



GUÍA PARA A ELABORACIÓN DUN XOGO DE PISTAS

**liberdade
de ser
e sentir!**

ÍNDICE

1. Introducción	2
2. Obxectivos	2
3. Participantes	2
4. Explicación do xogo	3
5. Regras	4
6. Recursos que se precisan	4
7. Preparación do xogo	5
8. Pistas resoltas	7
9. Anexos	9

1. Introducción

Desde Políticas de Igualdade da Deputación da Coruña impúlsase a campaña *Liberdade de ser e sentir* para sensibilizar sobre a importancia da tolerancia e a igualdade das persoas, independentemente da súa orientación sexual e identidade de xénero.

Nesta guía atoparás toda a información necesaria para poñer en marcha un xogo de pistas con adolescentes. A idea é traballar a temática de modo lúdico e natural, de xeito que o grupo teña que traballar de xeito cooperativo para ir resolvendo diferentes enigmas e chegar a unha resolución final. A súa aplicación pode darse en entornos educativos, de ocio ou onde pensemos que traballar a diversidade poida ter lugar.

Os contidos traballados neste xogo poden ser complementados con outros recursos da campaña, que poden consultarse na web www.seresentir.gal.

2. Obxectivos

A través da participación neste xogo de pistas, pretendemos dar a coñecer á adolescencia diferentes termos asociados á diversidade sexual, así como conseguir que tomen consciencia da complexidade de realidades que cada persoa pode vivir e a necesidade de aceptar todas e cada unha delas. A través da dinámica do xogo tamén se pode afondar en valores coma o respecto, o traballo en equipo e a liberdade.

3. Participantes

Está dirixido principalmente a persoas de 12-18 anos. Xógase en equipos de ata 8-10 persoas. No caso de contar con grupos máis grandes, podemos duplicar as pistas, de xeito que todo o mundo poida participar no mesmo equipo.

4. Explicación do xogo

Para empezar a xogar, partimos das cores utilizadas na bandeira LGTBIQ+ e outras complementarias utilizadas noutros casos como por exemplo a bandeira transfeminista. Serán 10 en total: vermello, laranxa, amarelo, verde, azul, violeta, azul claro, branco, rosa e marrón.



No punto de partida, ou punto de encontro, teremos 10 cintas ou lazos de 10 cores distintas, e cada unha terá unha pista inicial que nos levará a outras situadas no entorno. O fío condutor vai ser sempre a cor da pista que esteamos a seguir. Logo de resolver a pista ou pistas ás que nos leve, cada cor debe sempre darnos unha letra resultante. Cando a teñamos, colleremos outro lazo para continuar con outra cor e resolver o seguinte enigma. O obxectivo final é resolver o enigma que aparece no mural seguinte, o que poderemos facer se coñecemos a letra que se agocha detrás de cada cor. O xogo remata cando temos todas as letras descifradas correctamente e, polo tanto, a mensaxe final.



5. Regras

Para o desenvolvemento do xogo teremos en conta o cumprimento das seguintes regras:

- O equipo traballará ao mesmo tempo só nunha cor.
- Só poderá collerse unha nova cinta de cor cando se resolva a que se collera anteriormente.
- A orde das cores é a criterio do equipo, non fai falta seguir unha concreta.
- Sempre que alguén atope algunha pista, debe primeiro reunir a todo o equipo para compartila, de xeito que se asegure que todas as persoas están ao tanto da información atopada.
- A resolución do enigma (letra) de cada cor debe ser validada pola persoa responsable de organizar a actividade, que é quen coñece as solucións.
- Non pode empregarse o uso de móbiles durante a realización do xogo.

6. Recursos que se precisan

Este é o material que tes que conseguir para poder poñer en marcha o xogo:

- Mural impreso co enigma final a resolver (anexo I)
- 10 cintas de cores (unha de cada cor)
- Pistas iniciais das cintas recortadas (anexo II)
- Elementos de cada cor onde colocar a pista (ver as indicacións e consellos no punto 7)
- Cartolinas de cores
- Elementos de diferentes cores que funcionen como distractores das pistas (follas, rotuladores, lapis de cores, roupa, xoguetes...)
- Pistas impresas para poñer no espazo (anexo III)
- Un lapis ou bolígrafo
- Premio final. Poden ser calquera cousas que consideremos que pode ser motivador para o grupo. Algunhas ideas poden ser: doces de cores, unha bandeira LGTBQ+, camisolas...

Algún dos recursos pode modificarse, sempre e cando a pista non perda sentido.

7. Preparación do xogo

A continuación van as instrucións cos pasos que debes seguir para preparar o xogo e poñelo en marcha.

O espazo

O xogo está pensado para ser desenvolvido ao aire libre, aínda que pode facilmente adaptarse a interior. Primeiro é preciso delimitar a área que imos abarcar e fixar un punto de encontro. A área de xogo pode ser tan grande como queiramos, tendo en conta que canto máis grande, máis difícil vai ser atopar e resolver as pistas.

Ao longo de toda a área de xogo, colocaremos as pistas nalgún elemento da cor que lle corresponda, tal e como se establece no seguinte punto. Para facer máis entretido o descubrimento das pistas, colocaremos outros 3 ou 4 obxectos máis desa cor sen información ou con información para despistar.

Os materiais

Para o equipo

Imprime en cartolina o muro co enigma final a descifrar (anexo I)











Para o punto de encontro

Consegue 10 lazos, 1 de cada cor, de ao menos 16cm x 2cm. Se non podes conseguir lazos, podes substituílos por tiras de papel ou cartolina.

Imprime e recorta as tiras cas pistas iniciais (anexo II) e pégaas no lazo correspondente.

Para a área de xogo

Imprime as pistas (anexo III) e coloca cada unha no lugar ou obxecto correspondente (algún da mesma cor) no espazo. Aí van algunhas indicacións específicas, ideas ou consellos para cada cor:

-  Un funil, unha maceta, un suadoiro, un bote de refresco de cola... calquera obxecto vermello pode servir para agochar esta pista.
-  Podes poñer a pista nunha laranxa e colocar máis froitas para despistar.
-  O labirinto pode ir pegado nunha tarxeta, no peto dunha prenda ou podes complicalo enrolándoo dentro dun rotulador amarelo.
-  Agocha esta pista no medio dalgunha planta que teñas na área de xogo. Se non se che dá ese caso, busca unha imaxe de plantas e péga a por detrás.
-  É unha pista de tamaño grande, polo que pode ser boa idea metela nun libro, carpeta, libreta ou similar de cor azul.
-  Podes poñer a pista impresa en papel violeta, nalgún obxecto desa cor, ou, por facela distinta ás demais, escribir o texto que aparece na pista (anexo III) con rotulador violeta.
-  Coloca as 3 pistas de xeito separado en alturas, de modo que haxa que mirar ao ceo para velas: colgadas dunha farola, de árbores, fai unha guirnalda...
-  Podes pegar ou escribir a palabra nun folio en branco e facer con el un barco de papel, así terán que desfacelo para atopar a palabra.
-  As imaxes van pegadas nunhas cartolinas rosas. Podes complicar a pista deixando máis tarxetas rosas pero con imaxes que non teñan o seu par.
-  Podes recortar os 4 cadros por separado e colocalos en 4 obxectos diferentes ou en 4 tarxetas marróns espalladas polo espazo, así terá máis emoción.

Estas son algunhas ideas, pero calquera outra que se che ocorra, estará ben, sempre e cando se poida facer a conexión ca cor para atopar a pista.

8. Pistas resoltas

Para que o teñas claro como persoa coordinadora da actividade, aquí van as letras a descifrar en cada cor e a explicación de como chegar a elas:

L As palabras a atopar na sopa de letras son: heterosexual, pansexual, bisexual e homosexual. Todas elas rematan en L.

I A palabra é PRIVILEXIOS. Nas manchas da palabra temos sempre un I.

B O labirinto leva a Ana cara a persoa que ten un B na camisola.

E As palabras e significados a unir son:

cixxénero	↔	xénero coincidente co atribuído ao nacer
transxénero	↔	xénero non coincidente co atribuído ao nacer
xénero fluído	↔	identidade de xénero cambiante
áxenero	↔	non identificación cos xéneros

Das unións feitas co lapis resulta unha forma que nos recorda á letra E.

R O crucigrama resólvese:

1. Queer: Teoría que cuestiona o sistema de xénero binario.
2. Heteronormatividade: Idea de que, por natureza, as persoas sentimos atracción por persoas do sexo oposto.
3. Binarismo: Modelo que establece dous xéneros únicos e excluíntes: o masculino e o feminino.
4. Gai: Home que sente atracción por outros homes.
5. Lesbiana: Muller que sente atracción por outras mulleres.
6. Opresión: Acción de exercer unha autoridade excesiva, con privación dos dereitos fundamentais sobre un colectivo.
7. Que carece de desexo sexual.

Nos cadros sinalados resulta sempre un R.

D Se vemos o texto, a única letra que aparece é o D.

A Xuntando as tarxetas na orde expresión – orientación – identidade, vese de fondo a letra A .



A sexta letra de INTERSEXUALIDADE é o S.

N

A diferenca está no nariz, e a primeira letra é o N.

T

Cada letra ten un valor. Substituíndo cada letra polo seu número, a conta dá 1, que corresponde á letra T.

Logo de ter a letra que corresponde a cada cor, xa podemos trasladalas ao mural e obter a mensaxe final:



9. Anexos

- Anexo I: Muro co enigma final
- Anexo II: Pistas iniciais para as cintas
- Anexo III: Pistas para os obxectos.

28 de xuño Día da diversidade sexual



Anexo II: Pistas iniciais para as cintas

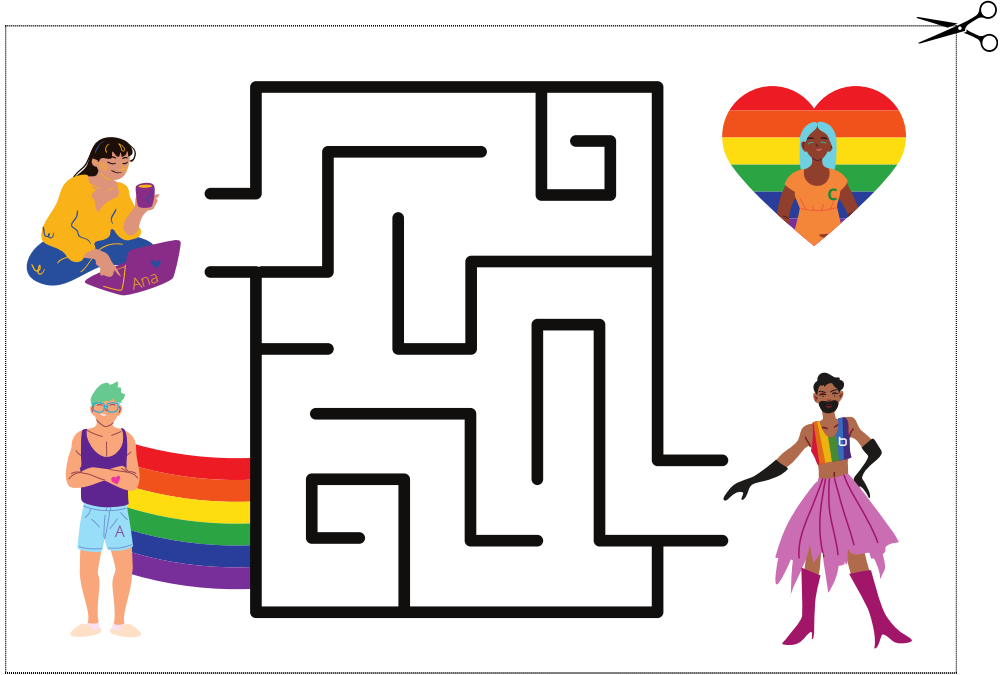


	<p>O vermello é a cor da vida. Todas as orientacións sexuais son igual de válidas e toda persoa ten o dereito a vivir a súa sexualidade como lle pete. Atopa 4 orientacións sexuais na sopa de letras. En que remata a cousa? Aí a tedes!</p>
	<p>O laranxa na bandeira LGBTQ+ simboliza a saúde. Gozar dunha boa saúde depende de moitos factores. A interseccionalidade é un enfoque que reconece que determinados factores sociais coma o xénero, o país de orixe, a formación, a idade... inflúen nos _____ que temos e tamén nas desigualdades.</p>
	<p>A orientación sexual refírese á atracción emocional, sexual ou romántica cara outras persoas. Con quen trata de falar Ana?</p>
	<p>O xénero é un constructo social que asigna atributos e calidades a mulleres e homes. Seguides investigando sobre isto na cor das plantas e as árbores...</p>
	<p>A diversidade sexual, pola súa complexidade, precisa dunha ampla terminoloxía para comprendela. Buscade o crucigrama e, logo de telo rematado... teredes a letra que precisades.</p>
	<p>O 28 de xuño é o día da diversidade sexual. Atopade esta data e veredes a solución.</p>
	<p>Hai 3 conceptos que convén aclarar, xa que se refiren a cousas diferentes. Mirade ao ceo para atopar a definición de cada un, xuntádeas e obtede a letra resultante.</p>
	<p>A cor branca aparece na bandeira trans cun significado, ao igual que as outras cores. Buscade algo branco e descubride a que se refire. Se non é á primeira, é á sexta.</p>
	<p>Buscade 2 tarxetas da cor asociada ao xénero feminino. Fíxate nas imaxes, son case iguais, excepto algo... por que letra empeza ese algo?</p>
	<p>O marrón é a cor utilizada na bandeira trans, para visibilizar as persoas pertencentes a minorías raciais. T+R-A-N+S= ?</p>

Anexo III: Pistas para os obxectos



A	S	E	C	V	E	D	I	V	B	N	A	F	I	O	R	T	D	E	B
B	H	O	N	O	R	M	T	C	E	B	A	U	N	V	E	P	A	G	V
S	I	E	R	V	T	E	A	I	P	T	R	F	E	Y	X	A	U	R	E
I	D	N	T	S	E	R	V	A	G	H	A	T	M	X	O	N	E	S	C
H	G	E	O	E	L	B	S	N	Z	A	H	L	F	I	R	S	A	B	D
I	N	C	O	M	R	E	D	A	V	B	G	U	N	O	D	E	F	E	C
M	A	D	R	C	I	O	F	I	N	V	F	O	L	D	A	X	U	L	A
B	O	L	T	R	E	D	S	O	M	K	I	B	A	R	E	U	P	I	N
U	G	D	I	U	N	D	N	E	S	Q	U	E	G	A	T	A	R	D	G
K	A	M	E	G	I	L	P	E	X	N	T	I	D	O	F	L	E	I	S
A	D	E	M	I	L	G	A	D	E	U	Z	F	E	U	I	D	F	G	H
I	N	M	A	S	R	U	T	U	D	O	A	L	B	E	D	R	P	A	R
P	A	R	D	G	I	B	S	N	T	U	R	L	I	S	M	O	N	T	I
S	D	A	R	B	I	S	E	X	U	A	L	A	R	M	E	N	S	D	O
E	N	T	E	I	R	M	P	O	C	E	G	T	D	I	S	M	E	I	N
Z	A	P	R	T	E	I	N	T	E	M	T	E	N	F	G	O	B	E	S
R	S	T	U	V	E	G	T	N	I	N	U	V	E	R	T	G	D	R	A
E	M	A	R	T	S	O	N	H	E	T	R	E	K	L	A	M	I	R	F
V	E	G	D	U	A	H	O	M	O	S	E	X	U	A	L	E	N	D	I
R	I	S	T	F	R	O	G	R	E	N	D	S	E	T	Q	U	R	D	O





Cisxénero Transxénero

Xénero non coincidente co atribuído ao nacer

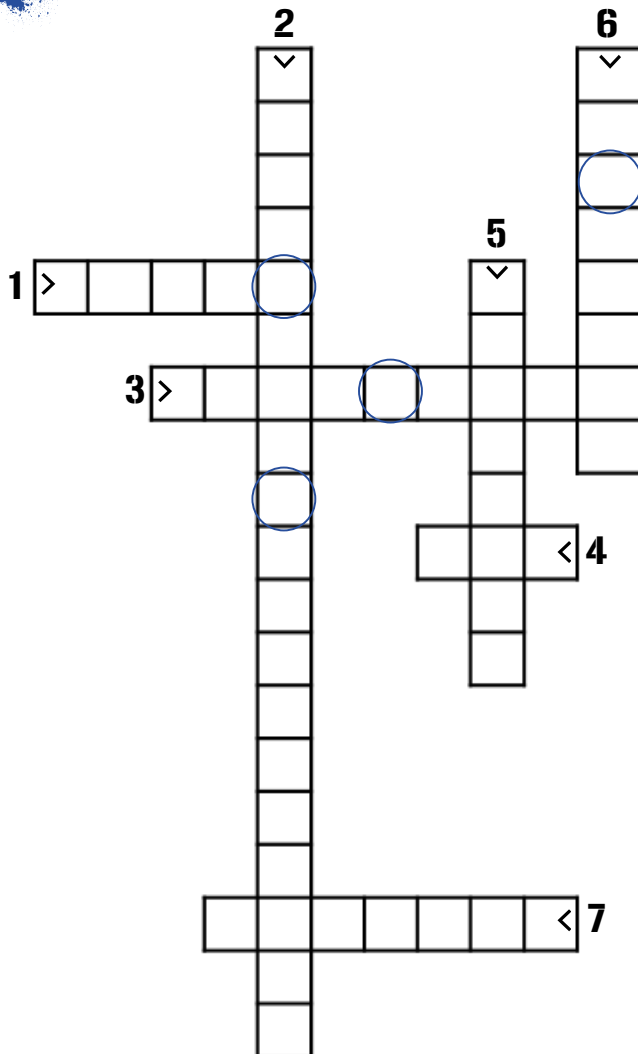
Xénero fluído

identidade de xénero cambiante

Xénero coincidente co atribuído ao nacer

Axénero

non identificación cos xéneros



1. Teoría que cuestiona o sistema de xénero binario.
2. Idea de que, por natureza, as persoas sentimos atracción por persoas do sexo oposto.
3. Modelo que establece dous xéneros únicos e excluíntes: o masculino e o feminino.
4. Home que sente atracción por outros homes.
5. Muller que sente atracción por outras mulleres.
6. Acción de exercer unha autoridade excesiva, con privación dos dereitos fundamentais sobre un colectivo.
7. Que carece de desexo sexual.

28 d 06

Exposición de xénero:

aparncia ou conxunto de elementos externos cos que unha persoa se mostra asociada a un xénero nun contexto cultural concreto.

Orientación sexual:

atracción emocional, sexual ou romántica cara outras persoas.

Identidade de xénero:

vivencia persoal que ten cada persoa con respecto ao xénero.

INTERSEXUALIDADE





T
1

R
7

A
8

N
2

S
3

