

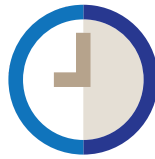
# EL TIMELINE

## DE LOS DERECHOS HUMANOS

**Juego educativo** realizado en un **proceso educativo (proyecto integrado)** por chicos y chicas del **Colegio Santísimo Sacramento** (Carmona) con el apoyo de su profesor Alejandro Gámiz García, en el marco del proyecto "Jóvenes por la transformación social a través de procesos de gamificación", desarrollado por la fundación **Bosco Global** con la cofinanciación de la Agencia Andaluza de Cooperación Internacional para el Desarrollo de la Junta de Andalucía, y que forma parte de la colección **#JuegosQueCambianElMundo**



**Edad**  
+7 años



**Nº de personas**  
1 - 15



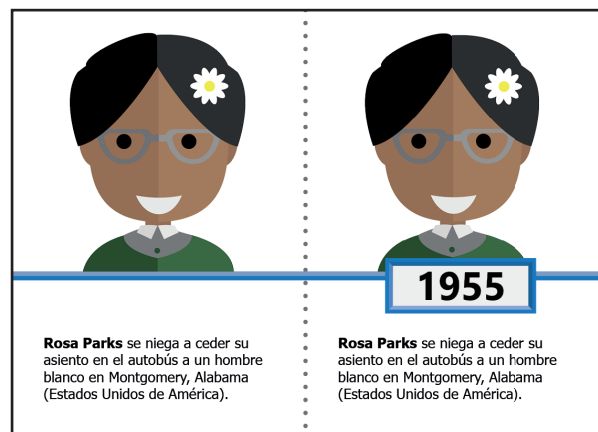
**Tiempo de juego**  
15 - 45 min

### Materiales necesarios:

**62 cartas**, cada una con un texto e ilustración en la cara, y en el dorso se añade una fecha (en años).

### Objetivo del juego:

El juego finaliza cuando en una ronda un jugador/a se queda **sin cartas**.



**BOSCO  
GLOBAL**  
ONGD SALESIANA



AGENCIA ANDALUZA DE COOPERACIÓN INTERNACIONAL  
PARA EL DESARROLLO

Consejería de Igualdad, Políticas Sociales  
y Conciliación

# COMIENZA EL JUEGO

## Preparación

- ❑ **Se barajan las cartas y se reparten 4 a cada persona** que participa en el juego, dejando a la vista la cara de las cartas en las que no aparece la fecha.
- ❑ Cada jugador/a coloca delante de sí las cuatro cartas.
- ❑ **Se coloca en el centro de la zona de juego una carta con el dorso hacia arriba**, por lo tanto todas las personas participantes verán la fecha que corresponde a esa carta.
- ❑ Si sobran cartas después de haber repartido 4 y colocar una en el centro de la zona de juego, se dejan en una zona accesible, para usarla de mazo para robar.
- ❑ Empezará a jugar el jugador o jugadora más joven.

## Secuencia de juego

1. El jugador inicial **elige una de sus cartas y decide dónde colocarla: delante o detrás de la carta inicial**. Si piensa que la fecha de su carta es anterior a la carta que hay sobre la mesa, colocará su carta a la izquierda; y si opina que la fecha de su carta es posterior deberá colocarla a la derecha.
2. Al colocar la carta ésta se coloca con el dorso (la fecha) **boca arriba**, de forma que podrá comprobarse si se ha situado en el lugar adecuado.
  - ❑ Si la carta se ha colocado de **forma correcta** ésta permanecerá sobre la zona de juego, donde se ha colocado.
  - ❑ **Si la carta se ha colocado en un lugar inadecuado hay que descartarla** y colocarla en el mazo de descartes. Además, si hay cartas que han sobrado tras el reparto inicial, deberá robar la primera carta del mazo para robar, colocándola junto al resto de sus cartas.
3. A continuación le toca el turno a la persona que está a la izquierda de quien jugó su turno, siguiendo siempre el sentido de las agujas del reloj.
4. La persona a la que le toca el turno **repetirá los pasos 1 y 2**.

Para seguir colocando cartas puede ser necesario **abrir un espacio entre dos de las cartas que están colocadas** en la zona de juego. Habrá que hacerlo con cuidado para no desordenar las cartas que ya están bien colocadas en la zona de juego.

Si se terminan las cartas del mazo para robar y hay cartas en el mazo de descartes tan solo hay que **barajar las cartas del mazo de descartes** y colocarla en la zona de juego como nuevo mazo para robar.

## Ten presente

Podría ocurrir de **dos cartas tuvieran la misma fecha**. En ese caso estas cartas pueden estar colocadas juntas de la forma que se decida.

Cuando una persona coloca su **última carta de forma correcta** se ha terminado el juego y esta persona habrá ganado la partida.



Idea original de Paula María Ávila Guisado, Isaac Belloso Castejón, Antonio Bravo Sánchez, Sergio Cifuentes Luna, Adrián Fdez. Quintana, Marcos García Rodríguez, Miriam Garrido Benjumea, Rodrigo Gómez Márquez, Marcos González del Estal, Francisco González Pérez, Claudia Illán Núñez, Jesús López Aliste, Rocío Mancera Benjumea, Luis Maqueda Ávila, Esther Núñez Jalón, Julia Osuna García, Santiago Rico Garrido, María Roldán Puppo, Gonzalo Ballesteros Guillén, Jesús Camacho Pedrera, Margarita Cantero Durán, Francisco José Carmona Núñez, Gema Carmona Núñez, Adrián Fdez. Quintana, Rafael Fernández Sánchez, Beatriz Gámiz Hernández, Álvaro García Bonilla, Rodrigo Gómez Márquez, Rafael Gómez Rosendo, Aitana Gutiérrez de Gandarilla Fernández, María López Luna, Paula Martínez Buzón, Andrea Montes Jaén y Ainara Rodríguez Rodríguez, y la colaboración del equipo técnico y voluntario de Bosco Global (Joaquín Rodríguez Díaz (Coordinador), Rosa M<sup>a</sup> Macarro Carballar, Javier Medina Romero, Zulema Roperó Salas y Sagrario Suárez Tena). Diseño Rafael Borondo García (Coordinador) y Francisco Carrero Nogales.

---



Esperamos tu valoración sobre el juego en las redes sociales.

Haz tu comentario con el hashtag

**#JUEGOSQUECAMBIANELMUNDO**

