Buenos y Creativos

www.buenosycreativos.com
byc@buenosycreativos.com
Bogotá D.C., Colombia

Septiembre 13 de 2022

Señores

DEFENSORIA DEL PUEBLO
ATN.: **Gisella Arias**
Supervisora AO 8 de 2022

Ref. Primer informe de Ejecución contrato

Objeto: El contratista se obliga para con la Defensoría del Pueblo a prestar por sus propios medios, con la plena autonomía técnica y administrativa, el servicio de suministros de material didáctico "caja de herramientas" el cual va desde su diseño, validación, producción y entrega de 3.000 mil cajas contentivas de un juego de cartas y un juego de lotería con sus respectivas instrucciones con el logo de la entidad, destinada a apoyar procesos de enfoque de derechos humanos.

Fecha: 13 de septiembre a 5 de octubre de 2022

Compromisos por parte de Buenos & Creativos

- hacer una propuesta grafica de la línea grafica de los juegos
- Definir varios juegos para exponer ante la Defensoría y escoger las mejores opciones en cuanto al juego de cartas
- Se debe proponer línea grafica para la Lotería
- Se deben hacer tres propuestas para definir la linea grafica de cada juego

Compromisos por parte de la Defensoría del Pueblo

- Trabajar en los contenidos para la propuesta grafica de la Lotería y enviarlos a Buenos y Creativos
- Enviar manual de identidad de La Defensoría del Pueblo

Wilmar H. Carreño
Director proyecto

LA LOTERÍA

Las Cartas

Número de cartas: 54 cartas para jugar
Cartas por jugador: Mínimo una
Características de las cartas: Son imágenes rectangulares plasmadas en cartón que representan distintos significados en el juego.

El Tablero

El tablero principal suele contar con todas las imágenes que tendrá el mazo y las tablas con las cuales se juegan.

Para comenzar

Selecciona el cartón o la carta que deseas.

Verifica que conoces todos los elementos que aparecen en tu cartón. Si no lo conoces, pide que te los menciones para reconocerlos si los llegan a nombrar.

Establecer el cómo se obtiene el triunfo. Cartón lleno, en las esquinas, forma de cruz, etc.

Tener fichas para marcar las casillas.

Termina el juego cuando

Una persona cumple con la fila o columna que se ha establecido para hacerse con el juego.

CARTONES





FICHAS



Poker

El póker es un juego de 2 a 7 jugadores. Entre ellos, se alzará vencedor el que tenga la mano de mayor valor una vez se muestren todas las cartas en la confrontación final o bien el jugador que realiza la última apuesta no igualada por nadie más.

Las combinaciones de más a menos fuertes son las siguientes:

Escalera real: contiene un diez, una jota, una reina, un rey y un as del mismo palo (todos de tréboles, de diamantes, de corazones o de espadas).

Escalera de color: consiste en cinco cartas consecutivas del mismo palo.

Póker: contiene cuatro cartas del mismo rango y de distintos palos y una quinta carta de cualquier rango.

Full: tiene tres cartas del mismo rango y dos de otro rango.

Color: cinco cartas del mismo palo de distintos rangos o secuencias.
Escalera: cinco cartas de rangos consecutivos, pero de más de un palo.
Trío: tres cartas del mismo rango y otras dos diferentes.

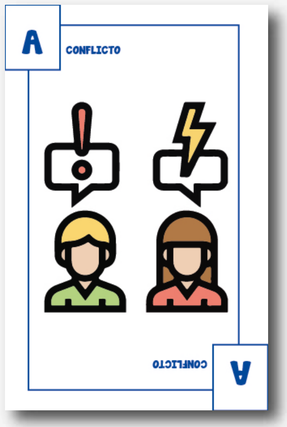
Doble pareja: dos parejas del mismo rango y otra carta distinta.

Una pareja: una pareja (dos cartas) del mismo rango y otras tres cartas distintas.
Una carta alta: no puedes formar ninguna combinación.

Cómo empezar el juego

Antes de empezar, se debe realizar una apuesta a ciegas. Después, se reparten a cada jugador dos cartas tapadas (que cada uno revisará individualmente) y se muestran a todos cinco cartas descubiertas. Las tres primeras cartas descubiertas forman el flop, la cuarta el turn y la quinta es el river.

DELANTE **DETRÁS**















Reglas del Dominó

Objetivo del juego

Para jugar al dominó son necesarias 28 fichas rectangulares. Cada ficha está dividida en 2 espacios iguales en los que aparece las siguientes palabras conflicto, confianza, emociones, dialogo, valores y comunicación. Las fichas cubren todas las combinaciones posibles con estas palabras.

Se puede jugar con 2, 3 ó 4 jugadores o por parejas.

El objetivo del juego es colocar todas tus fichas en la mesa antes que los contrarios y sumar puntos. El jugador que gana una ronda, suma puntos según las fichas que no han podido colocar los oponentes.

La partida termina cuando un jugador o pareja alcanza la cantidad de puntos indicada en las opciones de mesa.

Cómo jugar al dominó

Cada jugador recibe 7 fichas al empezar una ronda. Si en la partida hay menos de 4 jugadores, las fichas restantes se guardan en el pozo.

Inicia la ronda el jugador que tenga la ficha con el doble más alto (si juegan 4 personas, siempre empezará el que tenga la palabra doble “Comunicación”). En caso de no tener dobles ninguno de los jugadores, comenzará el jugador que tenga la ficha con un doble de palabras. A partir de ese momento, los jugadores realizarán su jugada, por turnos, siguiendo el orden inverso a las manecillas del reloj.

El jugador que inicia la ronda lleva la mano. Este es un concepto importante para la estrategia del dominó, pues el jugador o la pareja que es “mano” normalmente es la que tiene ventaja durante la ronda.

Desarrollo del juego

En su turno, cada jugador debe colocar una de sus fichas en uno de los 2 extremos abiertos, de tal forma que los puntos de uno de los lados de la ficha coincidan con los puntos del extremo donde se está colocando. Los dobles se colocan de forma transversal para facilitar su localización.

Una vez que el jugador ha colocado la ficha en su lugar, su turno termina y pasa al siguiente jugador.

Si un jugador no puede jugar, debe “robar” del pozo tantas fichas como sean necesarias. Si no quedan fichas en el pozo, pasará el turno al siguiente jugador.

Final de una ronda

La ronda continúa con los jugadores colocando sus fichas hasta que se presenta alguna de las situaciones siguientes:

Dominó
Cuando un jugador coloca su última ficha en la mesa, se dice que ese jugador dominó la ronda. Si se juega en solitario, el jugador que ha ganado la ronda suma los puntos de todos sus contrincantes. Jugando por parejas, se suman los puntos de todos los jugadores incluso los del compañero.

Cierre
Existen casos donde ninguno de los jugadores puede continuar la partida. Esto ocurre cuando los números de los extremos ya han sido jugados 7 veces. En ese momento se dice que la partida está cerrada. Los jugadores contarán los puntos de las fichas que les quede; el jugador o pareja con menos puntos es la ganadora y suma los puntos de la manera habitual.

Pudiera darse el caso de tener los mismos puntos por lo que ganaría el jugador o pareja que fuera 'mano' o esté más cerca del jugador que lo fuera.

Siguientes rondas
En las próximas rondas, el jugador que inicia el juego es el siguiente en el turno. Este puede comenzar por la ficha que desee, aunque no sea una ficha doble.

Fin de la partida
El juego termina cuando un jugador o pareja consigue la cantidad de puntos necesarios para ganar.

FICHAS



Ejemplo



Juego concéntrese

REGLAS DEL JUEGO:

Se colocan todas las fichas boca abajo. El primer jugador levanta 2 fichas, si coinciden y tienen el mismo dibujo y palabra, se las lleva y sigue levantando otras dos. Si por el contrario no coinciden las vuelve a dejar en el mismo sitio boca abajo y pasa el turno al siguiente jugador. Gana el que mayor número de parejas forme.

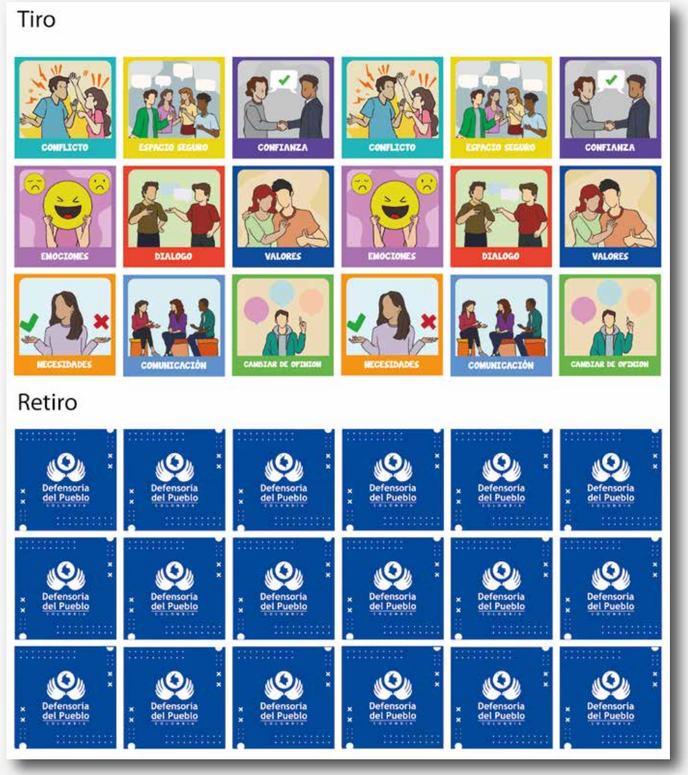
NÚMERO DE JUGADORES:

Más de 2.

CARTON



FICHAS



Defensoría del Pueblo

COLOMBIA

JUEGO
DE MEMORIA
CONCÉNTRESE

Defensoría del Pueblo
COLOMBIA

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18



CONFLICTO

Situación en la que dos o más grupos o individuos perciben que sus intereses son mutuamente incompatibles, hacen público su desacuerdo y buscan movilizar apoyos y aliados en un contexto de confrontación y permanente oposición.



ESPACIO SEGURO

una conversación se puede dar de manera tranquila si se generan espacios seguros. El diálogo requiere de condiciones de seguridad para los participantes que se traduce en confianza.



CONFIANZA

se trata de una experiencia personal, que indica que el otro, con seguridad hará lo que le corresponde hacer de acuerdo con su rol, su perfil, su función.



CONFLICTO

Situación en la que dos o más grupos o individuos perciben que sus intereses son mutuamente incompatibles, hacen público su desacuerdo y buscan movilizar apoyos y aliados en un contexto de confrontación y permanente oposición.



ESPACIO SEGURO

una conversación se puede dar de manera tranquila si se generan espacios seguros. El diálogo requiere de condiciones de seguridad para los participantes que se traduce en confianza.



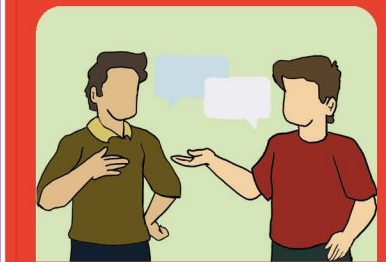
CONFIANZA

se trata de una experiencia personal, que indica que el otro, con seguridad hará lo que le corresponde hacer de acuerdo con su rol, su perfil, su función.



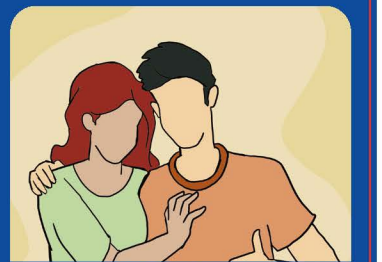
EMOCIONES

Que afectan las maneras como las personas organizan y expresan sus puntos de vista sobre un conflicto. En un diálogo, las emociones son fundamentales.



DIALOGO

Es una de las muchas maneras que hay para comunicarse y se diferencia de otras en que quienes dialogan se concentran más en comprender a los demás que en tratar de convencerles de las razones propias.



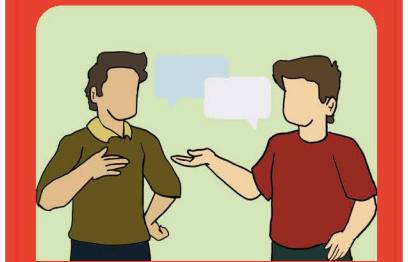
VALORES

Que son importantes para las personas que se sienten afectadas. La convivencia basada en respeto por la diversidad y las diferencias se convierte en un propósito fundamental de la transformación de los conflictos.



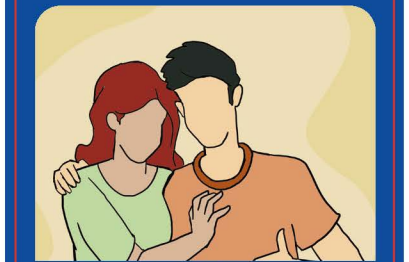
EMOCIONES

Que afectan las maneras como las personas organizan y expresan sus puntos de vista sobre un conflicto. En un diálogo, las emociones son fundamentales.



DIALOGO

Es una de las muchas maneras que hay para comunicarse y se diferencia de otras en que quienes dialogan se concentran más en comprender a los demás que en tratar de convencerles de las razones propias.



VALORES

Que son importantes para las personas que se sienten afectadas. La convivencia basada en respeto por la diversidad y las diferencias se convierte en un propósito fundamental de la transformación de los conflictos.



NECESIDADES

Y opiniones no se han tenido en cuenta para tomar decisiones sobre un asunto, se debe incluir este tema en el diálogo pues afecta y alimenta el conflicto.



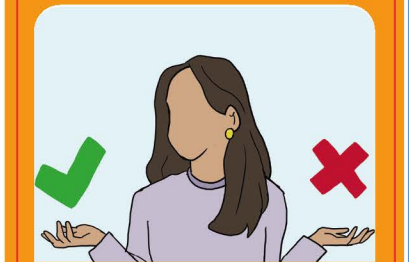
COMUNICACIÓN

Nos permite dar a y recibir información y facilita las intecciones con las otras personas. Nos comunicanos de manera intencional pero también lo hacemos de manera involuntaria.



CAMBIAR DE OPINION

Cuando la escucha y la reflexión conducen a un cambio de idea o de percepción, se puede considerar como un logro que contribuye a la transformación de los conflictos.



NECESIDADES

Y opiniones no se han tenido en cuenta para tomar decisiones sobre un asunto, se debe incluir este tema en el diálogo pues afecta y alimenta el conflicto.



COMUNICACIÓN

Nos permite dar a y recibir información y facilita las intecciones con las otras personas. Nos comunicanos de manera intencional pero también lo hacemos de manera involuntaria.



CAMBIAR DE OPINION

Cuando la escucha y la reflexión conducen a un cambio de idea o de percepción, se puede considerar como un logro que contribuye a la transformación de los conflictos.


Defensoría
del Pueblo
COLOMBIA

1

CONFLICTO



Situación en la que dos o más grupos o individuos perciben que sus intereses son mutuamente incompatibles, hacen público su desacuerdo y buscan movilizar apoyos y aliados en un contexto de confrontación y permanente oposición.

CONFLICTO

1