

contenido del apartado denominado **¿CÓMO HACERLO?**, la infografía o la página del documento indicada. El Equipo cualifica la respuesta y los demás deciden si le aceptan para avanzar en el tablero.

- Si la decisión es que no, el primer equipo que levante la mano, porque tiene la respuesta cualificada, podrá responder y avanzar en el tablero.

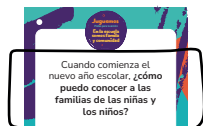
## Aclaraciones

- Hay casillas que no requieren tarjeta: las casillas escalera permiten avanzar en el tablero, mientras que las casillas tobogán implican devolverse. Hay casillas que tienen retos de habilidades que los participantes deben realizar.
- En caso de que dos participantes o equipos se ubiquen sobre la casilla META, ganará quien tenga el turno y responda la pregunta de la casilla en el tiempo establecido.

## Ejemplo de ficha



Casilla 6



Cuando comienza el nuevo año académico, **¿cómo puedo conocer a las familias de las niñas y los niños?**



**Pista:**  
-Ficha 1 ALIANZA



Educación

## Instrucciones para jugar

Les invitamos a explorar las pistas para la acción. El objetivo de este juego es que conozcan y descubran las formas de usar las herramientas que les ofrecen las “Pistas para la acción”, las cuales están organizadas en sus componentes de **Gestión del Riesgo- GIRE; Desarrollo socio-emocional, Alianza familias, comunidades y escuela**, al que se suma una oportunidad de apoyar las reflexiones sobre Género, **Creciendo en igualdad**.

## ¿Qué contiene el juego?

- 1 tablero
- 1 cuadernillo con instrucciones y preguntas
- 1 dado
- 6 Fichas para los jugadores
- 1 reloj de arena o cronómetro
- 1 paquete que contiene las instrucciones, retos y situaciones del juego (32 fichas)
- 1 paquete de fichas temáticas “Pistas para la acción”:
  1. GIRE: Gestión del Riesgo
  2. DSE: Desarrollo socioemocional
  3. ALIANZA: Alianza familias, comunidades y escuela.
  4. GÉNERO: Creciendo en igualdad: para apoyar las reflexiones sobre género.

## ¿Cuántos jugadores?

Los participantes pueden jugar de manera individual o grupal. Pueden usarse hasta las 6 fichas para hacer 6 grupos de máximo 10 personas cada uno.

## ¿Cómo se juega?

Antes de empezar...

- El dinamizador del juego debe cerciorarse de que los componentes del juego estén completos.
- Debe contar con un espacio amplio y libre de sillas para disponer el juego y disponer las fichas temáticas de los tres componentes de las pistas para la acción y las cartas que contienen las preguntas del juego.
- Leer la introducción del juego y posteriormente, armar los equipos. Si el grupo que va a jugar está compuesto hasta por 30 personas, se pueden organizar 6 grupos de 5.
- Cuéntele al grupo cuál es el objetivo del juego:

El objetivo es ser el primer jugador o equipo en llegar a la casilla final del tablero. Para jugar, cada participante o equipo elige una ficha y la coloca en la casilla de inicio. En su turno, cada jugador lanza un dado y avanza su ficha el número de casillas que indique el dado. Si la ficha cae en la base de una escalera, sube a la casilla que indica el extremo de la escalera. Por el contrario, si cae en la casilla de la parte superior de un tobogán, desciende hasta la casilla donde termina.

## El paso a paso

- **Preparación:** Cada jugador o equipo elige una ficha y la coloca en la casilla de inicio. Se puede determinar el orden de juego lanzando el dado; quien saque el número más alto comienza.

- **Lanzar el dado:** En su turno, el jugador lanza el dado.
- **Avanzar:** Mueve su ficha el número de casillas indicado por el dado, siguiendo el recorrido numerado del tablero.
- **Escaleras:** Si la ficha cae en la casilla de la base de una escalera, el jugador sube por ella hasta la casilla que se encuentra en la parte superior.
- **Toboganes:** Si la ficha cae en la parte superior de un tobogán, el jugador debe descender por ella hasta la casilla donde termina.
- **Retos:** en el tablero hay algunas casillas que ponen a prueba las habilidades individuales y grupales que movilizarán nuestras emociones, cuando el dado cae en una de ellas.
- **Final del juego:** Gana el primer jugador o equipo que llegue exactamente a la casilla final.
- **Llegar a la meta:** Para ganar, se debe obtener el número exacto que falta para llegar a la casilla final. Si el resultado del dado es mayor al número de casillas restantes, el jugador o equipo no avanza y espera su siguiente turno.

## ¡Vamos a jugar!

1. El primero en empezar lanza el dado y dependiendo del número que salga, debe tomar la tarjeta que corresponde al número de la casilla, leer en voz alta la situación y las pistas.

**A partir de este momento comienza el conteo del tiempo:**

**Un minuto Parte 1:** cada equipo construye una respuesta con lo que saben sus integrantes y escribe en una tarjeta las palabras o ideas clave. Solo el equipo que lanzó el dado socializa la respuesta.

**Tres minutos máximo Momento 2.**

- Rápidamente se debe ubicar en las pistas de cada tarjeta la(s) ficha(s) temática(s) mencionada(s) y leer el