

**De Idea a Iniciativa**  
**Juego para el armado de proyectos**

**Objetivo:**

Crear un proyecto comunitario (Iniciativa) a partir de una idea o problema de partida definido por consenso.

**Reglas del juego:**

1. El equipo tira los dados y comienza cuando le toca pregunta en la etapa 1.
2. En cada etapa levantará pregunta o comodín de acuerdo a lo que salga en los dados como se describe en la tabla:

	Comodín	Pregunta
Etapa 1: Diagnóstico.	Impar	Par
Etapa 2: Objetivos.	Mayor que 6	Menor/igual que 6.
Etapa 3: Planificación y Cronograma	Impar	Par
Etapa 4: Recursos	Mayor que 6	Menor/igual que 6
Etapa 5: Negociación	Impar	Par
Etapa 6: La Iniciativa	Mayor que 6	Menor/igual que 6
Etapa 7: Evaluación	Impar	Par
Etapa 8: Continuidad	Mayor que 6	Menor/igual que 6.

3. Para pasar a la etapa siguiente cada equipo deberá contestar una tarjeta de pregunta y por lo menos un comodín.
4. A medida que van pasando por las etapas, cada equipo irá armando su proyecto de trabajo.
5. Gana el equipo que arma primero su proyecto.

**Materiales:**

- Tablero con 8 etapas divididas en preguntas y comodines.
- Tarjetas de pregunta: tienen las preguntas esenciales para armar un proyecto.
- Tarjetas de comodín: Tienen preguntas accesorias, recursos, ejercicios y prendas.
- 2 dados.
- 1 libreta de fichas por equipo. Cada libreta tiene 8 páginas, 1 por etapa.

**Participantes:**

- Juega un equipo por tablero. Cada equipo puede estar conformado por 2 a 10 participantes.