



Es el tercer juego de la Herramienta Pedagógica WAYNA®, y corresponde al pilar de desarrollo de Empatía.

Invita a reflexionar sobre las distintas conductas que promueven o mitigan la violencia. Combina competencia y cooperación a través de una dinámica de tablero con desafíos, premios y castigos que impulsan a quienes juegan a tomar decisiones propias como del resto que participa.



PARTES DEL SET DE JUEGO

- 1 tablero HASHTAG
- 1 o 2 dados
- fichas de colores diferentes
- 10 tarjetas rojas
- 10 tarjetas verdes
- 8 tarjetas azules comodín(2 de cada una)

2. ¿CÓMO JUGAR?

1. El juego comienza eligiendo por medio de 1 dado quién jugará primero. Se lanza el dado y el número mayor comienza, seguido por quien este a la derecha. Quienes participan se mueven en turnos, representados por 1 ficha de un color particular.
2. En cada turno, quien juega lanza los dados y se mueve la cantidad indicada por estos.
3. Si cae en una casilla del tablero roja o verde, tiene que sacar una de las respectivas tarjetas, leerla en voz alta y seguir las instrucciones.
 - Si alguna de las instrucciones hace que nuevamente caiga en una casilla del tablero roja o verde no deben sacar una nueva tarjeta.
4. Si cae en una casilla azul de comodín hashtag, tiene que sacar una tarjeta azul y seguir las instrucciones. Si alguna de las instrucciones de las tarjetas azules hace que quienes participan se muevan de su espacio a una casilla verde o roja no deben sacar una nueva tarjeta.
5. Todas las tarjetas verdes y rojas que no den una instrucción explícita de duración, permanecerán activas sólo por una ronda.

3. GANA

Gana la persona que consiga recorrer primero todo el tablero Hashtag desde el inicio hasta llegar a la meta.



prevención

Durante el resto del juego tienes que realizar, antes de lanzar el dado, un movimiento asociado a prevenir el contagio. El no hacerlo te hará perder el turno. Si aparece nuevamente este comodín en el juego, suma un 2do movimiento.



Estas intentando sumar fuerzas para promover quedarse a resguardo y no exponerse a contagiar o contagiarse. Convence al resto que se sumen a la causa, inventando una frase ingeniosa. Quienes decidan sumarse, correrán la misma suerte que tu en el próximo turno.

Nota: Siquieres sube un video con tu frase a nuestro Instagram fundacionsemilla



opinión

En situaciones de emergencia siempre son bienvenidas las ideas que aportan a solucionar cosas que otros no ven.

Menciona una idea que creas que se está dejando olvidada para aportar en esta situación de emergencia mundial.

Nota: Si quieres sube un video con tu frase a nuestro Instagram fundacionsemilla



emoción

En una palabra, quienes juegan deben decir un sentimiento u emoción que les provoca la situación de emergencia actual. Luego, lanza el dado, y avanza con quien te sientas más similar.

Doblar y pegar

×



Doblar y pegar

×



Doblar y pegar

Doblar y pegar

×



Doblar y pegar

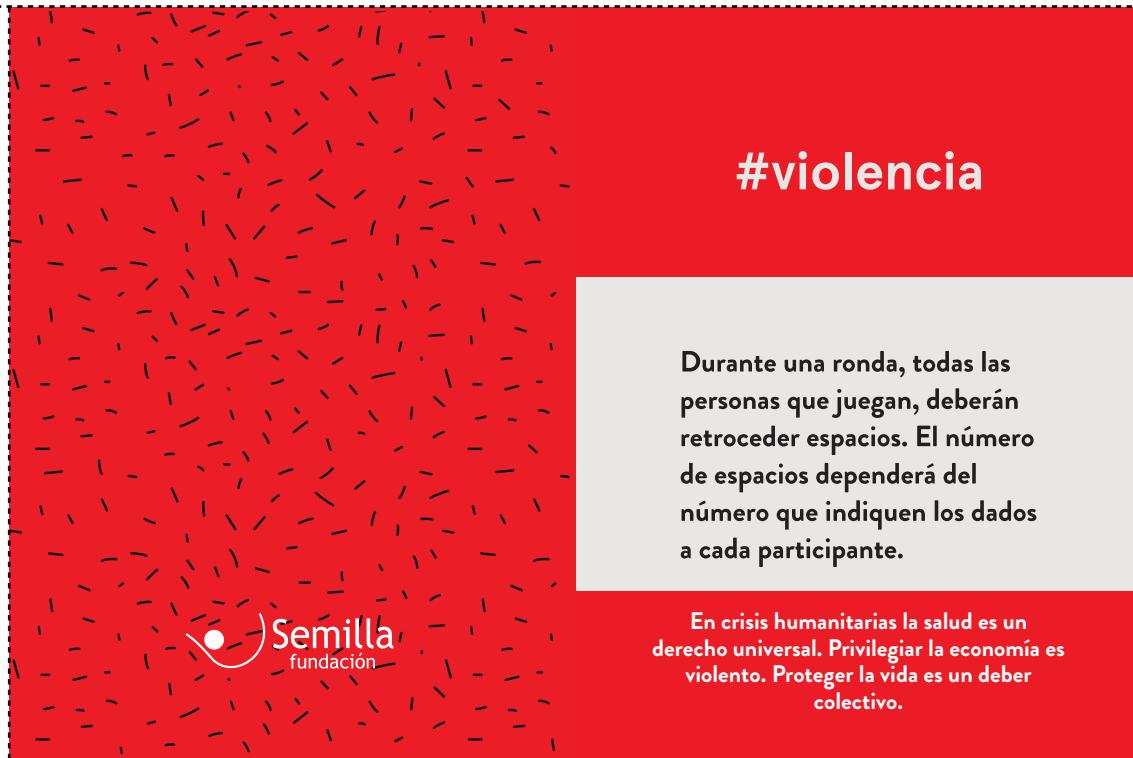
×



Doblar y pegar

Doblar y pegar

×



Doblar y pegar

×



Doblar y pegar

Doblar y pegar

×



Doblar y pegar

×



Doblar y pegar

Doblar y pegar

×



Doblar y pegar

×



Doblar y pegar

Doblar y pegar

×



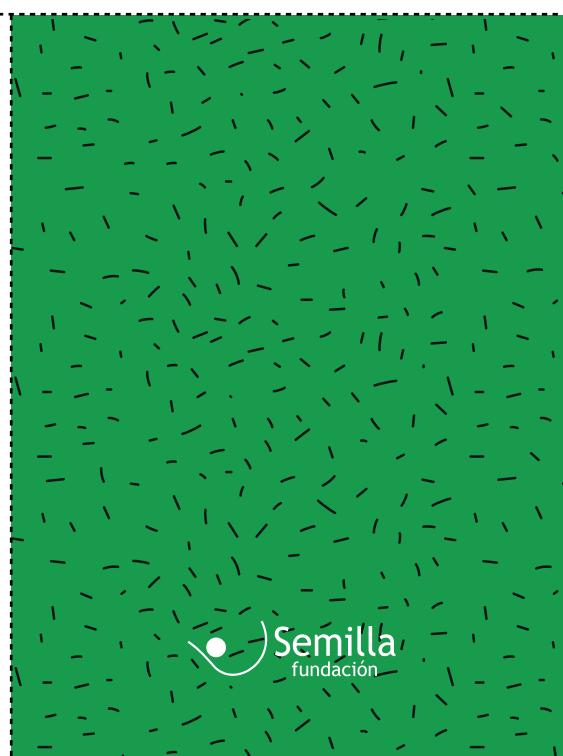
#autoestima

¡Eres una persona magnífica!
Por eso, avanza 3 espacios.

Que tus pensamientos, sentimientos y
tendencias sean a auto-valorarte. Confía en
ti, y muévete por quienes más lo necesitan.

Doblar y pegar

×



#comunicación

Expresa una emoción sin
hablar. Si alguien adivina,
avancen juntos 2 espacios, sino
quédense en su lugar.

Comunicar lo que sentimos te ayudará a ti y
a quienes te rodean a enfrentar las
dificultades de mejor manera. Escucha, lee,
siente, expréstate. No sólo las palabras
comunican, las acciones y gestos también.

Doblar y pegar

Doblar y pegar

×



#confianza

¿En quién confías? Pásale a esa persona los dados para que los lance por ti. Luego, avanza el número de espacios que la persona te indique que salieron.

Haz que las cosas sucedan, muévete. Ten confianza en tus ideas y comunícalas para sumar fuerzas. +empatía + acciones + movimiento

Doblar y pegar

Doblar y pegar

×



#acuerdos

Lanza los dados, puedes avanzar si el resto está de acuerdo, de lo contrario, ellos(as) retroceden 2 espacios.

La participación de quienes habitan una comunidad en los asuntos importantes que les afectan es fundamental. Participa, infórmate, expréstate.

Doblar y pegar

Doblar y pegar

×



#creatividad

Debes inventar una acción para el casillero gris, válida sólo por el próximo turno.

Tienes la capacidad de inventar y crear miles de alternativas de solución para distintas dificultades y problemas reales. Piensa, actúa, anímate.

Doblar y pegar

×



#autenticidad

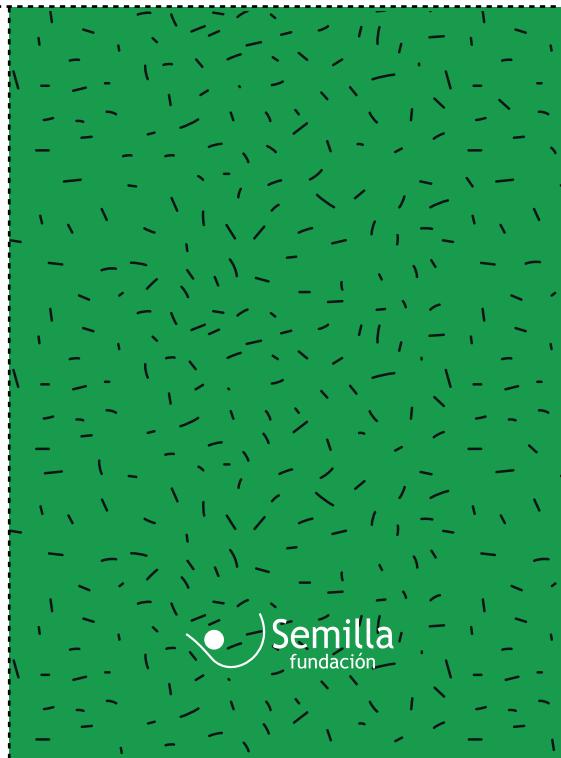
Debes mostrar algo de tu bolsillo o mochila que te identifique y sea importante para ti. Si lo haces avanza 2 espacios, si no retrocede 1 espacio.

Tu identidad es valiosísima. No dejes de ser quien eres por conservar apariencias o el qué dirán. Ser quien eres liberará a otros y otras de la presión social. +empatía + acciones + movimiento

Doblar y pegar

Doblar y pegar

×



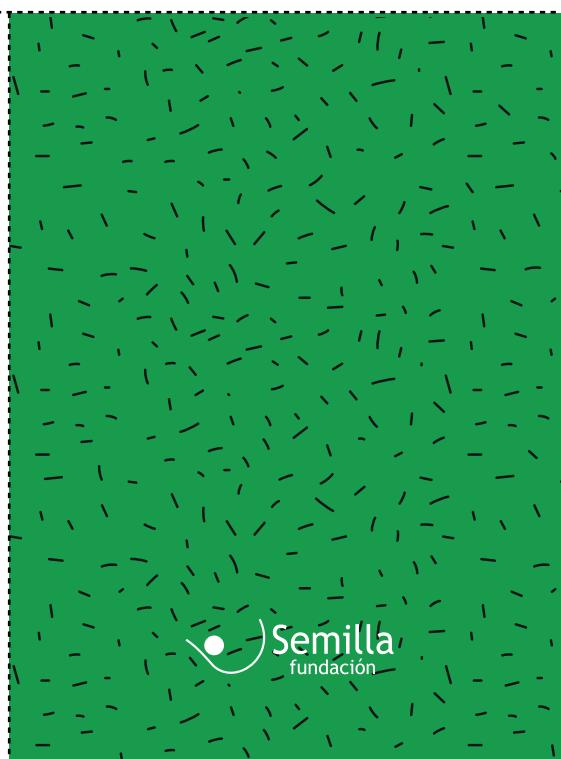
#empatía

Ponte en los zapatos de otra persona. Mueve tu ficha a otra casilla ocupada por otra persona jugando. En la próxima ronda se mueven en conjunto.

Participa efectivamente en una realidad que te sea ajena. Ya verás como aprendes de quienes creías lejanos/as. +empatía
+ acciones + movimiento

Doblar y pegar

×



#moda

Escoge un accesorio tuyo, y quienes tengan ese mismo accesorio, avanzarán contigo 3 espacios.

Que tus costumbres siempre consideren el bienestar de las demás personas. Si vamos a practicar una moda que sea la de la EMPATÍA.

Doblar y pegar

Doblar y pegar

×



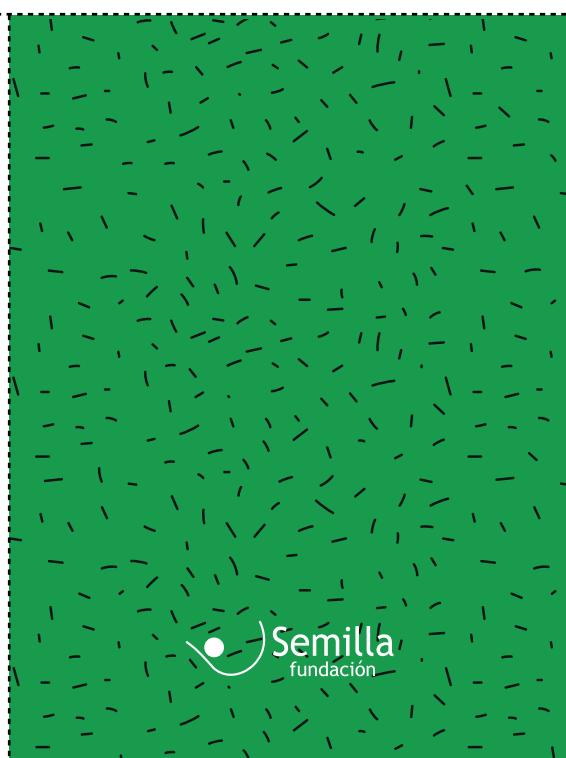
#generosidad

Lanza los dados y reparte los números que salgan entre quienes juegan para que avancen. No podrás avanzar ningún espacio, pero quienes juegan estarán muy felices que les hayas ayudado.

Compartir con los y las demás sin esperar nada a cambio te hará vivir emociones, practicar la empatía y valorar la diversidad.

Doblar y pegar

×



#enseñanza

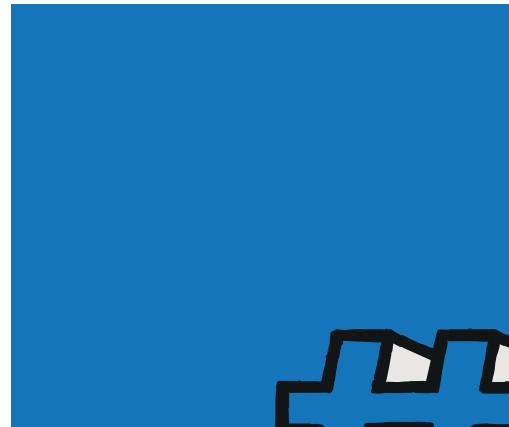
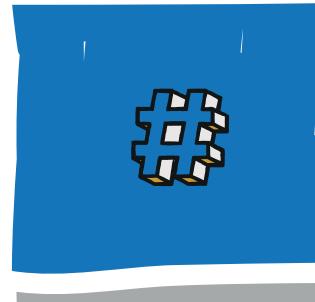
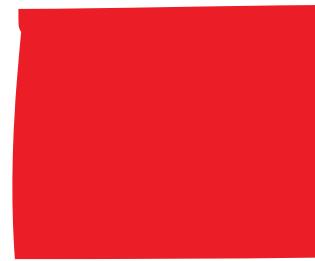
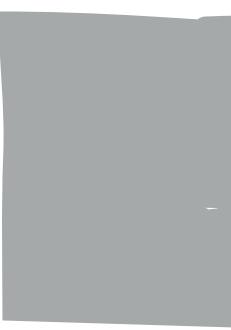
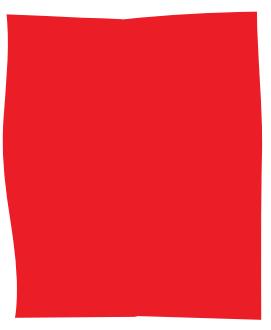
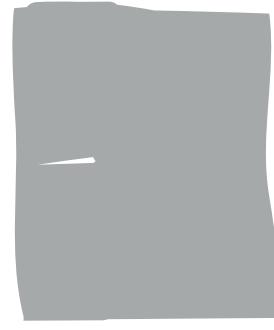
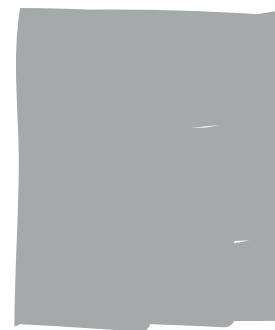
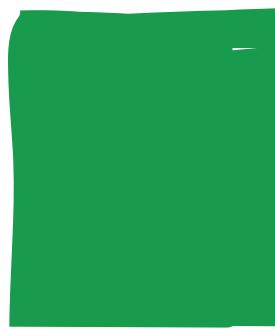
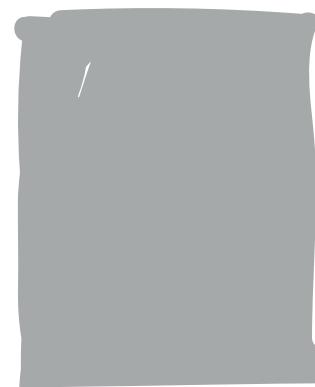
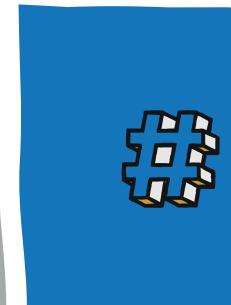
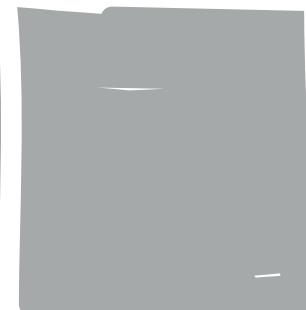
Deja una enseñanza en este juego. Elige una palabra o frase positiva que quienes juegan deban decir al comienzo de cada turno. Si alguien no respeta la enseñanza, perderá su turno.

No todas las herencias son monetarias. Que tu herencia y legado sea valorar la diversidad y aprender de cada persona.

Doblar y pegar

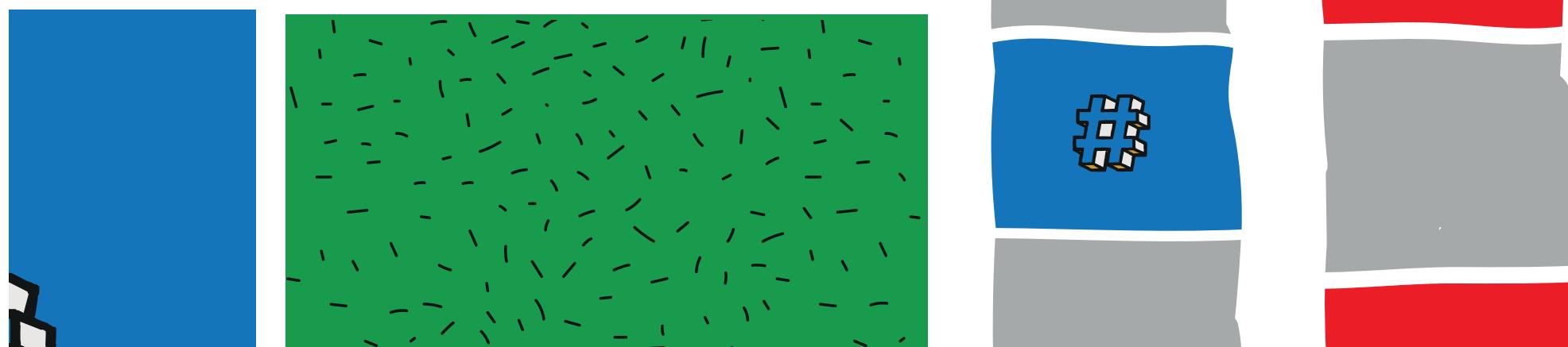
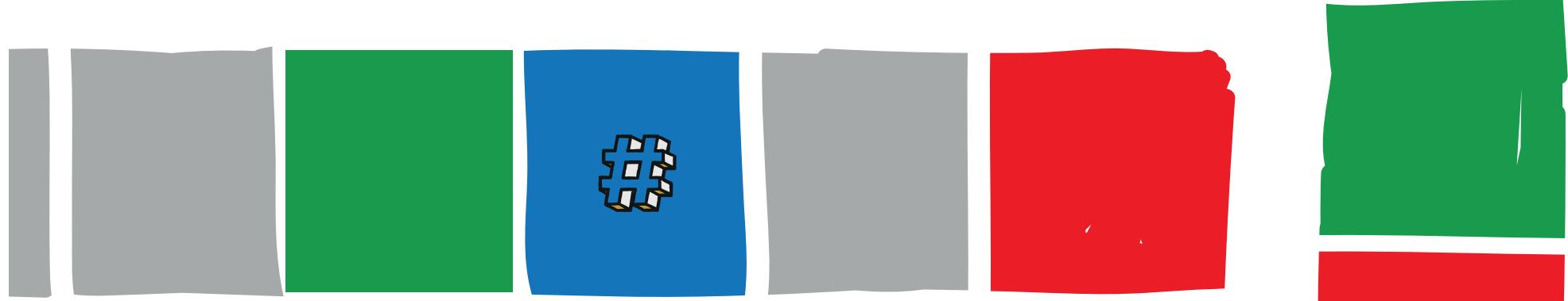
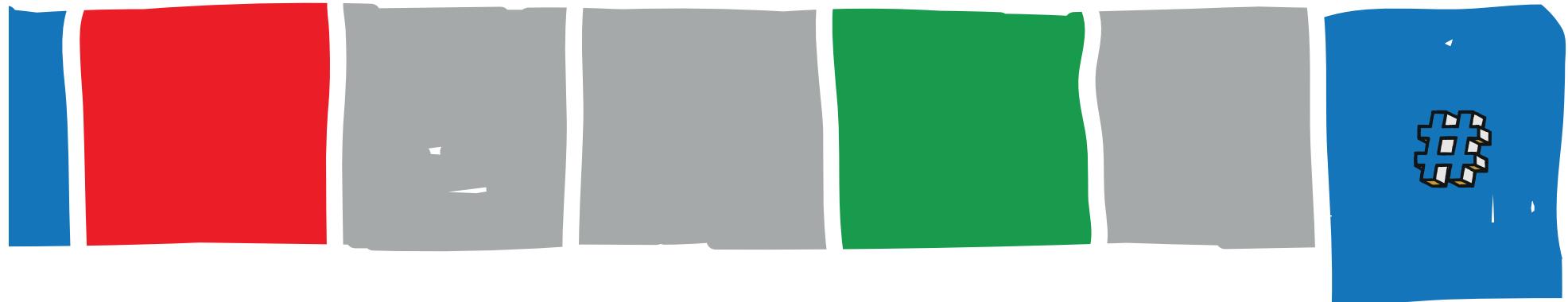
pieza 1

Unir pieza 1 con pieza 2

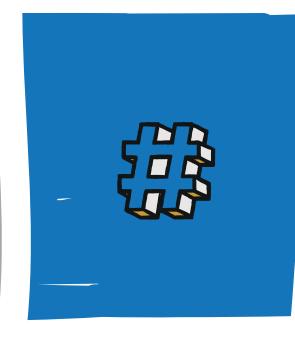
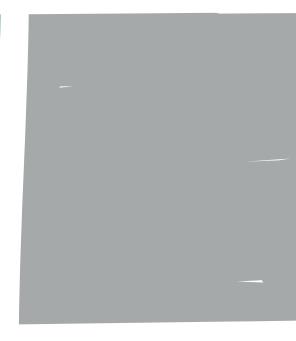
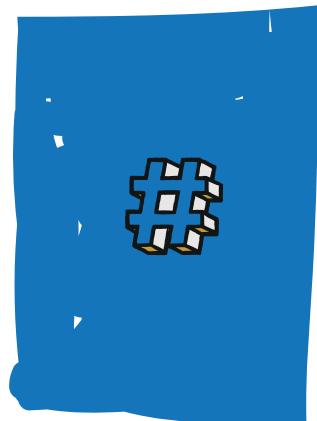
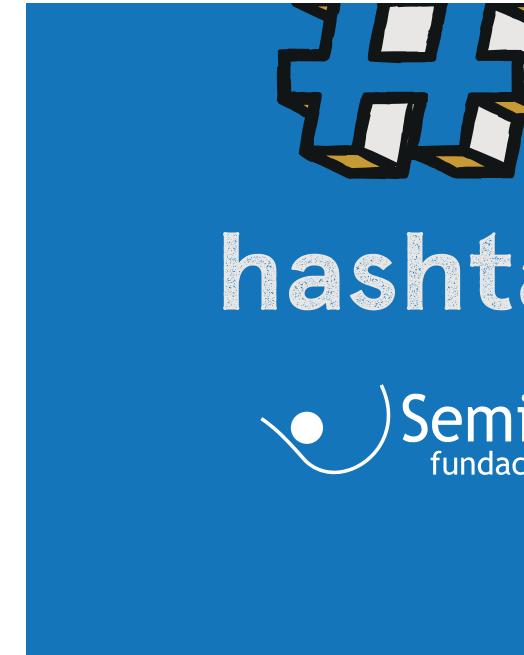


Unir pieza 2 con pieza 1

pieza 2



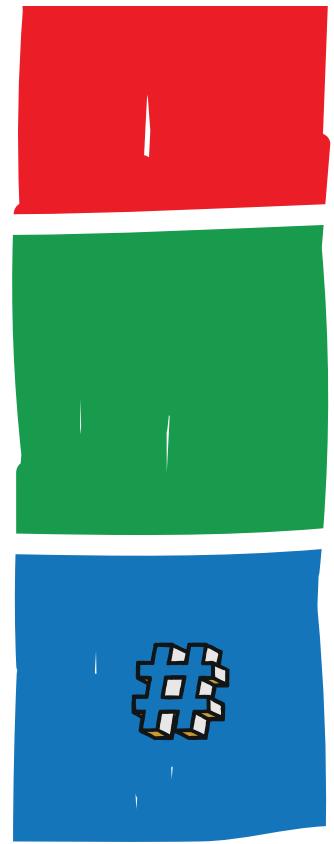
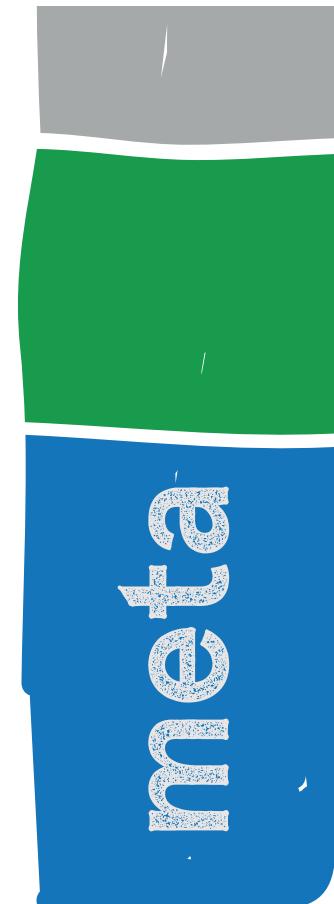
Unir pieza 3 con pieza 1



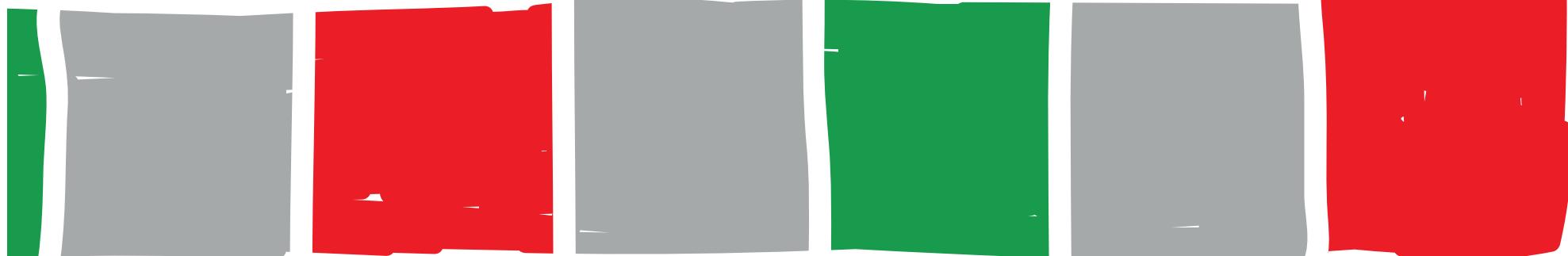
[www.fundaciónsemilla.cl](http://www.fundacionsemilla.cl)

pieza 3

Unir pieza 3 con pieza 4



Unir pieza 4 con pieza 2



Material elaborado por



Unir pieza 4 con pieza 3

pieza4