

# LA SALUD ESTÁ EN TU MANO

# DIVERSUS

EL JUEGO PARA CONOCER LAS DIFERENCIAS

Y RECONOCER LA DIVERSIDAD

## GUÍA DEL JUEGO

¡Comparte tus conocimientos sobre las identidades sexuales y los derechos sexuales y derechos reproductivos jugando y pensando en equipo!

*Diversus* es un material didáctico que forma parte de *¡Glocalizando salud!* un proyecto implementado por Farmamundi en Andalucía en el marco del programa La salud está en tu mano financiado por la Agencia Andaluza de Cooperación Internacional para el Desarrollo.

*Diversus* ha sido diseñado por Pablo Navarro, Andrea Luque y Nova Poveda con la revisión de Víctor Manuel González.

*Diversus* se distribuye bajo licencia Creative Commons Reconocimiento - No Comercial - Compartir Igual 4.0 Internacional.

## MATERIALES INCLUIDOS

- Tablero
- Tarjetas de conceptos
- 1 pastillas de plastilina
- Fichas de juego

## MATERIALES EXTRAS

- Pizarra
- Tiza o rotulador
- Teléfono de móvil con cronómetro

## REGLAS DEL JUEGO

### A.- PREPARACIÓN

1.- Formad entre 2 y 4 equipos. Cada equipo deberá estar compuesto al menos por 2 personas.

2.- Cada equipo elige una ficha y la coloca en la casilla de salida.

3.- Las tarjetas del juego se clasifican según la familia de conceptos a la que corresponden en cinco categorías:

- **Socialización de géneros.**
- **Identidades y diversidades sexuales.**
- **Interseccionalidades y determinantes sociales de la salud.**
- **Géneros en salud.**
- **Salud sexual y salud reproductiva.**

4.- En este momento puedes elegir jugar todas las familias de conceptos o seleccionar una o varias de ellas.

5.- En el tablero, cada casilla indica a través de su icono el tipo de prueba a la que se enfrentan las jugadoras y con el color la temática de la prueba, que es el mismo color de la cartas de esa familia de conceptos.

**Importante:** Si has elegido eliminar alguna categoría del juego emplea únicamente las casillas de este color.

6.- El juego con todas las categorías activas tiene una duración total de dos horas.

7.- No olvides tener a mano la plastilina, una pizarra y el móvil con una aplicación de cuenta atrás -disponible en la aplicación de reloj en la mayoría de dispositivos-.

## B.- OBJETIVO DEL JUEGO

Llegar a la casilla de FIN completando todas las pruebas que marca el tablero antes que el resto de los equipos. Si acaba el tiempo de juego disponible antes de que eso ocurra, gana el equipo cuya ficha esté más próxima a la misma.

## C.- ¡AL LÍO!

1.- En el juego hay 5 tipos de pruebas posibles:

- **Modelar:** en este caso la persona que realiza la acción no puede hablar ni gesticular, solo expresarse usando un bloque de plastilina.
- **Gesticular:** la persona que realiza la acción no puede expresar ningún tipo de sonido y exclusivamente a través de gestos debe ser capaz de comunicar un mensaje al resto de su equipo.
- **Cantar:** la persona que realiza la acción tiene que hacer cantar para que su equipo adivine la sin nombrarla ni usar otras con la misma raíz o del campo semántico.
- **Dibujar:** en este caso la persona que realiza la acción no puede hablar ni gesticular, solo expresarse usando algún medio para dibujar (papel, pizarra...).
- **Jugar al ahorcado:** empleando la pizarra blanca, la persona que realiza la acción

dinamiza un ahorcado para que su grupo adivine la palabra.

2.- En el primer turno cada equipo puede elegir el tipo de prueba y una tarjeta del color con el que desea jugar. Solo podrá ver la tarjeta la persona que vaya a realizar la acción de dibujar, gestualizar, modelar o definir.

3.- Una vez descubierta la carta, la persona que va a realizar la acción lee la palabra y la definición que aparece en ella (por ejemplo: discriminación, homosexualidad o feminismo). Entonces el equipo contrario pone el contador de tiempo en marcha y lo controla hasta que se agote. En este tiempo el equipo que juega el turno deberá acertar la palabra de la tarjeta.

4.- Si el equipo pasa la prueba, la persona que ha hecho la acción lee la definición en voz alta y avanza la ficha del grupo a la casilla siguiente.

**Importante:** En algunas tarjetas hay preguntas que el equipo debe responder. En el caso de hacerlo correctamente puede ser premiado con un bonus para avanzar una o dos casillas extras, según indique la carta. En este momento termina el turno y comienza el del próximo equipo.

Si el equipo no logra pasar la prueba permanece en la misma casilla tantos turnos como sea necesario hasta que lo haga.

5.- El primer equipo que llegue a la casilla fin será el ganador. Para ello deberá pasar una última prueba para la que el equipo contrario elegirá tanto categoría como acción.

## D.- PAPEL DEL PROFESORADO

El profesorado se encargará de dinamizar la partida y validar las respuestas al final de cada turno de juego.