

# Cartas de solución (oportunidad)



Las cartas de «**Hay presencia de niños y niñas**» es una solución frente a las cartas de «No hay presencia en niños y niñas». La presencia permanente de niños, niñas y adolescentes garantiza que los procesos de participación en el territorio sean significativos, permanentes y sólidos. Por eso hay que buscar estrategias para que los niños y niñas estén presentes en la Mesa de participación.



Las cartas de «**Formulación de iniciativas**» representan las iniciativas de los niños, niñas y adolescentes que hayan surgido por un interés genuino de ellos y ellas; son la garantía de su permanencia en los procesos de participación en su territorio. Deben ser iniciativas culminadas y en constante renovación.



La carta de «**mesa de participación con recursos para iniciativas**», es la solución a «mesa de participación sin recursos para iniciativas». Contar con recursos económicos y humanos permite transformar las ideas de niños y niñas en acciones colectivas.



La carta de «**niños y niñas con apoyo de sus familias**», es la solución a «niños y niñas sin apoyo de sus familias». Cuando niños y niñas cuentan con el apoyo de sus familias se fortalece su autoestima y se vinculan tanto los miembros de las mesas de participación, como sus redes familiares.



Las cartas de «**Equipo territorial**» son la solución a la carta de «Falta de equipo territorial». Un equipo territorial presente y fuerte garantiza la permanencia de niños, niñas y adolescentes en la Mesa de participación, su motivación y su intervención constante en los asuntos que a ellos les interesa.



Las cartas de «**Conocimiento del territorio**» son la solución a la carta de «No hay reconocimiento del territorio». Reconocer el territorio no puede ser ejercicio de una sola vez. Requiere una actividad permanente para ver cómo la realidad del territorio va cambiando.



Las cartas de «**Se reconoce la voz de los niños y las niñas**» son la solución a la carta de «No se reconoce la voz de los niños y las niñas». Tener en cuenta la voz de estos, no solo como opiniones sino para tomar decisiones, garantiza el carácter significativo de la participación en los territorios.



La carta de «**se cuenta con voluntad política por parte de mandatarios**», es la solución a «no se cuenta con voluntad política por parte de mandatarios». Cuando los mandatarios locales escuchan y tienen en cuenta los aportes y propuestas de los niños y niñas, se toman mejores decisiones y se fortalecen las relaciones democráticas en los territorios.



La carta de «**niños y niñas son parte de los planes territoriales de desarrollo**», es la solución a «niños y niñas no son tenidos en cuenta en los planes territoriales de desarrollo». Contar con niños y niñas en los planes de desarrollo territoriales garantiza el desarrollo de acciones públicas en vía de su protección integral, y favorece entre otros, que sean escuchados y tenidos en cuenta.



La carta de «**la mesa de participación es diversa**», es la solución a «la mesa de participación no es diversa». La mesa de participación cuenta con niños y niñas de todo el territorio, lo cual incluye niños y niñas de diferentes sectores, zonas y veredas potenciando las diferentes perspectivas de los niños y niñas del territorio.

## ¿CÓMO SE JUEGA?

El jugador a la izquierda del tallador es quien juega primero. Trae una carta de la pila de cartas disponibles y juega una de las 7 cartas, de tal manera que al finalizar su turno tenga nuevamente 6 cartas. Después de tomar la carta disponible, debe hacer una de las 4 jugadas siguientes.

**A** Primero debe mostrar un semáforo en verde, de lo contrario no podrá hacer más movimientos. Si en las cartas que le dio el tallador no tiene un semáforo en verde, cada vez que llegue su turno deberá tomar una carta de la pila de cartas disponibles y descartar en la pila de descarte. Solo hasta obtener un semáforo en verde, podrá iniciar el juego poniéndolo en frente suyo para indicar que está habilitado para jugar.

**B** Luego, si tiene carta de distancia puede jugarla sobre la mesa para indicar que inicia su recorrido. Así su turno termina y debe jugar el que esté a su derecha.

**C** Si quiere jugar con una carta de peligro o ataque, deberá ponerla frente a la pila de acción del contrincante que ha decidido atacar. El contrincante solo podrá reaccionar al ataque en el momento de su turno.

**D** Si tiene una carta de seguridad, la puede colocar frente a él como se indica en el diagrama 2. Se puede jugar una carta de seguridad en cualquier momento del juego, aun cuando al jugador no le hayan puesto una carta de peligro, pero solo puede hacerlo usando su turno de juego.

**E** Cuando al jugador no le sea posible hacer ninguna de las jugadas anteriores, deberá tomar una carta de la pila de cartas disponibles y luego descartar en la pila de descarte. La pila de descarte se puede volver a usar una vez se acaben las cartas de la pila de cartas disponibles, pero no sin antes haberlas barajado muy bien.

Cuando el primer jugador haya completado su turno, el segundo juega de la misma manera. El turno básico de un jugador consiste en sacar una carta de la pila de cartas disponibles y agregarla a las que tiene en la mano, luego debe jugar una carta a la mesa o descartar una en la pila de descarte. Por lo tanto, el jugador siempre deberá tener 6 cartas en la mano al finalizar su turno.

Si algún contrincante pone alguna carta de peligro en la pila de acción de otro jugador, este deberá buscar la carta de solución correspondiente para seguir jugando; mientras tanto, no podrá seguir su tránsito. Una vez se acabe la pila de cartas disponibles, se da por terminada la ronda. Los participantes tienen la opción de usar la pila de descarte para seguir jugando o parar el juego, contar los puntos de cada uno de los jugadores y declarar un ganador, que es el que más kilómetros ha recorrido. En este caso podrían volver a iniciar un nuevo juego.

## VARIACIONES

Una variación que puede hacerse del juego es que en lugar de ser 2, 3, 4 o hasta 6 personas, puedan jugar 2, 3, 4 o hasta 6 parejas. Así se logrará integrar hasta un máximo de 12 participantes, caso en el cual cada jugada se hace en pareja y no individualmente.

En ocasiones, el juego parece no avanzar porque no salen las soluciones necesarias frente a las cartas de peligro, es entonces cuando algún jugador podría ofrecerle a algún otro jugador una solución que el primero necesite a cambio de una carta que el segundo quiera obtener como producto del intercambio. El hecho de ofrecersoluciones no implica aceptarlas por parte de quien la necesite. Es un ejercicio de negociación que puede o no ser efectivo.

Una vez se acabe la pila de cartas disponibles, se da por terminada la ronda. Los participantes tienen la opción de usar la pila de descarte para seguir jugando o parar el juego, contar los puntos de cada uno de los participantes o las parejas -entendiendo que los puntos son kilómetros y se cuentan con las cartas de distancia de cada jugador o pareja tengan -declarar un ganador, que es el que más kilómetros ha recorrido. En este caso podrían volver a iniciar un nuevo juego.



En el marco del convenio para el Fortalecimiento al Sistema Nacional de Bienestar Familiar (SNBF), implementado por el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF), el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) y Save the Children Colombia, se planteó el reto de hacer materiales didácticos que tuvieran el propósito de contribuir a la apropiación de conocimientos y conceptos relacionados con la ruta de gestión de participación de niños, niñas y adolescentes en los territorios de Colombia.

¡Enrútrate! es un juego para niños y niñas desde los 12 años, adolescentes, jóvenes y adultos. Se puede jugar en cualquier lugar y con el pretexto de divertirse, integrarse y aprender. No es necesario pertenecer a alguna instancia, concejo, mesa o grupo ni tener conocimientos previos. Esta es una herramienta didáctica para que los facilitadores de los procesos de participación infantil y adolescente puedan dinamizar conversaciones, experiencias y acciones de mejora en torno al derecho a la participación en su territorio.

Este es un juego de cartas en el que pueden participar de 2 a 6 jugadores. Se juega por turnos y hacia la derecha.

La meta del juego es conseguir 1.000km, acumulando victorias parciales de kilometraje. Solo hay 3 victorias parciales, y cada una responde a una fase de la ruta de gestión de las mesas de participación de niños, niñas y adolescentes. El juego consta de una baraja de 204 cartas. Las cartas que se usan en el juego son las del diagrama 1 y su finalidad se describe allí.

### DIAGRAMA 1

#### Cartas de peligro (dificultad)

(3 cartas de cada una en el mazo)



#### Cartas de soluciones (oportunidad)

(6 cartas de cada una en el mazo)



**Cartas de peligro (dificultad)** : Se juegan contra los adversarios con el fin de obstaculizar su marcha. Para ello se colocan en frente de la pila de acción del contrincante. Bajo ninguna circunstancia se puede jugar una carta de peligro directamente sobre otra de la misma clase. Hay 3 cartas de «No hay presencia de los niños y niñas»; 3 cartas de «Falta de equipo territorial»; 3 cartas de «Falta de conocimiento del territorio»; 3 cartas de «No hay iniciativas»; 3 cartas de «No se tiene en cuenta la voz de los niños»; Hay 3 cartas de: «mesa de participación sin recursos para iniciativas», 3 cartas de «niños y niñas sin apoyo de sus familias», 3 cartas de «no se cuenta con voluntad política por parte de mandatarios», 3 cartas de «niños y niñas no están incluidos en los planes territoriales de desarrollo», y 3 cartas de «la mesa de participación no es diversa». Hay 5 cartas de dificultad en blanco, cuando un participante o equipo, saca una carta de dificultad en blanco, la puede usar en cualquier momento en que de acuerdo a su estrategia lo requiera, el participante o equipo debe crear una dificultad, enunciarla y jugarla en la pila de acción del participante o equipo que considere de acuerdo con su estrategia, y 7 cartas de semáforo en rojo.

**Cartas de solución (oportunidad)**: Estas cartas se juegan solo sobre la propia pila de acción para vencer las cartas de peligro que los contrincantes hayan jugado antes con uno. Hay 60 cartas de solución distribuidas así: 6 cartas de «Hay presencia de niños y niñas»; 6 cartas de «Presencia de equipos territoriales»; 6 cartas de «Conocimiento del territorio»; 6 cartas de «Formulación de iniciativa»; 6 cartas de: «mesa de participación con recursos para iniciativas», 6 cartas de «niños y niñas con apoyo de sus familias», 6 cartas de «se cuenta con voluntad política por parte de mandatarios», 6 cartas de «niños y niñas son parte de los planes territoriales de desarrollo», y 6 cartas de «la mesa de participación es diversa»; Hay 5 cartas de

### Cartas de seguridad o inmunidades (una de cada una en el mazo)



### Cartas de victorias parciales. (una de cada una en el mazo)



### Cartas de distancia

(4 cartas de 200km, 12 cartas de 100km, 10 cartas de 75km, 10 cartas de 50km y 10 cartas de 25km en el mazo)



### Cartas de freno

(3 cartas de cada una en el mazo)



### Cartas de alcalde o alcaldesa empoderados (una de cada una en el mazo)



### Semáforos en Verde

(14 cartas en el mazo)



### Semáforos en rojo

(7 cartas en el mazo)



oportunidad en blanco, cuando el participante o equipo recibe una carta de dificultad en blanco, requiere de una tarjeta de oportunidad o solución en blanco, para superar la dificultad propuesta, enunciando una oportunidad que contrarreste la dificultad respectiva, y 14 cartas de semáforo en verde, que son cartas de circulación al inicio del juego y sirven para contrarrestar un semáforo en rojo puesto por un adversario sobre la propia pila de acción.

**Cartas de seguridad:** Se usan para prevenir que un adversario llegue a jugar determinadas cartas de peligro contra uno posteriormente. Hay solo 4 cartas de esta clase y son inmunidad para que nadie pueda volver a ponerle un peligro relacionado con esa carta de seguridad.

**Cartas de victorias parciales:** La meta del juego es llegar a los 1.000km, pero existen tres victorias parciales: 300km, cuando se conquista la fase de alistamiento; 600km, cuando se conquista la fase de conformación; y 900km, cuando se conquista la fase de fortalecimiento y las gana el primero que haga los 300 Km y los 600km.

Cuando algún jugador logre cualquiera de las victorias parciales, toma la carta respectiva que lo acredita y gana una carta de distancia de 50 km adicionales, la cual está en la pila de descarte. Tanto la carta de victoria como la de 50km de premio se pondrán siempre descubiertas en su pila de distancia. Las cartas de distancia que el jugador tenga hasta el momento deberán dejarse en la pila de descarte, excepto la de los 50 km que llegaron con la victoria parcial.

**Cartas de distancia:** Estas cartas son las que tienen el kilometraje. Cada una representa una distancia de 25km, 50km, 75km, 100km o 200km. Al jugarlas se suman para determinar la distancia recorrida.

**Cartas de freno:** Son las cartas con un círculo rojo con los números 1, 2 o 3. Al jugarlas se saltarán los turnos de esa ronda hacia la derecha según corresponda: 1, 2 o 3 turnos.

**Cartas de alcalde o alcaldesa empoderados:** la carta de alcalde o alcaldesa empoderados, sirven, exclusivamente para enfrentar o superar las tarjetas de freno.

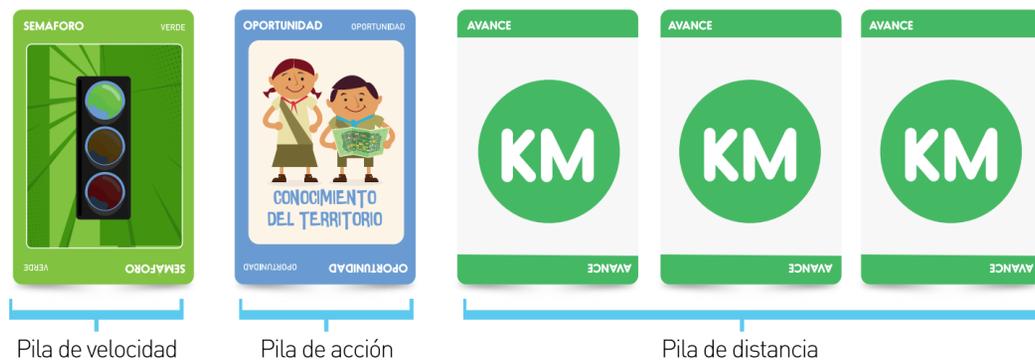
## PREPARACIÓN DEL JUEGO

Los jugadores se sientan en un círculo y seleccionan un tallador que reparte 6 cartas a cada uno, empezando por el de la izquierda. Luego coloca las cartas que han sobrado en el medio de la mesa y boca abajo para formar una pila de cartas disponibles; estas son las «de robo». Cada jugador debe sostener sus 6 cartas sin que los otros las vean.

### ¿Cómo desplegar las cartas en la mesa?

Cada jugador las debe disponer como se muestra en el diagrama 2. Esta forma de colocar las cartas permite seguir el juego más fácilmente, evitar errores en el cómputo del puntaje y ver quién va ganando la mano. Las cartas que se juegan sobre la mesa deben ponerse boca arriba.

### DIAGRAMA 2: Estas deben estar dispuestas frente a cada jugador de la siguiente manera:



### Pila de acción

Todas las cartas de peligro y de solución se juegan en la pila de acción del contrincante. Por lo general se ponen cartas de peligro a los jugadores que han recorrido mayor kilometraje para frenarles su juego. Las cartas de solución se jugarán sobre la propia pila de acción. Solo la primera carta que se encuentre sobre la pila de acción debe ser visible, pues es la que controla la jugada.

### Pila de distancia

Todas las cartas de distancia se juegan sobre la propia pila de distancia, nunca en la de los oponentes. Todas las cartas de distancia jugadas deben estar visibles para los demás jugadores. Es mejor conservarlas separadas por kilómetros, tal y como se muestra en el diagrama 2.

### Cartas de seguridad o inmunidad

Todas las cartas de seguridad que se juegan deben estar visibles una vez el jugador decida mostrarlas.



Las cartas de peligro y de solución se obtienen durante el juego.

## CONSIDERACIÓN METODOLÓGICA:

Para el momento en que se empiece a jugar cada una de las cartas de peligro y solución que se describirán a continuación, es preciso motivar la discusión con los niños, niñas, adolescentes o adultos que estén jugando, con preguntas como: ¿En este territorio se presenta esta dificultad? ¿Qué otras consecuencias puede traer esta dificultad frente al derecho a la participación de niños, niñas y adolescentes? ¿Qué factores contribuyen a que esta dificultad se presente? En todo caso, siempre será importante aclarar qué se entiende por la dificultad expuesta en la carta de peligro.

Cuando sea la hora de discutir las soluciones, se pueden plantear preguntas como: ¿Cuál podría ser la solución a esta dificultad? ¿Qué actores podrían contribuir en la puesta en marcha de esta solución? ¿Qué implicaciones tiene para el territorio lograr esta solución? ¿Qué otras soluciones podrían proponerse en este territorio para solucionar esa dificultad?

## Cartas de peligro (dificultad)



Las cartas de «**No hay presencia de los niños y niñas**» representan una dificultad en el contexto de la gestión de la ruta de participación de niños, niñas y adolescentes. Quieren decir que no se ha hecho una convocatoria para lograr la presencia de estos o que no están motivados para continuar en los procesos participativos.



Las cartas de «**No se tiene en cuenta la voz de los niños**» representan una dificultad, pues no hay participación donde no se escucha la voz de los niños, niñas y adolescentes.



La carta de «**mesa de participación sin recursos para iniciativas**». Sin personas que apoyen y adelanten acciones con niños y niñas, o sin recursos económicos para poner en marcha sus iniciativas permanecen en ideas sin incidencia las propuestas de los ellos y ellas.



La carta de «**niños y niñas sin apoyo de sus familias**». Cuando las familias no apoyan a los niños y niñas para la realización de reuniones o el desarrollo de iniciativas, las mesas de participación no se fortalecen, y por el contrario, fragmentan las relaciones.



Las cartas de «**Falta de equipo territorial**» representa también una dificultad. Quieren decir que no hay una persona o grupo de personas con el interés de apoyar e impulsar los procesos de participación de niños, niñas y adolescentes.



Las cartas de «**No hay iniciativas**» indican que existe una gran dificultad en el territorio respecto a la participación de los niños, niñas y adolescentes. Mientras no haya iniciativas formuladas o ejecución, no habrá tampoco razones suficientes que motiven a los niños, niñas y adolescentes a continuar un trabajo participación.



Las cartas de «**Desconocimiento del territorio**» son una dificultad que indica que tanto funcionarios como niños, niñas y adolescentes desconocen las situaciones que se pueden considerar problemáticas o de riesgo para el desarrollo de los niños, niñas y adolescentes en el territorio. Además, tampoco se conocen las fortalezas que hay en el territorio para aprovecharlas en la solución de las dificultades.



La carta de «**no se cuenta con voluntad política por parte de mandatarios**». Excluir a niños y niñas de las decisiones, o escucharlos pero no tener en cuentas sus aportes o exigencias, deteriora la confianza en lo público e impide el ejercicio del derecho a la participación de ellos y ellas en la gestión pública.



La carta de «**niños y niñas no están incluidos en los planes territoriales de desarrollo**». Cuando las administraciones no incluyen programas y proyectos dirigidos a la niñez, se invisibiliza al 30% aproximadamente de su población, y se limita la garantía de sus derechos, entre estos, al de la participación.



La carta de «**la mesa de participación no es diversa**». La mesa de participación no es conformada por niños y niñas de todo el territorio. No cuenta con niños y niñas de diferentes sectores, zonas y veredas limitando el ejercicio de participación de los otros niños y niñas.