Juego educativo realizado en un proceso de creación colectiva con jóvenes del Centro de Internamiento de Menores Infractores (CIMI) Odiel de 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.

Idea original de KMK, ACM, JMRB, IRG y FFM con el apoyo de Francisco Domínguez carrasco, José Domingo Fernández Martín, Aurelio Vázquez Matamala, Belén Zilbermann y Luisa Márquez Mira, (educadores y voluntaria del CIMI), Antonio Pelayo Vázquez, Alfonso Ramírez de Arellano y María del Carmen Rivera López (personal técnico de la Unidad de Prevención Social de la Diputación de Huelva) y la colaboración del equipo técnico y voluntario de Bosco Global (Joaquín Rodríguez Díaz (Coordinador), Rosa M Macarro Carballar, Javier Medina Romero, Zulema Ropero Salas y Sagrario Suárez Tena). Diseño Rafael Borondo García.











AXAXAX

Elize tu camino







Cada día tenemos que tomar un montón de decisiones. Cuando elegimos hacer o no hacer algo estamos tomando una decisión.

La vida es una constante encrucijada de caminos en la que esperamos encontrar la felicidad, felicidad que no podemos conseguir en solitario. Amanaki es una palabra polinesia que significa Esperanza. La esperanza de que con el esfuerzo personal y la ayuda de otras personas seremos capaces de elegir transitar por caminos que permitan asegurar los derechos básicos para las personas.

¿Serás capaz de poner en juego tus habilidades personales y las del resto de jugadores/ as para lograr vivir con el mayor número de derechos básicos cubiertos? Pero recuerda: no podrás ganar el juego (y ser feliz) si el resto de personas no tienen asegurados algunos de sus "Derechos básicos".

COMPONENTES DEL JUEGO:

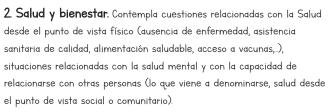
- I dado de 6 caras.
- 8 fichas o botones diferentes
- Tablero de juego
- 46 cartas de características personales.
- 168 cartas de retos o eventos, vinculadas a 10 derechos fundamentales
- 56 recompensas de Derechos (7 por Derecho):



36 CARTAS ESPECIALES:

- * 2x Tienes un turno extra
- ★ 2x Puedes volver a tirar el dado
- 🜟 2x Puedes quitarle el turno a un jugador y sumártelo a tí (utilizar sin reemplazar tirada)
- 눚 2x Puedes cambiar una de tus habilidades/rasgo de personalidad por otra del mazo sobrante
- 눚 2x Prohibirle a un jugador dos tiradas (cuando quieras) sin reemplazar tirada.
- 눚 2x Prohibirle a un jugador su tirada (cuando quieras) sin reemplazar tirada.
- 🜟 2x Seleccionar una nueva habilidad/rasgo de personalidad del mazo sobrante
- 🜟 2x Intercambiar una habilidad/rasgo de personalidad con otro jugador
- 🜟 2x Cambiar el sentido del movimiento durante un turno
- 🜟 2x Vetar una habilidad/rasqo de personalidad de otro jugador durante un turno
- ★ 2x Pierdes una habilidad/rasgo de personalidad al azar
- * 2x Pierdes I turno
- ★ 2x Pierdes 2 turnos
- * 2x Pierdes un objetivo
- 🜟 2x Puedes robar un objetivo a otro jugador
- 눚 2x Puedes bloquear el robo de una "ficha tipo quesito" o de una habilidad/rasgo de personalidad







3. Ciudades y comunidades sostenibles. Acceso a viviendas y servicios básicos adecuados, seguros y asequibles. Incluye salvaguarda del patrimonio cultural y natural, planificación urbanística inclusiva, reducción del impacto ambiental de los asentamientos humanos, así como la resistencia a los desastres



4. Trabajo digno (Trabajo decente y crecimiento económico). Vinculado a la creación de puestos de trabajo decentes, el emprendimiento, la creatividad y la innovación, y fomentar la formalización y el crecimiento de las microempresas y las pequeñas y medianas empresas; con especial atención del empleo juvenil y de las mujeres, así como a la protección de los derechos laborales.



5. Justicia y cultura de Paz (ODS 16-Paz, justicia e instituciones sólidas). Incluye la reducción de la violencia en todas sus formas, a través de la promoción de la tolerancia y del valor de la diversidad, desde el respeto a los derechos humanos.



6. Cuidados y sostenimiento de la vida. Podría no ser un objetivo sino justo habilidades que hay que tener, pero habría que visibilizar en los textos de reglas. Entorno sano, no contaminado...



7. Participación social e incidencia. Adopción de decisiones inclusivas, participativas y representativas que respondan a las necesidades e intereses de la población. Incluye acciones para que las entidades gubernamentales actúen según el dictado de la ciudadanía



 $\textbf{8. Ocio y tiempo libre.} \ \, \text{Derecho al descanso y al disfrute del tiempo} \\ \ \, \text{libre de una forma creativa y saludabl}$

7



Lista de centros o lugares de apoyo externo o recursos:

- Centro de tratamiento para el consumo de drogas y otras adicciones
- 🔎 Centros de Apoyo a la familia.
- P Técnico de juventud del ayuntamiento
- Asociación de tiempo libre
- Servicios Sociales
- P Centros de Inserción Sociolaboral
- Equipo de Orientación Educativa
- Teléfono Ol6 violencia de género
- Enfermera de enlace de FormaJoven
- Teléfono 017. Problemas relacionados con Internet
- Apoyo familiar
- Apoyo amistades
- Personal sanitario. Ambulatorio.
- Monitor deportivo / entrenador

IMPORTANTE: en el turno de otro jugador/a alguien puede decidir dar apoyo a quien está en posesión del turno de juego ofreciéndole ayuda con una de sus cartas de habilidad. para ello tan solo tiene que enseñar su carta y la persona que estaba jugando el turno podrá conseguir el objetivo.

CUÁNDO FINALIZA EL JUEGO:

La partida finaliza cuando un jugador/a ha obtenido 6 recompensas de Derechos diferentes y el resto de compañero de juegos han conseguido cada cual, al menos, 4 recompensas de Derechos diferentes. Existen 8 objetivos de juego basados en varios derechos básicos (contemplados en la Declaración Universal de Derechos Humanos) que, en algunos casos, están vinculados con alguno de los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la agenda 2030 de las Naciones Unidas.

A continuación se describen brevemente cada uno de los 8 objetivos de juego.



I. Educación de calidad. Incluye acceso a formación básica, educación inclusiva, acceso igualitario a la educación de niñas y niños, formación a lo largo de la vida.

OBJETIVO DEL JUEGO:

"Amanaki, elige tu camino", es un juego competitivo, en el que también se puede jugar cooperativamente, a través del cual pondremos nuestras habilidades personales en juego.

El objetivo final del juego consiste en conseguir el mayor número de "Derechos básicos", poniendo en juego las habilidades personales elegidas por cada cual con los eventos o retos que determinen las casillas por las que vaya cayendo cada jugador/a pero no podrás ganar el juego si el resto de personas no obtiene un mínimo de "Derechos básicos".

















Con el uso del juego se espera que entendamos algunas consecuencias que tienen las decisiones personales y cómo algunas habilidades personales ayudan a enfrentarse a distintos momentos vitales. Además se pretende fomentar la cooperación y la ayuda mutua, mientras que conocemos algunos de los derechos formulados en la Declaración universal de Derechos Humanos.

REGLAMENTO:

Preparación del juego: Se barajan las cartas de habilidades y se reparten cartas a cada jugador/a.

- 10 cartas para 2 y 3 jugadores
- 8 cartas para 4 y 5 jugadores
- 6 cartas para 6 y 7 jugadores.



Cada cual mira sus cartas y elige quedarse con una, que coloca boca abajo delante suya sin que nadie pueda ver su contenido.

A continuación, cuando la totalidad de jugadores haya elegido su primera carta, cada cual entrega el resto de cartas a la persona que está situada a su izquierda.

En este momento se miran las cartas y cada cual elige una segunda carta que coloca boca abajo delante suya, junto a la primera carta elegida, sin que nadie pueda ver su contenido; pasando el resto de cartas a la persona de la izquierda.

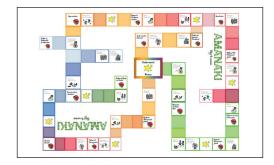
Se repite el proceso de selección de cartas de habilidad hasta que no quedan cartas por repartir

Cada jugador/a cuenta con una serie de cartas de habilidad que ha conseguido después de este reparto en "draft", que deberá utilizar a lo largo de la partida.

Se barajan las cartas de reto o evento y se dejan formando un mazo boja el espacio del tablero destinado para ellas.

Se barajan las cartas especiales y se dejan formando un mazo boja el espacio del tablero destinado para ellas.

A continuación cada cual coloca su ficha (o botón) en una casilla del tablero, según su preferencia.



CÓMO COMIENZA LA PARTIDA:

Empieza la partida quien saque la menor puntuación en una tirada de dados.

Quien empieza la partida tira el dado y mueve su ficha (o botón) tantas casillas como indique el dado en la dirección que desee, con el único condicionante de que las casillas deben estar consecutivas y en la misma dirección. Es decir, si en la tirada de dados ha salido un 5 no es posible mover dos casillas hacia delante y tres hacia detrás.

IMPORTANTE: la ficha de cada jugador/a, en cada turno, se mueve en una sola dirección.

Una vez que se ha movido la ficha, ésta puede hacer caído en uno de los tres tipos de casillas:



· Si ha caído en una **casilla de reto o evento**, la persona que tiene el turno coge la primera carta del mazo y la lee en voz alta.

Por ejemplo: Te han denegado la beca que pediste para estudiar.

Miras las cartas de características personales que tienes en la mano y si cuentas con alguna de las descritas (Emprendimiento o Economía / beneficios) ganas el objetivo y tomas una de las recompensas que acreditan que ya has conseguido el objetivo. Si no cuentas con ninguna de esas dos cartas pasa el turno al siguiente jugador/a

· Si la ficha ha caído en una **casilla especial,** se coge la primera carta del mazo de cartas especiales. Esta carta podrá ser utilizada por este jugador/a en cualquier momento del juego, menos en la ronda en la que ha obtenido la carta. Una vez utilizada una carta especial se coloca en un mazo de descartes que podrá utilizarse (tras barajar las cartas) para sustituir al mazo de cartas especiales si éste se agota.



También econtraras **la casilla especial premium,** podrás coger cualquier carta del mazo de cartas especiales.



4

· Para conseguir algunos **objetivos** puede ser necesario, según las cartas de características personales que tenga cada cual, llegar a alguna casilla concreta de recursos o apoyo externo, ya que no se cuentan con las cartas de características personales que se requieren para obtener el objetivo. Es decir, si alguien tiene en su poder una carta que le hace perder un objetivo, tendrá que colocar la carta

de objetivo boca abajo delante suya y puede dirigirse a la casilla del recurso que le ayude a conseguir el objetivo. Una vez que su ficha caiga en este recurso y pase allí un turno sin jugar, el jugador habrá contrarrestado el efecto negativo de su carta de habilidad y habrá conseguido el objetivo.

5