

EU TENHO  
QUE VOCE  
PRECISA  
MATERIAIS  
CACATUDO

# ACCESORIOS DE LOS PERSONAJES

JUEGO

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](http://WWW.INSTITUTOELOS.ORG/JOGO0ASIS)) O CORREO ELECTRÓNICO ([GAMES@INSTITUTOELOS.ORG](mailto: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](http://WWW.INSTITUTOELOS.ORG/JOGO0ASIS_REGRASDEUSO).

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

## ACCESORIOS DE LOS PERSONAJES - ARTE DE LOS CHALECOS, CAMISETAS Y CARTELES

DURANTE EL OASIS ES IMPORTANTE QUE LOS PERSONAJES SE DESTAQUEN PARA QUE SEAN VISIBLES PARA EL RESTO DE PARTICIPANTES.

PUEDES ELEGIR ENTRE TRES OPCIONES AL CREAR LOS ACCESORIOS PARA LOS PERSONAJES EN TU JUEGO: CHALECOS, CAMISETAS O LETREROS.



EL NÚMERO DE PIEZAS DEPENDE DEL NÚMERO DE PARTICIPANTES DE CADA OASIS. EL CONJUNTO IDEAL CUENTA CON:

- ✓ 2 o 3 VIAJEROS DEL TIEMPO
- ✓ 4 BIENVENIDO
- ✓ 2 CUENTATODO
- ✓ 2 LLAMAGENTE
- ✓ 2 JUGANTE
- ✓ 2 HACE-ACONTECER
- ✓ 4 CAZATODO
- ✓ 2 SABEMUCHO
- ✓ 4 HACESABOR
- ✓ 4 HACETODO
- ✓ 2 TIENEDETODO
- ✓ 2 HACEMAGIA (QUE ES UN PERSONAJE SECRETO ASÍ QUE NO TIENE QUE IDENTIFICARSE)
- ✓ 4 CULTIVASUEÑOS

TOTAL DE 34 O 35 CHALECOS, CAMISETAS O CARTELES (DEPENDIENDO DEL NÚMERO DE VIAJEROS DEL TIEMPO EN EL JUEGO)

**CONSEJO:** QUEDA ATENTO A LOS RECURSOS Y TALENTOS A TU AL REDEDOR Y UTILIZA TU CREATIVIDAD. AL ELEGIR LOS ACCESORIOS DEBES TENER ESTO EN CUENTA. SI CONSIGUES ALGUIEN PARA DONAR CAMISETAS, ENTONCES, NO LO PIENSES. ¿YA PENSASTE EN TU EQUIPO PINTANDO TODO A MANO? ¿CONOCES A ALGUIEN QUE PINTA CAMISETAS USANDO SERIGRAFÍA? PARA EL CARTEL, SOLO CON DOS HOJAS Y UNA IMPRESORA ES SUFICIENTE. SI QUIERES MEJORAR EL ACABADO, PUEDES PLASTIFICARLO.

## PARA PINTAR USANDO STENCIL

EL STENCIL ES UNA DE LAS TÉCNICAS QUE PUEDE SER UTILIZADA PARA PINTAR, Y SE HACE A PARTIR DE UN ACETATO RECORTADO.

### VAS A NECESITAR:

- ✓ IMPRESORA A BLANCO Y NEGRO O A COLOR
- ✓ 24 HOJAS TAMAÑO A4
- ✓ ROLLO DE ESPUMA
- ✓ TINTA PARA TELA
- ✓ ESFERO PERMANENTE
- ✓ CAMISETA O CHALECO
- ✓ PEDAZO GRANDE DE CARTULINA
- ✓ 24 PEDAZOS DE ACETATO TAMAÑO A3
- ✓ TIJERA
- ✓ SUPERFICIE ADECUADA PARA CORTAR EL ACETATO
- ✓ CINTA PEGANTE

### PREPARA EL ACETATO

1. IMPRIMIR LOS DIBUJOS DE LOS PERSONAJES (PÁGINA 01-24) EN UNA HOJA DE PAPEL DE TAMAÑO A4 EN BLANCO Y NEGRO.
2. PIENSA CÓMO ADAPTAR EL DIBUJO PARA LA TÉCNICA DE STENCIL.  
([HTTP://WWW.FAZFACIL.COM.BR/ARTESANATO/DESENHO-NO-STENCIL/](http://www.fazfacil.com.br/artesanato/dezenho-no-stencil/))
3. CON CINTA PEGANTE, FIJA EL DIBUJO ATRÁS DEL ACETATO Y CON EL BOLÍGRAFO PERMANENTE COPIA EL DIBUJO PARA EL ACETATO, HACIENDO LOS CAMBIOS NECESARIOS EN EL DIBUJO PARA QUE FUNCIONE CON LA TÉCNICA DEL STENCIL.
4. EN UNA SUPERFICIE PREPARADA PARA CORTAR, CORTA LAS PARTES DEL DIBUJO.

**CONSEJO:** USANDO UN BISTURÍ INCLINADO, EL ACETATO TENDRÁ UN MAYOR CONTACTO CON LA LÁMINA, CORTANDO MÁS FACILMENTE. SI LO NECESITAS, USA UNA TIJERA CON PUNTA.

### PREPARA LA CAMISETA O EL CHALECO

1. PON UN PEDAZO DE CARTULINA DEL TAMAÑO DE LA CAMISETA DENTRO DE LA CAMISETA PARA QUE QUEDE CUBRIENDO TODA LA AREA DEL DIBUJO. ÉSTO ES PARA EVITAR QUE PARTE DE LA TINTA MANCHE LA PARTE DE ATRÁS DE LA CAMISETA.
2. PON EL STENCIL EN LA CAMISETA, VERIFICANDO QUE ESTÉ CENTRADO.
3. PON UN POCO DE TINTA EN UN PEDAZO DE CARTULINA, PONIENDO EL ROLLO DE ESPUMA Y ESPARCIENDO LA TINTA EN LA CARTULINA PARA RETIRAR EXCESOS DE TINTA.
4. CON UN ROLLO, PASA LA TINTA EN LAS PARTES RECORTADAS. HAZ ESTO CON Poca TINTA Y REPITE HASTA QUE EL DIBUJO TENGA UNA BUENA CAPA DE COLOR
5. REMUEVE CON CUIDADO EL STENCIL.

6. LIMPIA EL STENCIL CON UN TRAPO HÚMEDO, CON CUIDADO PARA NO QUEBRARLO.

7. DEJA LA CAMISETA O CHALECO SECAR POR 72 HORAS ANTES DE LAVARLO.

8. REPITE LOS PASOS DE PINTURA CON LAS OTRAS CAMISETAS O CHALECOS.

## CHALECOS



FRENTE

REVERSO



FRENTE

REVERSO



FRENTE

REVERSO



FRENTE

REVERSO



FRENTE

REVERSO



FRENTE

REVERSO



FRENTE

REVERSO



FRENTE

REVERSO



FRENTE

REVERSO



FRENTE

REVERSO



FRENTE

REVERSO



FRENTE

REVERSO

CAMISETAS



## CARTELES

LA FORMA MÁS SIMPLE DE IDENTIFICAR LOS PERSONAJES DEL OASIS ES LA CARTULINA.

### VAS A NECESITAR:

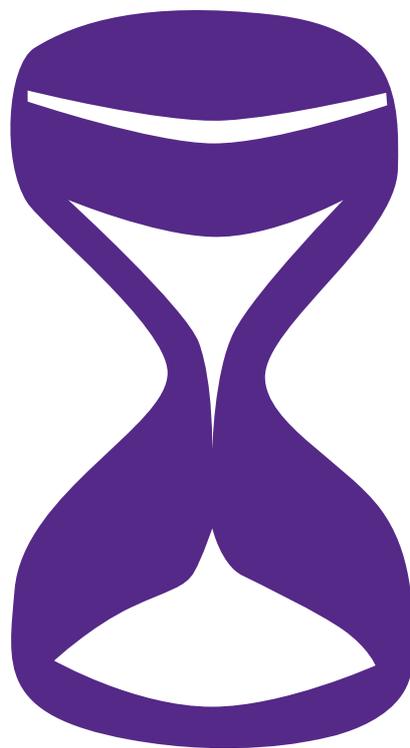
- ✓ IMPRESORA A COLOR
- ✓ SIETE (07) HOJAS DE PAPEL TAMAÑO A4 O UN PAPEL BLANCO DE 180 GR, TAMAÑO A4.
- ✓ TIJERA O BISTURÍ
- ✓ SUPERFICIE ADECUADA PARA CORTE
- ✓ CUERDA
- ✓ PERFURADOR

### MANOS A LA OBRA

1. USANDO LA IMPRESORA A COLOR, IMPRIME LAS PÁGINAS DE 25 A 31.
2. RECORTA LAS IMÁGENES DE LOS CARTELES.
3. CON UN PERFURADOR, HAZ UN HUECO EN LA PARTE SUPERIOR DEL CARTEL Y PON LA CUERDA PARA COLGARLO EN EL CUELLO.



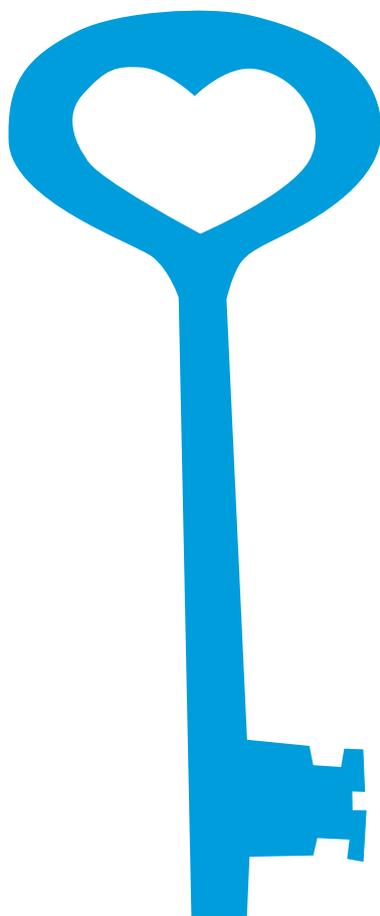
EN LA  
BÚSQUEDA  
DEL LIBRO DE  
LOS SUEÑOS



# VIAJERO DEL TIEMPO

iii SEAN

BIENVENIDOS!!!



BIENVENIDO

CUENTO  
NUESTRA  
HISTORIA



CUENTATODO

¿QUIERES

ENTRAR

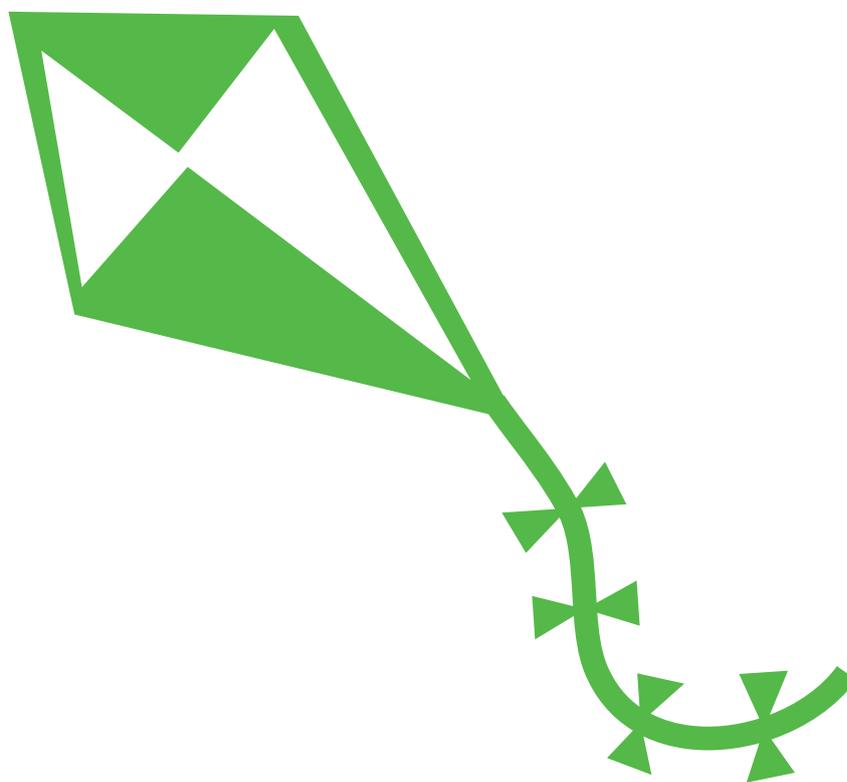
EN EL

JUEGO?



LLAMAGENTE

¡VAMOS A  
JUGAR A  
TRANSFORMAR  
EL MUNDO!



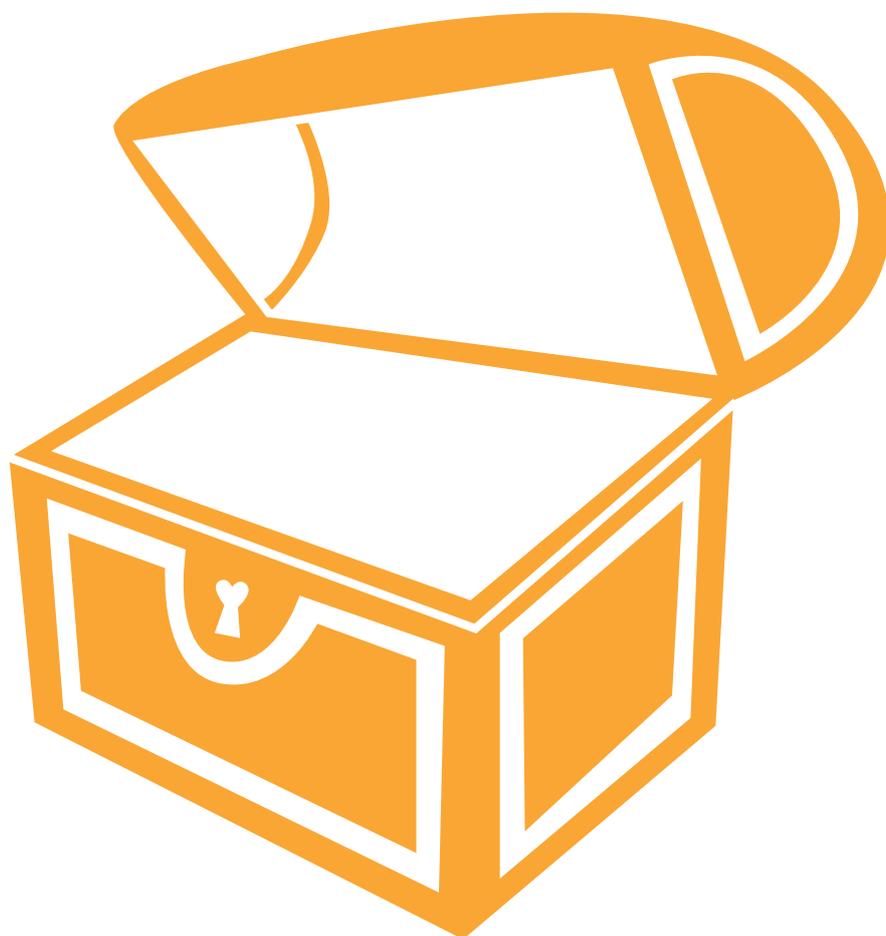
JUGANTE

¿VAMOS A  
REALIZAR  
JUNTOS?



HACE-ACONTECER

BIEN LA  
BÚSQUEDA  
DE TALENTOS  
Y RECURSOS!



CAZATODO

TENGO  
CONSEJOS  
PARA TI



SABEMUCHO

TALENTO  
TRABAJANDO



HACETODO

ALIMENTO A  
QUIEN SUEÑA  
JUNTO



HACESABOR

TENGO  
LO QUE  
NECESITAS



TIENEDETUDO

¿VAMOS A  
CULTIVAR  
NUESTROS  
SUEÑOS?



CULTIVASUEÑOS













