MACROÁREAS: (1) Derechos Humanos y Discurso del odio (2) Campaña creativa y cuentacuentos Digital , y (4) storyboard (Guión gráfico).

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre de la Actividad | Juega bien tus cartas. Cambia las historias de odio y crea tu ‘storyboard’. |
| Propósito | Crear un juego de cartas estilo ‘storyboard’ con historias contra el ‘discurso del odio’, y jugar con él. |
| Descripción | Creación de juego de cartas contra el ‘discurso del odio’ con las que además se podrá jugar. |
| Metodología | Preparación:  Crear un mínimo de 4 grupos.  Cada grupo escogerá un color, (cada equipo tendrá un color) ofrecido por el tallerista y la historia que desarrollaran en las 7 escenas de su storyboard.  Pintarán del color escogido el circulo que rodea el número de la carta. Esto identificará en el juego cada una de las historias.  En grupo, discutirán, que pasa en su historia, y dibujarán la historia, en forma de storyboard. Una vez terminado el proceso de creación de la historia, pintando las cartas, creando collages, … deberán cortarlas juntarlas con las de los otros equipos y entonces podrán empezar a jugar.  Instrucciones del juego:  Juego para 4 jugadores, pueden ser menos pero entonces las cartas que sobren al repartir, se pondrán para coger una, cuando pase el turno.  Se repartirán 7 a cada jugador, e iniciará el turno el siguiente por la derecha del que ha repartido. Gana el jugador que consiga más colecciones.  Reglas del juego:  La persona que tiene el turno pedirá una carta al jugador que quiera, para poder pedir una carta tiene que tener al menos una carta de esa colección (color), si ese jugador tiene la carta que le ha pedido se la dará, si no la tiene pierde el turno. Y el turno pasa al siguiente por la derecha. |
| Discusión (debrief) | ¿Conoces alguna situación HIT interrumpiste?¿Te hubiera gustado interrumpir?¿Si hubieses estado en equipo habrías interrumpido? |
| Timing | 3 horas |
| Espacio &  Materiales | Aula, impresión ficha con las cartas, las instrucciones y las reglas del juego. Colores, rotuladores, fotos para collage (revistas), tijeras, pegamento. |
| ERF Competencias | Aprender a aprender, habilidades personales y sociales. Competencias sociales y cívicas. Sentido de iniciativa y emprendedora. Conciencia y expresión cultural. competencia digital, y se podría incluir: Comunicación en lenguas extranjeras. |