



GOBIERNO DE LA
PROVINCIA DE
**BUENOS
AIRES**

Axel Kicillof
Gobernador

Verónica Magario
Vicegobernadora

Estela Díaz
Ministra de las Mujeres,
Políticas de Género y
Diversidad Sexual

Claudia Villamayor
Directora Provincial de
Formación, Investigación
y Políticas Culturales para
la Igualdad

CARRERA SIN FIN

LA ODISEA DE LA
OBLIGACIÓN ALIMENTARIA

Coordinación
Sabrina Cartabia
Natalia Laclau
Sol Calandria

Desarrollo
equipo Dirección de Políticas
Culturales para la Igualdad

Idea
Julián Balangero
Daniela Franceschini
Ailo Hercolini
Paula Quaretti
Mecu Rubini

Corrección de textos
Mecu Rubini
Jazmín Soria

Diseño
Julián Balangero

CARRERA SIN FIN

LA ODISEA DE LA OBLIGACIÓN ALIMENTARIA

El juego consiste en una carrera de obstáculos que las corredoras deberán atravesar para percibir la obligación alimentaria. La meta es la obtención de todas las fichas de “Derechos a conquistar” para lograr el objetivo final: **una vida gozosa para las corredoras y sus hijas e hijos.**

ELEMENTOS

- Tablero
- Dado
- Reloj (cronómetro celular)
- 4 fichas de jugadoras
- 6 tarjetas de “Derechos”
- 128 tarjetas de trivia
- Libreta y lapiceras

OBJETIVO DEL JUEGO

Lograr dar vuelta
las seis fichas
“Derechos
a conquistar”

MINISTERIO DE LAS MUJERES,
POLÍTICAS DE GÉNERO Y
DIVERSIDAD SEXUAL



GOBIERNO DE LA
PROVINCIA DE
**BUENOS
AIRES**

MINISTERIO DE LAS MUJERES,
POLÍTICAS DE GÉNERO Y
DIVERSIDAD SEXUAL



GOBIERNO DE LA
PROVINCIA DE
**BUENOS
AIRES**

DINÁMICA DEL JUEGO

- Se arman 4 equipos (2 a 5 personas cada uno).
- Las jugadoras, por equipos, se ubican en el casillero de partida del tablero.
- Se arroja el dado y el equipo que obtenga el mayor puntaje inicia el juego. Los turnos siguen siempre en ronda hacia la derecha.
- El equipo que abre la partida, arroja el dado y avanza con la ficha de jugadora la cantidad de casilleros correspondientes al número que salió. De acuerdo al color del casillero en que caiga, levantará la tarjeta de trivia que corresponda (¿Verdadero o Falso? / Actuar o dibujar / Coincidencia / Estadística).
- Al caer sobre un casillero gris, el equipo podrá elegir qué categoría de trivia resolver.
- Si la trivia se resuelve correctamente, el o los equipos ganadores avanzan los casilleros correspondientes y continúa el grupo de la derecha tirando el dado (un turno por equipo).
- Si no se resuelve correctamente, nadie avanza y prosigue el orden de la ronda.
- El tiempo máximo para resolver cada tarjeta es de 30 y de 60 segundos en “Actuar o dibujar”.



¿CÓMO FUNCIONAN LAS TARJETAS?

Tarjetas de trivia

Los cuatro tipos de tarjetas, cada uno representado por un color, deben estar dispuestos en cuatro montones al centro del tablero. Las categorías son:

¿VERDADERO o FALSO?

Una participante del equipo de la derecha tomará una tarjeta de color fucsia y leerá la afirmación que contiene. El equipo que juega tendrá que definir si la misma es verdadera o falsa. Si acierta, avanza tres casilleros. Si no acierta, no avanza.

ESTADÍSTICA

Basadas en el informe “Incumplimiento de la obligación alimentaria en la provincia de Buenos Aires”. Una participante del equipo de la derecha leerá una tarjeta de color violeta. Todos los equipos tendrán que arriesgar un porcentaje que dé respuesta a la situación planteada. Aquel que más se acerque al porcentaje correcto, avanza tres casilleros. Si hay empate avanzan ambos equipos.

COINCIDENCIA

Una participante del equipo de la derecha leerá una tarjeta de color celeste. Empezará a correr el reloj. En ese tiempo, cada equipo tendrá que proponer palabras que den cuenta de

las emociones, sensaciones o ideas que despierta la situación narrada en la tarjeta. Al finalizar el tiempo, las compartirán. Los equipos avanzan tantos casilleros como palabras se repitan (si ninguna se repite, nadie avanza). El orden de exposición lo determinará la ronda (comienza quien tiró el dado y continúa hacia la derecha).

Ejemplo: El padre no se hace cargo de la obligación alimentaria y su familia y amigos lo apañan.

Equipo 1: Complicidad, escrache, bronca

Equipo 2: Cómplices, indignación, impotencia, bronca

Equipo 3: Sinvergüenza, enojo

Equipo 1 y 2 avanzan dos casilleros. Equipo 3 no avanza.

ACTUAR o DIBUJAR

El equipo que arrojó el dado asigna una participante, quien elige si quiere dibujar o representar la situación de la tarjeta color amarillo. En este último caso, puede elegir realizarlo junto a una compañera de su equipo. En el caso de dibujar, se pueden utilizar símbolos y burbujas de diálogo. Empieza a correr el reloj y su equipo deberá adivinar por aproximación qué situación está siendo representada. Si adivinan, avanzan tres casilleros.

Tarjetas obstáculos y estrategias

Las mismas se encuentran mezcladas dentro de las tarjetas trivia.

- **Tarjeta Obstáculos:** el equipo que saca esta tarjeta retrocede tres casilleros, pierde su turno y continúa la ronda.
- **Tarjeta Estrategias:** avanza tres casilleros el equipo que saca esta tarjeta y, de acuerdo al color del casillero en que caiga, levantará la tarjeta de trivia que corresponda.

¿CÓMO SE GANAN LAS FICHAS “DERECHOS A CONQUISTAR”?

- Al dar una vuelta completa por la pista-tablero, el equipo podrá dar vuelta una ficha “Derecho a Conquistar”.
- Al caer en un casillero del tablero con el símbolo “Todas Juegan”, todos los equipos jugarán a responder la trivia correspondiente. Si lo hacen correctamente, podrán dar vuelta una ficha “Derechos a Conquistar”. Si se equivocan, continúa la ronda.

FIN DEL JUEGO

El juego finaliza cuando las jugadoras logren dar vuelta las 6 fichas “Derechos a Conquistar”. Una vez que se alcance colectivamente el objetivo, todos los equipos leerán las tarjetas Obstáculos que tuvieron que sortear y las tarjetas Estrategias con las que contaron para poder avanzar.

La lectura colectiva servirá como punto de partida para reflexionar sobre el camino que tuvieron que transitar y problematizar cuáles de las estrategias utilizadas son individuales y agenciadas por las mujeres y cuáles son respuestas institucionales.