

MANUAL DEL VIAJERO DEL TIEMPO

JOGO

OASIS



INSTITUTO
ELOS

INTRODUCCIÓN

ESTE TUTORIAL HA SIDO MONTADO PARA APOYARTE EN LA IMPRESIÓN Y EL MONTAJE DE TU JUEGO OASIS.

APROVECHAMOS LA OPORTUNIDAD PARA RECORDARTE QUE EL JUEGO OASIS ES ALGO MUY ESPECIAL PARA ELOS. NUESTRO EQUIPO LO DESARROLLÓ CON AMOR Y DECIDIÓ COMPARTIRLO CON EL MUNDO, PARA QUE SUS EFECTOS POSITIVOS SE PUEDE AMPLIAR MÁS Y MÁS.

ESPERAMOS QUE CADA PERSONA QUE ENTRE EN CONTACTO CON EL JUEGO OASIS CONOZCA SU AUTORÍA Y ESTA SEA RECONOCIDA, ADEMÁS DE RESPETAR LAS REGLAS DE USO DE LA HERRAMIENTA, QUE ESTÁ BAJO LICENCIA DE CREATIVE COMMONS: USO NO COMERCIAL DE ASIGNACIÓN; NO A OBRAS DERIVADAS.

VAS A IMPRIMIR PIEZAS DEL JUEGO OASIS Y CONFIAMOS EN QUE, ENTRE OTRAS COSAS, ESTÉS ATENTO A:

- SIEMPRE QUE APLIQUES EL JUEGO, RECONOCE LA AUTORÍA, INSERTANDO EN CUALQUIER MATERIAL DE DIVULGACIÓN EL LOGO DEL INSTITUTO ELOS BAJO EL SUBTÍTULO METODOLOGÍA (CONFORME A LA IMAGEN DE ABAJO);

METODOLOGÍA:



**INSTITUTO
ELOS**

- CITA COMO FUENTE PARA INFORMACIONES SOBRE EL JUEGO EL PROPIO INSTITUTO ELOS, A TRAVÉS DE LA PÁGINA WEB (WWW.INSTITUTOELOS.ORG/JOGO0ASIS) O CORREO ELECTRÓNICO (GAMES@INSTITUTOELOS.ORG);

- NO ALTERAR O EDITAR NINGUNA PIEZA, PARTE, COLOR, ARTE, EN RESUMEN: NINGÚN ELEMENTO DEL JUEGO;

- NO INCLUIR LOGOTIPOS DE OTRAS ORGANIZACIONES EN CUALQUIER LUGAR O PIEZA DEL JUEGO;

- NO COMERCIALIZAR EL JUEGO COMPLETO O NINGUNA DE SUS PARTES.

LAS REGLAS COMPLETAS PARA EL USO DEL JUEGO ESTÁN DISPONIBLES EN EL ENLACE WWW.INSTITUTOELOS.ORG/JOGO0ASIS_REGRASDEUSO.

SI TIENES ALGUNA PREGUNTA, POR FAVOR, ¡PONTE EN CONTACTO CON NOSOTROS!

MANUAL DEL JUEGO

AQUÍ PUEDES ENCONTRAR TODAS LAS PISTAS PARA CONDUCIR UN JUEGO OASIS. HAY DOS VERSIONES, UNA DIGITAL PARA CONSULTAR DESDE CUALQUIER LUGAR, Y OTRA PARA IMPRIMIR.

VAS A NECESITAR:

- ✓ UNA IMPRESORA A BLANCO Y NEGRO O COLOR
- ✓ UNA HOJA DE PAPEL 180GR, TAMAÑO A4 PARA CAPA
- ✓ TREZE (13) HOJAS DE PAPEL BOND TAMAÑO A4
- ✓ GRAPADORA

MANOS A LA OBRA!

1. BAJA EN TU COMPUTADOR EL ARCHIVO MANUAL DEL VIAJERO DEL TIEMPO
2. UTILIZANDO UNA IMPRESORA, DE PREFERENCIA A COLOR, IMPRIME LA CARA DE LA HOJA DE 180 GR.
3. UTILIZANDO UNA IMPRESORA A BLANCO Y NEGRO, O A COLOR, IMPRIME LAS PÁGINAS DE 1 A 28 DEL ARCHIVO, DE FRENTE Y REVERSO.
4. DOBLA LAS PÁGINAS POR EL MEDIO, PONLAS EN EL ORDEN CORRECTO INCLUYENDO LA CAPA POR FUERA, Y GRAPA LAS PÁGINAS.

CONSEJO: PARA IMPRIMIR UN DOCUMENTO CORRECTAMENTE, HAZ UN TEST ANTES CON LAS PRIMERAS PÁGINAS Y VERIFICA SI CONSEGUISTE EL RESULTADO ESPERADO.

CAPA



1 HOJA A4, IMPRESIÓN FRENTE Y REVERSO

PÁGINAS DEL MANUAL



13 HOJAS A4, IMPRESIÓN FRENTE Y REVERSO



ESTA OBRA ESTÁ BAJO LICENCIA DE CREATIVE COMMONS:
ATRIBUCIÓN-NOCOMERCIAL-SINDERIVACIONES 4.0 INTERNACIONAL
[HTTPS://CREATIVECOMMONS.ORG/LICENSES/BY-NC-ND/4.0/DEED.PT_BR](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.pt_br)

ESTE MATERIAL FUE CREADO POR EL INSTITUTO ELOS PARA FINES ESPECÍFICOS.
PUEDES UTILIZAR EL MATERIAL PARA APRENDIZAJES PROPIOS Y PARA COMPARTIR
CONOCIMIENTO CON OTROS, RECONOCIENDO LA AUTORÍA Y SIN ALTERAR EL
CONTENIDO EN CUALQUIERA DE SUS PARTES. CUALQUIER DUDA, ENTRA EN
CONTACTO CON NOSOTROS A TRAVÉS DEL E-MAIL GAMES@INSTITUTOELOS.ORG



MANUAL DEL
VIAJERO DEL TIEMPO

CONTENIDO:
NATASHA MENDES GABRIEL
RICARDO OLIVEROS
THAÍS POLYDORO RIBEIRO

REVISIÓN DE CONTENIDO:
EQUIPE ELOS

CONSULTOR:
FELIPE VILA – ESPECIALISTA EM JOGOS

DISEÑO GRÁFICO
ARIANE LOPES MATES
BRUNO MATINATA

ILUSTRACIONES DEL VIDEO OASIS
MILA MOTOMURA – MOOM FACILITACIÓN GRÁFICA

AUDIO MITO JUEGO OASIS:
EQUIPO ELOS
ARIANE LOPES MATES
FERNANDO CONTE
FLAVIA RAMOS
KATIA SPENCER
MARIANA FELIPPE
NATÁLIA DIITMAR
RENATA LAURENTINO
VAL ROCHA
RONALDO DOS SANTOS – MÚSICA DO CÍRCULO

GRABACIONES DE AUDIO:
ESTÚDIO FAVELA DA PAZ

COLABORADORES:
RODOLPHO MARTINS – PEDAGOGÍA DE LA COOPERACIÓN
HÂNIA RIBEIRO – DISEÑO DE PROCESOS

MATERIALES DE APOYO

DISPONIBLES EN LA PLATAFORMA ELOS DE JUEGOS DE TRANSFORMACIÓN



VIDEO DE PRESENTACIÓN;



AUDIO DEL MITO JUEGO OASIS;



MAPA DEL OASIS;



CARTAS;



PÁGINAS DEL LIBRO DE LOS SUEÑOS;



TUTORIAL Y MODELO PARA LOS CHALECOS DE LOS PERSONAJES;



MODELO DE LISTA DE PRESENCIA PARA OASIS;



MODELO DE PRÉSTAMO DE HERRAMIENTAS;



MODELO ESTANDARTE + BANDERA DE LOS GRUPOS + PULSERAS.

¡FELICITACIONES!

SI ESTÁS RECIBIENDO ESTE MANUAL, SIGNIFICA QUE VIVENCIASTE LA FILOSOFÍA ELOS Y EL JUEGO OASIS EN UNO DE LOS PROGRAMAS DE FORMACIÓN DEL INSTITUTO ELOS.

IMPULSAR UN MOVIMIENTO DE REALIZAR AHORA EL MUNDO QUE TODOS SOÑAMOS. ESTE ES EL PROPÓSITO QUE ORIENTA TODO LO QUE HACEMOS EN ELOS. NO ES POCO, LA ESCALA PARA NOSOTROS ES MUNDIAL. DE AHÍ, VIENE LA RAZÓN POR LA CUAL DECIDIMOS INVERTIR EN LA DISEMINACIÓN DEL JUEGO OASIS.

CREEMOS QUE TU EXPERIENCIA PRÁCTICA DURANTE LA FORMACIÓN Y ESTE MANUAL DETALLADO CON INFORMACIONES, ORIENTACIONES Y CONSEJOS, PUEDEN GARANTIZAR UNA MULTIPLICACIÓN QUE CULTIVE LA ESENCIA DEL OASIS Y SEA ¡ES-PEC-TA-CU-LAR!

TAMBIÉN ENTENDEMOS QUE MIENTRAS MÁS PRACTIQUES, MÁS SEGURIDAD TENDRÁS EN PASAR LOS CONCEPTOS Y DINÁMICAS DEL JUEGO A DIFERENTES PERSONAS, CONVIRTIÉNDOTE ASÍ EN UN VIAJERO DEL TIEMPO CON EXPERIENCIA. CIERTAMENTE, SURGIRÁN ALGUNAS DUDAS DURANTE ESTE RECORRIDO, Y ELOS TE SERVIRÁ DE REFERENCIA PARA AYUDARTE A REFLEXIONAR SOBRE ESAS CUESTIONES Y DESAFÍOS EN TU JORNADA.

¡NO TE PREOCUPES, NO ESTÁS SOLO!

ADEMÁS DEL EQUIPO ELOS, TIENES TAMBIÉN A LA RED OASIS MUNDI PARA INTERCAMBIAR APRENDIZAJES.

¡BIENVENIDO!

PROGRAMACIÓN ENCUENTRO DE FUTURO 2 Y 3

LOS ENCUENTROS DE FUTURO POSTERIORES AL PRIMERO DEPENDERÁN DEL NIVEL DE ENTUSIASMO DE LOS GRUPOS DE ACCIÓN EN LA MATERIALIZACIÓN DE NUEVOS SUEÑOS Y DEL ACOMPAÑAMIENTO DE LOS VIAJEROS DEL TIEMPO.

ES IMPORTANTE FOCALIZAR EN ACCIONES DE CORTO PLAZO QUE CULTIVEN LO QUE FUE REALIZADO EN EL OÁSIS Y ENCUENTROS PARA HACER, NO SOLO HABLAR, HABLAR...

LA PROGRAMACIÓN SIGUIENTE ES UN GUIÓN GENÉRICO QUE PUEDE SER AJUSTADO PARA LA REALIDAD DE CADA MOMENTO.

TIEMPO	ACTIVIDADES	ORIENTACIONES
30 min.	- Invitación y movilización de las personas para los próximos Encuentros de Futuro.	- Crea una forma divertida de invitar a las personas para el Encuentro; - Garantiza que esté todo listo para comenzar; - Prepara actividades para los niños.
10 min.	- Inicio del Encuentro de Futuro.	- Recuerda los papeles del grupo; - No olvides la lista de presencia y de dar la bienvenida a quien llega.
90 min.	- OPCIÓN 1 Descripción - Hacer un calendario de actividades y próximos encuentros para los próximos 3 meses; - Poner los <i>NUEVOS SUEÑOS</i> y <i>GRUPOS DE ACCIÓN</i> en la página del Libro de los Sueños; - Poner las piezas de futuro con los nuevos sueños del mapa. - OPCIÓN 2 Crear una agenda con el grupo.	- Colabora para que los grupos puedan establecer metas claras y viables a corto, mediano y largo plazo; - Apoya a los participantes en la definición de nuevos sueños de 3-6-9-12-18 meses. - Apoya al grupo a detallar las acciones de los primeros 3 meses; Orientar al grupo para sistematizar las orientaciones antes de llenar la página; - Observa si la cantidad de piezas del Mapa son compatibles con lo sistematizado en la página. Ex. Preparación del Pícnic, organización de la Fiesta.
60 min	- Grupos de conversación u Open Space	- Adapta conforme a la necesidad y temas.
15 min	- Clausura	- Ofrece una danza circular y una sesión de abrazos.



PROGRAMACIÓN ENCUENTRO DE FUTURO 1

TIEMPO	ACTIVIDADES	ORIENTACIONES
30 min.	- Invitación y movilización de las personas para el Encuentro de Futuro.	- Crea una forma divertida de invitar a las personas al Encuentro; - Garantiza que esté todo listo para comenzar; - Prepara actividades para los niños; - Check in: ¿Qué fue lo que más te marcó en esta experiencia?
10 min	- Abertura del Encuentro de Futuro.	- Recuerda los papeles del grupo; - No olvides la lista de presencia y de dar la bienvenida a quien llega.
30 min.	- Presentación de un video inspirador; - Si tienes tiempo, presenta un ppt con referencias de Re-evolución de otros proyectos similares.	- Garantiza la calidad del sonido y de la proyección; - Organiza la platea, preferiblemente, en forma semi circular.
60 min.	- Grupos de conversación, compuestas por grupos de 5 personas, conversan sobre un desafío común, materializar un sueño colectivo. - Ronda 1 - Si todo fuera posible, ¿qué futuro desearías ahora? - Ronda 2 - ¿Cuáles es el siguiente sueño que quieren realizar en los próximos 3 meses? - Recolectión.	- Acompaña la preparación del Encuentro; - Lee la sugerencia de programa para los Encuentros de Re-evolución.
15 min.	- Clausura	Ofrece una danza circular y una sesión de abrazos.

INTRODUCCIÓN.....02

¿QUÉ ES EL JUEGO OASIS?.....05

¿QUÉ PUEDES EXPERIMENTAR EN ESTE JUEGO?.....06

SIMBOLISMO Y SIGNIFICADO.....09

¿QUIÉN JUEGA?.....10

PIEZAS DEL OASIS.....11

¿QUÉ ES LO QUE EL VIAJERO DEL TIEMPO NECESITA SABER Y HACER?.....12

PREPARACIÓN.....14

PISTAS.....15

¿QUÉ HACE EL VIAJERO DEL TIEMPO?.....17

REÚNE TUS AMIGOS.....17

ELIGE UN LUGAR.....18

MONTA EL JUEGO Y EL CALENDARIO.....19

PROGRAMACIÓN.....20

CRONOGRAMA SEGUIDO.....20

CRONOGRAMA EN 2 BLOQUES.....21

CRONOGRAMA DE UN MES.....22

ABRIENDO EL JUEGO.....24

CONOCE LOS PERSONAJES DEL JUEGO.....25

PASO 1 - BUSCA LA ABUNDANCIA.....29

PASO 2 - ESCUCHA LOS CORAZONES.....31

PASO 3 - SUEÑA GRANDE Y JUNTO.....33

PASO 4 - CUIDA DE TI, DEL OTRO Y DEL SUEÑO COMÚN..39

PASO 5 - CREE, VE HASTA EL FINAL, SÉ ESPECTACULAR...44

PASO 6 - DIVIÉRTETE Y CELEBRA LA CONQUISTA COLECTIVA..47

PASO 7 - HORA DE CONSTRUIR NUEVOS SUEÑOS.....49

MATERIALES DE APOYO.....53

FICHA TÉCNICA.....54

AL FINAL, ¿QUÉ ES EL JUEGO OASIS?

OASIS ES UN JUEGO DE MOVILIZACIÓN COMUNITARIA CREADO POR EL INSTITUTO ELOS, QUE PONE EN MOVIMIENTO TALENTOS Y RECURSOS LOCALES PARA TRANSFORMAR PERSONAS Y AMBIENTES A TRAVÉS DE LA MATERIALIZACIÓN DE SUEÑOS COLECTIVOS. LA INTENCIÓN ES TRANSFORMAR EL MUNDO CON 7 PASOS DE MANERA RÁPIDA, DIVERTIDA Y PLACENTERA.

CONCEBIDO PARA SER PRACTICADO DE FORMA COMPLETAMENTE COOPERATIVA, EL JUEGO INVITA PERSONAS CON UN INTERÉS EN COMÚN PARA FORMAR UNA COMUNIDAD Y ACTUAR EN UN LUGAR, SEA UN BARRIO, UNA ESCUELA, UNA ORGANIZACIÓN, UN PARQUE, UNA PLAZA O UNA CALLE.

EL JUEGO UTILIZA UNA DEFINICIÓN AMPLIA DEL TÉRMINO COMUNIDAD, QUE INTEGRA DIVERSOS ACTORES, COMO HABITANTES, COLABORADORES, GESTORES, JÓVENES, NIÑOS, EDUCADORES, LÍDERES COMUNITARIOS, ENTRE OTROS.

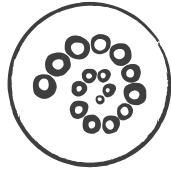
EN UN MES, DESPUÉS DE DIFERENTES DESAFÍOS, EL RESULTADO VA A SER MUCHO MÁS PROFUNDO QUE LA PROPIA TRANSFORMACIÓN FÍSICA DE UN ESPACIO, PORQUE IMPULSA Y CULTIVA EL VIVIR EN COMUNIDAD EN LA SOCIEDAD, POR MEDIO DE UNA VISIÓN DE ABUNDANCIA, DEL DESARROLLO DE LAS RELACIONES AFECTIVAS Y DE CONFIANZA, DEL DESCUBRIR SUEÑOS COLECTIVOS, DEL CUIDADO MUTUO DE LAS RELACIONES Y DE LA VOLUNTAD DE REALIZAR JUNTOS.

AL FINAL, EL RECONOCIMIENTO Y LA CELEBRACIÓN DE LA CONTRIBUCIÓN DE CADA CONQUISTA COLECTIVA ABRE ESPACIO PARA CONSTRUIR NUEVOS SUEÑOS Y EVOLUCIONAR EN EL RECORRIDO DE TRANSFORMAR EL MUNDO EN UN OASIS.

PASO 7: HORA DE CONSTRUIR NUEVOS SUEÑOS OBJETIVOS PEDAGÓGICOS Y ACTIVIDADES

PRACTICAR EL PERTENECIMIENTO, LA PROPAGACIÓN Y EL COMENZAR DE NUEVO

TIEMPO	ACTIVIDADES	ORIENTACIONES
15 min.	- Inicio del día o de la actividad.	- Organiza el espacio para el grupo, elige alguna dinámica de iniciación: Danza circular; - Check in: Cuenta, ¿cómo estoy llegando?
15 min.	- Inicia el paso: <i>HORA DE CONSTRUIR NUEVOS SUEÑOS.</i> - Lee la carta del Desafío de este paso (1) y la ficha del personaje; - Elige quién va a desempeñar los papeles de <i>CULTIVASUEÑOS</i> Y <i>VIAJEROS DEL TIEMPO.</i>	- Organiza el juego para dar inicio a este paso; - Refuerza la importancia del papel de cada personaje para continuar la realización de nuevos Oasis.
120 min.	- Lee las cartas de los Desafíos de este paso (2 y 3); - Lee las pistas, conjuntamente con los personajes que entran en este paso.	- Frase inspiradora: "Sé el cambio que quieres ver en el mundo." M. Gandhi - Las cartas de pistas son esenciales para cuidar de algunos detalles y procedimientos importantes;
60 min.	- Organizar el Encuentro de Futuro según la carta del Desafío. Para esto, lee las cartas de pistas para el Encuentro.	- Lee la sugerencia de programa para los Encuentros de Re-evolución.
90 min.	- Poner los <i>NUEVOS SUEÑOS</i> Y <i>GRUPOS DE ACCIÓN</i> en la página del Libro de los Sueños; - Poner las piezas del futuro con los nuevos sueños en el mapa del Oasis.	- Orienta al grupo a sistematizar las informaciones antes de llenar la página; - Observa si la cantidad de piezas del Mapa corresponde a lo sistematizado en la página.
A definir	- Enviar una copia digital de las páginas del Libro de los Sueños para el Instituto Elos (elos@institutoelos.org); - Se completa el paso " <i>HORA DE CONSTRUIR NUEVOS SUEÑOS</i> " poniendo el tótem en el mapa, simbolizando que todos ya saben impulsar un nuevo ciclo de sueños materializados.	Ese material puede hacer parte de una edición especial de Oasis por el mundo.






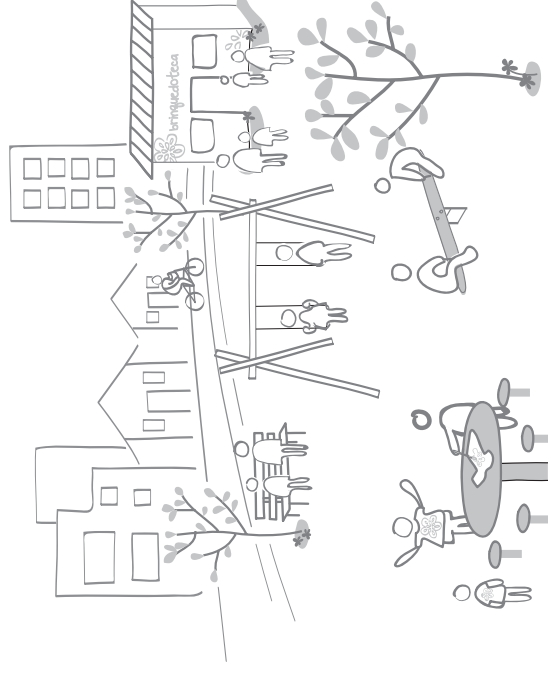
PASO 7:

HORA DE CONSTRUIR NUEVOS SUEÑOS

AHORA QUE TODOS FUERON TOCADOS POR LA FUERZA DE LA TRANSFORMACIÓN, LA INVITACIÓN ES PARA COMENZAR UN NUEVO CICLO DE REALIZACIONES A PARTIR DE LO QUE FUE VIVIDO. ES EL MOMENTO DE PENSAR EN EL FUTURO, A PARTIR DE LA RECOLECCIÓN DE LOS APRENDIZAJES, Y PLANEAR ACCIONES A PARTIR DE LA INICIATIVA Y AUTONOMÍA DE LA COMUNIDAD, PROPAGANDO LA ENERGÍA MOVILIZADA HASTA AQUÍ CON LA MATERIALIZACIÓN DE NUEVOS SUEÑOS

VAS A NECESITAR:

- ▼ LEER LA CARTA DEL DESAFÍO *HORA DE CONSTRUIR NUEVOS SUEÑOS_1* Y LA DESCRIPCIÓN DE LOS PERSONAJES;
- ▼ ELIGE QUIÉN VA A DESEMPEÑAR LOS PAPELES DE:
 - ▼  **CULTIVA SUEÑOS** Y  **VIAJERO DEL TIEMPO**;
- ▼ LEER LAS CARTAS DE LOS DESAFÍOS *HORA DE CONSTRUIR NUEVOS SUEÑOS_2* Y *_3*;
- ▼ LEER LAS PISTAS, CONJUNTAMENTE CON LOS PERSONAJES QUE ENTRARON EN ESTE PASO;
- ▼ DEFINIR COLECTIVAMENTE LOS NUEVOS SUEÑOS;
- ▼ ORGANIZAR EL ENCUENTRO DE FUTURO CONFORME A LA CARTA DEL DESAFÍO. PARA ESO, LEE LAS CARTAS DE LAS PISTAS PARA EL ENCUENTRO;
- ▼ HACER UN CALENDARIO DE ACOMPAÑAMIENTO DE LOS PROYECTOS FUTUROS;
- ▼ PONER LOS  **NUEVOS SUEÑOS** Y GRUPOS DE ACCIÓN EN LA PÁGINA DEL LIBRO DE LOS SUEÑOS;
- ▼ PONER LAS PIEZAS DEL FUTURO CON LOS NUEVOS SUEÑOS EN EL MAPA DEL OASIS;
- ▼ ENVIAR PARA EL INSTITUTO ELOS ([ELOS@INSTITUTOELOS.ORG](mailto:elos@institutoelos.org)) UNA COPIA DIGITAL DE LAS PÁGINAS DEL LIBRO DE LOS SUEÑOS. ESTE MATERIAL PUEDE HACER PARTE DE UNA EDICIÓN ESPECIAL DE OASIS POR EL MUNDO;
- ▼ SE COMPLETA EL PASO *"HORA DE CONSTRUIR NUEVOS SUEÑOS"* PONIENDO EL TÓTEM EN EL MAPA, SIMBOLIZANDO QUE AHORA TODOS YA SABEN COMO IMPULSAR UN NUEVO CICLO DE SUEÑOS MATERIALIZADOS.
- ▼ ANTES DE IR PARA UN NUEVO CICLO, EL GRUPO DICE EN VOZ ALTA:
 - ▼ *"NOSOTROS SABEMOS CREAR OTROS OASIS."*



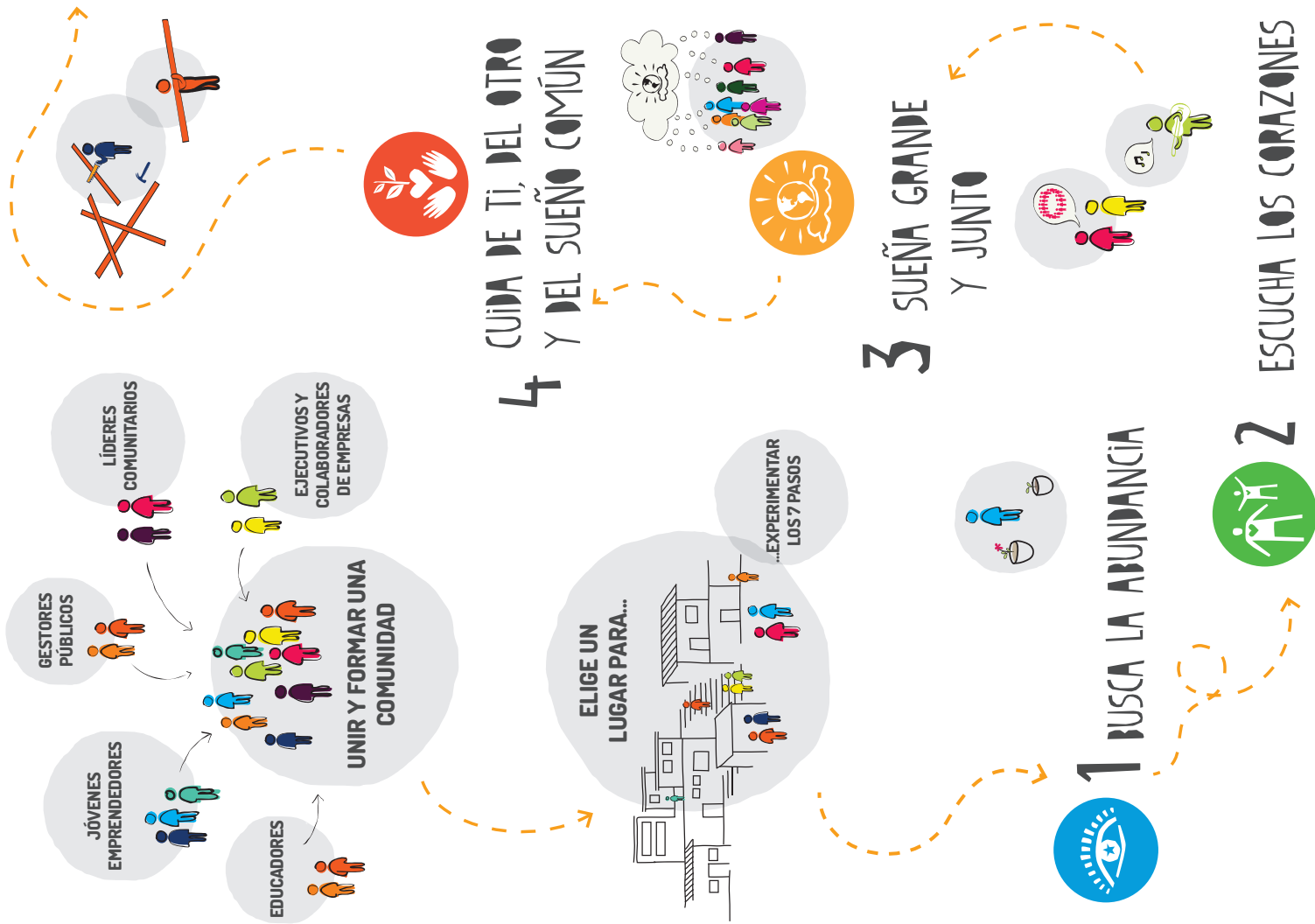
¿QUÉ PUEDES EXPERIMENTAR EN ESTE JUEGO?

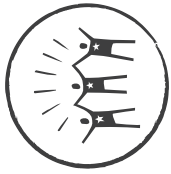
EL JUEGO OASIS INVITA PERSONAS PARA:

- ▼ VIVIR UNA EXPERIENCIA EN COMUNIDAD;
- ▼ PRACTICAR UNA VISIÓN APRECIATIVA Y DE ABUNDANCIA SOBRE EL MUNDO;
- ▼ IDENTIFICAR BELLEZAS, RECURSOS, HISTORIAS Y TALENTOS LOCALES;
- ▼ SOÑAR JUNTOS LOS MEJORES ESPACIOS DE CONVIVENCIA (CALLES, ESCUELAS, PLAZAS, PARQUES, ORGANIZACIONES, BARRIOS)
- ▼ PROYECTAR Y EMPRENDER SOLUCIONES CREATIVAS PARA UN SUEÑO COMÚN;
- ▼ TRANSFORMAR Y LLENAR DE VIDA A PERSONAS, LUGARES, RELACIONES Y AMBIENTES;
- ▼ RECONOCER LA IMPORTANCIA DE CELEBRAR CONQUISTAS COLECTIVAS;
- ▼ FORTALECER POLÍTICAS PÚBLICAS EN VARIOS LUGARES DEL MUNDO;
- ▼ ESCUCHAR LA DISTANCIA ENTRE SOCIEDAD, EMPRESAS Y GOBIERNOS.

PASO 6: DIVIÉRTETE Y CELEBRA LA CONQUISTA COLECTIVA
OBJETIVOS PEDAGÓGICOS Y ACTIVIDADES
 PRACTICAR EL RECIBIMIENTO, EL ARTE DE CELEBRAR Y COMPARTIR.

TIEMPO	ACTIVIDADES	ORIENTACIONES
15 min.	- Inicio del día o de la actividad	- Organiza el juego para dar inicio a este paso; - Elige alguna dinámica para dar inicio: Danza Circular
15 min.	Inicia el paso: <i>DIVIÉRTETE Y CELEBRA LA CONQUISTA COLECTIVA</i> - Lee las cartas de los Desafíos de este paso (1 y 2); - Lee las pistas, conjuntamente con los personajes que entraron en los pasos anteriores.	- Organize o joga para iniciar este paso. - Pueden haber 2 momentos de celebración, uno justo después de la minga (vuelta olímpica, sesión de abrazos, presentación cultural) y otro después de la minga, organizada por la comunidad.
60 min.	- Enlistar todas las personas y organizaciones (incluyendo comercios) que hicieron parte del Oasis para agradecerles; - Definir cómo van a celebrar el Oasis; - Planear la celebración.	- Frase inspiradora: "Jugando a transformar el mundo juntos." - Las cartas de pistas son esenciales para cuidar de algunos detalles y procedimientos importantes; - La preparación para la celebración puede tener lugar unos días antes.
15 min.	- Sistematizar los contenidos en las páginas del Libro de los Sueños; - Organizar el mapa del Oasis de forma circular; - Poner las piezas de las celebraciones y aprendizajes en el mapa del Oasis.	- Orienta al grupo para sistematizar las informaciones antes de llenar la página; - Observa si la cantidad de piezas del Mapa corresponde a lo sistematizado en la página.
15 min.	- Se completa el paso " <i>DIVIÉRTETE Y CELEBRA LA CONQUISTA COLECTIVA</i> " poniendo el tótem en el mapa.	- Píde al grupo para realizar un ritual divertido para celebrar el fin de este paso; puede ser una danza o dinámica.
120 min.	- ¡Celebrar! ¿Qué aprendí? ¿Qué celebró? ¡Vamos a celebrar!	- Toma una foto oficial de los Oasianos; - Da el espacio libre a los Oasianos y Participantes para definir cómo quieren celebrar; Asegúrate de que los actores sociales importantes en el proceso sean invitados. - Prepara imágenes de todo el proceso con música de fondo.





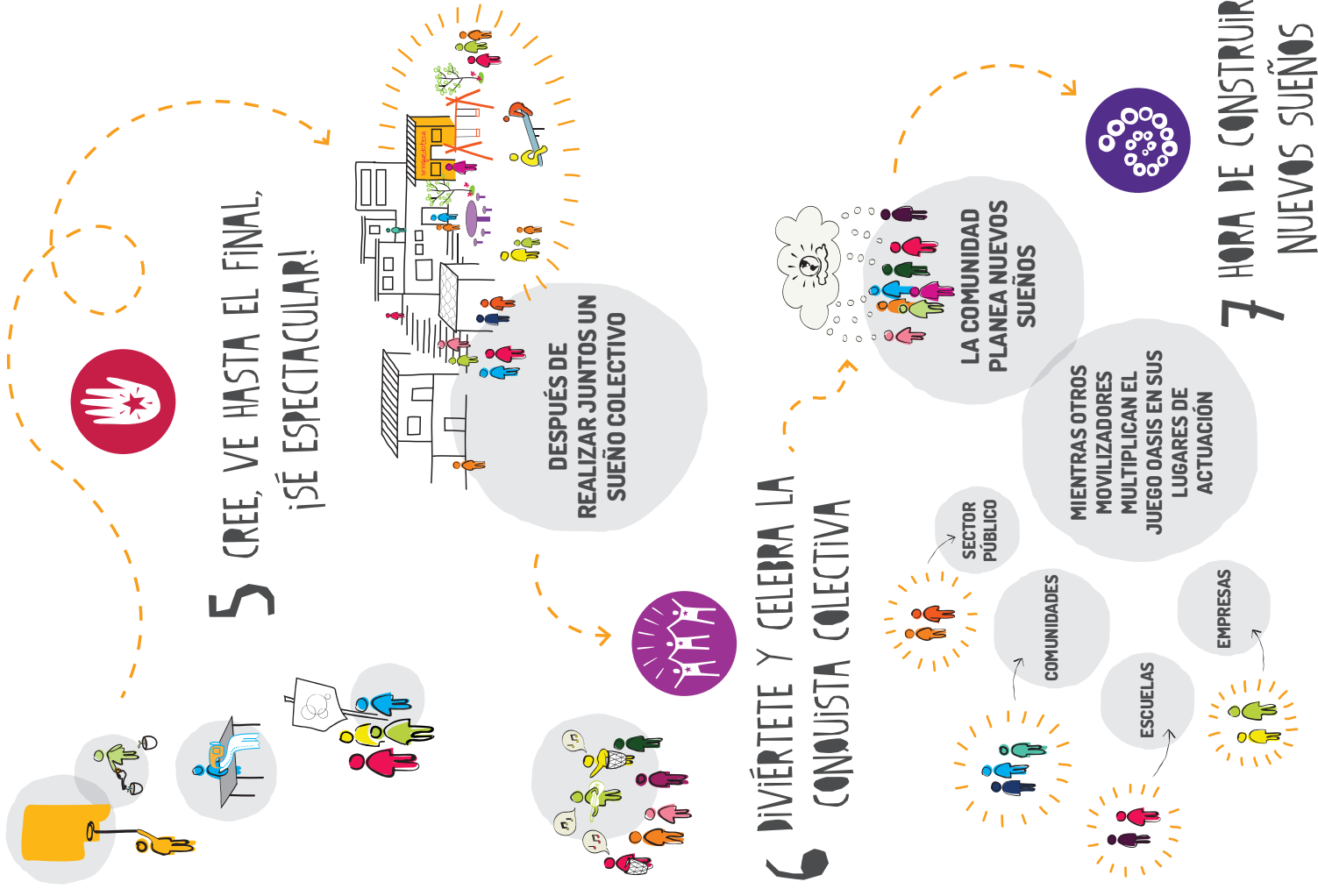
PASO 6:

DIVIÉRTETE Y CELEBRA LA CONQUISTA COLECTIVA

DESPUÉS DE TANTAS REALIZACIONES, ¡NADA MEJOR QUE CELEBRAR! ESTE ES EL MOMENTO EN EL QUE TODOS SE REÚNEN PARA VER LO QUE CONSTRUYERON JUNTOS, NO SOLO EN LAS MANOS A LA OBRA, SINO EN TODO EL JUEGO OASIS. RECONOCE TODOS LOS TALENTOS DEL LUGAR Y REÚNE A TODO EL MUNDO. EXISTEN VARIAS FORMAS DE CELEBRAR. POR EJEMPLO, SE PUEDE ORGANIZAR UNA FERIA CULTURAL CON ACTIVIDADES O UNA GRAN FIESTA CON COMIDA, PRESENTACIONES DE MÚSICA Y DANZAS.

VAS A NECESITAR:

- ✓ LEER LAS CARTAS DE LOS DESAFÍOS *DIVIÉRTETE Y CELEBRA LA CONQUISTA COLECTIVA_1* Y *_2*;
- ✓ LEER LAS PISTAS CONJUNTAMENTE CON LOS PERSONAJES QUE ENTRAN EN LOS PASOS ANTERIORES;
- ✓ HACER UNA LISTA DE TODAS LAS PERSONAS Y ORGANIZACIONES (INCLUYENDO COMERCIOS) QUE HICIERON PARTE DEL OASIS PARA AGRADECERLES;
- ✓ DEFINIR CÓMO VAN A CELEBRAR EL OASIS;
- ✓ PLANEAR LA CELEBRACIÓN;
- ✓ ¡CELEBRAR!;
- ✓ TOMAR UNA FOTO OFICIAL DE LOS OASIANOS;
- ✓ ESCRIBIR LAS **CELEBRACIONES** Y **APRENDIZAJES** Y PONER JUNTO LA FOTO OFICIAL Y FOTOS O DIBUJOS DEL ANTES - DESPUÉS EN LA PÁGINA DEL LIBRO DE LOS SUEÑOS;
- ✓ RESUMIR EN EL LIBRO DE LOS SUEÑOS LOS DESCUBRIMIENTOS DEL CAMINO;
- ✓ PONER EL MAPA DEL OASIS EN FORMATO CIRCULAR;
- ✓ PONER LAS PIEZAS DE LAS CELEBRACIONES Y APRENDIZAJES ALCANZADOS EN EL MAPA DEL OASIS;
- ✓ SE COMPLETA EL PASO **"DIVIÉRTETE Y CELEBRA LA CONQUISTA COLECTIVA"** PONIENDO EL TÓTEM EN EL MAPA, SIMBOLIZANDO QUE AHORA TODOS YA SABEN LLEGAR HASTA ESTE PUNTO.
- ✓ ANTES DE IR AL PRÓXIMO PASO, EL GRUPO DICE EN VOZ ALTA: **"NOSOTROS CELEBRAMOS NUESTRO OASIS"**.



7 HORA DE CONSTRUIR
NUEVOS SUEÑOS

SIMBOLISMO Y SIGNIFICADO

EL NOMBRE OASIS SE INSPIRÓ EN LOS LIBROS DE HISTORIA. UN OASIS OFRECE ESPERANZA, REFUGIO Y ESTABILIDAD PARA VIAJEROS CANSADOS EN EL DESIERTO. LA IDEA CENTRAL CONSISTE EN QUE NUESTRO MUNDO ESTÁ LLENO DE VASTOS "DESIERTOS": COMUNIDADES Y REGIONES DONDE, SOCIAL Y/O AMBIENTALMENTE, LA VITALIDAD FUE DESTRUIDA. PERO, Y SIN DUDA ALGUNA, EN ESTOS LUGARES AÚN EXISTEN PUNTOS DE LUZ LLENOS DE ESPERANZA, BELLEZA Y ALEGRÍA. ES EN ESTE ESCENARIO QUE RECORDAMOS EL PODER QUE TODOS TENEMOS CUANDO ESTAMOS EN COMUNIDAD, CUANDO UNIMOS LO MEJOR DE CADA UNO PARA REALIZAR UN SUEÑO/OBJETO COMÚN, REENCONTRANDO LA FORMA DE ESTAR EN COMUNIDAD.

EL JUEGO OASIS TIENE LA INTENCIÓN DE REVELAR MÁS DE ESTOS PUNTOS DE LUZ POR EL MUNDO, ESTIMULANDO UNA CULTURA DE CUIDADO COTIDIANO CON EL OTRO Y CON EL LUGAR DONDE VIVIMOS. UNA COMUNIDAD PUEDE TRABAJAR JUNTA DE FORMA COOPERATIVA, CREATIVA Y RÁPIDA PARA CONSTRUIR UN OASIS MODERNO - UN ESPACIO FÍSICO QUE PROMUEVA VIDA, ALEGRÍA Y RESTAURACIÓN: ¡EL MUNDO QUE TODOS SOÑAMOS!

PRINCIPIOS Y DINÁMICA

JUGAR EL OASIS ES ENTRAR EN UN JUEGO SERIO DE TRANSFORMAR EL MUNDO. EN ESTE TRAYECTO, HAY PRINCIPIOS CLAROS QUE NORTEAN CADA PASO DEL JUEGO:



LA DINÁMICA DEL JUEGO ES LA DE ONDAS CRECIENTES DE INDIVIDUOS (MOVIMIENTO EN RED); GRUPOS E INSTITUCIONES QUE SE ARTICULAN DE FORMA ESPONTÁNEA, AUTÓNOMA Y CREATIVA Y SALEN A LAS CALLES PARA CUIDAR COOPERATIVA, AMOROSA Y COTIDIANAMENTE DE LA REVITALIZACIÓN, DEL EMBELLECIMIENTO Y DE LA SUSTENTABILIDAD DE VARIOS LUGARES EN EL MUNDO. EN ESTA VISIÓN, LA SUMA DE TODOS LOS RECURSOS INDIVIDUALES Y LOCALES CONSTRUYE LA ABUNDANCIA QUE NECESITAMOS PARA TRANSFORMAR EL MUNDO.

PROGRAMACIÓN MANOS A LA OBRA

TIEMPO	ACTIVIDADES	ORIENTACIONES
30 min.	- Invitación y movilización de las personas para el Manos a la Obra.	- Moviliza a los participantes - camina con los Oasianos por el lugar con el estandarte y música, invitando a las personas.
15 min.	- Preparación del Círculo e inicio del Manos a la Obra.	- Organiza el espacio donde tendrá lugar la Minga para realizar un círculo de iniciación con los participantes. - Pon los chalecos, el tablero, las banderas y las pulceras en el centro del círculo. - Presenta la Matriz con los grupos (tierra, agua, fuego, aire) e invita a los <i>B.I.E.N.V.E.N.I.D.O.</i> , <i>C.A.Z.A.T.O.D.O.</i> , <i>H.A.C.E.T.O.D.O</i> de cada grupo de acción (un trío de cada grupo)
15 min.	- Grupos de acción	- Los equipos se dividen y planean las actividades del día, después, lo presentan al círculo; - El viajero del tiempo pone el sonido, monta la matriz en un lugar visible y selecciona secretamente al <i>H.A.C.E.M.A.G.I.A.</i>
A definir	- Manos a la obra	- Asegúrate que hayan jugantes con los niños y que no tengan ningún material o herramienta que suponga riesgo; - Asegúrate que haya siempre música animando al grupo; - Cuida para evitar desperdicio de materiales o comida; - Asegúrate que el <i>TIENEDETOD</i> marque los nombres de los dueños de las herramientas, en las herramientas y en una lista; - Asegúrate de que todos los grupos de acción tengan un proyecto claro de lo que será realizado.
60 min	- Almuerzo	Divide al grupo para que la obra no quede parada.
A definir	- Manos a la obra	
60 min.	- Clausura del día	- Pide a los Oasianos y participantes para comenzar a recoger los materiales; - Orienta la organización en el taller de herramientas.

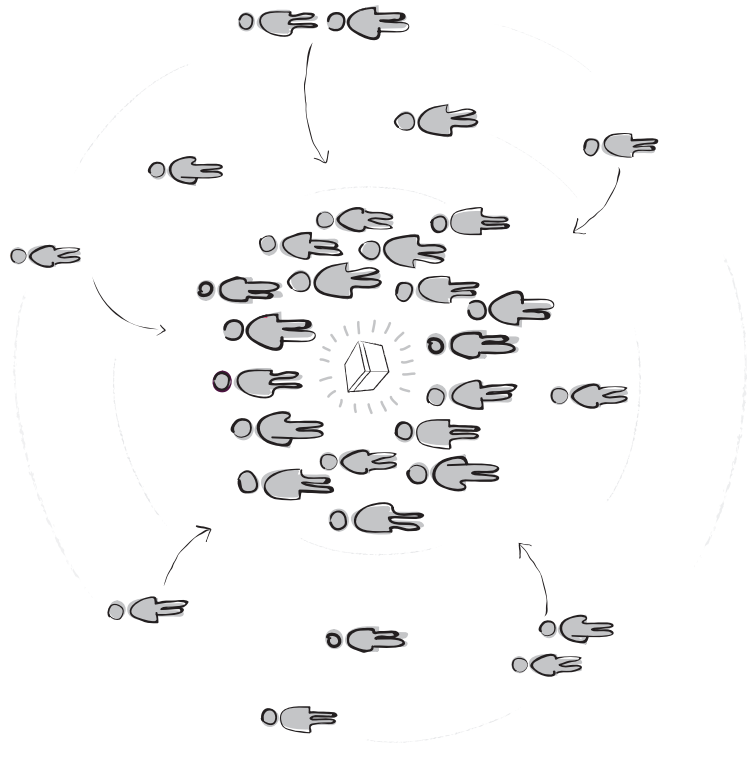
PASO 5: CREE, VE HASTA EL FINAL, SÉ ESPECTACULAR

¿QUIÉN JUEGA?

OBJETIVOS PEDAGÓGICOS Y ACTIVIDADES

PRACTICAR LA COOPERACIÓN, AUTONOMÍA Y PRODUCTIVIDAD.

TIEMPO	ACTIVIDADES	ORIENTACIONES
15 min.	- Inicio del día o de la actividad	- Organiza el espacio para el grupo, elige alguna dinámica para comenzar: Danza circular; - Check in - Cuenta, ¿cómo estoy llegando hoy?
240 min.	- Pre-producción de la Minga Comunitaria	- Orienta al grupo de movilización de recursos y talentos; - Orienta al grupo de detallamiento del proyecto; - Oriente el grupo de la organización del almacén de materiales y del cheque de los materiales que faltan; - Orienta al grupo de la organización del almuerzo comunitario; - Orienta al grupo de los servicios que puedan tener lugar como poda, recolección de escombros o limpieza.
60 min.	- Intervalo o almuerzo	
120 min.	- Continuidad Pre-producción de la Minga Comunitaria.	
15 min.	- Lee la carta de Desafío de este paso (1) y la ficha de los personajes; - Elige quién va a desempeñar los nuevos papeles: <i>TIENEDE TODO</i> , <i>HACEMAGIA</i> .	- Organiza el juego para dar inicio a este paso; - Refuerza la importancia del papel de cada personaje para apoyar las actividades y la materialización de los desafíos del juego.
60 min.	- Lee las cartas de los Desafíos de este paso (2 y 3); - Lee las pistas, conjuntamente con los personajes que entran en este paso; - Divide los grupos de acción y define las metas de cada día. Pon los nombres de los GRUPOS DE ACCIÓN y las METAS para cada equipo en la página del Libro de los Sueños.	- Verifica si todos los grupos de acción tienen un <i>BIENVENIDO</i> , un <i>CAZATODO</i> y un <i>HACETODO</i> ; - Verifica si las metas establecidas son viables.



1. MOVILIZADORES

EL GRUPO DEL OASIS - OASIANOS

EL JUEGO OASIS PUEDE SER JUGADO POR CUALQUIER PERSONA Y NO TIENE UN LÍMITE MÁXIMO DE PARTICIPANTES. PARA COMENZAR, ES NECESARIO UN GRUPO DE MOVILIZACIÓN DE ENTRE 5 A 30 PERSONAS DE DIFERENTES EDADES (A PARTIR DE 9 AÑOS). ELLOS SERÁN LOS RESPONSABLES POR ANIMAR A LA RED Y POR LOS DESAFÍOS DEL JUEGO.

2. PARTICIPANTES

EL JUEGO ES DINÁMICO Y, POR ESO, EN SU RECORRIDO, OTRAS PERSONAS SE VAN INVOLUCRANDO Y EL GRUPO SE VA AMPLIANDO. ESAS PERSONAS PUEDEN SER HABITANTES, COLABORADORES, VOLUNTARIOS DE INSTITUTOS APOYADORES, ENTRE OTROS AGENTES LOCALES, ADEMÁS DE OTROS OASIANOS, PERSONAS DE TODO EL MUNDO QUE YA ESTÁN JUGANDO EL OASIS.

PIEZAS DEL OASIS

LAS COMUNIDADES POSEEN TODO LO NECESARIO PARA JUGAR EL OASIS, BASTA COMPROMETERSE A REALIZAR UN SUEÑO COLECTIVO. A LO LARGO DEL TIEMPO, DESARROLLAMOS ALGUNOS ELEMENTOS QUE PUEDEN APOYAR TU ACCIONAR. VAS A ENCONTRAR ESTOS ELEMENTOS EN LA CAJA FUERA DEL TIEMPO Y EN LA PLATAFORMA DE JUEGOS DE TRANSFORMACIÓN ELOS (WWW.INSTITUTOELOS.ORG/GAMES).

LA **CAJA FUERA DEL TIEMPO** POSEE UNA TECNOLOGÍA FANTÁSTICA: CONEXIÓN CON EL FUTURO. EN LA MEDIDA QUE EL GRUPO OBTIENE INFORMACIONES, NUEVOS OBJETOS, QUE LLEGAN DIRECTAMENTE DEL FUTURO, APARECEN EN LA CAJA.

EL **VIDEO DEL OASIS** PRESENTA EL JUEGO E INSPIRA PARA EL RECORRIDO. DISPONIBLE PARA DESCARGA JUNTO CON OTROS MATERIALES EN EL PASO DE PREPARACIÓN DEL JUEGO ON-LINE. PUEDES BAJAR EL VIDEO EN: WWW.INSTITUTOELOS.ORG/GAMES/GAMES/VIEW/JOGO-OASIS

EL **MITO DEL OASIS** ES LA INVITACIÓN PARA ENTRAR EN EL JUEGO. PUEDES DESCARGAR EL AUDIO DEL MITO EN:

WWW.INSTITUTOELOS.ORG/GAMES/GAMES/VIEW/JOGO-OASIS

EL **MAPA** ES UN TABLERO CON PIEZAS PARA VISUALIZAR EL DESARROLLO DEL JUEGO Y REGISTRAR TODO LO QUE ES DESCUBIERTO Y MATERIALIZADO EN CADA PASO DEL OASIS. TAMBIÉN APOYA VISITANTES Y OASIANOS PARA CONTARLES LO QUE SE HA REALIZADO HASTA EL MOMENTO, INVITÁNDOLOS A JUNTARSE EN EL RECORRIDO.

LAS **CARTAS** DESCRIBEN LOS DESAFÍOS Y PISTAS DE LOS 7 PASOS DEL OASIS. SIN ELLAS, NO PUEDES AVANZAR EN ESTE JUEGO.

LAS PÁGINAS DEL **LIBRO DE LOS SUEÑOS** SON UNA COMPILACIÓN GRÁFICA QUE COMPLETA LAS INFORMACIONES DE CADA PASO DEL JUEGO, A PARTIR DE LA EXPERIENCIA VIVIDA. SEGÚN EL MITO DEL OASIS, ESAS PÁGINAS FUERON RESCATADAS DURANTE UN GRAN INCENDIO. LOS OASIANOS BUSCAN REESCRIBIR EL LIBRO DE LOS SUEÑOS Y CONSTRUIR JUNTOS UN MUNDO QUE PERMITA VOLVER A SOÑAR.

LOS **ACCESORIOS** SON OBJETOS QUE AYUDAN A ORGANIZAR A LOS PERSONAJES DEL JUEGO Y LOS GRUPOS DE ACCIÓN. SON LOS SIGUIENTES: CHALECOS DE LOS PERSONAJES, ESTANDARTE, BANDERAS DE LOS GRUPOS Y PULSERAS QUE SIRVEN PARA IDENTIFICAR A TODOS LOS PARTICIPANTES DEL JUEGO.



PASO 5:

CREE, VE HASTA EL FINAL, SÉ ESPECTACULAR

LLEGÓ LA HORA DE PONER MANOS A LA OBRA. LOS MOVILIZADORES Y PARTICIPANTES VAN A JUNTARSE PARA OFRECER SU TALENTO Y MATERIALIZAR LOS SUEÑOS DE LA COMUNIDAD. POR MEDIO DEL JUEGO OASIS, TODOS SON DIVIDIDOS EN GRUPOS DE ACCIÓN, TENIENDO EN MENTE CUÁL ES LA MEJOR VERSIÓN DE CADA UNO.

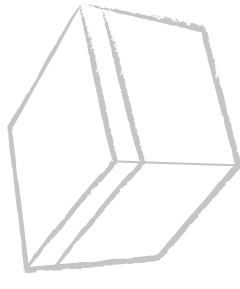
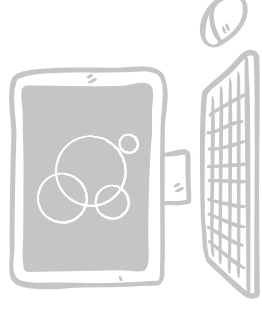
VAS A NECESITAR:

- ▼ LEER LA CARTA DEL DESAFÍO *CREE*, *VE HASTA EL FINAL*, *SÉ ES-PEC-TA-CU-LAR_1* Y LA DESCRIPCIÓN DE LOS PERSONAJES:
- ▼ ELEGIR QUIÉN IRÁ A DESEMPEÑAR LOS NUEVOS PAPELES:
¡¡¡ TIENETODOO y **¡¡¡ HACEMAGIA**;
- ▼ LEER LAS CARTAS DE LOS DESAFÍOS *CREE*, *VE HASTA EL FINAL*, *SÉ ES-PEC-TA-CU-LAR_2* Y *_3*;
- ▼ LEER LAS PISTAS CONJUNTAMENTE CON LOS PERSONAJES QUE ENTRAN EN ESTE PASO;
- ▼ DIVIDE LOS GRUPOS DE ACCIÓN Y DEFINE LAS METAS DE CADA DÍA. LEE UNA CARTA DE PISTAS DE LA ORGANIZACIÓN DE LA MINGA;
- ▼ AL FINAL DE CADA DÍA, VERIFICA LO QUE FUE REALIZADO Y LO QUE QUEDA PARA EL DÍA SIGUIENTE, ADEMÁS DE GUARDAR LOS MATERIALES Y HERRAMIENTAS Y REORGANIZAR LA INFRAESTRUCTURA DE LA MINGA;
- ▼ PON LOS NOMBRES DE LOS GRUPOS DE ACCIÓN Y LAS METAS PARA CADA EQUIPO EN LA PÁGINA DEL LIBRO DE LOS SUEÑOS;
- ▼ PON LAS PIEZAS DE LOS **¡¡¡ SUEÑOS MATERIALIZADOS** EN EL MAPA DEL OASIS;
- ▼ SE COMPLETA EL PASO "*CREE*, *VE HASTA EL FINAL*, *SÉ ES-PEC-TA-CE-LAR*" PONIENDO EL TÓTEM EN EL MAPA, SIMBOLIZANDO QUE AHORA TODOS YA SABEN COMO LLEGAR HASTA ESTE PUNTO.
- ▼ ANTES DE IR AL PRÓXIMO PASO, EL GRUPO DICE EN VOZ ALTA:
"¡¡¡ NOSOTROS REALIZAMOS MILAGROS CON NUESTRAS PROPIAS MANOS."

¿QUÉ ES LO QUE EL VIAJERO DEL TIEMPO NECESITA SABER Y HACER?

- ORGANIZACIÓN DEL KIT DEL JUEGO

HAY DOS VERSIONES DEL JUEGO, LA **VERSIÓN ONLINE** Y LA **VERSIÓN CAJA**.



EL **JUEGO OASIS ONLINE**

ES UNA VERSIÓN SIMPLIFICADA, CREADA PARA QUE CUALQUIERA PUEDA DESCARGAR LAS PIEZAS, IMPRIMIRLAS EN UNA IMPRESORA CONVENCIONAL Y MONTAR SU KIT CON LOS MATERIALES QUE TENGA DISPONIBLES.

ES FUNDAMENTAL DEJAR EL KIT PREPARADO, LEE EL TUTORIAL DEL JUEGO OASIS ONLINE Y MONTA TODO ANTES DE QUE EL JUEGO COMIENCE.

EL **JUEGO OASIS CAJA**

ES LA VERSIÓN COMPLETA DEL JUEGO, FUE CREADO PREFERENCIALMENTE PARA PERSONAS QUE HAN PARTICIPADO DE ALGÚN ENTRENAMIENTO DEL INSTITUTO ÉLOS Y QUE QUIEREN LLEVAR ESA EXPERIENCIA A SUS CONTEXTOS PROFESIONALES.

LA VERSIÓN CAJA CONTIENE TODOS LOS ÍTEMS ENLISTADOS EN LA PÁGINA ANTERIOR, Y EN CASO DE NECESITAR PIEZAS ADICIONALES, COMO PÁGINAS DEL LIBRO DE LOS SUEÑOS, CINTAS Y EN ALGUNOS CASOS CHALECOS, PUEDES IMPRIMIR EL MODELO ONLINE O ADQUIRIRLAS POR SEPARADO CON ÉLOS.

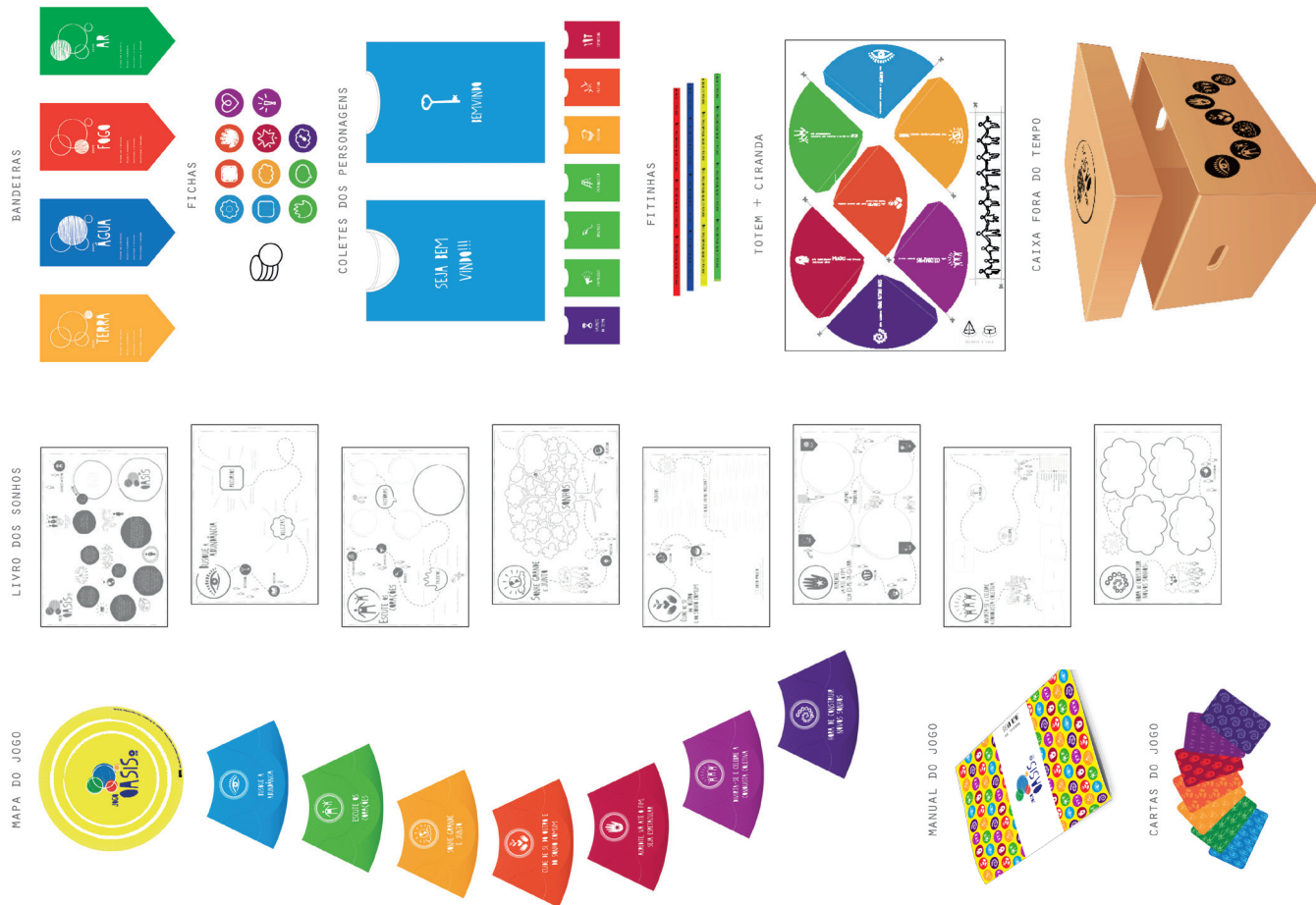
ES FUNDAMENTAL REVISAR TODA LA CAJA ANTES DE COMENZAR A JUGAR UNA NUEVA EDICIÓN

30 min.	<ul style="list-style-type: none"> - Presentación de las maquetas, cada equipo presenta la suya; - Recolección de contribuciones para el proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> - Organiza un equipo de consultores internos o invitados - sabemuchos - para opinar y apoyar en la construcción de las maquetas; - Algunos ejemplos para definir por los consultores: ¿Quién en la comunidad lo entiende todo sobre plantas? ¿Quién entiende sobre niños? ¿Quién es el mejor futbolista? ¿Cuál es la madre más presente que va a evaluar si el parque está a la altura?
30 min.	<ul style="list-style-type: none"> - Integración de las maquetas en la mejor versión de todas; - Presentación de la maqueta final. 	<ul style="list-style-type: none"> - Consultores y los grupos de las maquetas dicen lo que más les gustó de las maquetas que están siendo presentadas; - No vamos a elegir la mejor maqueta, en vez de eso, vamos a juntar las mejores ideas de todas las maquetas en una sola.
20 min.	<ul style="list-style-type: none"> - Clausura del día 	<ul style="list-style-type: none"> - Ofrece una danza circular y una sesión de abrazos.
15 min.	<ul style="list-style-type: none"> - Poner las piezas de las materializaciones alcanzadas; - Se completa el paso "<i>CUIDA DE TI, DEL OTRO Y DEL SUEÑO COMÚN</i>" poniendo el tótem en el Mapa del Oasis. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pide al grupo que realice un ritual divertido para celebrar la finalización de este paso, puede ser un baile o una dinámica.

OPÇÃO ENCONTRO DE PROJETO

TEMPO	ATIVIDADES	ORIENTAÇÕES
120 min.	- Invitação y movilización de las personas para el Encuentro de Proyecto	<ul style="list-style-type: none"> - Crea una forma divertida de invitar a las personas para el Encuentro; - Mientras los Oasianos invitan a las personas, garantiza que está todo listo para comenzar; - Prepara las actividades para los niños y las niñas durante el Encuentro. - El espacio donde tenga lugar este encuentro debe estar preferencialmente bien iluminado, ser cerrado y silencioso. Evite las áreas al aire libre. - Prepara el espacio con 2 ambientes: uno con sillas en semi círculo y el otro con tres mesas con la base de las maquetas y materiales.
10 min.	- Abertura del Encuentro de Proyecto	<ul style="list-style-type: none"> - Recuerda los papeles del grupo; - No olvides la lista de presencia y de dar la bienvenida a quien llega.
30 min.	<ul style="list-style-type: none"> - Presentación del Video de la Filosofía Elos u otro video para inspirar; - Recuerda los sueños y presenta una ppt con referencias inspiradoras. 	<ul style="list-style-type: none"> - Garantiza la calidad del sonido y la proyección; - En este primer momento coloca las sillas en semi círculo.
30 min.	<ul style="list-style-type: none"> - Montaje de la Maqueta - Divide el grupo en las 3 bases de la maqueta. 	<ul style="list-style-type: none"> - "En los próximos 30 min, se dividirán en 03 grupos de trabajo para colocar los <i>SUEÑOS</i> en la maqueta. Usen los materiales que están en la mesa: plastelina, papeles, tijeras, etc... La idea es construir una miniatura de lo que sueñan para este espacio; - En este segundo momento el ambiente será en las mesas; - Si el lugar precisa de muralismo o el sueño fuera en la área socioeconómica puedes sugerir que hagan dibujos o prototipos además de la maqueta.

CONTINUA...



90	- Intervalo	- Encuentra un espacio cercano al	
150 min.	- Encuentro de Proyecto	- Ver sugerencia de la programación en la próxima página.	
15 min.	- Clausura	- Ofrece una danza circular y una sesión de abrazos.	

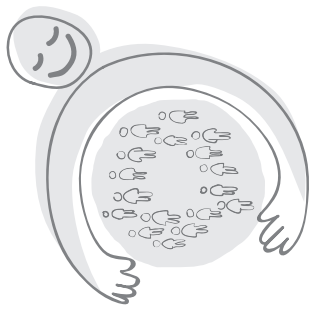
TIEMPO	ACTIVIDADES	ORIENTACIONES	MATERIALES
15 min.	- Inicio del día o de la actividad	<ul style="list-style-type: none"> - Organiza el espacio para el grupo, elige alguna dinámica para comenzar: Danza circular; - Check in - Cuenta, ¿cómo estoy llegando hoy? 	Sonido
	<ul style="list-style-type: none"> - Lee las cartas de los Desafíos de este paso (4 y 5); - Lee las pistas, conjuntamente con los personajes que entran en este paso; - Realiza los desafíos; 	<ul style="list-style-type: none"> - Las cartas de pistas son esenciales para cuidar de algunos detalles y procedimientos importantes; - Los <i>VIAJEROS DEL TIEMPO</i> acompañan presencialmente o a distancia el proceso de movilización de recursos y talentos; - Se necesario realizar una reunión presencial antes de mañna massa. 	Cartas de las pistas.
15 min.	- Poner un pequeño texto, foto o dibujo del Proyecto en la página del Libro de los Sueños;	<ul style="list-style-type: none"> - Orienta al grupo a sistematizar las informaciones antes de llenar la página; - Observa si la cantidad de piezas del Mapa corresponde a lo sistematizado en la página. 	
15 min.	- Se completa el paso " <i>CUIDA DE TI, DEL OTRO Y DEL SUEÑO COMÚN</i> " al poner el tótem en el mapa, simbolizando que todos ya saben llegar hasta este punto.	<ul style="list-style-type: none"> - Pide al grupo que realice un ritual divertido para celebrar la finalización de este paso, puede ser un baile o una dinámica. 	

VAS A NECESITAR DE TRES COSAS PARA COMENZAR A JUGAR EL OÁSIS: UN GRUPO DE AMIGOS, UN LUGAR PARA ACTUAR Y LOS MATERIALES DEL JUEGO.

1. REÚNE AMIGOS

LA PRIMERA COSA QUE DEBES HACER ES REUNIR UN GRUPO – DE 5 A 30 PERSONAS QUE TIENEN EL DESEO DE TRANSFORMAR EL MUNDO, COMENZANDO POR SU CASA, SU ESCUELA, SU ORGANIZACIÓN, SU BARRIO, PARQUE, PLAZA O CALLE.

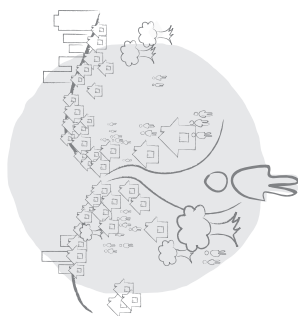
USA EL VIDEO DEL OÁSIS PARA PRESENTARLE EL JUEGO AL GRUPO.



2. ELIGE UN LUGAR

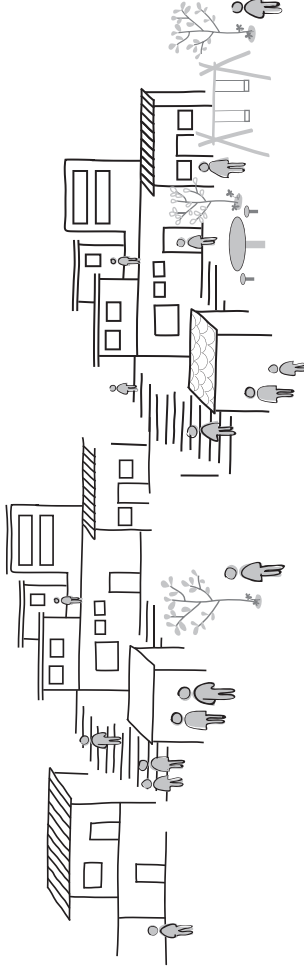
ESTA ES UNA DE LAS PARTES MÁS IMPORTANTES DEL JUEGO. ELEGIR UN LUGAR PARA TRANSFORMAR REQUIERE TIEMPO, INVESTIGACIÓN, RESPONSABILIDAD Y, PRINCIPALMENTE, ENTENDIMIENTO DE QUE LA ASOCIACIÓN A SER REALIZADA VA A CAMBIAR LA VIDA DE TODO EL MUNDO INVOLUCRADO. PUEDE SER UN LUGAR DONDE UNA O MÁS PERSONAS DEL GRUPO VIVEN, DONDE CONOZCAN ALGÚN HABITANTE, ALGUNA INSTITUCIÓN. LO IMPORTANTE ES EL DESEO DE REALIZAR EN ESTE LUGAR.

LA PERSONA QUE INDICÓ EL LUGAR DEBE FACILITAR UNA CONVERSACIÓN ENTRE EL GRUPO Y UN MIEMBRO DE LA COMUNIDAD (POR EJEMPLO, EL HABITANTE MÁS ANTIGUO). LA CONVERSACIÓN INICIAL PUEDE SER CON ESTA PERSONA, QUE, CON SEGURIDAD, VA A INDICAR Y PRESENTAR A OTRAS PERSONAS INTERESANTES. UNA BUENA ESTRATEGIA ES REALIZAR UN RECORRIDO POR EL LUGAR. USA EL VIDEO DEL OÁSIS PARA PRESENTARLE EL JUEGO A LAS PERSONAS DEL LUGAR.



CÓMO SE PRESENTA EL LUGAR ELEGIDO?

COMIENZA CONTANDO UN POCO SOBRE TI Y TU HISTORIA: DE DÓNDE ERES, CÓMO LLEGASTE HASTA ALLÍ, TU INTERÉS EN REALIZAR EL OASIS.
 CUENTA QUE USTEDES ESTÁN BUSCANDO UN LUGAR CON PERSONAS QUE QUIEREN TRANSFORMAR SU REALIDAD A PARTIR DE LOS TALENTOS Y LOS RECURSOS LOCALES. ES UNA INVITACIÓN PARA REALIZAR UN SUEÑO COLECTIVO A TRAVÉS DE UNA ACCIÓN COMUNITARIA CON LAS PERSONAS QUE QUIEREN LA TRANSFORMACIÓN POSITIVA DE SU COMUNIDAD.



DURANTE LA VISITA PRESTA ATENCIÓN A ESTOS PUNTOS:

- ¿EXISTE UN LUGAR DE APOYO PARA EL GRUPO (GUARDAR MATERIALES, REUNIRSE, USAR EL BAÑO)?
 - ¿EXISTE UN LUGAR PARA REUNIONES COMUNITARIAS?
 - ¿EXISTEN OPCIONES CERCANAS PARA ALMORZAR?
- OBSERVACIÓN: PUEDE SER UN ESPACIO ABIERTO (CALLE, PLAZA, CANCHA, ETC.) O CERRADO (ESCUELA ONG, CENTRO COMUNITARIO, ETC.). HAZ CONTACTO CON EL RESPONSABLE PARA ENTENDER CÓMO SOLICITAR SU USO.

TIEMPO	ACTIVIDADES	ORIENTACIONES	MATERIALES
15 min.	- Inicio del día o de la actividad	- Organiza el espacio para el grupo, elige alguna dinámica para comenzar: Danza circular; - Check in - Cuenta, ¿cómo estoy llegando hoy?	Sonido
15 min.	- Inicia el paso: <i>CUIDA DE TI, DEL OTRO Y DEL SUEÑO COMÚN.</i> - Lee la carta del Desafío de este paso (1); y la ficha de los personajes; - Elige quién irá a desempeñar los nuevos papeles: <i>HACE TODO, HACESABOR.</i>	- Organiza el juego para iniciar este paso; - Refuerza la importancia de cada personaje para apoyar las actividades y la materialización de los desafíos del juego.	Sillas
120 min.	- Lee las cartas de los Desafíos de este paso (2 y 3); - Lee las pistas, conjuntamente con los personajes que entran en este paso; - Realiza los desafíos; - No olvides de llevar cartulina, papeles para la maqueta, papeles de colores, pegamento, tijeras, bisturí, plastilina, palitos y otros materiales para la maqueta.	- Frase inspiradora: "Proyecto colectivo para dar forma a sueños comunes." - Las cartas de pistas son esenciales para cuidar de algunos detalles y procedimientos importantes; - Un Viajero del Tiempo observa al grupo de Oasianos para saber si están consiguiendo realizar el desafío; - El otro Viajero del Tiempo organiza el espacio de la recolección gráfica en la página del libro de los sueños.	Cartas de las Pistas
60 min.	- Organiza el encuentro de Proyecto según la carta del Desafío; - Busca y lee una carta de pistas del Encuentro de Proyecto;	- Antes del Encuentro de Proyecto es importante verificar las opciones de lugares para intervenir y conversar con quien sea necesario para autorizaciones de uso; - Acompaña el montaje de la base de las 3 maquetas; - Asegúrate que los actores sociales importantes en el proceso estén presentes e/o informados.	







PASO 4:

CUIDA DE TI, DEL OTRO Y DEL SUEÑO COMÚN

USTEDES YA CONOCIERON BIEN A LA COMUNIDAD, ENCONTRARON BELLEZAS, RECURSOS, TALENTOS, CREARON LAZOS DE AFECTO, CONOCIERON HISTORIAS Y RECOLECTARON SUEÑOS PARA EL LUGAR. ESTE ES EL MOMENTO DE JUNTAR A TODO EL MUNDO PARA DECIDIR QUÉ, DÓNDE Y CÓMO HACER PARA QUE LOS DESEOS COLECTIVOS SE TORNEN REALIDAD EN DOS DÍAS.

VAS A NECESITAR:

- ✓ LEER LA CARTA DE DESAFÍO *CUIDA DE TI, DEL OTRO Y DEL SUEÑO COMÚN_1* Y LA DESCRIPCIÓN DE LOS PERSONAJES;
- ✓ ELEGIR QUIÉN IRÁ A DESEMPEÑAR LOS NUEVOS PAPELES:  **HACETOO** Y  **HACESABOR**
- ✓ LEER LAS CARTAS DE DESAFÍOS *CUIDA DE TI, DEL OTRO Y DEL SUEÑO COMÚN_2, _3, _4 E _5*;
- ✓ LEER LAS PISTAS, CONJUNTAMENTE CON LOS PERSONAJES QUE ENTRAN EN ESTE PASO;
- ✓ REALIZAR LOS DESAFÍOS. NO OLVIDES DE LLEVAR CARTULINA Y PAPEL PARA LA MAQUETA, PAPALES COLORIDOS, PEGANTE, TIJERA, BISTURÍ, PLASTILINA, PALITOS Y OTROS MATERIALES PARA MAQUETA;
- ✓ ORGANIZAR EL ENCUENTRO DE PROYECTO CONFORME A LA CARTA DE DESAFÍO. BUSCA Y LEE UNA CARTA DE PISTAS DEL ENCUENTRO DE PROYECTO;
- ✓ REUNIR A LA COMUNIDAD PARA HACER LA MAQUETA. PARA PREPARAR EL ENCUENTRO, NO OLVIDES LEER LAS CARTAS DE LAS PISTAS;
- ✓ MOVILIZAR TALENTOS Y RECURSOS;
- ✓ PONER UN PEQUEÑO TEXTO, FOTO O DIBUJO DEL PROYECTO EN LA PÁGINA DEL LIBRO DE LOS SUEÑOS;
- ✓ HACER UNA LISTA DE LOS RECURSOS Y TALENTOS NECESARIOS;
- ✓ PONER LAS PIEZAS DEL PROYECTO CON LOS  **TALENTOS** Y  **RECURSOS MOVILIZADOS** EN EL MAPA DEL OASIS;
- ✓ COMPLETAR EL PASO "*CUIDA DE TI, DEL OTRO Y DEL SUEÑO COMÚN*" PONIENDO EL TÓTEM ZEN EN EL MAPA, SIMBOLIZANDO QUE AHORA TODOS YA SABEN COMO LLEGAR HASTA ESTE PUNTO.
- ✓ ANTES DE IR AL PRÓXIMO PASO, EL GRUPO DICE EN VOZ ALTA: "**NOSOTROS CUIDAMOS PARA QUE NUESTROS SUEÑOS SE VUELVAN REALIDAD**".

PISTAS

¿CÓMO ELEGIR UN LUGAR?

LA ELECCIÓN DEL LUGAR PUEDE SER ORIENTADA A PARTIR DE ALGUNOS CRITERIOS:

PROPÓSITO

LA RELACIÓN CON ESTA COMUNIDAD FORTALECE EL SUEÑO DE LOS OASIANOS DE TRANSFORMACIÓN DEL MUNDO;

RECEPTIVIDAD Y BRILLO EN LOS OJOS

EXISTEN LÍDERES AFECTIVOS, PERSONAS QUE SUEÑAN EN VER MEJORAR ESTE LUGAR, Y ESTÁN DISPUESTAS A MOVILIZAR UN GRUPO MAYOR PARA REALIZAR JUNTOS;

RELACIONAMIENTO

YA EXISTEN CONTACTOS O INDICACIONES PREVIAS DE ESTE LUGAR, COMO ALGUIEN QUE VIVE O FRECUENTA, O QUE TIENE UN CONTACTO EN ALGUNA ORGANIZACIÓN SITUADA ALLÍ O CERCANA AL LUGAR ELEGIDO;

SENSIBILIZACIÓN

LA COMUNIDAD YA MUESTRA EL DESEO DE REALIZAR UNA TRANSFORMACIÓN;

MOVILIZACIÓN

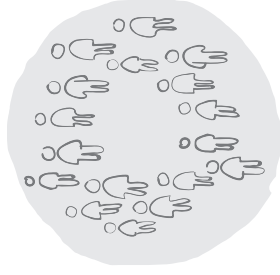
LAS BELLEZAS, LOS RECURSOS, LAS HISTORIAS Y LOS TALENTOS LOCALES YA ESTÁN MAPEADOS O ARTICULADOS EN CIERTA MEDIDA;

COMPLEJIDAD

ES IMPORTANTE QUE EL NIVEL DE DESAFÍO DEL AMBIENTE* SEA COMPATIBLE CON LAS EXPERIENCIAS Y HABILIDADES DE LOS VIAJEROS DEL TIEMPO O LOS OASIANOS. POR EJEMPLO, EN TU PRIMER OASIS, ELIGE UN LUGAR Y UNA COMUNIDAD EN QUE TÚ O EL GRUPO TENGAN UN MAYOR CONTACTO, UNA MAYOR RELACIÓN DE CONFIANZA Y CONOCIMIENTO SOBRE LOS DESAFÍOS QUE SERÁN RECORRIDOS. PUEDE SER TU CASA, ESCUELA, CALLE O BARRIO. RECONOCER SI EL DESAFÍO TIENE LA MEDIDA CORRECTA PARA LOS LÍMITES EMOCIONALES, FÍSICOS Y TÉCNICOS DEL GRUPO RESULTA FUNDAMENTAL PARA UNA EXPERIENCIA DE ÉXITO.

*DESAFÍO DEL AMBIENTE = ESCALA - TAMAÑO, SEGURIDAD LOCAL, CONDICIONES DE INFRAESTRUCTURA, MEDIO AMBIENTE, VULNERABILIDAD O DIVERSIDAD SOCIAL, MULTICULTURALIDAD.

¿QUÉ HACE EL VIAJERO DEL TIEMPO?



1. REÚNE TUS AMIGOS

OBJETIVOS Y ACTIVIDADES

1.1 INVITAR A LAS PERSONAS - MOVILIZADORES PARA JUGAR EL OASIS

CREA UNA INVITACIÓN Y ENVÍALA A UN GRUPO DE AMIGOS Y/O INVITA A LAS PERSONAS PERSONALMENTE

1.2 REALIZAR EL ENCUENTRO DE ARTICULACIÓN DEL GRUPO DE MOVILIZADORES PARA EL OASIS

CREAR UNA AGENDA PARA EL ENCUENTRO Y ORGANIZA LA INFRAESTRUCTURA

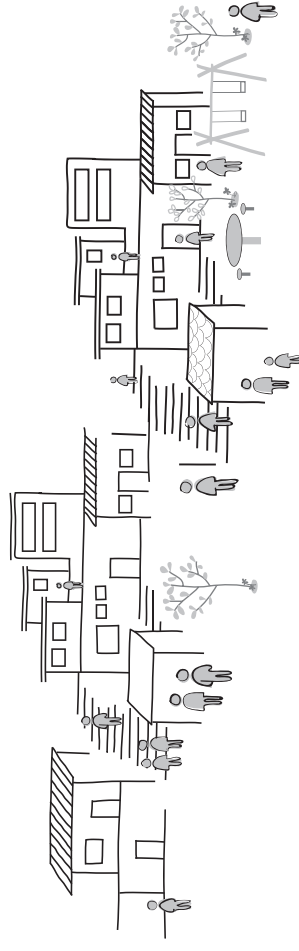
TIEMPO	ACTIVIDADES	ORIENTACIONES	MATERIALES
5 min.	Apertura del Encuentro con una bienvenida del facilitador - Viajero del Tiempo;		Sala amplia con sillas en círculo
30 min.	Dinámica de presentación: -mi nombre; - lo que mejor hago; - qué expectativas tengo para este proceso	Elige una dinámica de tu preferencia	
5 min.	Vídeo Juego Oasis;		Computador, proyector, equipo de sonido y pantalla o pared blanca
30 min.	Presentación y conversación sobre posibles lugares para jugar el Oasis;		Materiales de presentación de los lugares, hojas grandes y marcadores
30 min.	Definición previa del calendario, acuerdos y agenda de visita a los lugares elegidos.		Propuestas de calendario, hojas grandes y marcadores
20 min.	Clausura - Danza Circular y "¿Cómo estoy saliendo de aquí?"		Equipo de sonido y música

OPCIÓN ENCUENTRO DE SUEÑOS

TIEMPO	ACTIVIDADES	ORIENTACIONES ● MATERIALES
120 min.	- Invitación y movilización de las personas para el Encuentro de Sueños.	- Crea una forma divertida de invitar a las personas para el Encuentro; - Usa el árbol de los sueños o tapete de los sueños; - Mientras los Oasianos invitan a las personas, asegúrate de que todo esté listo para comenzar; - Prepara actividades para los niños.
10 min.	- Inicio del Encuentro de Sueños.	- Recuerda los papeles del grupo; - No olvides la lista de presencia y de recibir a quien llega; - Si el grupo es pequeño, menos de 15 personas, crea un espacio para que las personas se presenten.
20 min.	- Presentación de un video inspirador - Si tienes tiempo, presenta un ppt con las bellezas, recursos, talentos e historias encontrados en el lugar. - Grupos de conversación	- Garantiza la calidad del sonido y de la proyección; - Organiza la platea, preferiblemente, en forma semi circular.
60 min.	1) Juntense en grupos de 5 personas y conversen sobre un desafío común, materializar un sueño colectivo. 2) Ronda 1 - De todo lo que vi, ¿cuál es mi sueño colectivo para la/el...? 3) Ronda 2- De todos los sueños colectivos, ¿cuál me gustaría realizar en 2 días? 4) Recolección- Cada grupo presenta lo que conversaron.	- Ofrece a los Oasianos la posibilidad de que alguno haga una recolección gráfica; - Pide a los Oasianos para que se organicen uno por cada grupo de conversación; - Si el encuentro cuenta con menos de 15 personas, es mejor hacer un único grupo de conversación en un círculo. Cada uno habla su parte y pasa al siguiente el Bastón de la Palabra; - Uno de los grupos puede ser compuesto por niños, para pensar los sueños con dibujos e historias.
30 min.	- Lluvia de ideas (con post it's o cartulinas) ¿Dónde podemos realizar estos sueños?	- Aprovecha el final del encuentro para recolectar ideas.
15 min.	- Se completa el paso "SUEÑA GRANDE Y JUNTO" poniendo el tótem en el mapa, simbolizando que todos ya saben llegar hasta este punto.	- Pide al grupo hacer un ritual divertido para celebrar la finalización de este paso, puede ser un baile o una dinámica.

OPCIÓN ENCUENTRO DE TALENTOS

TIEMPO	ACTIVIDADES	ORIENTACIONES O MATERIALES
120 min.	- Invitación y movilización de las personas para el Encuentro de Talentos	- Crea una forma divertida de invitar a las personas para el Encuentro, por ejemplo una comarsa o canción. - Organiza la lista de Talentos y el orden de las presentaciones; - Mientras los Oasianos invitan a las personas, asegúrate de que esté todo listo para comenzar; - Prepara actividades para los niños.
10 min.	- Inicio del Encuentro de Talentos	- Recuerda los papeles del grupo; - No olvides la lista de presencia y de recibir a quien va llegando; - Si el grupo es pequeño, menos de 15 personas, crea un espacio para que las personas se presenten.
10 min.	- Presentación del Video de la Filosofía Elos	- Garantiza la calidad del sonido y de la proyección; - Organiza la platea, preferiblemente, en formato semi circular.
120 min.	- Show de Talentos 1) Inicio con atracción de música, teatro o baile; (ritmo medio) 2) Presentación de uno de los vecinos más antiguos para contar la historia del barrio; (ritmo suave) 3) Presentación de los talentos de artesanía, construcción, artes y culinaria... (ritmo suave) 4) Clausura con atracción de música y baile. (ritmo acelerado/animado)	- Reserva una mesa para los talentos culinarios y artesanales; - Organiza el orden y tiempo de las presentaciones por ritmo, para que todos tengan atención y consigan participar; - Para las comidas, puede haber un momento de degustación.
10 min.	- Clausura del día	- Ofrece una danza circular y una sesión de abrazos.



2. ELIGE EL LUGAR

OBJETIVOS Y ACTIVIDADES

2.1 VISITAR LOS LUGARES Y DEFINIR EL MEJOR LUGAR DE ACTUACIÓN

LEE ATENTAMENTE LOS CONSEJOS: ¿CÓMO SE PRESENTA EN EL LUGAR ELEGIDO? ¿A QUÉ PRESTARLE ATENCIÓN EN LA VISITA? ¿CÓMO ELEGIR EL LUGAR?

2.2 ORGANIZAR EL PUNTO DE ENCUENTRO DE LOS OASIANOS Y LA LOGÍSTICA.

LEE ATENTAMENTE LOS CONSEJOS: ¿EN QUÉ PRESTAR ATENCIÓN DURANTE LA VISITA?

2.3 REALIZAR CONVERSACIONES DE ARTICULACIÓN CON LÍDERES LOCALES Y, SI ES NECESARIO, CON REPRESENTANTES DEL GOBIERNO E INSTITUCIONES QUE ACTÚAN EN EL LUGAR.

CREA UNA PAUTA DE CONVERSACIÓN Y ORGANIZA LOS MATERIALES.

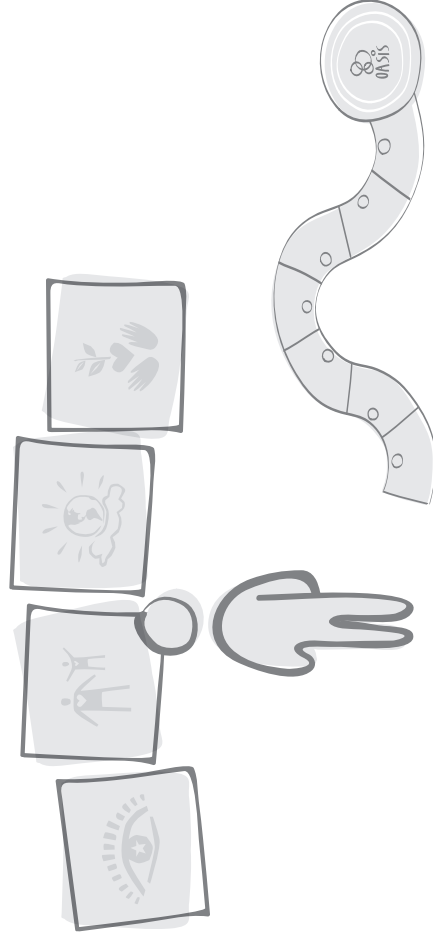
TIEMPO	ACTIVIDADES	ORIENTACIONES Y MATERIALES
5 min.	Presentación del grupo y movilizadores;	Caso sea necesario, prepara una carta de presentación.
20 min.	Presentación de la iniciativa ¿Qué es el Oasis? ¿Objetivos? Calendario, otros...;	Caso sea necesario, monta una ppt de la iniciativa.
5 min.	Presentación del Video Juego Oasis;	Computador y si crees que será necesario, también proyector, sonido pantalla o pared blanca.
30 min	Conversación libre para compartir y dirigir la iniciativa.	Conversación libre para compartir y dirigir la iniciativa.

3. MONTA EL JUEGO Y EL CALENDARIO

OBJETIVOS Y ACTIVIDADES

3.1 ORGANIZA EL ESPACIO DONDE EL JUEGO SERÁ MONTADO

LEE ATENTAMENTE LAS INSTRUCCIONES PARA MONTAR EL JUEGO Y LA ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO. ORGANIZA UN CÍRCULO DE SILLAS O EN EL PISO; RESERVA UN ESPACIO PARA FIJAR LAS PÁGINAS DEL LIBRO DE LOS SUEÑOS; PON LAS PIEZAS DEL JUEGO EN EL CENTRO DEL CÍRCULO; SI ES POSIBLE, TEN SONIDO, COMPUTADOR Y PROYECTOR.



3.2 DEFINICIÓN DEL CALENDARIO

PARA DEFINIR EL CALENDARIO ES FUNDAMENTAL VERIFICAR CUÁL ES LA DISPONIBILIDAD DE TIEMPO DEL GRUPO DE MOVILIZADORES - OASIANOS PARA ESTA ACCIÓN Y DEL GRUPO DE PARTICIPANTES DEL LUGAR;

OTRO PUNTO ES VERIFICAR EN CUÁNTO TIEMPO EL GRUPO QUIERE REALIZAR EL OASIS.

AHORA MIRA CUÁL OPCIÓN DE CALENDARIO SE ADECUA MÁS AL PERFIL DEL LUGAR Y DEL GRUPO DE ACCIÓN;

20 min.	<ul style="list-style-type: none"> - Presentación del Video de la Filosofía Elos - Si tienes tiempo, comprate una presentación a ordenador con la bellezas, recursos, talentos e historias encontradas en el lugar. 	<ul style="list-style-type: none"> - Garantiza la calidad del sonido y la proyección; - Prepara la platea, preferencialmente en formato semi circular.
30 min.	<ul style="list-style-type: none"> - Show de Talentos – parte 1 	<ul style="list-style-type: none"> - Reserva una mesa para los talentos culinarios y artesanales; - Divida el número de presentaciones, para el inicio del Encuentro coloque un máximo de 3.
60 min.	<ul style="list-style-type: none"> - Círculos de Conversación Júntense en grupos de 5 personas y conversen sobre el desafío de materializar un sueño colectivo; - 1ª vuelta - De todo lo que he visto, ¿cuál es mi sueño colectivo para la/el...? - 2ª vuelta – De todos los sueños colectivos, ¿cuál querría realizar en 2 días? - Cosecha – Cada grupo presenta lo que habló. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ofrece para los Oasianos la posibilidad de que alguien haga una cosecha gráfica; - Pide a cada Oasiano participar de un círculo de conversación; - Si el Encuentro tuviera menos de 15 personas, es mejor hacer un círculo de sueños en un único círculo. Cada uno comparte el suyo y pasa el bastón de la palabra; - Uno de los grupos puede ser de niños y niñas, para pensar en los sueños con dibujos e contação de histórias.
30 min.	<ul style="list-style-type: none"> - Show de Talentos – parte 2 	<ul style="list-style-type: none"> - Presenta todos los talentos presentes, inclusive los productos que están en las mesas; - Para las comidas puede haber un momento de degustación; - Coloca las presentaciones/números más animadas para el final.
15 min.	<ul style="list-style-type: none"> - Clausura del día 	<ul style="list-style-type: none"> - Ofrece una danza circular o una sesión de abrazos.

OPCIÓN 1 - CRONOGRAMA SEGUIDO

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES
MAÑANA			→ Abertura del Juego Oasis → PASO 1	→ PASO 3
TARDE			→ PASO 2 → Encuentro de Talentos y sueños con la comunidad	→ Preparación Encuentro → Encuentro de Proyecto
NOCHE				→ Encuentro de Proyecto

90 min.	- Intervalo para comer	- Encuentre un espacio próximo al lugar de trabajo para comer.
A definir	- Organizar el Encuentro de Sueños conforme a la carta del Desafío. - Busca y lee la carta de pistas del Encuentro de Sueños; - El Encuentro de Talentos y Sueños puede ser realizado juntos.	- Asegura que todas las actividades de preparación han sido divididas entre los grupos; - Observe el espacio donde tendrá lugar el encuentro y da fácil acceso;
150 min.	- Encuentro de Talentos y Sueños	- Ver sugerencia de programación del Encuentro en la próxima página.
15 min.	- Clausura del día o periodo	- Invita al grupo a realizar un pequeño ritual de celebración para cerrar el día o periodo.

PROGRAMACIÓN ENCUENTRO

EN EL OASIS, PUEDES OPTAR POR REALIZAR UN ENCUENTRO DE TALENTOS Y SUEÑOS JUNTO O SEPARADO.

OPCIÓN ENCUENTRO DE TALENTOS Y SUEÑOS

TIEMPO	ACTIVIDADES	ORIENTACIONES O MATERIALES
120 min.	- Convide y movilice a las personas para el Encuentro de Talentos y Sueños	- Crea una forma divertida de invitar a las personas para el Encuentro; - Usa el árbol de sueños o una alfombra de los sueños; - Mientras los Oasianos invitan a las personas, garantiza que esté todo listo para comenzar; - Prepare actividades para los niños y las niñas.
10 min.	- Apertura del Encuentro de Talentos y Sueños	- Recuerda los diferentes roles del grupo; - No olvides da pasar lista de presencia y de anfitrión a las personas que lleguen; - Si el grupo fuera pequeño, de menos de 15 personas, crea un espacio para que las personas se presenten.

	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO	LUNES
MAÑANA	→ PASO 4 → Movilización de Recursos	→ PASO 5 → Minga Comunitaria OASIS	→ PASO 5 → Minga Comunitaria OASIS	
TARDE	→ PASO 4 → Movilización de Recursos	→ PASO 5 → Minga Comunitaria OASIS	→ PASO 5 → Minga Comunitaria OASIS	
NOCHE			→ PASO 6	→ PASO 6 → PASO 7 comunidad

PASO 3: SUEÑA GRANDE Y JUNTO

OBJETIVOS PEDAGÓGICOS Y ACTIVIDADES

PRACTICAR EL ARTE DE ANFITRIÓN, LA CREENCIA EN LA UTOPIA Y LA SÍNTESIS EN EL PROPÓSITO.

OPCIÓN 2 – CRONOGRAMA EN 2 BLOQUES

	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
MAÑANA			→ Abertura del Juego Oasis	→ PASO 3
TARDE			→ PASO 1 → Encuentro de Talentos y sueños con cada comunidad	→ Preparación Encuentro → Encuentro de Proyecto
NOCHE				

	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO	LUNES
MAÑANA		→ PASO 5 → Minga Comunitaria OASIS	→ PASO 5 → Minga Comunitaria OASIS	
TARDE	→ PASO 4 → Check List Final movilización de Recursos * captación puede ser monitoreada a distancia	→ PASO 5 → Minga Comunitaria OASIS	→ PASO 5 → Minga Comunitaria OASIS	
NOCHE			→ PASO 6	→ PASO 7 comunidad

TIEMPO	ACTIVIDADES	ORIENTACIONES ● MATERIALES
15 min.	- Abertura de la tarde o de la actividad.	- Organiza el espacio para el grupo, - Elige alguna dinámica para comenzar: Danza circular; - Check in - Cuenta, ¿cómo estoy llegando hoy?
15 min.	- Inicia el paso: <i>SUEÑA GRANDE Y JUNTO</i> - lee la carta de Desafío de este paso (1) y la ficha de los personajes; - Elige quién irá a desempeñar los nuevos papeles: <i>CAZA TODO, SABEMUCHO.</i>	- Organiza el juego antes de dar inicio a este paso y garantiza que el paso anterior ya haya concluido; - Refuerza la importancia del papel de cada personaje para apoyar en las actividades y en la materialización de los desafíos del juego.
120 min.	- Leer las cartas de los Desafíos de este paso (2 y 3); - Leer las pistas, conjuntamente con los personajes que entran en este paso; - Realizar los desafíos. No olvides llevar papel, bolígrafos, hojas de colores coloridas, cinta adhesiva.	- Usa la frase inspiradora: "Un sueño que se sueña solo, es solo un sueño...Un sueño que se sueña juntos, es una realidad" John Lennon - Las cartas de pistas son esenciales para cuidar de algunos detalles y procedimientos importantes; - Un <i>VIAJERO DEL TIEMPO</i> observa el grupo de Oasianos para saber si están consiguiendo realizar el desafío; - El otro <i>VIAJERO DEL TIEMPO</i> organiza el espacio de la colecta gráfica en la página del libro de los sueños.
60 min.	- Completar las informaciones recogidas sobre <i>SUEÑOS</i> en la página del Libro de los Sueños; - Poner las piezas de los sueños en el mapa del Oasis.	- Comparte lo que encontraron con el grupo; - Orienta al grupo para organizar los sueños por temáticas; - Observa si la cantidad de piezas del mapa corresponde a lo sistematizado en la página.





PASO 3:

SUEÑA GRANDE Y JUNTO

AHORA QUE YA DESCUBRIERON LAS BELLEZAS, RECURSOS, HISTORIAS Y TALENTOS, VAMOS A CONVERSAR CON LA COMUNIDAD SOBRE SUEÑOS. ES UN MOMENTO DE MUCHA CONEXIÓN, DONDE LOS OASIANOS CREAN EL ESPACIO PARA QUE LAS PERSONAS EXPRESEN SUS MEJORES Y MÁS PROFUNDAS ASPIRACIONES COLECTIVAS, YENDO MÁS ALLÁ DE LA PRÁCTICA COMÚN DE IDENTIFICAR LOS PROBLEMAS. CUANTO MÁS ORIGINAL, PROFUNDO Y PRECISO ES EL SUEÑO, MAYOR APOYO POR PARTE DE TODA LA COMUNIDAD.

VAS A NECESITAR:

- ✓ LEER LA CARTA DEL DESAFÍO *SUEÑA GRANDE Y JUNTO_1* Y LA DESCRIPCIÓN DE LOS PERSONAJES;
- ✓ ELEGIR QUIÉN IRÁ A DESEMPEÑAR LOS NUEVOS PAPELES:  **CAZATONO** Y **SAEMMUCHO**
- ✓ LEER LAS CARTAS DE LOS DESAFÍOS *SUEÑA GRANDE Y JUNTO_2* Y *_3*;
- ✓ LEER LAS PISTAS, CONJUNTAMENTE CON LOS PERSONAJES QUE ENTRAN EN ESTE PASO;
- ✓ REALIZAR LOS DESAFÍOS. NO OLVIDES LLEVAR PAPEL, BOLÍGRAFO, HOJAS COLORIDAS Y CINTA PEGANTE;
- ✓ ORGANIZA EL ENCUENTRO DE SUEÑOS CONFORME SE INDICA EN LA CARTA DEL DESAFÍO. BUSCA Y LEE UNA CARTA DE PISTAS DEL ENCUENTRO DE SUEÑOS;
- ✓ COMPLETAR LAS INFORMACIONES RECOGIDAS SOBRE LOS  **SUEÑOS**
EN LA PÁGINA DEL LIBRO DE LOS SUEÑOS;
- ✓ PONER LAS PIEZAS DE LOS SUEÑOS EN EL MAPA DEL OASIS;
- ✓ COMPLETAR EL PASO “*SUEÑA GRANDE Y JUNTO*” PONIENDO EL TÓTEM EN EL MAPA, SIMBOLIZANDO QUE AHORA TODOS YA SABEN CÓMO LLEGAR HASTA ESTE PUNTO.
- ✓ ANTES DE IR AL PRÓXIMO PASO, EL GRUPO DICE EN VOZ ALTA:
“*NOSOTROS COMPARTIMOS NUESTROS SUEÑOS*”.

OPCIÓN 3 – A LO LARGO DE UN MES, 4 SEMANAS

SÁBADO	DOMINGO	1 DÍA EN LA SEMANA
→ Abriendo el Juego	→ PASO 3	
→ PASO 2 → Encuentro de Talentos y sueños con cada comunidad	→ Preparación Encuentro → Encuentro de Proyecto	→ PASO 4 → Check List Final movilización de Recursos * captación puede ser monitoreada a distancia
MAÑANA		
TARDE		
NOCHE		

SÁBADO	DOMINGO	1 DÍA EN LA SEMANA
→ PASO 5 → Minga Comunitaria OASIS	→ PASO 5 → Minga Comunitaria OASIS	
→ PASO 5 → Minga Comunitaria OASIS	→ PASO 5 → Minga Comunitaria OASIS	→ PASO 6 → PASO 7 comunidad
MAÑANA		
TARDE		
NOCHE		

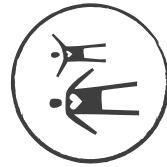
PASO 2: ESCUCHA LOS CORAZONES

OBJETIVOS PEDAGÓGICOS Y ACTIVIDADES

PRACTICAR LA ESCUCHA ACTIVA, LA CONEXIÓN AFECTIVA Y LA VISIÓN SISTÉMICA

TIEMPO	ACTIVIDADES	ORIENTACIONES ● MATERIALES
15 min.	- Abertura de la tarde o de la actividad.	Reorganiza el espacio, elige alguna dinámica o danza circular para reconectar al grupo.
15 min.	- Inicia el paso: <i>ESCUCHA LOS CORAZONES</i> lee la carta de Desafío de este paso (1) y la ficha de los personajes; - Elige quién irá a desempeñar los nuevos papeles: <i>LLAMAGENTE</i> , <i>JUGANTE</i> , <i>HACEACONTECER</i>	- Organiza el juego antes de dar inicio a este paso y garantiza que el paso anterior ya haya concluido; - Refuerza la importancia del papel de cada personaje para apoyar en las actividades y en la materialización de los desafíos del juego.
120 min.	- Leer las cartas de los Desafíos de este paso (2 y 3); - Leer las pistas, conjuntamente con los personajes que entran en este paso; - Realizar los desafíos. No olvides llevar papel y bolígrafo y, si quieres, cámara fotográfica.	- Usa la frase inspiradora: "¿Qué talentos e historias se esconden por detrás de las bellezas y los recursos?"; - Las cartas de pistas son esenciales para cuidar de algunos detalles y procedimientos importantes; - Un <i>VIAJERO DEL TIEMPO</i> observa el grupo de Oasianos para saber si están consiguiendo realizar el desafío; - El otro <i>VIAJERO DEL TIEMPO</i> organiza el espacio de la colecta gráfica en la página del libro de los sueños.
60 min.	- Completar las informaciones recolectadas sobre Talentos e Historias en la página del Libro de los Sueños; - Poner las piezas de la apreciación en el mapa del Oasis.	- Comparte lo que encontraron con el grupo; - Orienta al grupo a sistematizar las informaciones antes de llenar la página; - Observa si la cantidad de piezas del mapa corresponde a lo sistematizado en la página.
A definir	- Organizar un Show de Talentos conforme a la carta del Desafío; - Busca y lee la carta de pista del Show de Talentos.	Organiza esta actividad, preferiblemente, con el encuentro de sueños.
15 min.	Se completa el paso " <i>ESCUCHA LOS CORAZONES</i> " poniendo el tótem en el mapa, simbolizando que todos ya saben llegar hasta este punto.	Pide al grupo para que hagan un ritual divertido para celebrar la finalización de este paso, puede ser un baile o una dinámica.









PASO 2:

ESCUCHA LOS CORAZONES

DESPUÉS DE ENCONTRAR BELLEZAS Y RECURSOS, LLEGÓ EL MOMENTO DE ENCONTRAR A LAS PERSONAS Y LOS TALENTOS POR DETRÁS DE LAS BELLEZAS MAPEADAS EN LA BÚSQUEDA POR LA ABUNDANCIA. ¿QUÉ BELLEZAS SE ESCONDEN DETRÁS DE LAS BELLEZAS, DE LAS HISTORIAS Y DE LAS EXPRESIONES CULTURALES? ÉSTE ES EL MOTIVO PARA QUE EL GRUPO COMIENZE A CONECTARSE CON LAS PERSONAS DE LAS COMUNIDADES.

VAS A NECESITAR:

- ✓ LEER LA CARTA DE DESAFÍO *ESCUCHA LOS CORAZONES_1* Y LA DESCRIPCIÓN DE LOS PERSONAJES; ELEGIR QUIÉN IRÁ A DESEMPEÑAR LOS NUEVOS PAPELES:
- ✓ **HACECONTECER**,  **JUGANTE** y  **LLAMAGENTE**
- ✓ LEER LAS CARTAS DE LOS DESAFÍOS *ESCUCHA LOS CORAZONES_2* Y **-3-**
- ✓ **LER AS PISTAS**, JUNTAMENTE COM OS PERSONAGENS QUE ENTRARAM NESTE PASSO:
- ✓ REALIZAR LOS DESAFÍOS. NO OLIVEN LLEVAR PAPEL Y BOLÍGRAFO Y, SI QUIEREN, CÁMARA FOTOGRÁFICA;
- ✓ COMPLETAR LAS INFORMACIONES RECOGIDAS SOBRE:
 -  **TALENTOS** y  **HISTORIAS**
 - EN LA PÁGINA DEL LIBRO DE LOS SUEÑOS;
- ✓ COLOCAR LAS PIEZAS DE LA APRECIACIÓN EN EL MAPA DEL OASIS;
- ✓ ORGANIZAR UN SHOW DE TALENTOS CONFORME SE INDICA EN LA CARTA DEL DESAFÍO. BUSQUEN Y LEAN LA CARTA DE PISTAS DEL SHOW DE TALENTOS;
- ✓ COMPLETAR EL PASO “*ESCUCHA LOS CORAZONES*” PONIENDO EL TÓTEM EN EL MAPA, SIMBOLIZANDO QUE AHORA TODOS YA SABEN CÓMO LLEGAR HASTA ESTE PUNTO.
- ✓ ANTES DE IR AL PRÓXIMO PASO, EL GRUPO DICE EN VOZ ALTA:

“**NOSOTROS RECONOCEMOS TALENTOS EN LAS PERSONAS A TRAVÉS DEL AFECTO**”.

ABRIENDO EL JUEGO

FINALIZADA LA PREPARACIÓN, SE ABRE EL JUEGO CON LA NARRACIÓN DEL MITO “OASIS: LA GRAN JORNADA EN LA BÚSQUEDA DEL LIBRO DE LOS SUEÑOS”, SEGUIDO POR LOS DESAFÍOS DE CADA UNO DE LOS 7 PASOS.

PUEDES LEER, ACTUAR O ESCUCHAR EL MITO DEL OASIS EN UN CELULAR, UN AMPLIFICADOR O UN COMPUTADOR.

EN ESTA TRAYECTORIA, HAY PRINCIPIOS CLAROS PARA CADA UNO DE LOS 7 PASOS DE JUEGO OASIS:



BUSCA LA ABUNDANCIA



ESCUCHA LOS CORAZONES



SUEÑA GRANDE Y JUNTO



CUIDA DE TI, DEL OTRO Y DEL SUEÑO COMÚN



CREE, VE HASTA EL FINAL, SÉ ESPECTACULAR



DIVIÉRTETE Y CELEBRA LA CONQUISTA COLECTIVA

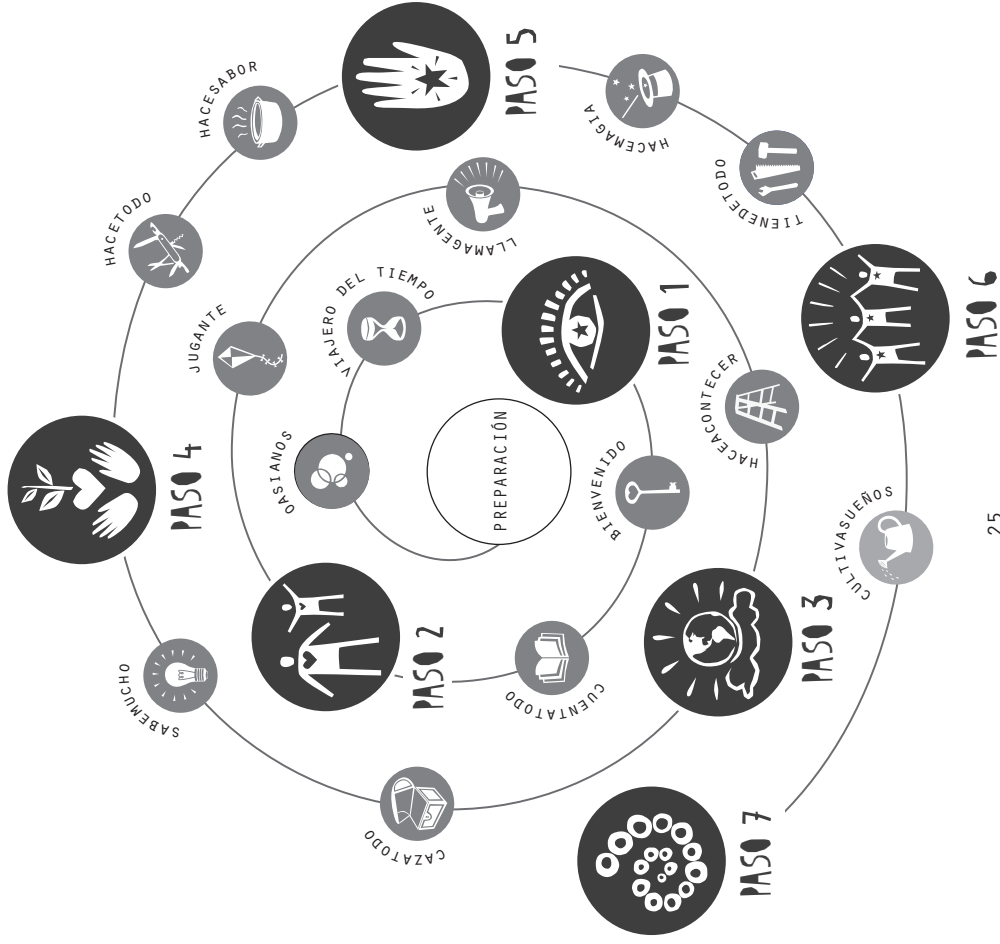


HORA DE CONSTRUIR NUEVOS SUEÑOS

CONOCE LOS PERSONAJES DEL JUEGO

LOS OASIANOS SON MOVILIZADORES DEL JUEGO OASIS Y TIENEN EL PODER DE INVITAR PERSONAS PARA REALIZAR JUNTOS EL MUNDO QUE TODOS SOÑAMOS. ESTE GRUPO SERÁ RESPONSABLE POR IMPULSAR LA REALIZACIÓN DE TODOS LOS DESAFÍOS DEL JUEGO. SE DIVIDEN EN FAMILIAS GUIADAS POR SUS TALENTOS, LOS PERSONAJES. LA CONTRIBUCIÓN DE CADA PERSONAJE SERÁ FUNDAMENTAL PARA REALIZAR PLENA E INTEGRALMENTE EL OBJETIVO DEL JUEGO, ENTONCES, RESULTA FUNDAMENTAL LEER LAS DESCRIPCIONES DE LOS PERSONAJES.

TOMA NOTA DE LO SIGUIENTE PARA CUANDO APAREZCA CADA PERSONAJE:



PASO 1: BUSCA LA ABUNDANCIA OBJETOS PEDAGÓGICOS Y ACTIVIDADES PRACTICAR LA MIRADA APRECIATIVA, EL FOCO EN LA ABUNDANCIA Y LA PERCEPCIÓN SENSORIAL.

TIEMPO	ACTIVIDADES	ORIENTACIONES • MATERIALES	MATERIALES
25 min.	-Abertura del día o de la actividad.	- Organiza el espacio para el grupo; - Elige alguna dinámica de apertura: danza circular; - Orienta al grupo a sistematizar las informaciones antes de llenar la página; - Observa si la cantidad de piezas del Mapa corresponde con lo que indica la página. - Check in: ¿Cómo estoy llegando?	Sonido
15 min.	- Inicia el paso <i>BUSCA LA ABUNDANCIA</i> ; - Lee la carta del Desafío de este paso (1) y la ficha de los personajes; - Elige quién irá a desempeñar los papeles del <i>BIENVENIDO</i> y el <i>CUENTA TODO</i>	- Organiza el juego antes de dar inicio a este paso; - Refuerza la importancia del papel de cada personaje para apoyar en las actividades y en la materialización de los desafíos del juego	Sillas
60 min.	- Leer la carta del Desafío de este paso (2); - Leer las pistas, conjuntamente con los personajes que entraron en este paso; - Realizar los desafíos. Es importante tener material para registrar, como cámara de fotos, cuaderno para notas o papel, lápiz y marcadores de colores para dibujar.	- Usa la frase inspiradora: "Lo esencial es invisible a los ojos". - Recuerda junto al grupo que las cartas de pistas son esenciales para cuidar de algunos detalles y procedimientos importantes; - Dividan la facilitación: un <i>VIAJERO DEL TIEMPO</i> observa al grupo de Oasianos para saber si están consiguiendo realizar el desafío; - El otro <i>VIAJERO DEL TIEMPO</i> organiza el espacio de la recolección gráfica en la página del libro de los sueños.	Cartas de las pistas
60 min.	- Completar las informaciones recogidas sobre <i>BELLEZAS</i> y <i>RECURSOS</i> en la página del Libro de los Sueños; Poner las piezas de la abundancia en el mapa del Oasis.	- Orienta al grupo a sistematizar las informaciones antes de llenar la página; - Observa si la cantidad de piezas del Mapa corresponde a lo que fue sistematizado en la página.	
20 min.	- Se completa el paso " <i>BUSCA LA ABUNDANCIA</i> " poniendo el tótem en el mapa, simbolizando que todos ya saben llegar hasta este punto.	- Pide al grupo realizar un ritual divertido para celebrar la finalización de este paso, puede ser un baile o una dinámica.	
90 min.	- Amuerzo o intervalo	- Encuentra un espacio cercano al lugar para comer.	



PASO 1:

BUSCA LA ABUNDANCIA

¡PREPÁRATE! EN CADA PASO DADO, HAY UNA GRAN TRANSFORMACIÓN. EN CADA PASO DADO, HAY UNA GRAN EMOCIÓN. EN CADA PASO DADO, SE ESCRIBE UNA PÁGINA DEL LIBRO DE LOS SUEÑOS. CON EL LUGAR Y CALENDARIO DEFINIDOS Y EL MITO REVELADO, COMIENZA EL RECORRIDO POR EL MAPA DEL OASIS. EN ESTE PASO, EL PRINCIPAL DESAFÍO ES ENCONTRAR LAS BELLEZAS Y LOS RECURSOS. ESE ES EL MOMENTO DE DESARROLLAR UNA VISIÓN APRECIATIVA SOBRE LA COMUNIDAD Y EL AMBIENTE DONDE EL OASIS TIENE LUGAR. ¡DESCUBRIR UN ESCENARIO DE ABUNDANCIA ES LA META!

VAS A NECESITAR:

- ✓ LEER LA CARTA DE DESAFÍO *BUSCA LA ABUNDANCIA_1* Y LA DESCRIPCIÓN DE LOS PERSONAJES;
 - ✓ ELEGIR QUIÉN VA A DESEMPEÑAR LOS PAPELES DE:
 - 🗨️ BIENVENIDO Y 📖 CUENTATOTO;
 - ✓ LEER LAS CARTAS DEL DESAFÍO *BUSCA LA ABUNDANCIA_2*;
 - ✓ LEER LAS LISTAS, CONJUNTAMENTE CON LOS PERSONAJES QUE ENTRAN EN ESTE PASO;
 - ✓ REALIZAR LOS DESAFÍOS. ES IMPORTANTE TENER EL MATERIAL PARA REGISTRAR, COMO CÁMARA FOTOGRÁFICA, CUADERNO PARA ANOTACIONES, PAPEL, BOLÍGRAFO Y MARCADORES DE COLORES PARA DIBUJAR;
 - ✓ COMPLETAR LAS INFORMACIONES RECOGIDAS SOBRE
 - 🌿 BELLEZAS Y 📦 RECURSOS
- EN LA PÁGINA DEL LIBRO DE LOS SUEÑOS:
- ✓ PONER LAS PIEZAS DE LA ABUNDANCIA EN EL MAPA DEL OASIS;
 - ✓ COMPLETAR EL PASO “*BUSCA LA ABUNDANCIA*” PONIENDO EL TÓTEM EN EL MAPA, SIMBOLIZANDO QUE AHORA TODOS YA SABEN CÓMO LLEGAR HASTA ESTE PUNTO.
 - ✓ ANTES DE IR AL PRÓXIMO PASO, EL GRUPO DICE EN VOZ ALTA:
 - “*NOSOTROS MIRAMOS Y OBSERVAMOS LA ABUNDANCIA*”.

CONOCE LOS PERSONAJES DEL JUEGO



LOS **OASIANOS** SON LOS MOVILIZADORES DEL JUEGO OASIS Y SERÁN RESPONSABLES POR IMPULSAR LA REALIZACIÓN DE TODOS LOS DESAFÍOS DEL JUEGO.



LA FAMILIA **SABEMUCHO** ES CONOCEDORA DE LOS SABERES LOCALES O DE LOS SABERES TÉCNICOS NECESARIOS PARA VIABILIZAR EL SUEÑO. PUEDE, ENTONCES, SER UN PROFESIONAL ESPECIALIZADO EN EL ASUNTO.



A LA FAMILIA **BIENVENIDO** LE GUSTA AGITAR, RECIBIR PERSONAS Y CONOCER GENTE NUEVA.



LA FAMILIA **HACESABER** PREPARA LA ALIMENTACIÓN PARA LOS ENCUENTROS, Y, EN ESPECIAL, PARA LOS PASOS 5 Y 6.



A LA FAMILIA **CUENTATOTO** LE GUSTA REGISTRAR TODOS LOS MOMENTOS, INFORMACIONES, IMÁGENES, RELACIONÁNDOSE CON LA COMUNIDAD Y REDES SOCIALES.



LA FAMILIA **HACETOO** ESTÁ CONFORMADA POR MAESTROS DE OFICIOS Y COORDINA LAS ACCIONES DEL MANOS A LA OBRA EN CADA FRENTE DE TRABAJO.



LA FAMILIA **LLAMAGENTE** INVITA Y MOVILIZA A LAS PERSONAS PARA JUGAR.



LA FAMILIA **JUGANTE** LLEVA SERIAMENTE LA FRASE: “VAMOS A JUGAR A TRANSFORMAR



LA FAMILIA **TIENETOTO** ES GUARDIANA DE LAS HERRAMIENTAS, EQUIPOS Y MATERIALES DONADOS.



EL MUNDO JUNTOS.” POR ESO, EL JUGANTE ES AQUEL QUE COORDINA EL GRUPO DE NIÑOS EN LAS ACTIVIDADES PROPUESTAS Y OFRECE DINÁMICAS DURANTE EL DESARROLLO DEL JUEGO.



LA FAMILIA **HACEMAGIA** ESTÁ CONFORMADA POR PERSONAJES SECRETOS ELEGIDOS POR EL VIAJERO DEL TIEMPO QUE APOYAN EN LA FACILITACIÓN Y GESTIÓN DEL JUEGO.



LA FAMILIA **HACECONTECER** PRODUCE GRANDES MOMENTOS, ORGANIZANDO, POR EJEMPLO, LOS ESPACIOS Y PARTICIPACIONES PARA LOS ENCUENTROS OASIS.



LA FAMILIA **CULTIVASUEÑOS** ES LA GUARDIANA DE LOS SUEÑOS DEL OASIS EN LA COMUNIDAD.



LA FAMILIA **CAZATOTO** MOVILIZA RECURSOS, COMO HERRAMIENTAS, MANO DE OBRA, MATERIALES, EQUIPOS, PARA EL MANOS A LA OBRA.



LA FAMILIA **VIAJERO DEL TIEMPO** APRENDEZ ES LA GUARDIANA DEL JUEGO OASIS.

¿LISTO PARA COMENZAR?

OBJETIVOS Y ACTIVIDADES

PREPARAR EL AMBIENTE Y EL GRUPO PARA EL MITO DEL JUEGO

CUIDA PARA QUE EL AMBIENTE ESTÉ EN SILENCIO Y ORGANIZADO;

DESCARGA ANTICIPADAMENTE EL AUDIO DEL MITO;

PROMUEVE UN MOMENTO PREVIO DE CONECCIÓN Y SILENCIO ANTES DE PONER EL AUDIO;

GUIÓN

INVITA A LAS PERSONAS A SENTARSE CÓMODAMENTE; CIERREN LOS OJOS; RELAJEN SU CUERPO; HAGAN UNA RESPIRACIÓN PROFUNDA Y OBSERVEN EL SONIDO MÁS DISTANTE; EN SEGUNDA, OBSERVEN EL SONIDO MÁS CERCANO. Y, EN LA SECUENCIA, AUN CON LOS OJOS CERRADOS, PRESIONA EL "PLAY" DEL AUDIO DEL MITO DEL JUEGO OASIS.

MIENTRAS EL GRUPO MANTIENE LOS OJOS CERRADOS Y EL AUDIO ESTÁ PUESTO, EL VIAJERO DEL TIEMPO SE PONE EL CHALECO.

ABERTURA DEL JUEGO OASIS DESPUÉS DEL MITO

ABRE EL KIT DEL OASIS Y OBSERVA CON EL GRUPO LAS PIEZAS DEL JUEGO Y HAZ LA LECTURA DEL MANUAL DEL JUEGO;

EN SEGUNDA, SIGUE LOS PASOS INDICADOS EN EL MANUAL.

