



AYUTARIA

Centro de Coordinación



Acaban de nombrarte director/a de una Organización No Gubernamental para el Desarrollo (ONGD) especializada en realizar intervenciones de Acción Humanitaria en zonas de conflicto, de catástrofes naturales y epidemias. ¿Serás capaz de gestionar los recursos de forma adecuada para atender las necesidades básicas de las poblaciones en situación de vulnerabilidad con las que trabaja tu ONGD? ¿Será tu organización capaz de contribuir al desarrollo de la Agenda 2030 de las Naciones Unidas realizando acciones que permitan alcanzar los objetivos 3 Salud y bienestar, 4 Educación de calidad, 6 Agua limpia y saneamiento y 11 Asentamientos inclusivos?

REGLAS

MATERIALES NECESARIOS:

- 6 Dados (a ser posibles del mismo color).
- Lápices (1 por jugador/a).
- 1 Copia ZONA DE DADOS.
- 1 Copia de CENTRO DE COORDINACIÓN y de OBJETIVOS DE INTERVENCIÓN para cada jugador/a.
- 1 marcador de jugador/a activo/a (Puede ser una carta, un posavasos o cualquier objeto que tengáis a mano).

- 1 a 6 jugadores
- 8 + años
- 30 - 45 minutos

OBJETIVO DEL JUEGO:

El juego finaliza cuando en una ronda un jugador/a ha completado 3 de los 4 tipos de OBJETIVOS DE INTERVENCIÓN. Para una versión corta (genial para las primeras partidas) solo será necesario completar 2 de los OBJETIVOS DE INTERVENCIÓN.

En caso de empate, el jugador/a que ha rellenado más casillas es quien gana el juego. Si el empate continúa, ambas personas habrán ganado el juego.

COMIENZA EL JUEGO

Preparación

- Se selecciona de manera aleatoria quien será el jugador/a inicial, por ejemplo, tirando los dados y comienza quien saca el número más pequeño.
- Colocar en el centro de la mesa la Hoja de Zona de Dados.
- Se Reparten las hojas de Centro de coordinación y Objetivos de Intervención a cada jugador/a junto con un lápiz o bolígrafo.

TEN PRESENTE: que durante el juego se consiguen Bonus que podrás utilizar en el momento oportuno.



Coge un dado y úsalo en cualquier color.



Puedes sumar o restar el resultado de 2 dados con el mismo color (es una jugada adicional a la selección de dados)



Selecciona un dado adicional en esta ronda distinto a los que hayas escogido.



Puedes tachar una casilla a tu elección del mismo color que el del Bonus (se gasta inmediatamente)

Secuencia de juego

- El jugador/a inicial lanza los dados y, sin cambiar el resultado, elige donde coloca los dados para que representen un color específico. Para ello los coloca, según considere oportuno, en los espacios habilitados al efecto en la Zona de dados, que cuenta con seis espacios de tres colores diferentes.
- Opcionalmente cada jugador/a puede gastar un Bonus antes de seleccionar dados. Cada vez que se gasta un Bonus hay que tacharlo. En el único momento en que no es posible realizarlo es en el primer turno.
- Todos los jugadores/as seleccionan 2 dados (pueden repetir la selección de otras personas) y tachan esos resultados en las casillas correspondientes (coincidiendo valor y color). Si, con estas acciones, consiguen un Bonus, deben anotarlo rellenando la parte superior del cuadrado de un Bonus.
- Opcionalmente los jugadores/as puede gastar tantos Bonus como consideren oportunos. Cada vez que se gasta un Bonus hay que tacharlo.
- Se comprueba si alguien ha cumplido las condiciones de victoria. Si nadie lo ha conseguido el juego continúa.
- Se pasa el marcador de jugador/a activo a la persona que esté situada a la izquierda del jugador/a actual y esta persona lanza los dados, iniciando de nuevo la secuencia de juego.

Juego educativo realizado en un proceso colectivo por personas vinculadas a la Asociación Cultural Mentes Hexagonadas (Huelva) 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**.

Juego creado por las socias y socios de Mentes Hexagonadas y la colaboración del equipo técnico y voluntario de Bosco Global (Joaquín Rodríguez Díaz (Coordinador), Rosa M^a Macarro Carballar, Javier Medina Romero, Zulema Ropero Salas y Sagrario Suárez Tena), así como de Kirsten Sutherland de Asamblea de Cooperación por la Paz. Diseño Rafael Borondo García (coordinación) y Francisco Carrero Nogales.



AGENCIA ANDALUZA DE COOPERACIÓN INTERNACIONAL PARA EL DESARROLLO

Consejería de Igualdad, Políticas Sociales y Conciliación