

C. Círculo rojo: este tipo de tarjeta se denomina "mensaje". Si la ficha queda en el círculo de este color, el participante o el equipo debe tomar una tarjeta de este color que corresponde a una "alerta". El equipo o la persona debe leerla en voz alta y llevarse la tarjeta.

D. Círculo amarillo: este tipo de tarjeta se denomina "mensaje". Si la ficha queda en el círculo de este color, el participante o el equipo debe tomar una tarjeta de este color que corresponde a una "riesgo". El equipo o la persona debe leerla en voz alta y llevarse la tarjeta.

E. Círculo verde: este tipo de tarjeta se denomina "mensaje". Si la ficha queda en el círculo de este color, el participante o el equipo debe tomar una tarjeta de este color que corresponde a una "crianza positiva". El equipo o la persona debe leerla en voz alta y llevarse la tarjeta.

En cada tarjeta, el facilitador del juego anima la reflexión, realiza preguntas y orienta la discusión; los elementos que requiere para hacerlo los adquiere durante su participación en el curso de Crianza amorosa+Juego.

9. De esta manera cada participante o equipo avanza en su turno correspondiente hasta que lleguen todos al final del camino.

10. El juego termina cuando todos hayan llegado al final del camino.

11. En cada territorio pueden crear y proponer nuevas tarjetas de tal manera que se enriquezca y contextualice Villajuego según cada región del país.



El futuro
es de todos

Correría Presidencial
para la Salud y Bienestar

Crianza
amorosa
+Juego



Ministerio de
Educación
juego
niñez

Objetivo del juego: Lograr que los participantes realicen reflexiones y propuestas en torno a la crianza amorosa y positiva.

Participantes: desde 4 a 20 participantes y un facilitador (si bien puede adaptarse a niñas, niños y adolescentes, este juego está diseñado para ser jugado con adultos).

¿Qué contiene el juego?

- Instructivo
- Un banner o tablero de juego
- 4 fichas para recorrer el camino
- 8 tarjetas de casos sobre pautas de crianza amorosa
- 9 tarjetas de mensaje
- 12 tarjetas de crianza amorosa tradicional
- Un dado

¿Cómo se juega?:

1. Este juego se puede jugar por equipos o por personas. (4 personas o 4 equipos según el caso). Si se hace por equipos deben ser de máximo cuatro participantes.
2. Se extiende el tablero o banner del juego en una mesa o en el piso o en el espacio destinado para jugar.
3. El grupo, las tarjetas de mensajes y de casos se ubican por separado, al lado izquierdo del tablero. Las tarjetas de prácticas de crianza amorosa y positiva tradicional se organizan a manera de un concéntrase, boca abajo, al lado derecho del tablero.

4. Cada equipo o persona decide su entrada, la salida correspondiente estará en el extremo contrario del camino marcada con la ficha de salida del mismo color de la entrada correspondiente.

5. Cada equipo o persona cuenta con una ficha del mismo color de la entrada seleccionada, con esta avanzan en el camino.

6. Para iniciar, cada equipo o persona lanza el dado. Comienza la persona o equipo con mayor puntos en el lanzamiento de dados.

7. El participante o equipo que inicia lanza el dado y según el número de puntos avanza en los círculos.

8. Durante el recorrido del camino, cada participante o equipo quedará en uno de los círculos, cada uno de estos corresponde a un color determinado. Según este color deberá tomar la tarjeta correspondiente para hacer la acción indicada así:

A. Círculo gris: este tipo de tarjeta se denominan "caso". Si la ficha queda en un círculo de este color, el participante o el equipo deberá tomar del grupo de tarjetas de caso una tarjeta y resolver la situación planteada

B. Círculo azul: este tipo de tarjeta se denomina "crianza amorosa tradicional". Si la ficha queda en el círculo de este color, el participante o equipo podrá tomar dos tarjetas azules, si conforma una pareja se queda con ella, de lo contrario las devuelve a su sitio.