
*Déjame
que te
cuenta*

Juego

Instrucciones

Mínimo **2 jugadores**.

Déjame que te cuenta es un recurso educativo para la transformación social que fomenta la creación de nuevas narrativas migratorias desde la perspectiva de la interculturalidad, la acogida integral y la perspectiva de género.

Déjame que te cuenta permite, a las personas que juegan, vivir en primera persona el proceso migratorio desde que sales del país de origen hasta que, después de atravesar todas las situaciones que se cruzan en tu camino, logras alcanzar una vida digna.

Contenido

		De cuatro tipos diferentes (diferenciadas por su dorso):
122	Cartas	<ul style="list-style-type: none"> - 40 cartas de quiz - 30 cartas de tabú - 40 cartas de suerte - 12 cartas de personajes

1 Tablero



5 Fichas



1 Dado



1 Instrucciones



Objetivo del juego

El objetivo principal del juego es alcanzar una **vida digna** durante el proceso de migración. **Déjame que te cuenta** hace una distinción conceptual entre *vida decente*, aquella en la que sólo están cubiertas las necesidades básicas, y *vida digna*, la que, además, permite desarrollar y hacer crecer las aspiraciones personales y profesionales.

Niveles de juego

- **Nivel básico.** Se distingue del nivel avanzado en que las preguntas del **Quiz** manejan términos más sencillos en relación con las realidades migrantes, los personajes son menores de edad y las cartas de **Suerte** les enfrentan a situaciones propias de su etapa vital.



- **Nivel avanzado.** Se distingue del nivel básico en que las preguntas del **Quiz** manejan términos más complejos en relación con las realidades migrantes, los personajes son mayores de edad y las cartas de **Suerte** les enfrentan a situaciones propias de su etapa vital.

Tipos de cartas

Personajes (12 cartas)



Dos tipos de personajes por edad:

- 6 menores de edad (nivel básico)
- 6 mayores de edad (nivel avanzado).

Se distinguen con una estrella al lado de su nombre.

Cada grupo de personas elegirá a un personaje inspirado en distintas realidades migrantes, asumiendo, con la elección, sus características y circunstancias personales que marcarán su destino en el reto de cumplir sus sueños.

Anverso. En una de las caras se muestra la ilustración que representa las características físicas del personaje y su nombre. Cuando sea de nivel avanzado, aparecerá una estrella a la izquierda de su nombre.

Reverso. En la otra cara de la carta, se muestran algunas de sus características personales.



Marruecos • 15 • Baja • Tía • Bajo

Formación

Ninguna. Infancia en la calle

Contexto

Su tía lleva años residiendo en un pueblo de Cataluña. Ha cruzado la frontera en busca de ayuda.

Motivo migración

Migración por causas meteorológicas: sequía

Batería de iconos:

- País de origen
- Edad
- Nivel económico
- Grado de apoyo social
- Dominio del idioma de país de acogida

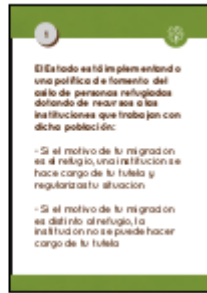
GÉNERO. Los personajes han sido diseñados para que su género se preste, en la mayoría de casos, a la interpretación de cada persona, dotándolos de nombres neutros y características físicas y personales andróginas. Por ello, se deja a la libertad de cada grupo elegir el género con el que quieren jugar, independientemente del personaje que escojan.

¿Con quién os identificáis?





Suerte (40 cartas)



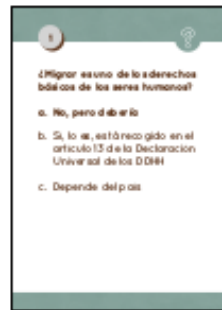
20 cartas de **nivel básico**. Numeradas del 1 al 20, no llevan estrella al lado del número. Se trata de situaciones que enfrentarían menores de edad.

20 cartas de **nivel avanzado**. Numeradas del 1 al 20, llevan una estrella al lado del número. Se trata de situaciones que enfrentarían personas adultas.

Las cartas **Suerte** interactúan con las características físicas, personales y circunstanciales de cada personaje. Así, dependiendo de la edad, el género, el apoyo social, el conocimiento del idioma, el país de origen o el nivel económico, se tendrá diferente suerte.

¡Arriesgaos a descubrirlo!

Quiz (40 cartas)



20 cartas de **nivel básico**. Numeradas del 1 al 20, no llevan estrella al lado del número. Se trata de conceptos relacionados con las realidades migrantes de nivel más sencillo.

20 cartas de **nivel avanzado**. Numeradas del 1 al 20, llevan una estrella al lado del número. Se trata de conceptos relacionados con las realidades migrantes de nivel experto.

En el reverso de la carta aparece una pregunta tipo test con tres opciones de respuesta, en la que tan sólo una es correcta (la solución aparece resaltada en negrita).

¿Os las sabéis todas? ¡Poneos a prueba!

Tabú (30 cartas)



30 cartas. Dado que el objetivo principal del juego es la creación de nuevas narrativas, es el tipo de carta más presente. Se utilizará para las pruebas de definición, dibujo y mímica.

Consta de una palabra en negrita que representa el concepto a adivinar y, bajo la línea amarilla, una serie de palabras a las que está prohibido hacer referencia.

¿Seréis capaces de generar narrativas alternativas?

Dinámica juego

Modos de juego

- **Cooperativo:** Un sólo grupo de personas lucharán juntas por ir superando las casillas hasta alcanzar el objetivo del juego.
- **Competitivo:** Dos o más grupos lucharán entre sí por alcanzar el objetivo del juego. Quien antes lo logre, ¡gana!

¿Cómo jugar?

- Se elige un **personaje** por grupo y el **género** con el que se desea jugar. *La estrella al lado del nombre marca que es un personaje de nivel avanzado.*
- Dependiendo del nivel del personaje, se seleccionarán las cartas correspondientes de **Quiz** y de **Suerte**: sin estrella (nivel básico), con estrella (nivel avanzado)
- **Tiempo.** ¿Cuánto? El tiempo es negociable antes del comienzo del juego. Nuestra recomendación es un minuto en el caso de jugar al nivel avanzado y minuto y medio en el caso de jugar al nivel básico.
- Se baraja cada mazo de cartas de cada tipo por separado y se coloca en tres montones diferenciados, **boca abajo**.
- Se coloca/n la/s ficha/s en la casilla de salida "**País de origen**".
- Si hay más de un equipo se lanzan los dados, comienza el juego el que obtenga el número **más bajo**.
- Si el equipo supera las pruebas propuestas en las cartas sigue avanzando, en caso contrario pierde el turno, y pasa a jugar el siguiente equipo.

➤ Casillas



País de origen. Constituye la casilla de salida desde la que se comienza el juego. Se vuelve a ella cuando se cae en la casilla "deportación".



Deportación. Si se cae en esta casilla y no se dispone de la documentación requerida, se regresa automáticamente a la casilla de salida "*país de origen*".

Si estás jugando en **España** o en algún **país de la Unión Europea**, los personajes que tienen nacionalidad española o europea, **NO PUEDEN SER DEPORTADOS**, si caen en esa casilla, perderían el turno.



Vida digna. Constituye el objetivo del juego, al llegar a ella se da como ganada la partida. Hay que sacar el número exacto que quede para alcanzarla. De no ser así, se retroceden tantas casillas como números se pasen.



Suerte. Se debe coger una carta del mazo de *suerte* y actuar en consecuencia, dependiendo de las características del personaje elegido. Cuando aparezca una carta que modifique algún nivel de las características del personaje o proporcione alguno de los objetivos, se deberá mantener durante la partida para recordarlo.



Quiz. Una de las personas del grupo leerá la pregunta y las opciones de respuesta. El resto tratará de adivinar cuál es la respuesta correcta. Tan sólo tendrán una opción de respuesta en el tiempo que se haya establecido. Si aciertan se quedan en la casilla. Si fallan, retroceden a la casilla de la que venían.



Comodín. El grupo que caiga en esta casilla podrá elegir el tipo de prueba a realizar: Tabú definición, Tabú mímica, Tabú dibujo o Quiz. Hay que consensuar al principio de la partida si cuando caes en la casilla de comodín, se elige prueba antes o después de saber la pregunta.



Tabú definición. Una de las personas del grupo deberá coger una carta *Tabú* y tratar de dar una definición de la palabra al resto, que deberá tratar de adivinarla en el tiempo que se haya establecido. Sin embargo, tendrá una serie de palabras vetadas que no podrá utilizar. Si aciertan se quedan en la casilla. Si no lo aciertan o se usa una de las palabras vetadas, retroceden a la casilla de la que venían.



Tabú mímica. Una de las personas del grupo deberá coger una carta *Tabú* y tratar de dar una definición a través de gestos y sin hablar al resto, que deberá tratar de adivinarla en el tiempo que se haya establecido. Sin embargo, tendrá una serie de palabras vetadas que no podrá representar mediante los gestos. Si aciertan, se quedan en la casilla. Si no lo aciertan o se usa una de las palabras vetadas, retroceden a la casilla de la que venían.



Tabú dibujo. Una de las personas del grupo deberá coger una carta *Tabú* y dibujará una definición sin hablar o hacer gestos, en el tiempo que se haya establecido. También cuenta con una serie de palabras vetadas que marcan elementos que no podrá dibujar. El resto del grupo deberá adivinarla. Si aciertan se quedan en la casilla. Si no lo aciertan o se usa una de las palabras vetadas, retroceden a la casilla de la que venían.

➤ *Fin del juego*

El juego se puede terminar de dos formas distintas:

1. Alcanzando la casilla ***Vida digna*** con el número exacto para llegar hasta ella.
2. Consiguiendo **tres elementos** (regularizar tu situación, vivienda y estudios/trabajo) antes de llegar a la última casilla.

*En caso de **modo competitivo**: El grupo que alcance antes alguno de los dos objetivos, será el ganador.



Q r

