Cuando quiere darse variedad y dinamismo hasta que cada uno "va entrando en juego" y se va situando en el "papel" al que puede darle profundidad, los **diálogos** son casi siempre útiles. Pero ambos, "diálogos / monólogos", pueden usarse indiferentemente.

8. Stop y discusiones

– De vez en cuando, transcurrido un cierto tiempo, suficiente para situar de qué va el Role-Playing, el Conductor del Grupo hace "Stop" y pregunta: "¿qué tal va esto? ¿estamos jugando bien los papeles?" "¿hemos mantenido el tema?", "¿qué os parece a los observadores?", "¿hubo acción - cambio - sustituciones - intercambios - diálogos - monólogos...?"

– De repente, cuando alguno opina de cómo debiera ser tal "papel", el Conductor dice, por ejemplo: "¡Pues ánimo, comencemos otra vez!" Apaga luces, da ambiente y el Role-Playing sigue.

9. Nuevos "papeles"

– A veces, los "papeles" escogidos en principio no todos resultan bien e interesantes; y, a veces, durante el juego, "nuevos jugadores" tienen la intuición de inventar «nuevos papeles» que darían mayor dinámica e implicarían más al grupo. Basta con que pinten un nuevo cartelito y lo pongan en pista: ponerlo "en juego" y a ver qué sale.

10. Reflexión final

– Frecuentemente, el Role-Playing sale bien, incluso muy bien; y, por ello, no es necesario reflexión especial alguna: es mejor dejar las cosas así. Pero, a veces, sí es bueno el hacer una «reflexión final» entre todos: qué aspectos nuevos has visto, cómo te has sentido en cada papel, hasta qué punto has logrado ponerte de verdad en la situación del otro, etc.

11. «Dirección» del Role - Playing

Lo importante es la "espontaneidad", de tal manera que los actores, implicados en el tema, entren y salgan en pista cuando tengan ganas de decir algo; pero puede darse el caso de que este tipo de acciones corte muchas veces lo que está sucediendo. Para eso está la «dirección» y, mientras todo fluya, adelante; pero que intervenga, si es necesario, no sólo en permitir entradas o salidas sino también en favorecerlas, pedir cambios de papeles, sugerir monólogos, etc.

ROLE-PLAYING nº 1:

«Presión de grupo» (PDG) por «necesidades fisiológicas»

– «Di-que-NO»

* Se da cuando alguien «presiona» y trata de convencer al otro indicándole que, si hace lo que le propone, logrará satisfacer unas «necesidades fisiológicas» concretas, cosa que no alcanza si no acepta las propuestas. El tema se basa en el conocido «Cuadro de necesidades» de Maslow.

* «Actividades previas» al Role-playing:

A. Se lee y explica un poco en qué consiste el cuadro de «necesidades fisiológicas»: necesidad de homeostasis o forma de mantener un equilibrio fisiológico saludable, tales como tensión, sales, azúcar, proteínas, temperatura...; además, la satisfacción del impulso sexual, hambre, sed, sueño, etc.

B. Lectura –tipo «publicidad de radio con dos locutores»– de los anuncios seleccionados aquí.

ALCOHOL y «necesidades fisiológicas»

- * «Aún quedan placeres originales, mágicos y exclusivos. Como BAYLEYS. Un lujo que usted puede compartir en cada copa... Por puro placer personal».
- * «CUTTY SARK», suave como la brisa del mar».
- * «LA INA», frío, seco y aparte. Aperitivo».
- * «Uva llena. 10 de octubre. Tempranillo, Graciano, Mazuelo. La uva ya está llena de mosto. Mañana, con el día, las viñas se desprenderán de sus frutos y el misterio del CAMPO VIEJO empezará. El Tempranillo le dará al vino carácter aterciopelado. El Graciano le dará la gracia. El Mazuelo le dará nervio y color teja...»
- * «Momentos con un sabor diferente. Momentos únicos prolongados después por el sabor único de COINTREAU. On the rocks. Unos cubos de hielo y, sobre ellos, un chorro generoso de Cointreau. Y disfrute...»

Ese sabor redondo, indefinible de calidez mezclado con el frío. Ese bouquet sutil y diferente, intenso al paladar y suave en la garganta...»

TABACO y «necesidades fisiológicas»

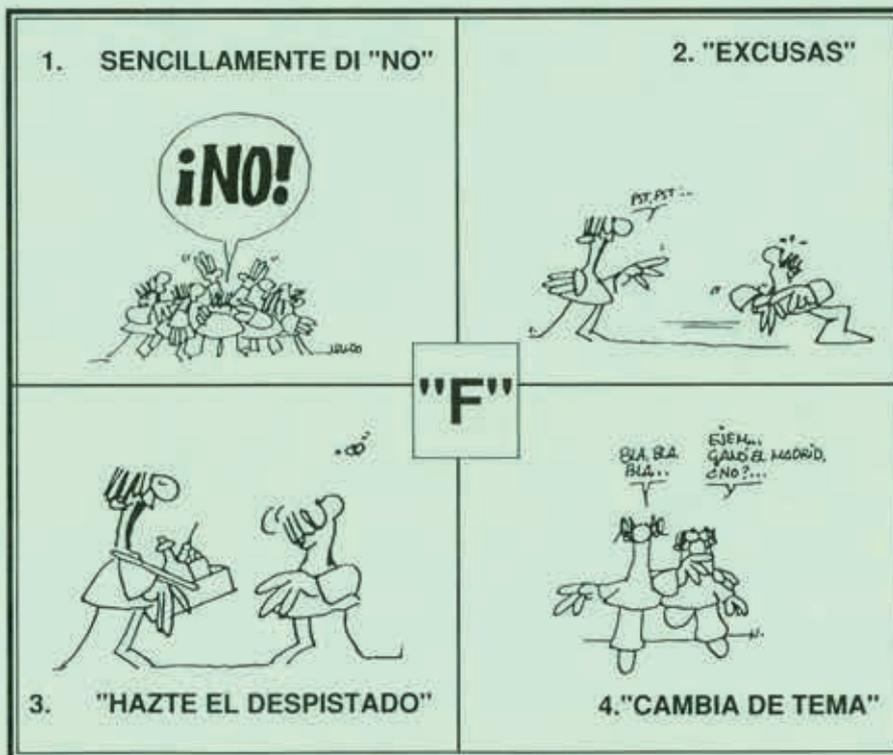
* «WINSTON 100's prolonga el placer de fumar. Todo el sabor de Winston ahora en 100 milímetros».

- * «FORTUNA nº 1 en sabor de rubio americano».
- * «MARLBORO. Venga donde está el sabor».
- * «Déjese de tópicos. Sienta el trópico. DON JULIAN nº 1, puros con capa fina de Sumatra. Interior selecto de tabacos tropicales. Funda exclusiva de aluminio. Eso es fumar suave, fresco, profundo. Lo demás son tópicos».

C. Después, cada equipo de 5 personas recortan de revistas y periódicos anuncios parecidos y montan un «mural» con ellos.

* Comienza el «Role-playing»:

1. Lleva 5 casillas (cfr. Técnica pg. anterior).
2. La casilla central lleva escrito en papel el título «F» (necesidades «Fisiológicas»). La persona que se coloque ahí, sólo puede hacer «PDG» desde el punto de vista fisiológico: «esto te conviene porque así lograrás una mayor satisfacción en... te evitarás problemas en... conseguirás que... (cfr. A)»
3. En cada una de las siguientes 4 casillas (1-4) se coloca un letrero correspondiendo a las 4 primeras formas del «Di-que-NO»: «Sencillamente, di NO», «Excusas», «Hazte el despistado», «Cambia de tema».... de tal manera que el que se coloca en una casilla de estas, sólo puede huir de la «presión de grupo» actuando en esa forma. (Para ello será muy bueno recordarlas un poco. Cfr Dossier 12)
4. Comienza la acción, de acuerdo con la técnica del Role - Playing: papeles, cambio, sustituciones, monólogos, diálogos, intercambios, etc. y reflexión final.



ROLE-PLAYING nº 2:

«Presión de grupo» (PDG) por «necesidades de seguridad»

—«Di-que-NO»

* *Sucede siempre que alguien presiona y oferta como incentivo la consecución de "garantías de seguridad", que no se darían si la persona no accede a sus propuestas.*

* «Actividades previas» al Role-playing:

A. Información sobre la hipótesis de Maslow referente a las «necesidades de seguridad» que todo el mundo tiende a satisfacer: personas de las que te rodeas, cosas, vivienda, puertas, comida, dinero, seguros de vida, llaves, puesto de trabajo, inversión en un banco, no meter la pata, talonario de cheques, frenos de un coche... etc.

B. Lectura —imitando a dos locutores de radio en publicidad— de algunos de estos textos seleccionados al azar:

ALCOHOL y «necesidades de seguridad»

- * «GRAND MARNIER. Capital inicial. Rentabilidad inmediata».
- * «MAGNO. Digan lo que digan, el progreso es irreversible. Cuando se alcanzan determinadas cotas de seguridad y bienestar, es muy difícil que se vuelva atrás. Conseguir un buen programa tiene su premio. Un poco de Magno es mucho».
- * «Hay hombres que beben CARTA DE PLATA, seguros de que beben un auténtico Rioja, porque saben que Bodegas Berberana les da esa seguridad...»
- * «CHIVAS REGAL. El dinero, a veces, sí da la felicidad».
- * «Ésto es una idea. A 1900 le hemos puesto una malla dorada. Todas las

precauciones son pocas... para no confundirse».

TABACO y «necesidades de seguridad»

- * «No corte con el placer. Corte con la nicotina. Usted ya puede disfrutar del sabor de un gran rubio americano, pero con menos nicotina y alquitrán. Usted ya puede disfrutar del sabor de MERIT. Para cortar con la nicotina, sin cortar con la noticia, sin cortar con el placer de fumar».

C. A continuación, cada subgrupo de 5 personas recorta de revistas otros anuncios parecidos sobre este aspecto de "seguridad" y forma un «mural» que va a servir de ambiente visual al ROLP.

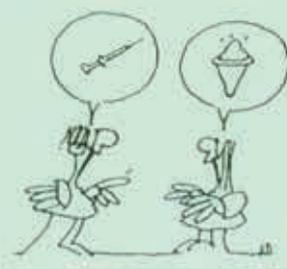
* Comienza el «Role-playing»

1. Lleva 5 casillas (Cfr. Técnica ROLP)

2. La casilla central lleva escrito en un papel —sobre el suelo— la letra "S" («Seguridad»). La persona que se coloque ahí, sólo puede hacer «PDG» ofreciendo el estímulo de seguridad hacia las personas que se sitúen en las restantes casillas.

3. En cada una de las restantes 4 casillas se coloca en el suelo un letrero correspondiente a las siguientes 4 formas del «Di-que-NO»: como son, «Alternativas», «Humor», «No me digas que tú...», «¡Demasiado para mí!»... de tal manera que, el que se coloca en una de estas casillas sólo puede librarse de la PDG actuando de esa forma. (Cfr. Dossier 12)

4. Comienza la acción del «Role-playing»: papeles, cambios, sustituciones, intercambio, monólogos, diálogos, etc. y reflexión final.

<p>1. "ALTERNATIVAS"</p> 	<p>2. "HUMOR"</p> 
"S"	
<p>3. "NO ME DIGAS QUE TU"</p> 	<p>4. "DEMASIADO PARA MI"</p> 

ROLE-PLAYING nº 3:

«Presión de grupo» (PDG) por «necesidades de afecto»

* Suele acontecer cuando el grupo o alguno de sus integrantes "presiona" para conseguir algo y, a cambio, oferta de un modo u otro la satisfacción de esa necesidad vital propuesta en la hipótesis de Maslow: «afecto»

* «Actividades previas» al Role-playing

A. Explicar y comentar un poco sobre el contenido de la «necesidad de afecto»: ser querido, ser amado, tener a alguien que siempre acudirá en tu ayuda; sentir que eres o perteneces afectivamente a alguien, tener la alegría de dar y recibir, saber que alguien está pensando cordialmente en ti; poseer cosas que, aparte del valor en sí mismas, te recuerdan ciertos momentos o personas agradables.

B. Lectura —como dos locutores de publicidad— de algunos de estos textos seleccionados al azar:

ALCOHOL y «necesidades de afecto»

- * «Dos amigos, y CARLOS, el tercero»
«DUQUE DE ALBA. Obsequio: acción de obsequiar. Regalo que se hace como prueba de afecto. Rendimiento, deferencia, afabilidad. Agasajar a uno con atenciones».
- * «Reserve: Entre amigos, RON BACARDI, reserve. El derroche de amistad».
- * «Cuando se reúne gente especial y SMIRNOFF, surge una fiesta inesperada. Porque sólo Smirnoff mezcla con todos y con todo. Smirnoff, el sabor de la amistad».
- * «Aquí la tienes! Pide una cerveza SAN MIGUEL, especial, bien fría. Pídelo cuando te apetezca y disfrútala con tus amigos. Alrededor de San Miguel encontrarás siempre gente que se lo pasa bien. Pídelo donde quieras. San Miguel está cerca de ti...»
- * «A media luz. Queda media botella de 103, dijo ella, y se han fundido tres bombillas en lo que va de semana. La vida traía cosas como aquella. Falta de

luzes. Así era. «¡Qué le vamos a hacer —dijo él— pues a media luz los dos». «O los tres» —dijo ella, que siempre tenía la última palabra, abriendo la botella de 103».

TABACO y «necesidades de afecto»

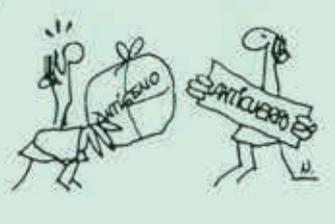
- * «DUCADOS. El sabor que nos une».
- * «(Foto: pareja, de espaldas, fumando) Es tu carácter. Hay gestos que te definen. Hay detalles que te distinguen. Y hay gustos que hablan por ti. Es tu carácter. Es CORONAS. Sí, un tabaco negro insustituible. Por las virtudes de su aroma fresco e intenso, Coronas es interesante. Por las situaciones en las que acompañan, brillantes, sensacionales, Coronas es elegante...»
- * «Déjese seducir por LA FAMA. La Fama es apreciada cuando se comparte. La Fama abre puertas. La Fama da notoriedad... hay múltiples razones para dejarse seducir por La Fama».

C. Formar subgrupos de 5 personas para construir un «mural» con recortes publicitarios de revistas que

tengan como estímulo de fondo, aunque sea sutilmente, el «afecto».

* Comienza el «Role-playing»

1. Lleva 5 casillas (Cfr. Técnica ROLP).
2. La casilla central, con el título «A» («Afecto»), la persona que se coloque ahí, sólo podrá hacer PDG sobre las demás, a base de mensajes «A».
3. En cada una de las restantes 4 casillas se pondrá un letrero con las 4 siguientes formas «Di-que-NO»: «¡Devuélveselas!», «Dale largas», «Disco rayado», «Salta-a-la-vista», (Cfr. Dossier 12-13) de tal forma que, sólo actuando de esa forma, puede librarse de la PDG ejercida desde el centro.
4. Comienza la acción «ROLP»: papeles, cambios, monólogos, diálogos, sustituciones, intercambios, etc. y reflexión final.

<p>1. "¡DEVUELVESELAS!"</p> 	<p>2. "DALE LARGAS"</p> 
<div style="border: 2px solid black; width: 60px; height: 60px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center; font-size: 2em; font-weight: bold;">"A"</div>	
<p>3. "DISCO RAYADO"</p> 	<p>4. "SALTA A LA VISTA"</p> 

ROLE-PLAYING nº 4:

«Presión de grupo» (PDG) por «necesidades de valoración»

* *Tiene lugar en las situaciones PDG por parte de aquellos que pretenden lograr algo a base de recordarte lo que "vales".*

* «Actividades previas» al Role-playing

A. Describir en qué consiste la «necesidad de valoración»: cuentan contigo, te seleccionan, valoran lo que haces; es la necesidad de un cierto prestigio en la vida, al menos en ciertos aspectos de tu trabajo o de cualidades en tu forma de ser personal: en consecuencia, te entregan responsabilidades, confían en ti sus problemas.

B. Lectura de algunos ejemplos publicitarios por dos "locutores del grupo":

ALCOHOL y «necesidades de valoración»

- * «*Sólo tú eres tú. Sólo Gordon's es Gordon's.*».
- * «Siempre se celebran los buenos años. Como 1991, que además de bueno es nuevo. Es el momento de las nuevas reservas de Viña Albina y Monte Real... Los mejores vinos de Bodegas Riojanas han completado el período de envejecimiento necesario para merecer la calificación de «reserva».
- * «CARLSBERG BEER. Esta es, posiblemente, la mejor cerveza del mundo. Aunque no todo el mundo está de acuerdo siempre».
- * «VASEC. La personalidad en un vino es la cualidad que le distingue de los demás, que le hace diferente. Especial».
- * «Tanqueray es TANQUERAY».
- * «Con razón es el primero de los de su clase... CORDON NEGRO BRUT FREIXENET. Lo bueno, si doble, dos veces bueno».
- * «JAMIE'08. Auténtico. Personal. Con clase. Capaz de crear ambiente con su sola presencia...».

* «Algunas personas tienen un jet privado y seis automóviles, pero *una sola* ginebra: BEEFEATER». «Algunas personas tienen casa en París, Nueva York y Montecarlo. Pero *una sola* ginebra»

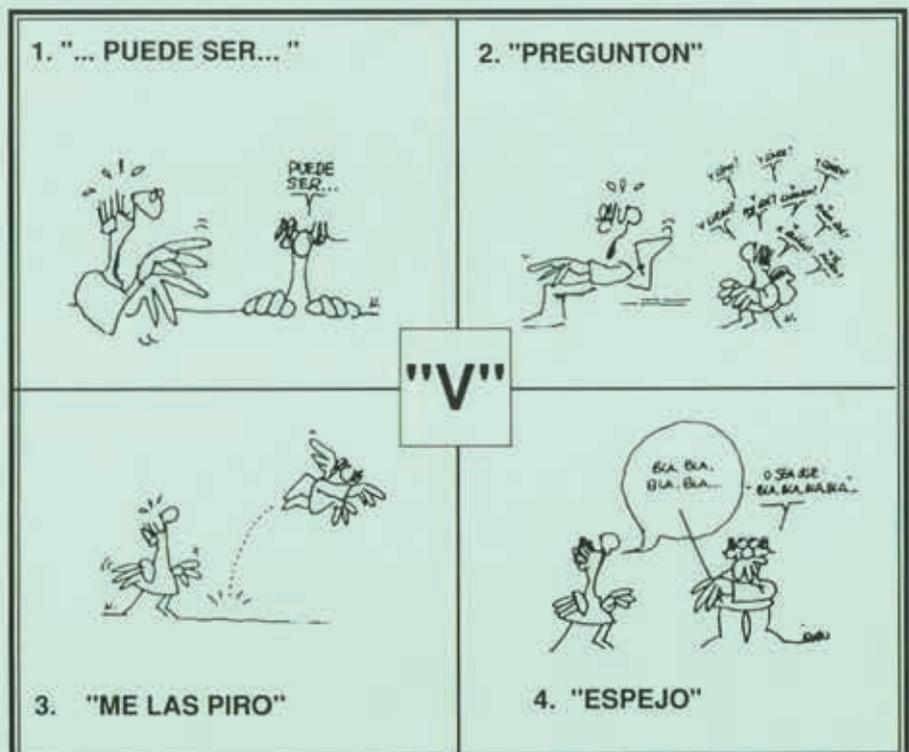
TABACO y «necesidades de valoración»

- * «Si de puros hablamos, lo más natural que puede fumarse es un PURO HABANO. Porque un puro habano es *puro de verdad*. Está elaborado únicamente con hojas de tabaco cultivado y curado en Cuba, la tierra del mejor tabaco del mundo...»
- * «Aquí se elabora CONDAL. Con un ritual que se repite desde hace años. Con *esmero*. Con calma. Para no perder la tradición. Tomando una delicada capa de tabaco para envolver una *selecta* liga de hojas enteras»

C. Construir un «mural» por subgrupos de 5, utilizando recortes de anuncios en revistas y periódicos.

* Comienza el «Role-playing»

1. Lleva también 5 casillas, como los anteriores. (Cfr. Técnica ROLP)
2. En la casilla central, el título "V", de victoria, por lo que vales. La persona que se sitúe allí, hará una PDG desde ese punto de vista solamente.
3. En cada una de las 4 restantes casillas, un letrero en el suelo con las siguientes formas "Di-que-NO" (Dfcr. Dossier 13): "...Puede ser...", "Preguntón", "Me las piro", "Espejo". Cada persona que acude a esa casilla, sólo podrá defenderse de la PDG actuando de esa forma.
4. Comienza la acción «ROLP»: papeles, diálogos, monólogos, cambios, sustituciones, intercambios... y reflexión final.



ROLE-PLAYING nº 5:

«Presión de grupo» (PDG) por «necesidades de autorrealización»

* *Llegar a ser lo máximo, cumplir expectativas en un alto grado... es una necesidad vital que los integrantes suelen recordar en una PDG para lograr algo que les conviene.*

* «Actividades previas» al Role-playing

A. Siguiendo la hipótesis de Maslow, la «necesidad de autorrealización» se describe como *"llegar a ser aquello que un día ansiamos", "la perfección de la obra bien hecha", "la belleza", "el poder máximo", "la experiencia más alta", "lograr y lograrse lo mejor posible"*.

B. Dos "publicitarios" leen al grupo algunos anuncios en esta línea:

ALCOHOL y «necesidades de autorrealización»

* «DIAMANTE. Hay quien sabe *dar en el blanco*».

* «Búrlate del curso de la historia. Aunque la laguna quisiera tragarse los recuerdos de aquella tarde (foto: en Venecia, sobre una góndola), aunque llegaran a dormirse entre tus brumas los acordes de Vivaldi, tus cúpulas deben *seguir dorando el horizonte*. Bebamos GORDON'S y cerremos los ojos.. En el paladar, el sabor de auténtica ginebra. Y en el corazón, con Gordon's, la emoción de sentir que, más allá del crepúsculo, Venecia siempre será Venecia».

* «Se nos ha hecho una eternidad, cuatro años esperando a que esta cosecha viese la luz. Ahora, *nuestras esperanzas han tomado cuerpo*. El tiempo no pasa en balde y, lo que presumíamos que iba a ser alcanzado en Rioja desde el legendario 70. Lástima, la vida es corta y no da para todos. Ha sido mucho tiempo de espera para que ahora se nos acabe en dos días. VIÑA CUMBRERO».

* «Suba. Ahora que ya ha subido, podemos hablar de lo que hay arriba.

Porque un brandy de reserva no es asunto de muchas palabras, sino de un poco de paladar. Para dejar bien claro que Insuperable no es un nombre de una marca, sino un objetivo de elaboración. Y porque no le íbamos a dar el apellido de González Byass a un brandy que no le hiciera *tomar altura* a nuestra bodega. Si *subió usted*, vamos a subir todos. ¿No le parece? *Arriba se pasa mejor*».

TABACO y «necesidades de autorrealización»

* «MARLBORO, nº 1 en USA y nº 1 en el mundo».

* «LUCKY STRIKE, un americano original (Foto = motorista)»

* «A veces, las cosas se consideran un privilegio porque resultan inalcanzables. Y, *cuando se alcanzan*, se disfrutan más. Ese es el caso de CONDAL... Disfrútelo y sienta el placer de alcanzar un privilegio».

C. Por subgrupos de 5, construir un «mural» con recortes de revistas,

donde los anuncios tengan ese fondo, aunque sea subliminar, de la «autorrealización».

* Comienza el «Role-playing»

1. Con 5 casillas.
2. En la casilla central, las letras «AUT» («Autorrealización»). El que se sitúe allí ejerce la PDG solamente desde esa perspectiva.
3. En cada una de las restantes casillas, un letrero en el suelo con las últimas formas «Di-que-NO» (Cfr. Dossier 13): «*Di lo que piensas*», «*Enfrentate*», «*Concesiones*», «*Reconocer errores*». Cada persona que entra en cada casilla sólo puede defenderse de la PDG «AUT», utilizando esa forma concreta.
4. Comienza la acción ROLP: papeles, monólogos, diálogos, cambios, intercambios, sustituciones... y reflexión final.

