

Este juego es parte del proyecto Games for Goals.



Descubre otros juegos como “Aqua Heroes” y “Planet Vivo” en www.gamesforgoals.eu



Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

¡Comparta sus comentarios sobre el juego y ayúdenos a evaluar su impacto!



<https://tinyurl.com/GFG-impact-FR>



Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados son los de los/las autores/as y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de ellas.

Añade esta tarjeta de presentación al material del juego.



Instrucciones de impresión

Imprima todas las tarjetas por ambas caras y dé vuelta por los bordes cortos.

Imprima el tablero, sobres y tickets, en tamaño A3, a una sola cara.

Cuando todos los materiales estén listos, doble y pegue esta tarjeta, de modo que las instrucciones de impresión queden en el interior y agregue esta tarjeta de presentación a los materiales del juego.

*Si su impresora no puede imprimir a doble cara, le recomendamos imprimir solo en una cara y luego pegar los lados frontal y posterior.

DERECHO



DERECHO



DERECHO



DERECHO



DERECHO



DERECHO



DERECHO



DERECHO





Una niña o un niño es una persona infante, menor de 18 años.



Ninguna persona infante debe ser tratada injustamente por ningún motivo.



Todas las personas adultas deben hacer lo mejor para la infancia.



Los gobiernos deben proteger a la infancia de la violencia y el abuso



Toda persona infante tiene derecho a estar protegida del aislamiento y el secuestro.



Toda persona infante tiene derecho a compartir sus pensamientos libremente.



Toda la infancia, independientemente de su origen, deben ser incluida en todas las actividades.



Toda la infancia tiene derecho a acceder a la educación.

DERECHO



DERECHO



DERECHO



DERECHO



DERECHO



DERECHO



DERECHO



DERECHO





Una niña o un niño es una persona infante, menor de 18 años.



Ninguna persona infante debe ser tratada injustamente por ningún motivo.



Todas las personas adultas deben hacer lo mejor para la infancia.



Los gobiernos deben proteger a la infancia de la violencia y el abuso



Toda persona infante tiene derecho a estar protegida del aislamiento y el secuestro.



Toda persona infante tiene derecho a compartir sus pensamientos libremente.



Toda la infancia, independientemente de su origen, deben ser incluida en todas las actividades.



Toda la infancia tiene derecho a acceder a la educación.

DERECHO



DERECHO



DERECHO



DERECHO



DERECHO



DERECHO



DERECHO



DERECHO





Las madres, padres y tutores son responsables de sus hijas e hijos.



Toda infancia tiene derecho a conocer su nacionalidad, su nombre y sus vínculos familiares.



Toda persona infante tiene derecho a estar viva.



Toda persona infante con discapacidad debería tener la mejor vida posible.



Toda la infancia tiene derecho a estar protegida en la guerra.



Todo el mundo debería conocer los Derechos de la Infancia.



Toda la infancia tiene derecho al descanso, al juego, al acceso a la cultura y al arte.



Ninguna persona infante debe ser explotada por personas adultas.

DERECHO



DERECHO



DERECHO



DERECHO



DERECHO



DERECHO



DERECHO



DERECHO





Las madres, padres y tutores son responsables de sus hijas e hijos.



Toda infancia tiene derecho a conocer su nacionalidad, su nombre y sus vínculos familiares.



Toda persona infante tiene derecho a estar viva.



Toda persona infante con discapacidad debería tener la mejor vida posible.



Toda la infancia tiene derecho a estar protegida en la guerra.



Todo el mundo debería conocer los Derechos de la Infancia.



Toda la infancia tiene derecho al descanso, al juego, al acceso a la cultura y al arte.



Ninguna persona infante debe ser explotada por personas adultas.

DERECHO



DERECHO



DERECHO



DERECHO



DERECHO



DERECHO



DERECHO



DERECHO





Toda la infancia tiene derecho a la atención sanitaria, al agua, a la alimentación, a la ropa y a un hogar seguro.



Las familias y las comunidades deberían poder elegir su propia forma de vida.



Toda persona infante tiene derecho a elegir sus propios pensamientos, opiniones o religión, siempre y cuando no perjudiquen a nadie.



Toda persona infante tiene derecho al respeto de su privacidad.



Toda la infancia tiene derecho a la atención sanitaria, al agua, a la alimentación, a la ropa y a un hogar seguro.



Las familias y las comunidades deberían poder elegir su propia forma de vida.



Toda persona infante tiene derecho a elegir sus propios pensamientos, opiniones o religión, siempre y cuando no perjudiquen a nadie.



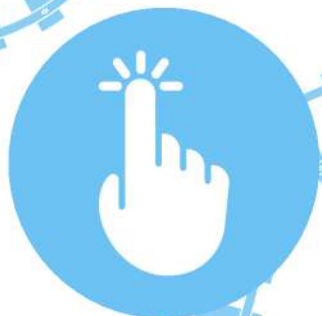
Toda persona infante tiene derecho al respeto de su privacidad.

ACCIÓN

ACCIÓN

ACCIÓN

ACCIÓN

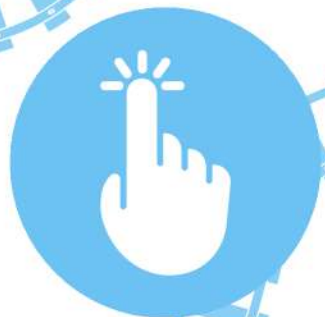


ACCIÓN

ACCIÓN

ACCIÓN

ACCIÓN



GUIÓN



Los padres de Yasmine tienen 30 años.



GUIÓN



Sam es un niño de 8 años.



GUIÓN



Algunos niños y niñas no quieren jugar con Noé porque habla un idioma extranjero.



GUIÓN



Samuel quiere bailar pero unos niños le dijeron que era para niñas.



GUIÓN



Los padres de Bill no le dicen cuáles son sus derechos cuando él los pregunta.



GUIÓN



Los padres de Tina la mantienen dentro de casa, por lo que no puede hacer amigos.



GUIÓN



Hoy, una persona extraña siguió a Hazel camino a la escuela.



GUIÓN



Hoy en clase, Hunter aprendió sobre las reglas de seguridad con respecto a las personas extrañas.

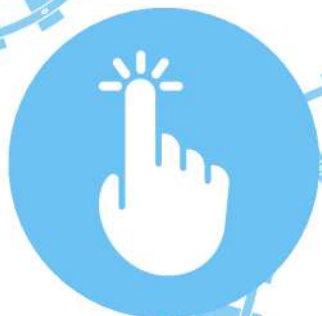


ACCIÓN

ACCIÓN

ACCIÓN

ACCIÓN

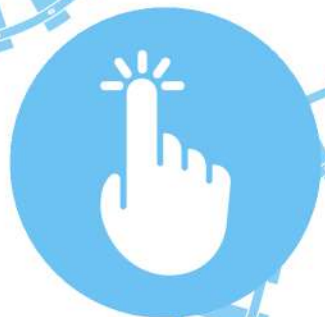


ACCIÓN

ACCIÓN

ACCIÓN

ACCIÓN



GUIÓN



Aylin usa ropa sucia para ir a la escuela todos los días.



GUIÓN



Todo el barrio de Selma tiene acceso a agua potable.



GUIÓN



Luis puede elegir su escuela favorita.



GUIÓN



En el país de Nikas, solo aquellas personas que pueden pagar van a la escuela.



GUIÓN



Aunque Kaya viene de otra escuela, se siente aceptada en su nueva clase.



GUIÓN



Taro es la única persona refugiada en la escuela y se siente excluido.



GUIÓN



Jari tiene derecho a seguir las tradiciones de su familia.



GUIÓN



Hendrik no puede seguir las costumbres de su familia porque el gobierno lo prohíbe.

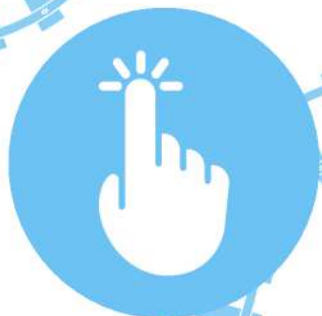


ACCIÓN

ACCIÓN

ACCIÓN

ACCIÓN

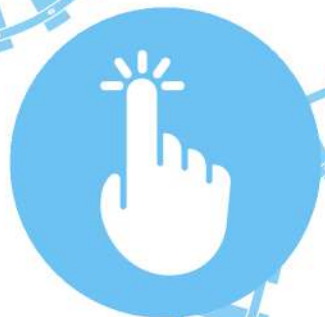


ACCIÓN

ACCIÓN

ACCIÓN

ACCIÓN



GUIÓN



En el país de Emilie, un profesor no puede castigar físicamente a los estudiantes cuando cometen un error.



GUIÓN



Yuki es castigado físicamente en casa cuando no escucha.



GUIÓN



En la escuela, Gérard es libre de decir lo que le gustaría cambiar.



GUIÓN



En el país de Sheila, ella no puede decir lo que piensa en voz alta.



GUIÓN



En su escuela, Julia tiene acceso a clases de arte gratuitas.



GUIÓN



Elías no puede dormir bien por el ruido de la calle.



GUIÓN



Nayla tiene que trabajar en la tienda de su padre en lugar de ir a la escuela.



GUIÓN



En el país de Pana, una persona infante no puede tener trabajo.

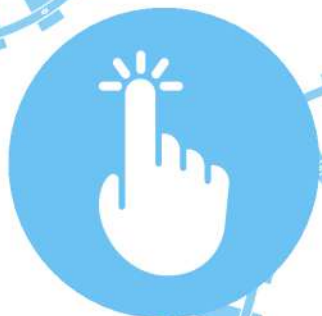


ACCIÓN

ACCIÓN

ACCIÓN

ACCIÓN

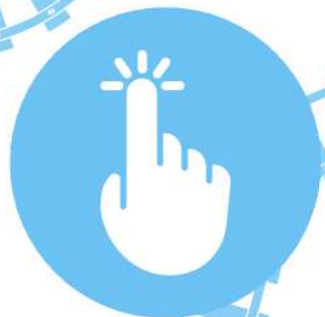


ACCIÓN

ACCIÓN

ACCIÓN

ACCIÓN



GUIÓN



**Los padres de Anna
siempre la ayudan
con sus tareas.**



GUIÓN



**Los padres de Anja a
menudo se olvidan de
recogerla de la
escuela.**



GUIÓN



**Samuel está en silla
de ruedas y no puede
participar en las
clases de gimnasia.**



GUIÓN



**Lara puede seguir
todos sus cursos
porque los libros son
libros "fáciles de leer".**



GUIÓN



**Emma no puede usar
símbolos religiosos en
la escuela.**



GUIÓN



**A Clara se le permite
rezar antes del
almuerzo en la
escuela.**



GUIÓN



**Los niños y niñas
hablan sobre los
problemas familiares
de Maleo en clase.**



GUIÓN



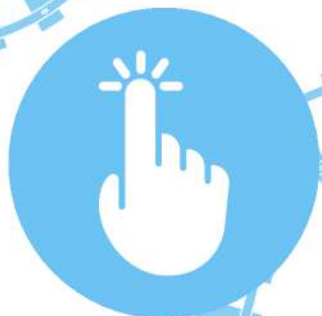
**Kaleo lleva un diario.
Nadie lo leería sin su
consentimiento.**



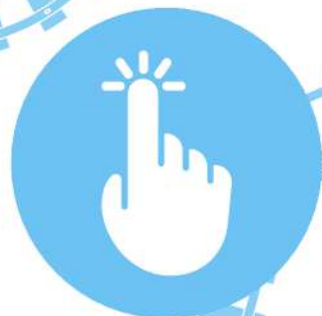
ACCIÓN



ACCIÓN



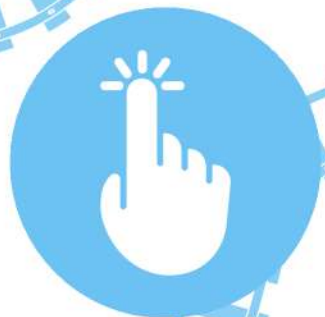
ACCIÓN



ACCIÓN



ACCIÓN



ACCIÓN



ACCIÓN



ACCIÓN



GUIÓN



**En el país de Timo,
solo las personas
adultas pueden elegir
unirse al ejército.**



GUIÓN



**Sumire se unirá al
ejército cuando
cumpla 10 años.**



GUIÓN



**En el país de Zaki, no
existe ningún sitio
web sobre los
Derechos de la
Infancia.**



GUIÓN



**La escuela de Zineb
tiene un proyecto
sobre los Derechos
de la Infancia.**



GUIÓN



**Malcolm es adoptado.
No sabe su nombre de
nacimiento.**



GUIÓN



**La nacionalidad de
Fletcher aparece en su
documento de
identidad.**



GUIÓN



**Caro puede vacunarse
gratuitamente para
protegerse de
enfermedades
graves.**



GUIÓN



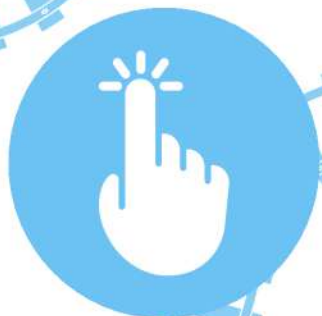
**Olivio está a menudo
enfermo porque no
hay médico en su
pueblo.**



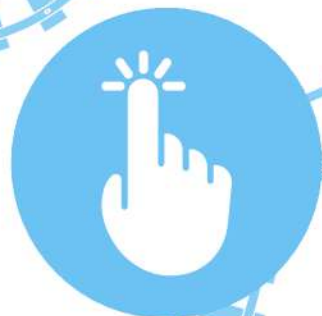
ACCIÓN



ACCIÓN



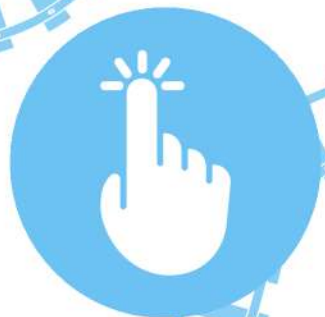
ACCIÓN



ACCIÓN



ACCIÓN



ACCIÓN



ACCIÓN



ACCIÓN





Mira tu carta

DERECHO



Mira tu carta

DERECHO



Mira tu carta

DERECHO



Mira tu carta

DERECHO



Mira tu carta

DERECHO



Mira tu carta

DERECHO



Mira tu carta

DERECHO



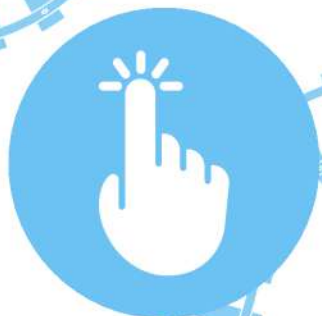
Mira tu carta

DERECHO

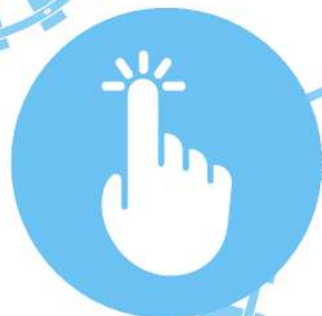
ACCIÓN



ACCIÓN



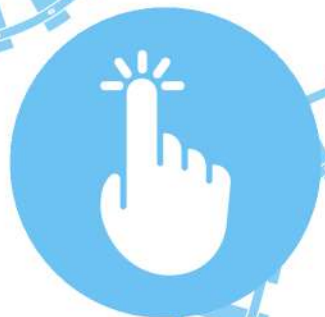
ACCIÓN



ACCIÓN



ACCIÓN



ACCIÓN



ACCIÓN



ACCIÓN





**Todo el mundo mira
su carta**

DERECHO



**Todo el mundo mira
su carta**

DERECHO



**Todo el mundo mira
su carta**

DERECHO



**Todo el mundo mira
su carta**

DERECHO



**Mira la carta
de tu elección**

DERECHO



**Mira la carta
de tu elección**

DERECHO



**Mira la carta
de tu elección**

DERECHO



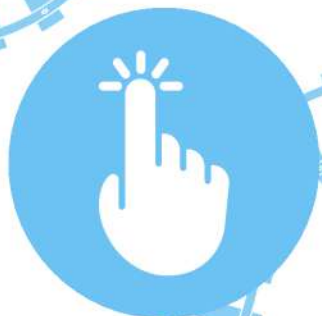
**Mira la carta
de tu elección**

DERECHO

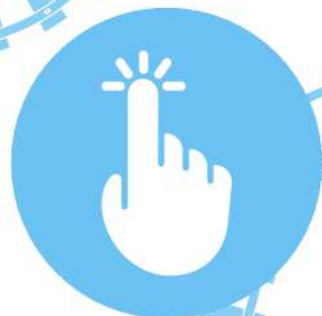
ACCIÓN



ACCIÓN



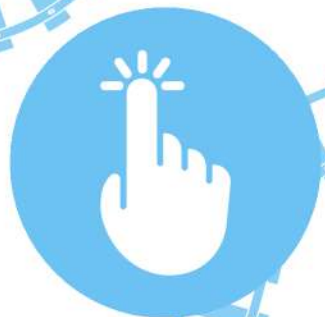
ACCIÓN



ACCIÓN



ACCIÓN



ACCIÓN

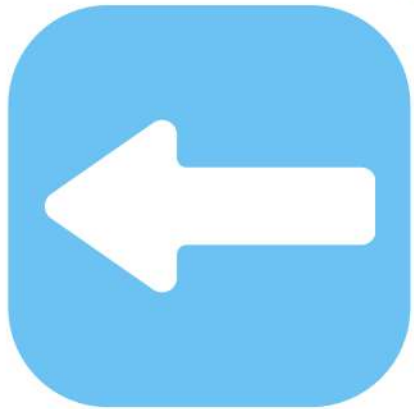


ACCIÓN



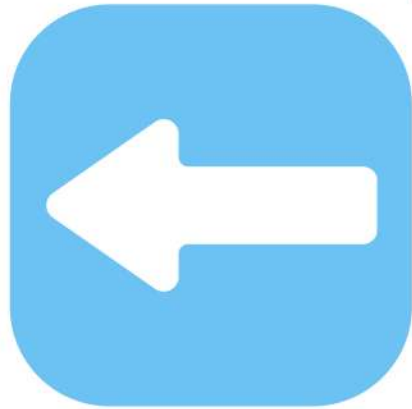
ACCIÓN





Todo el mundo entrega
su carta **DERECHO** a la
persona de su **izquierda**.

 *¡No mires las cartas!*



Todo el mundo entrega
su carta **DERECHO** a la
persona de su **izquierda**.

 *¡No mires las cartas!*



Intercambia tu tarjeta
DERECHO con la **tercera**
persona a tu **izquierda**

 *¡No mires las cartas!*



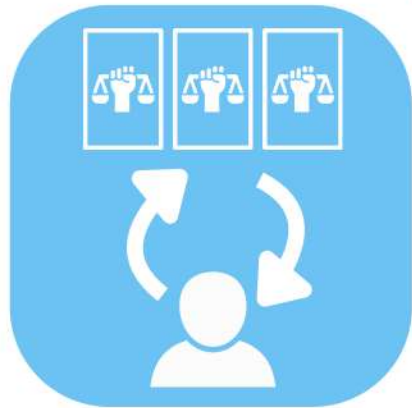
Intercambia tu tarjeta
DERECHO con la **tercera**
persona a tu **izquierda**

 *¡No mires las cartas!*



Intercambia tu carta
DERECHO con una de las
cartas del **tablero**.

 *¡No mires las cartas!*



Intercambia tu carta
DERECHO con una de las
cartas del **tablero**.

 *¡No mires las cartas!*



Intercambia tu tarjeta
DERECHO con una
persona de tu elección

 *¡No mires las cartas!*



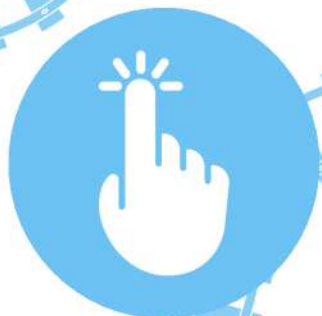
Intercambia tu tarjeta
DERECHO con una
persona de tu elección

 *¡No mires las cartas!*

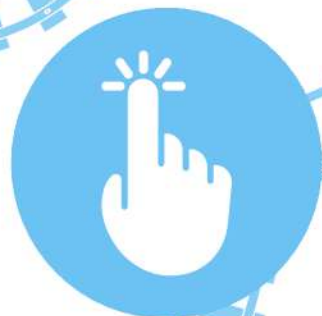
ACCIÓN



ACCIÓN



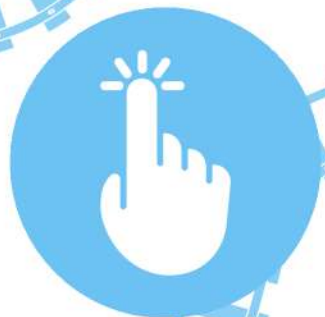
ACCIÓN



ACCIÓN



ACCIÓN



ACCIÓN

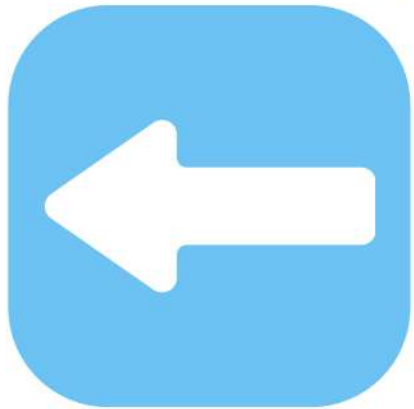


ACCIÓN



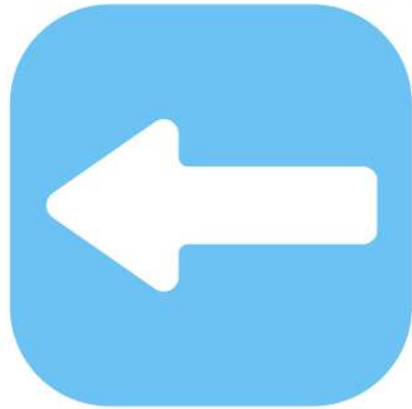
ACCIÓN





Todo el mundo entrega su carta **DERECHO** a la persona de su **izquierda**.

 ***¡No mires las cartas!***



Todo el mundo entrega su carta **DERECHO** a la persona de su **izquierda**.

 ***¡No mires las cartas!***



Intercambia tu tarjeta **DERECHO** con la **tercera** persona a tu **izquierda**

 ***¡No mires las cartas!***



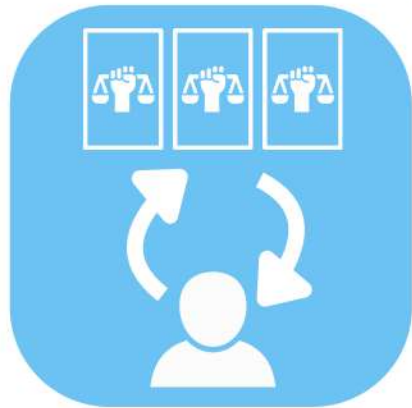
Intercambia tu tarjeta **DERECHO** con la **tercera** persona a tu **izquierda**

 ***¡No mires las cartas!***



Intercambia tu carta **DERECHO** con una de las cartas del **tablero**.

 ***¡No mires las cartas!***



Intercambia tu carta **DERECHO** con una de las cartas del **tablero**.

 ***¡No mires las cartas!***



Intercambia tu tarjeta **DERECHO** con una persona de tu elección

 ***¡No mires las cartas!***



Intercambia tu tarjeta **DERECHO** con una persona de tu elección

 ***¡No mires las cartas!***

MISIÓN



MISIÓN



MISIÓN



MISIÓN



MISIÓN



MISIÓN



MISIÓN



MISIÓN



**Todo el grupo hace
como si soplaran
velas para celebrar
que son personas
infantes.**



**Imaginemos tomarle la
mano a un amigo o
amiga. Cuéntanos por
qué es importante
permanecer juntos,
juntas.**



**Di algo agradable sobre
la persona a tu
izquierda.**



**En un idioma
extranjero, todo el
mundo cuenta hasta 10.**



**Todo el mundo finge
regar una planta.
Nombra algo que los
niños necesiten para
crecer.**



**Todas las personas que
han trabajado
recientemente en
equipo para resolver
un problema, aplauden.**



**Todo el mundo pretende
cocinar una comida con
su familia.**



**Todo el mundo se frota
las manos como si se
las estuvieran lavando.**



MISIÓN



MISIÓN



MISIÓN



MISIÓN



MISIÓN



MISIÓN



MISIÓN



MISIÓN



**Todas las personas
menores de 18 años se
ponen de pie.**



**Las personas que han
jugado recientemente
con otras personas, se
ponen de pie o
levantan los brazos.**



**Todo el mundo se
estira.
Nombra algo que te
ayude a crecer.**



**Todo el mundo finge
cerrar una puerta para
protegerse.**



**Todas las personas
recuerdan alguna vez
que alguien fue amable
con ellas. Comparte una
experiencia**



**El grupo se frota el
estómago y sonríe
como si acabara de
comer algo delicioso.**



**Nombra algo especial
que hayas aprendido
en tu familia o
comunidad.**



**Imagina que eres
profesor y ayuda a los
demás a trabajar.**



MISIÓN



MISIÓN



MISIÓN



MISIÓN



MISIÓN



MISIÓN



MISIÓN



MISIÓN



Imagina que tienes un micrófono y compartes una opinión con el resto del grupo.



Todo el mundo simula estar bajo un paraguas, como símbolo de protección.



Todo el mundo se toma de las manos formando un círculo, como símbolo de inclusión.



Todas las personas levantan las manos en el aire para celebrar que están vivas.



Muestra una cosa que te gustaría cambiar en el aula o la escuela y explica por qué.



Toda persona que se siente segura en la escuela se abraza a sí misma.



Todas las personas que han ayudado a alguien recientemente dan un visto bueno.



Cada persona escribe su nombre en el aire con el dedo.



MISIÓN



MISIÓN



MISIÓN



MISIÓN



MISIÓN



MISIÓN



MISIÓN



MISIÓN



Nombra algo en lo que creas.



Todo el mundo finge tocar un instrumento musical.



Todo el mundo pretende construir un muro a su alrededor.



Todo el mundo pretende presentarse a un nuevo estudiante.



Di algo agradable sobre tus padres o de una persona adulta que se preocupa por ti.



Todo el grupo cierra los ojos durante 5 segundos e imagina un mundo en paz.



Imagina que eres periodista y anuncia un Derecho de la Infancia que sea importante para ti.



Todo el grupo mueve la mano como si quisiera decir “no” a una injusticia.



MISIÓN



MISIÓN



MISIÓN



MISIÓN



MISIÓN



MISIÓN



MISIÓN



MISIÓN



Todo el mundo finge sostener una bombilla sobre su cabeza, como si tuviera una idea brillante.



Encuentren 5 juegos de mesa o de cartas que les gusten a todo el grupo.



Haz un círculo grande con tus manos y simula pasar esta “burbuja protectora” a las demás personas.



Nombra algo que no esté permitido hacer para evitar lastimarte.



Todo el mundo finge llevar un bebé como si fuera una persona adulta.



Todo el grupo cruza las manos sobre el pecho, como un escudo.



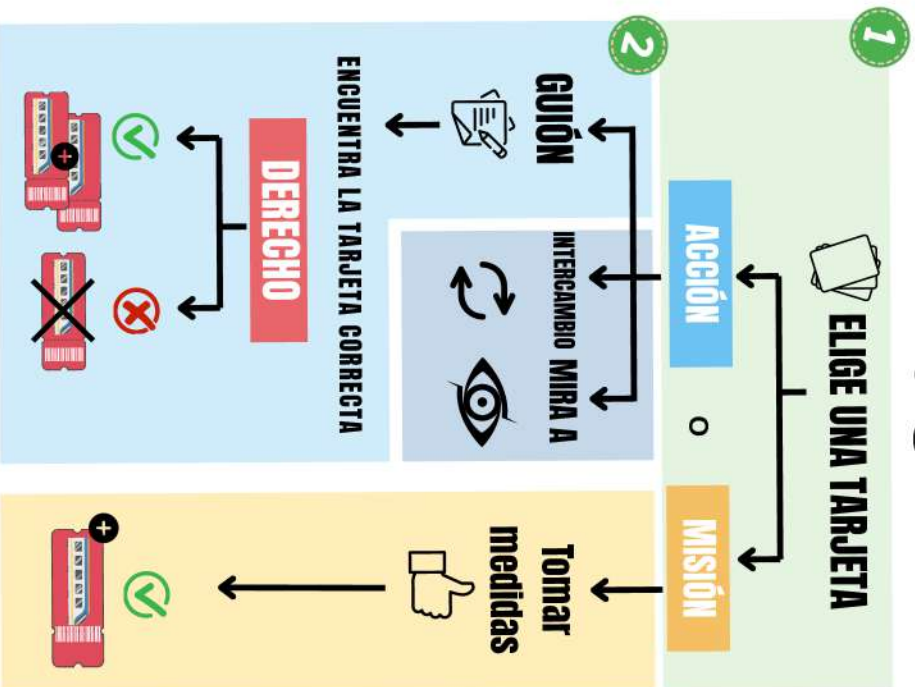
Todo el grupo se pone una mano sobre el corazón y respira profundamente.



Imagina desenrollar un pergamino y nombrar un Derecho de la Infancia que podría estar escrito en él.



Cómo jugar



Puesta en marcha :

Cada persona saca una tarjeta de Derecho, la mira y luego la coloca boca abajo.

Las demás cartas se leen en voz alta y luego se colocan boca abajo en el centro.

Después de esto, nadie podrá volver a mirar las cartas a menos que una carta así lo indique.

- Siempre puedes hablar de tu propia tarjeta con los demás.

Cómo jugar:

- 1** En tu turno, roba una carta de Acción o una carta de Misión.

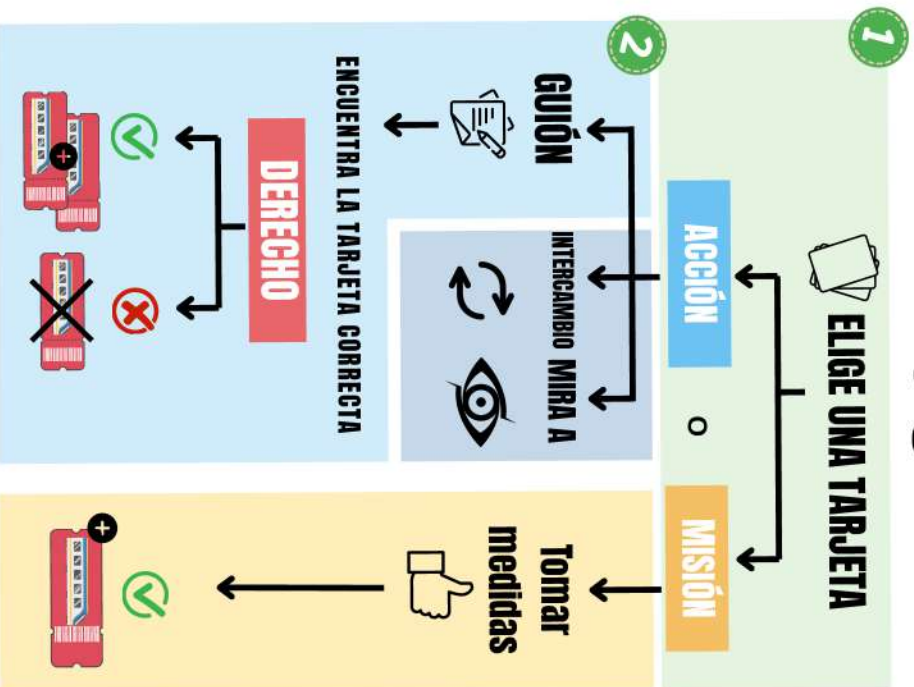
- 2**
 - Tarjeta de Misión: Completa la tarea indicada en la tarjeta y gana 1 boleto.
 - Tarjeta de acción:

- Ver o cambiar la tarjeta; seguir las instrucciones.

- Guión: Lee la tarjeta en voz alta. Discutan y acuerden quién tiene la tarjeta correcta.

Esta persona voltear su tarjeta para comprobar si coincide (alinear las líneas blancas). Si es así, gana 2 boletos.

Cómo jugar



Puesta en marcha :

Cada persona saca una tarjeta de Derecho, la mira y luego la coloca boca abajo.

Las demás cartas se leen en voz alta y luego se colocan boca abajo en el centro.

Después de esto, nadie podrá volver a mirar las cartas a menos que una carta así lo indique.

- Siempre puedes hablar de tu propia tarjeta con los demás.

Cómo jugar:

- 1** En tu turno, roba una carta de Acción o una carta de Misión.

- 2**
 - Tarjeta de Misión: Completa la tarea indicada en la tarjeta y gana 1 boleto.
 - Tarjeta de acción:

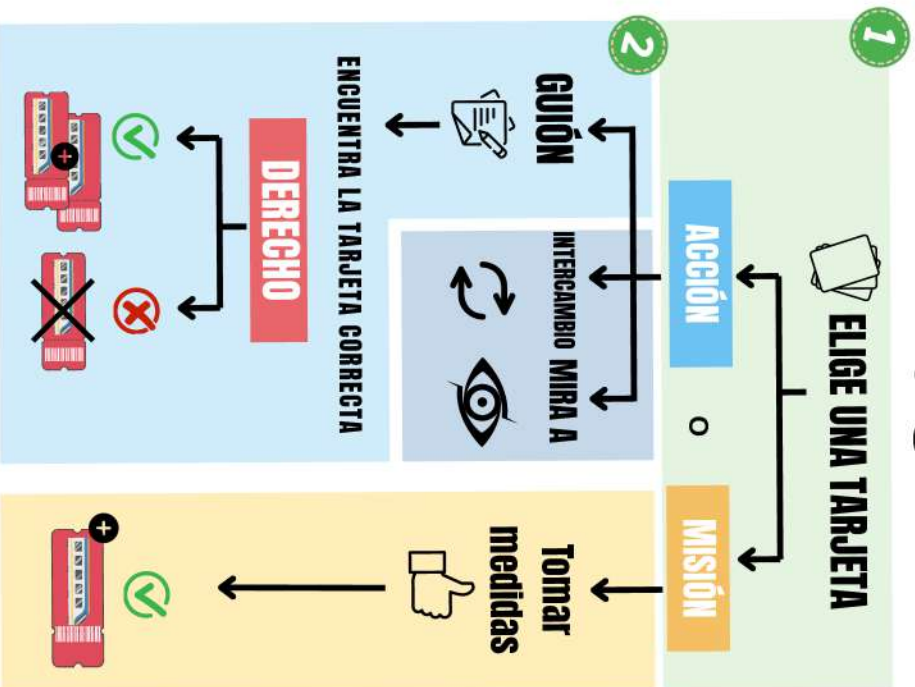
- Ver o cambiar la tarjeta; seguir las instrucciones.

- Guión: Lee la tarjeta en voz alta. Discutan y acuerden quién tiene la tarjeta correcta.

Esta persona voltear su tarjeta para comprobar si coincide (alinear las líneas blancas). Si es así, gana 2 boletos.



Cómo jugar



Puesta en marcha :

Cada persona saca una tarjeta de Derecho, la mira y luego la coloca boca abajo.

Las demás cartas se leen en voz alta y luego se colocan boca abajo en el centro.

Después de esto, nadie podrá volver a mirar las cartas a menos que una carta así lo indique.

- Siempre puedes hablar de tu propia tarjeta con los demás.

Cómo jugar:

- 1** En tu turno, roba una carta de Acción o una carta de Misión.

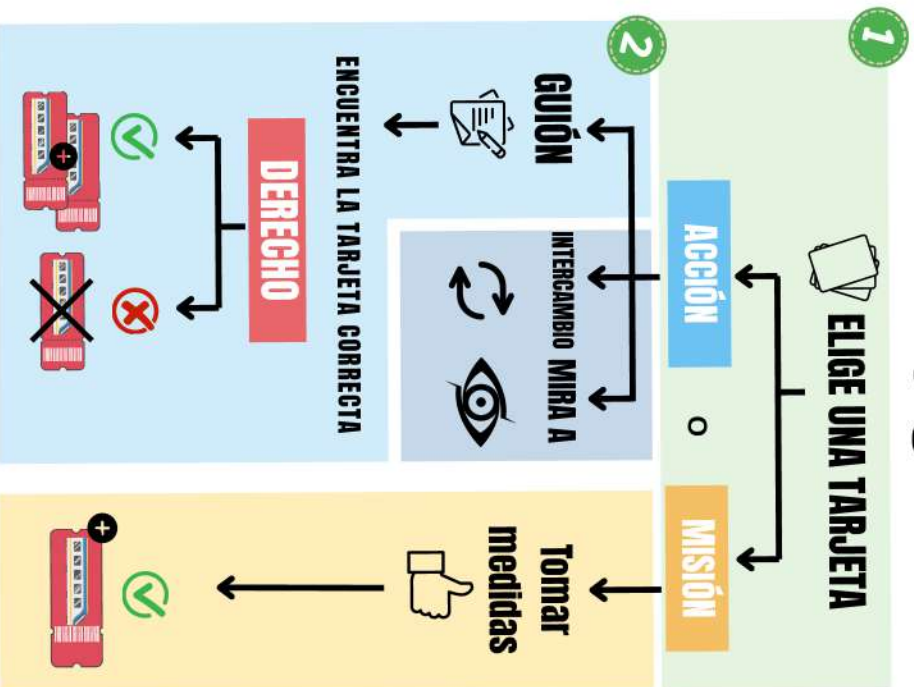
- 2**
 - Tarjeta de Misión: Completa la tarea indicada en la tarjeta y gana 1 boleto.
 - Tarjeta de acción:

- Ver o cambiar la tarjeta; seguir las instrucciones.

- Guión: Lee la tarjeta en voz alta. Discutan y acuerden quién tiene la tarjeta correcta.

Esta persona voltear su tarjeta para comprobar si coincide (alinear las líneas blancas). Si es así, gana 2 boletos.

Cómo jugar



Puesta en marcha :

Cada persona saca una tarjeta de Derecho, la mira y luego la coloca boca abajo.

Las demás cartas se leen en voz alta y luego se colocan boca abajo en el centro.

Después de esto, nadie podrá volver a mirar las cartas a menos que una carta así lo indique.

- Siempre puedes hablar de tu propia tarjeta con los demás.

Cómo jugar:

- 1** En tu turno, roba una carta de Acción o una carta de Misión.

- 2**
 - Tarjeta de Misión: Completa la tarea indicada en la tarjeta y gana 1 boleto.
 - Tarjeta de acción:

- Ver o cambiar la tarjeta; seguir las instrucciones.

- Guión: Lee la tarjeta en voz alta. Discutan y acuerden quién tiene la tarjeta correcta.

Esta persona voltear su tarjeta para comprobar si coincide (alinear las líneas blancas). Si es así, gana 2 boletos.

