



Modelos de Justicia LOCAL Y RURAL



1

Justicia Formal

2

Uso y Tenencia de la Tierra

3

Justicia Juvenil Restaurativa

El Camino a la Justicia

Juego Modelos de Justicia Local y Rural



El Camino a la Justicia

Prepara el juego

- Revisa que **cada kit contenga los elementos necesarios**: tablero, carro, fichas de casos, ficha de la ruta esperada y fichas enumeradas.
- Valida que el carro funciona y puede ser rodado.

Reglas del juego

- El grupo se divide en **3 subgrupos**.
- **Cada grupo tendrá un kit** para poder llevar a cabo el juego.
- Dentro del tablero se deben **respetar las señales de tránsito y las limitaciones** marcadas en las vías.
- El carro **no podrá circular por las zonas verdes**, únicamente podrá ir por las calles demarcadas.
- Al final del juego, en cada tablero debe **quedar demarcada la ruta** siguiendo el orden numeral.

Instrucciones del Juego

- El juego consiste en **establecer el recorrido de acceso a la justicia que sigue una persona**, teniendo en cuenta el caso seleccionado y la categoría (componente) a la cual se haga referencia.
- Para empezar, **el grupo se divide en 3 subgrupos**. A cada grupo se le entrega un kit que contiene: un tablero, un carro y unas fichas enumeradas. Adicionalmente, **un voluntario del grupo selecciona una tarjeta de la baraja de casos** para saber el componente que les corresponde.
- Posteriormente, cada grupo ubica su tablero en un espacio del salón y proceden a **leer el caso que les ha correspondido**.
- Luego de leer el caso, **ubican el carro en el punto de salida** dentro del tablero y comienzan a mover el carro por las vías para llegar a la primera institución a la cual acudiría la persona protagonista del caso. Una vez han llegado al lugar, **marcarán con la ficha número 1**, discutirán sobre la atención que allí recibe la persona e identificarán la siguiente entidad a la que se accede, haciendo el recorrido con el carro para llegar a ella. Una vez allí, **marcarán con la ficha número 2 y repetirán los pasos mencionados anteriormente** hasta que terminen de marcar todas las instituciones que intervienen.
- Es importante que la persona que está manejando el carro **tenga en cuenta las señales de tránsito y se respeten las limitaciones de las vías**.
- Una vez el grupo haya definido el orden de la ruta, **recibirán la tarjeta marcada con la "Ruta esperada" e identificarán los puntos comunes y los puntos distantes** entre la ruta que se ha marcado en el tablero y la ruta que tienen en la ficha.
- Una vez todos los grupos han cumplido esta etapa del juego, se organizarán en plenaria donde socializarán de qué se han dado cuenta a partir del desarrollo del juego. Luego, **proceden a trabajar las siguientes preguntas**:
 - ¿Qué cosas y/o acciones están en el control tanto de la institucionalidad como de la comunidad para mejorar el acceso a las rutas?
 - ¿Qué cosas y/o acciones son del orden nacional que no dependen de ellos?



“Estereotipados”

Juego de deducción e interpretación
de estereotipos sobre roles de género



Acción colectiva de objetores
y objetoras de conciencia

Estereotipados

Juego - Creado y diseñado por la Acción Colectiva de Objetores y Objetoras de Conciencia (ACCOC)
Modelos de Justicia Local y Rural



“Estereotipados”

Estereotipados es un entretenido juego en el que a partir de pistas y deducciones tendrás que adivinar el mayor número de palabras posibles: algunas pistas buscarán confundirte, otras apoyarte, todo depende del azar en los roles. Afina el oído, agudiza tu percepción y deja salir todos esos estereotipos que tienes sobre los roles de género, pues sólo cuando los reconoces, puedes empezar a transformarlos.

Preparación del juego

- Primero, seleccionar un jugador que se pondrá la venda en el primer turno.
- Segundo, repartir las cartas de roles entre el resto de jugadores. Se distribuirán de acuerdo al número de personas en la partida.
- Luego de cada ronda se realiza la puntuación, se entregan los tokens con los puntos para cada jugador y se le pasa la venda al siguiente jugador. Todos los jugadores deben tener un turno con la venda puesta. Una vez todos han tenido un turno para adivinar pueden decidir si vuelven a iniciar la ronda con la venda otra vez.
- En partidas de 3 a 6 personas, recomendamos que cada jugador pueda tener como mínimo tres turnos con la venda. En partidas de 7 jugadores en adelante, con solo dos turnos es suficiente para cumplir con el tiempo estimado por partida sugerido: el número de rondas que se realicen es decisión del grupo.

Desarrollo de un turno

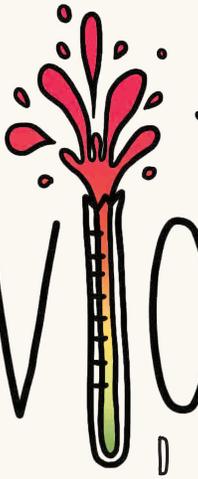
- La ronda iniciará una vez se ponga a correr el tiempo para quién tenga la venda puesta y se destape la primera carta del mazo de palabras.
- En el sentido de las manecillas del reloj, los jugadores empezarán a dar pistas acerca de la palabra que aparece en la carta según el rol que tenga cada uno. Si quién tiene la venda adivina la palabra, la carta se pondrá en el mazo de aciertos fuera de la caja, se destapará una nueva carta y de nuevo se empezarán a dar pistas: las pistas se retoman desde la última persona que dió una pista.
- La persona con la venda fallará si dice una palabra distinta a la que aparece en la carta, en ese caso la carta se pondrá en el mazo de “fallo” dentro de la caja y se destapará otra carta del mazo de palabras.
- Si quien tiene la venda no puede ubicar la palabra a través de las pistas, podrá decir “paso”, la carta será descartada en la parte de la caja que dice “paso” y continuará la siguiente persona. Este procedimiento se repetirá hasta que se agoten los dos minutos. Si la persona que da pistas dice “paso” dos veces, ya no podrá ganar puntos en esa ronda.
- Cuando el tiempo se agota, quien esté controlando los dos minutos debe decir “¡Tiempo!”. En ese momento se detienen las pistas, pero la persona con la venda podrá arriesgarse a adivinar una última palabra (si así lo quiere) con las pistas ya recibidas. Luego se retirará la venda y se iniciará el conteo de fallos y aciertos.

Roles de juego y puntuación

- Hay dos formas de participar: adivinando con la venda puesta o dando pistas para quien adivine. Quien tiene la venda, deberá intentar adivinar el mayor número de palabras posibles en 2 minutos, y ganará 10 puntos por cada acierto. El rol de apoyo ganará 10 puntos por cada acierto, el rol de confusión ganará 10 puntos por cada fallo, y el rol de equilibrio ganará 10 puntos por cada uno, y 20 si logra un equilibrio (mismo número de aciertos y fallos).



FONDO MULTIDONANTE
DE LAS NACIONES UNIDAS PARA
EL SOSTENIMIENTO DE LA PAZ



EL VIOLENTÓMETRO

UN JUEGO PARA CUESTIONAR LA NATURALIZACIÓN DE LAS VIOLENCIAS DE GÉNERO



El Violentómetro Dinámico

Juego - Creado y diseñado por la Acción Colectiva de Objetores y Objektoras de Conciencia (ACCOC)
Modelos de Justicia Local y Rural



El futuro
es de todos

Gobierno
de Colombia





EL VIOLENTÓMETRO

D I N Á M I C O

A través del Violentómetro Dinámico se busca explorar las experiencias asociadas a las violencias de género y sus características en cada contexto, así como las implicaciones que tiene la naturalización de las mismas en la sociedad.

Preparación del juego

- Primero, acomoda las cintas de color amarillo, naranja y rojo (en ese orden) a modo de semáforo. La cinta aguamarina se coloca de forma transversal a las tres anteriores.
- Segundo, reparte las cartas del mazo entre los jugadores.

Desarrollo del juego

- El objetivo del juego es identificar actos de violencia en la vida cotidiana, así como su gravedad, categorizándolos por color, siendo amarillo un acto medianamente grave, naranja un acto grave, y rojo un acto muy grave.
- Los jugadores toman turnos ubicando las cartas que tienen en sus manos en el color que consideran representa el acto en cuestión, explicando el por qué de la decisión de su ubicación.
- De la misma forma, se analiza con el grupo si cada uno de ellos tiene (o no) algún tipo de medida(s) correctiva(s) que pueda ayudar a aliviar el acto cometido.
- La cinta aguamarina divide aquellos actos que son explícitamente violentos de los que pueden considerarse como violencias ocultas, es decir, que parecen no tan graves pero pueden desencadenar más actos de violencia o actos aún más graves. Es por esto que la cinta se entiende como "la punta del iceberg". Debajo de ella se acomodan todos aquellos actos que se consideran ocultos.

Dinámica esperada

- El juego de El Violentómetro no tiene respuestas correctas e incorrectas, sino que busca generar una reflexión y una conversación sobre la forma en que las violencias están presentes de formas diversas y numerosas en la cotidianidad. Si bien no es posible establecer una absoluta escala de lo que puede ser considerado como medianamente grave, grave y muy grave, se busca que los participantes sean capaces de identificar tanto estos actos como las señales de alarma que dan indicios sobre ellos, y puedan reaccionar de forma oportuna para detener su propagación y replicación.