

¡ A JUGAR !

1. LEAN LAS TARJETAS DE LIDERAZGO PARA ENTENDER LOS ESQUEMAS DE PENSAMIENTO ANTES DE COMENZAR A JUGAR.
2. POSICIONEN LAS FICHAS EN LA CASILLA DE INICIO Y LANGEN EL DADO PARA DEFINIR EL ORDEN DE JUEGO. PARTE QUIEN OBTIENE EL MAYOR NÚMERO EN EL DADO.
3. EL PRIMER JUGADOR O JUGADORA LANZA EL DADO Y AVANZA EL NÚMERO OBTENIDO, IDENTIFICANDO LA CATEGORÍA QUE DEBE REALIZAR (YO OPINO, LOS DESAFÍOS, MITO O REALIDAD O VIRTUALIDAD).
4. EN ESTA ETAPA LA PERSONA QUE ESTÁ EN SU TURNO TIENE DOS OPCIONES:
 - **OPCIÓN 1:** GIRA LA RULETA DE LIDERAZGO Y EN CASO DE SER NECESARIO VUELVE A LEER EL SIGNIFICADO DE LA MENTALIDAD QUE LE TOCÓ.
 - **OPCIÓN 2:** ELIGE EL ESQUEMA DE PENSAMIENTO QUE CONSIDERE MÁS APROPIADO PARA ABORDAR LA CATEGORÍA QUE LE TOCÓ.
5. CON LA MENTALIDAD DE LIDERAZGO OBTENIDA O ELEGIDA SAQUEN UNA TARJETA DE REACCIÓN DE ACUERDO A LA CATEGORÍA QUE LES TOCÓ (YO OPINO, LOS DESAFÍOS, MITO O REALIDAD O, VIRTUALIDAD).
6. REALIGEN LA ACTIVIDAD PROPUESTA Y REFLEXIONEN EN TORNO A ELLA DE ACUERDO CON LA MENTALIDAD DE LIDERAZGO. ESTA ES UNA BUENA FORMA DE MEJORAR LA PRÁCTICA DE LIDERAZGO Y HACERLO UN HÁBITO EN SUS VIDAS.

AL FINAL DEL JUEGO, DIALOGUEN EN TORNO A LA TARJETA DE MI INSPIRACIÓN SACANDO UNA TARJETA. ENTRE TODAS LAS PERSONAS DECIDAN QUÉ ACTIVIDAD LES GUSTARÍA COMPATIR Y EN QUÉ MOMENTO.

INSPIRADAS EN LAS GUÍAS DE MALASIA Y BAJO EL CONTEXTO MUNDIAL (PANDEMIA POR COVID-19), VIMOS LA NECESIDAD DE MOSTRAR EN NUESTRO PAÍS EL MODELO DE LIDERAZGO JUNTO A LOS ODS.

NACE LA IDEA DE GENERAR UN JUEGO, CON LA INTENCIÓN DE QUE ESTE FUERA CERCANO PARA NIÑOS, NIÑAS Y JÓVENES PERTENECIENTES A LA ASOCIACIÓN DE GUÍAS Y SCOUTS DE CHILE. CON EL PASO DEL TIEMPO NOS DIMOS CUENTA QUE PODÍAMOS IR MÁS ALLÁ, ENTREGANDO UNA HERRAMIENTA ÚTIL PARA CUALQUIER PERSONA DEL MUNDO. ¡LES INVITAMOS A REACCIONAR!



AUTORAS:

DANIELA GANTÚ CARRANDI
SOFÍA FERNÁNDEZ ARAYA
MARÍA JOSÉ GALLARDO PÉREZ
BÁRBARA MUÑOZ MADARIAGA
ROCÍO SEGURA VIDAL
GABRIELA VALLESPÍR GUZMÁN

PRUEBAS DEL JUEGO:

- **CHILE:** ISIDORA ARÉVALO PILCANTE, CONSTANZA CÁCERES, ANTONIA CALLEJAS VALDÉS, ANTONIA CASTILLO BRUNA, JULIE CONTADOR ESPINOZA, AMANDA DÍAZ MÉNDEZ, JOSÉ MANUEL DÍAZ DURÁN, FRANCISCO GARRIDO MORALES Y CAMILA LASTRA AVENDAÑO.
- **COLOMBIA:** DELIA RENGIFO FERRO.
- **COSTA RICA:** CONNIE SOTO OBREGÓN.
- **INGLATERRA:** ALICIA MCEVOY.
- **MÉXICO:** BEATRIZ URIBE MARTÍNEZ.
- **PANAMÁ:** MIROLIS CABALLERO APARICIO.
- **PARAGUAY:** MARÍA CAMILA JARA PICCARDO.

EXTENDEMOS NUESTRO AGRADECIMIENTO ADICIONAL A QUIENES PROBARON EL JUEGO JUNTO A LAS PERSONAS MENCIONADAS ANTERIORMENTE. EN ESPECIAL A MARÍA CAMILA JARA PICCARDO QUIEN NOS AYUDÓ CON EL DISEÑO FINAL.

EDAD 10+
2 A 6 PERSONAS

RE-ACCIONA!

LEE ESTE INSTRUCTIVO ANTES DE COMENZAR A JUGAR

UN JUEGO COLABORATIVO Y DE DIÁLOGO, QUE RELACIONA LOS
OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLES Y EL MODELO DE
LIDERAZGO DE LA AMGS

INCLUYE:

- 6 TABLEROS (4 A COLOR, 1 EN BLANCO Y NEGRO Y 1 EN VERSIÓN AHORRO DE TINTA).
- 204 CARTAS ASOCIADAS A LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS).
- 6 CARTAS CON LA DESCRIPCIÓN DE LOS ESQUEMAS DE PENSAMIENTO DEL MODELO DE LIDERAZGO.
- 17 CARTAS PARA INSPIRARSE EN CADA OBJETIVO DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS).
- PLANTILLA PARA DEJAR LAS CARTAS.
- PLANILLA DE LOS ODS



ASOCIACIÓN
MUNDIAL DE LAS
GUÍAS SCOUTS



SI TIENEN 10 O MENOS AÑOS DE EDAD Y QUIEREN JUGAR, LES RECOMENDAMOS QUE JUEGUEN CON UN ADULTO O ADULTA PARA QUE LES RESPONDAN LAS DUDAS QUE SURJAN.

EL GUIDISMO Y ESCULTISMO SE VIVEN DÍA A DÍA Y DESDE CUALQUIER LUGAR ¡INCLUSO EN NUESTRO CONTEXTO ACTUAL! POR ESO LES INVITAMOS A SEGUIR CONSTRUYENDO LA MEJOR VERSIÓN DE USTEDES Y DEL MUNDO DESDE SU HOGAR CON SUS FAMILIA, AMISTADES, PATRULLA, COMUNIDAD O EQUIPO.

A CONTINUACIÓN ENCONTRARÁN UN JUEGO QUE TIENE DOS EJES MUY IMPORTANTES:

- EL MODELO DE LIDERAZGO DE LA ASOCIACIÓN MUNDIAL DE GUÍAS SCOUTS (AMGS)
- LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS).

EL MODELO DE LA AMGS PROPONE QUE EL LIDERAZGO NO ES UNA IDEA ÚNICA SINO QUE ES UN HÁBITO QUE CONSTRUIMOS Y MEJORAMOS A DIARIO A TRAVÉS DE 6 ESQUEMAS DE PENSAMIENTO: REFLEXIVO, COLABORATIVO, CRÍTICO Y CREATIVO, DE ACCIÓN RESPONSABLE, IGUALDAD DE GÉNERO Y COSMOPOLITA. Y POR OTRO LADO, LOS ODS SON 17 OBJETIVOS ACORDADOS POR LOS LÍDERES MUNDIALES EN 2015 QUE BUSCAN LOGRAR UN DESARROLLO SOSTENIBLE A NIVEL MUNDIAL BAJO EL MARCO DE LA AGENDA 2030 DE LAS NACIONES UNIDAS.

A TRAVÉS DE ESTE JUEGO PODRÁN REFLEXIONAR, ACTUAR Y RE-ACCIONAR POR UN MUNDO MEJOR ¡MANOS A LA OBRA!

ANTES DE INICIAR EL JUEGO

- ENCONTRARÁN 6 MODELOS DE TABLERO, IMPRIMAN EL QUE MÁS LES ACOMODE.
- EL DISEÑO DE IMPRESIÓN ESTÁ PENSADO PARA QUE UTILICEN 4 HOJAS TAMAÑO CARTA Y PUEDAN UNIRLAS. SI NO PUEDEN IMPRIMIR, LES INVITAMOS A DIBUJARLO EN UNA HOJA DE BLOCK.
- ADEMÁS, DEBERÁN ARMAR LA FLECHA GIRATORIA QUE DEBEN INSTALAR EN EL CENTRO DE LA RULETA CON UNA MARIPOSA PARA QUE PUEDA GIRAR. PUEDEN REUTILIZAR ALGO QUE GIRE Y QUE LO TENGAN EN CASA.
- ELIJAN FICHAS PARA SU TABLERO (PUEDEN UTILIZAR CUALQUIER ELEMENTO QUE SIRVA PARA ESTO O REUTILIZAR UNA FICHA DE UN JUEGO QUE YA NO UTILICEN).
- TENGAN UN DADO FÍSICO O UNA APLICACIÓN DE DADO VIRTUAL A DISPOSICIÓN.
- DE MANERA OPCIONAL, PODRÁN IMPRIMIR UN TABLERO ESPECIAL PARA DEJAR LOS MAZOS DE CARTAS. TAMBIÉN, ENCONTRARÁN UNA PLANILLAS CON LOS ODS.

TARJETAS DE LIDERAZGO

- ENCONTRARÁN 6 TARJETAS IMPRIMIBLES QUE LES EXPLICAN CADA MENTALIDAD PRESENTE EN EL MODELO DE LIDERAZGO CON MAYOR DETALLE Y PROFUNDIDAD.
- UNA VEZ IMPRESAS LES SUGERIMOS PLASTIFICARLAS PARA QUE DUREN MUCHO TIEMPO.
- SI QUIEREN MAYOR INFORMACIÓN PUEDEN ENCONTRAR EL MODELO DE LIDERAZGO EN: [HTTPS://DUZ92C7QAONI3.CLOUDFRONT.NET/DOCUMENTS/LEADERSHIP_MODEL_SPANISH_WEB.PDF](https://DUZ92C7QAONI3.CLOUDFRONT.NET/DOCUMENTS/LEADERSHIP_MODEL_SPANISH_WEB.PDF)

TARJETAS "MI INSPIRACIÓN"

- ENCONTRARÁN UNA TARJETA DE "MI INSPIRACIÓN POR CADA ODS CON PROPUESTAS PARA NUTRIR SU PERSPECTIVA. PELÍCULAS, TEXTOS, CANCIONES Y PODCAST LES AYUDARÁN A ENTENDER MEJOR CADA PROBLEMÁTICA.
- UNA VEZ IMPRESAS LES SUGERIMOS PLASTIFICARLAS PARA QUE DUREN MUCHO TIEMPO.
- CUANDO SE TERMINE EL JUEGO, DEBERÁN SACAR UNA DE ESTAS TARJETAS Y REALIZAR, DIALOGAR O CALENDARIZAR ESE MOMENTO DE INSPIRACIÓN EN CONJUNTO.

TARJETAS DE CATEGORÍAS

- EL JUEGO CONSTA DE 4 CATEGORÍAS: YO OPINO, LOS DESAFÍOS, MITO O REALIDAD, VIRTUALIDAD, CADA UNA DE ELLAS TRAE 3 TARJETAS IMPRIMIBLES POR CADA ODS.
- SI TIENEN LA OPCIÓN DE IMPRIMIR LAS TARJETAS POR AMBOS LADOS ENCONTRARÁN UNA HOJA ESPECIAL PARA ELLO. SI NO TIENES ESTA POSIBILIDAD, NO SE PREOCUPEN, NO ES IMPRESCINDIBLE.
- UNA VEZ IMPRESAS LES SUGERIMOS PLASTIFICARLAS PARA QUE DUREN MUCHO TIEMPO.

CATEGORÍAS



YO OPINO

EN ESTA CATEGORÍA ENCONTRARÁN FRASES QUE DEBEN REFLEXIONAR TODAS LAS PERSONAS DEL JUEGO.



LOS DESAFÍOS

EN ESTA CATEGORÍA ENCONTRARÁN DESAFÍOS QUE LES SACARÁN DE SU ZONA DE CONFORT, ¡ATRÉVANSE!



MITO O REALIDAD

EN ESTA CATEGORÍA ENCONTRARÁN AFIRMACIONES IMPACTANTES RESPECTO A LA REALIDAD DE NUESTRO PLANETA, SU MISIÓN ES ADIVINAR SI ES MITO O REALIDAD. ESTA TARJETA DEBERÁ SER LEÍDA POR UNA PERSONA DISTINTA A LA QUE ESTÁ EN SU TURNO DE JUEGO.



VIRTUALIDAD

EN ESTA CATEGORÍA ENCONTRARÁN ACTIVIDADES QUE LES INVITAN A SOCIALIZAR A TRAVÉS DE REDES SOCIALES LO QUE VAN APRENDIENDO Y A UTILIZAR ESTAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA FORMAR PARTE DE LAS SOLUCIONES.

INSTRUCCIONES

PARTICIPANTES EL JUEGO PUEDE JUGARSE DE 2 A 6 PERSONAS.

TIEMPO EL TIEMPO DEPENDERÁ DE LA MODALIDAD QUE ELIJAN PARA JUGAR. ESTE PUEDE DURAR UN PAR DE HORAS, UNA TARDE O INCLUSO VARIOS DÍAS, ¡QUEDA A DECISIÓN DE USTEDES!

MATERIALES ADICIONALES PAPEL Y LÁPIZ PARA CADA PERSONA. CRONÓMETRO Y ACCESO A INTERNET, O ALGÚN DISPOSITIVO MÓVIL QUE PERMITA TOMAR EL TIEMPO Y ACCEDER A INTERNET.

GANADOR/A LA PERSONA QUE GANA LA PARTIDA ES QUIEN LOGRA LA META QUE SE HAN PROPUESTO AL INICIO DEL JUEGO: AL TERMINAR LA PRIMERA VUELTA DEL CÍRCULO, AL LOGRAR UN NÚMERO ESPECÍFICO DE CATEGORÍAS, AL TERMINARSE LAS CARTAS (CUANDO SE JUEGA POR MÁS DE UN DÍA), U OTRA OPCIÓN QUE ESTIMEN CONVENIENTE.

ANTES DE INICIAR AL JUEGO DEBEN ELEGIR CON QUÉ MODALIDAD LES GUSTARÍA TERMINAR.

CÓMO INICIAR EL JUEGO

SE LANZA EL DADO Y QUIEN OBTENGA EL NÚMERO MAYOR INICIA EL JUEGO.

PUEDEN ELEGIR JUGAR CON TODAS LAS CARTAS DE CATEGORÍAS, O ELEGIR SÓLO 1 POR ODS. ES IMPORTANTE QUE LO DECIDAN ANTES DE COMENZAR, YA QUE ESTO DEFINIRÁ LA DURACIÓN DE SU PARTIDA.

OPCIONES PARA EL TÉRMINO DEL JUEGO

- AL TERMINAR LA PRIMERA VUELTA DEL CÍRCULO.
- LOS PARTICIPANTES DEBEN DEFINIR UN NÚMERO DE CATEGORÍAS A REALIZAR PARA GANAR EL JUEGO (EJ: HASTA QUE 1 PARTICIPANTE LOGRE CAER 1 VEZ EN CADA CATEGORÍA).
- AL LOGRAR UN NÚMERO ESPECÍFICO DE CATEGORÍAS O DE PUNTOS SE TERMINA EL JUEGO.
- AL TERMINARSE LAS CARTAS (PUEDEN JUGARLO MÁS DE UN DÍA, DEJANDO EL TABLERO EN UN LUGAR VISIBLE PARA TODOS)

CUANDO HAYA TERMINADO EL JUEGO, SE DIALOGARÁ EN TORNO A LA TARJETA DE MI INSPIRACIÓN QUE SAQUE EL GRUPO. ENTRE TODAS LAS PERSONAS DECIDIRÁN QUÉ ACTIVIDAD LES GUSTARÍA COMPARTIR Y EN QUÉ MOMENTO.