

## ¿Cómo se juega a “ENGAÑOS”?

“ENGAÑOS” Es un juego que se puede jugar por equipos o individualmente. Inicia el jugador/a o equipo que sea más joven y elije una categoría para jugar (Empatía, Preguntas, Desafío, Aproximación y Tuti Fruti). En caso de contestar correctamente avanza los casilleros que dice la tarjeta, y si responde incorrectamente se queda en el lugar. Responda/n bien o mal sólo juegan una tarjeta y le toca el turno al jugador/a o equipo que está a la derecha. Para iniciar su turno avanza 3 casilleros y saca tarjeta en función del color del casillero donde se encuentra. (ver referencias en el tablero).

Cuando un jugador/a o equipo contesta 3 veces consecutivamente gana un “DERECHO” a elección.

Gana el jugador/a o equipo que junte los 4 “DERECHOS”.

Recomendación: para que el juego sea más dinámico lo ideal es que si se juega en forma individual que no sean más de 5 jugadores y si es en forma grupal que no sean más de 5 equipos.

## ¿Por qué un juego de mesa?

Desde la niñez se juega, desde que el humano es humano juega. Recrea mundos al jugar y juega a recrear mundos. El juego no es neutral, no es inocente, todo juego contiene ideología. El juego nos lleva a situaciones mágicas, en el juego se es libre, no hay límites ni condenas. A la hora de trabajar una temática tan sensible como lo es la Trata de Personas es necesario acudir a herramientas creativas. En este juego se interpela sobre como se ve la realidad que rodea a los/las participantes sobre todo en lo que concierne a las situaciones de vulnerabilidad social, explotación sexual y violencia de género.

## Para el coordinado o coordinadora del juego

El rol del coordinador en este juego es fundamental, ya que está pensado como disparador y no como un fin en sí. Más allá de las respuestas es importante hacer foco en lo que surge por parte de los jugadores y jugadoras a la hora de pensar esta problemática. Por esto es muy importante que el coordinador lea previamente las tarjetas y sus respuestas para ver si se justifica profundizar o excluir alguna de ellas.

Materiales: lapiceras, papel y reloj.



## Respuestas y formas de jugar de cada categoría:

### Preguntas

Se le hace la pregunta sólo al jugador/a o equipo que le corresponde el turno.

- 1.¿Qué es un proxeneta? Persona que explota sexualmente a mujeres.
- 2.¿Cómo se le llama a la esclavitud del siglo 21? Trata
- 3.¿Qué es la trata de personas? Persona de cualquier sexo, que ejecuta una o varias de las siguientes acciones: la captación (reclutamiento), el traslado, el transporte, la retención o la recepción de las víctimas de trata de personas con pleno conocimiento de la actividad que realiza. El o la tratante puede actuar individualmente o como parte de un grupo organizado.
- 4.¿Qué es un femicidio? Se refiere al asesinato de mujeres por parte de hombres que las matan por el hecho de ser mujeres.(motivado por el odio, desprecio, placer o sentido de posesión hacia las mujeres).
- 5.En caso de violencia de género ¿A qué número telefónico llamarías? 144 (Argentina) Paraguay:..... Uruguay:..... Brasil: ..... Chile:.....
- 6.¿Cuáles son las 3 etapas en la trata de personas? 1) reclutamiento (captura) 2) traslado 3) explotación
- 7.En el ranking de actividades ilegales lucrativas, ¿Qué posición ocupa la trata de personas a nivel mundial? 2do lugar.
- 8.¿Es lo mismo el tráfico ilícito de personas que la trata de personas? NO
- 9.¿Cómo se llama el protocolo que habla de la trata de personas a nivel mundial? Protocolo de Palermo
- 10.¿Qué significa patriarcado? Organización social que describe una situación de distribución desigual del poder entre hombres y mujeres en la cual los varones tendrían preeminencia en uno o varios aspectos.
- 11.¿Desde cuándo hay una ley en tu país que hable sobre la Trata? Argentina 2008, Uruguay ....., Paraguay ....., Brasil ....., Chile .....

### Desafíos

Esta categoría es sólo para el jugador/a o equipo que saca la tarjeta. Es clave dar un tiempo que lo tiene que determinar previamente el coordinador/a teniendo en cuenta el contexto de uso del juego (tiempos, participantes, disponibilidad lúdica, etc). El coordinador/a deberá definir si da por aprobado el desafío. Es interesante tomarse unos minutos para analizar cuáles fueron los emergentes.

### Empatía

En esta categoría juegan todos los jugadores/as o equipos y tienen que escribir las 4 palabras o frases que asocien más con la tarjeta. Cuando todos los equipos o jugadores/as han terminado de escribir se leen en voz alta y cada coincidencia es un punto (si la coincidencia es con dos equipos vale 2 puntos). El jugador/a o equipo que logre más punto avanza los casilleros de la tarjeta y luego se sigue el turno como venía la ronda.

