

**Conectando Caminos
por los Derechos**

INSTRUCTIVO CARTILLA

del conocimiento



USAID
DEL PUEBLO DE LOS ESTADOS
UNIDOS DE AMÉRICA



building
local
promise.

ABA
AMERICAN BAR ASSOCIATION
Rule of Law Initiative

**Freedom
House**

Internews
Local voices. Global change.

MD CORPORACIÓN
ORGANIZACIÓN
EL MINUTO
DE DIOS

Instructivo Cartilla del conocimiento



En la mochila, encontrarás una plegable con un tablero que contiene 50 tarjetas rojas con preguntas relacionadas con el componente de integración comunitaria y las mesas de trabajo para la convivencia. También vas a encontrar 50 tarjetas azules con preguntas relacionadas con el Estatuto Temporal para Migrantes Venezolanos, un dado y fichas de colores.

Número de participantes:

El juego requiere mínimo dos personas y máximo 10 para poder jugar, y un líder dinamizador que valide las respuestas con el cuestionario, esto con el fin de verificar si las respuestas de los participantes son válidas para avanzar en el juego.

1. Objetivo del juego

El objetivo del juego es ser el primer jugador en llegar hasta la casilla final del juego, respondiendo cada pregunta de las tarjetas rojas y azules. Recuerda, debes moverte por las casillas del tablero respondiendo correctamente a las preguntas en cada casilla, en el sentido que el tablero indique: te puedes mover de izquierda a derecha en la primera fila, de derecha a izquierda en la segunda y así sucesivamente. Sigue los números en el tablero para ver hacia dónde moverte.

Al llegar a una casilla, el dinamizador lee la pregunta del color de la casilla y si el jugador no sabe la respuesta no

puede avanzar. Por ejemplo, si te salió un 5 en los dados y estás en el número 11, y la respuesta es correcta puedes mover tu ficha al número 16; si, la respuesta es incorrecta, debes permanecer en el número 11.

2. Decide quién va a empezar.

Cada jugador debe tirar un dado para ver quién obtiene el número más alto. Quién saque el número más alto tendrá el primer turno. Después, el turno será de la persona que está a la derecha y de esta forma sucesivamente hasta completar la ronda.

Si dos o más personas tiran el mismo número y es el número más alto, esas personas deben de tirar el dado una vez más para ver quién va primero.

3. Tira el dado, responde la pregunta y mueve tu ficha

Para empezar tu turno, tira el dado, toma la tarjeta y responde la pregunta, si la respuesta es correcta avanzan las casillas de acuerdo al número que cayó en el dado, si la respuesta no es correcta te quedas en la casilla donde estás. Por ejemplo, si cayó un dos, responde la pregunta, y si es correcta mueve tu ficha hacia el cuadro número 2. En tu próximo turno, si te cae un 5 y la respuesta es correcta mueve tu ficha 5 espacios hacia adelante, terminando en el cuadro número 7.

4. Sube por las escaleras.

Las escaleras en el tablero te permiten subir para avanzar con más rapidez. Si caes en un cuadro que muestra la imagen del inicio de la escalera, entonces puedes mover tu pieza por toda la escalera hasta donde termina.

Si caes en la parte superior de la escalera o en un cuadro a la mitad de la escalera, te tienes que quedar en ese mismo lugar. No te puedes mover hacia abajo en las escaleras. Recuerda que únicamente puedes subir por la escalera si respondes correctamente a la pregunta que te salga.

5. Deslízate hacia abajo por los resbaladeros.

Los resbaladeros hacen que te muevas hacia atrás en el tablero; siempre debes deslizarte por ellos. Si caes exactamente en un cuadro donde está el inicio del resbaladero, tienes que deslizarte hasta donde está el final del resbaladero, independientemente de tu respuesta a la pregunta.

Si caes en un cuadro que se encuentra a la mitad o al final del resbaladero, no pasa nada. Solo tienes que deslizarte por el resbaladero si caes exactamente en el inicio.

6. Tienes que caer exactamente en el último cuadro para ganar.

La primera persona que llegue al último cuadro del tablero (el número 100) y responda la pregunta, gana. Es decir, si estás a dos casillas de llegar, debes sacar un dos. Si sacas tres, debes devolvete una casilla y así sucesivamente.

7. Tipo de tarjetas.

En las tarjetas encontrarás preguntas, avances, retrocedes y penitencias.

8. Que necesitarás para realizar esta actividad

- El tablero del juego "TABLERO DEL CONOCIMIENTO" inicio # 1 y un final con el #100.
- Un dado
- Una ficha por cada jugador
- Al menos dos personas máximo 10.
- 50 Tarjetas rojas y 50 tarjetas azules, con preguntas del Estatuto Temporal Para Migrantes (rojas el Componente de Integración Comunitaria y azules Estatuto de protección temporal para migrantes venezolanos).
- Líder (Dinamizador) – Quien va a dirigir, coordinar y validar las respuestas de los participantes para poder avanzar por en el tablero del conocimiento.

Nota: Cabe resaltar que algunas de las preguntas en el juego las respuestas son abiertas, lo que indica que el participante pueda dar respuestas subjetivas, pero es responsabilidad del líder dinamizador de verificar y retroalimentar a los jugadores con el cuestionario de preguntas y respuestas.

EJEMPLO CONTENIDO DE CARTAS ROJAS

Frente



Atrás



Conectando Caminos por los Derechos



USAID
DEL PUEBLO DE LOS ESTADOS
UNIDOS DE AMÉRICA



ABA
AMERICAN BAR ASSOCIATION
Rule of Law Initiative

**Freedom
House**

 **Internews**
Local voices. Global change.

MD CORPORACIÓN
ORGANIZACIÓN
EL MINUTO
DE DIOS

Este elemento lúdico formativo fue posible gracias al apoyo generoso del pueblo de los Estados Unidos, a través de la Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internacional (USAID). El contenido de esta cartilla es responsabilidad de Pact y la Corporación Organización El Minuto de Dios, y no necesariamente refleja el punto de vista de USAID o del gobierno de los Estados Unidos