

TOMA EL PASO

Que tu liberación sea aprobada cuando estés detenido

Escenario de Juego

Todos ustedes son jóvenes inmigrantes que han vivido en los EE.UU. durante algún tiempo. Ustedes están viviendo actualmente en un centro de detención porque son indocumentados y quieren salir lo más pronto posible. Sin embargo, hay un proceso oficial que tiene que ser completado antes de que sean liberados. En primer lugar, ustedes necesitan reunirse con su trabajador(a) social para averiguar cuáles son sus opciones para lograr la libertad. Ustedes pueden elegir cómo quieren ser liberados una vez que vean a su trabajador(a) social y puedan comenzar a recoger los artículos que ustedes necesitan para salir libres. Ustedes pueden enviar su solicitud de liberación si recogen todos los elementos necesarios para adquirir esta opción. Ustedes serán aprobados para salir del centro si esta es una opción segura. Recuerden que ustedes pueden cambiar de opinión en cualquier momento y elegir una opción de liberación diferente, sólo tienen que ver a su trabajador(a) social y hacérselo saber.

Gracias a **The New School's New Challenge, Catholic Charities Community Services**, al igual que a **Immigrant Child Affirmative Network (ICAN)** por su apoyo en traer el aprendizaje basado en juegos para niños inmigrantes no acompañados.

Lien Tran, Diseñadora gráfica y de juego
Shalyn Fluharty, Experta en Contenido Legal

William Jin, Ilustraciones de juego
Jessica Wendorf, Traductor

www.lienbtran.com

Objetivo

Ser liberado del centro de detención y mover tu ficha de juego a .

Jugadores

Este juego puede ser jugado por 3, 4, o 5 jugadores de 13 años o más.

Componentes

- 1 tablero de mesa
- 1 dado blanco
- 1 dado amarillo
- 1 gerente de caso amarillo – trabajador(a) social 
- 5 piezas de jugadores & 5 cubos del mismo color (púrpura, azul, verde, naranja, rojo) 
- 1 conjunto de cartas de leyes (10 cartas anaranjadas en total)
- 5 paquetes de presentación (por cada jugador en su lenguaje de preferencia)
- 1 paquete de cartas de oportunidad (24 cartas rayadas en total) – VERSIÓN AVANZADA SOLAMENTE

Como Jugar

A lo largo del juego, cada jugador debe tomar un turno (ver “En Tu Turno”).

Cuando el turno del jugador actual se termina, este(a) le pasa el dado  a la persona que se encuentra a la izquierda, a quien le corresponde jugar.

Al comienzo de la partida, cada jugador tiene que reunirse con su trabajador(a) social para recibir un paquete a someter (consulte el apartado “Conoce al trabajador(a) social” en “Acciones”). Cada jugador toma su turno hasta que este(a) haya sido aprobado(a) para su liberación y haya movido su pieza de juego hasta la .

COMENZANDO A JUGAR

Elige la versión de juego que deseas jugar: principiante o avanzado.

LA VERSIÓN DE PRINCIPIANTE no utiliza las tarjetas de azar. En esta versión no ocurre nada si se pasa por encima de un espacio de rayas.

LA VERSIÓN AVANZADA es un juego más largo y más informativo, utilizando las cartas de azar. En esta versión, después de que un jugador se haya reunido con el trabajador(a) social una vez y cuando su pieza de juego haya pasado por encima de un espacio de rayas, este jugador debe tomar una tarjeta de azar (ver “Toma una carta de azar” en “Acciones”).

Una vez que hayas seleccionado la versión que deseas jugar, debes configurar el juego acorde con el número total de personas a jugar.

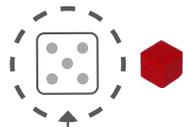
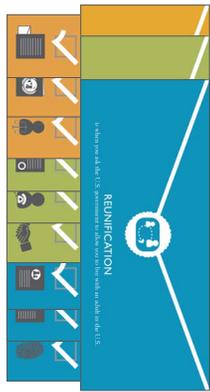
Ver *Figura 1* y la sección de configuración de juego para ver cómo preparar el juego.

FIGURA I.

La configuración de juego mostrada aquí es para 4 jugadores.

CARTAS DE AZAR

24 cartas en total, usadas en la versión avanzada solamente

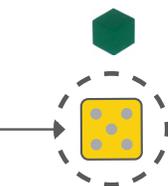


DADO BLANCO

Lo toma la persona que inicia el juego

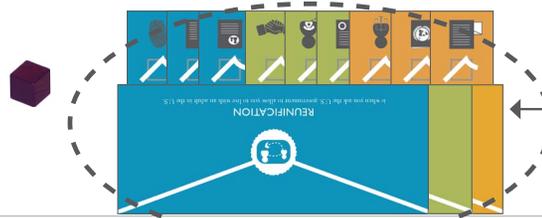
DADO AMARILLO

Lo toma la persona a la derecha del jugador que empieza el juego



PAQUETE DE SUMISIÓN

3 sobres diferentes y 9 artículos de liberación diferentes por cada jugador; todos los sobres comienzan con este lado hacia arriba



CARTAS DE ABOGADO

10 cartas en total; colocar boca abajo en la parte superior de la caja marcada

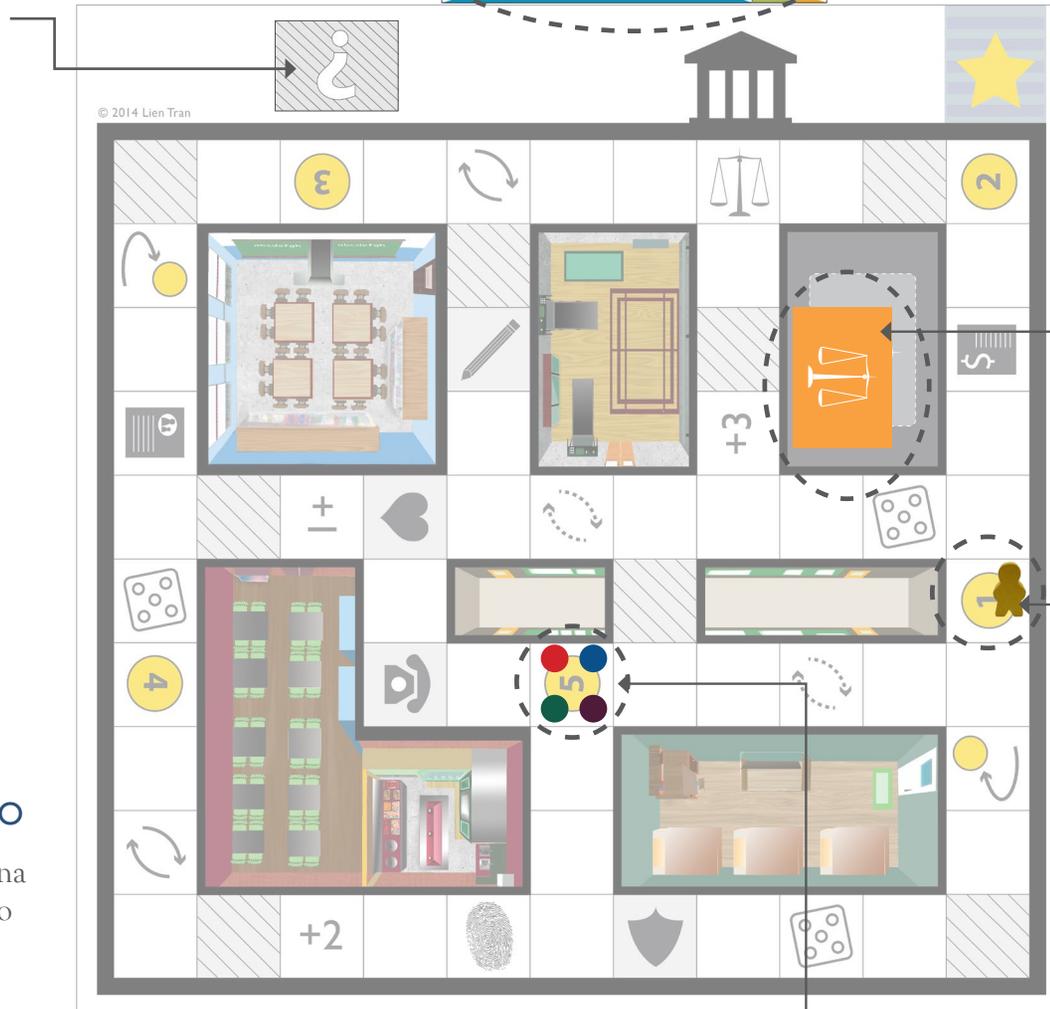
TRABAJADOR(A) SOCIAL

Colocar 1 pieza verticalmente



CUBO DEL JUGADOR

1 por cada jugador, cada uno de un color diferente



PIEZAS DE JUEGO

1 por cada jugador



Configuración Inicial

Ver *Figura 1* para la configuración final del juego.

- Colocar el tablero de juego entre todos los jugadores.
- Cada jugador tiene que tomar un cubo y debe colocar la pieza de juego del color correspondiente en el espacio marcado **5**.
- La pieza del trabajador(a) social  empieza en el espacio marcado **1**.
- Barajar las cartas legales  y colocarlas en el lugar marcado.
- Todos los jugadores tienen que tirar  una vez para ver quien comienza
- El jugador con el número mayor comienza con el . (Tirar de nuevo en caso de empate). La persona a la derecha de este jugador empieza con el .
- Cada jugador obtiene un paquete de sumisión. (Ver detalles en la *Figura 2*.)
- VERSION AVANZADA SOLAMENTE: Barajar las cartas de azar y ponerlas boca abajo cerca al tablero.

FIGURA 2.

El paquete de sumisión de un jugador incluye estos 3 sobres y estas 9 cartas de artículos de liberación diferentes. Asegúrate de que tengas 3 cartas diferentes por cada uno de los 3 colores (Mirar la imagen al final de cada sobre).



EJEMPLO I.

Sacas un 6 con el color blanco ; mueves 4 espacios en el tablero. Tu ficha cae en un espacio especial (mirar sección “Espacios Especiales”) y haces la acción correspondiente. Una vez que llegues a un espacio y completes la acción, ya no puedes moverte usando el dado blanco . Sin embargo, ya que fuiste la última persona que vio al trabajador(a) social, tendrás el dado amarillo . Ahora tiras el dado amarillo  y sacas un 4. Te mueves 4 espacios y llegas a un espacio en blanco. Éste es el fin de tu turno.

CUANDO SEA TU TURNO

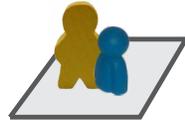
1. Tira el dado  y mueve tu pieza .
 2. Si tienes , tíralo también y mueve .
- Puedes mover tu pieza de juego en cualquier dirección **hasta** el número que sacaste. También puedes moverte menos o decidir no moverte.
 - Si sacas 1, no puedes moverte más de un espacio.
 - Si al final de tu turno caes en un espacio con un símbolo o compartes el espacio con el trabajador(a) social, puedes **elegir** en tomar la acción correspondiente (mirar “Acciones” y “Espacios Especiales”).
 - VERSION AVANZADA SOLAMENTE – Si pasas sobre  espacio con rayas (aún si no caes en él), **tienes** que tomar una tarjeta de azar (mirar “Tarjetas de Azar” bajo “Acciones”).

Ver *Ejemplo I* para un ejemplo de un turno.

ACCIONES

A. REUNIRSE CON EL TRABAJADOR(A) SOCIAL

Cuando compartes tu espacio con el trabajador(a) social.



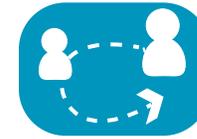
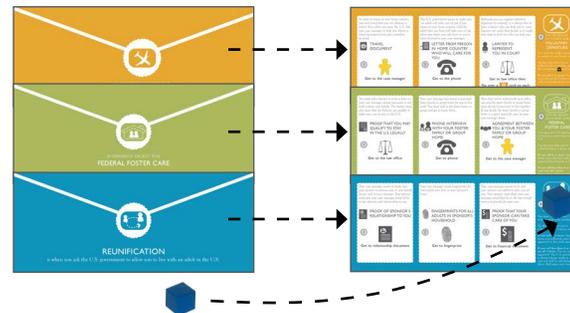
Haz **todo** lo siguiente que te aplique:

1. Si esta es tu primera vez reuniéndote con tu trabajador(a) social, haz lo siguiente:
 - Lee al reverso de los tres sobres en tu paquete de sumisión y procede a voltearlos y mantenerlos esparcidos en frente tuyo. Mirar *Ejemplo 2* y la barra lateral de esta página para más información.
 - Lee el lado detallado de los 3 sobres y elige de las 3 opciones cómo quieres ser liberado del centro.
 - Colocar  en la parte superior derecha del sobre elegido. Mirar *Ejemplo 2*.
2. Opcional – Si deseas, mueve tu pieza de juego a . En esta situación, el trabajador(a) social te da permiso de hacer una llamada telefónica.

3. Si todavía no lo tienes, toma  de la persona que lo tiene. Tíralo para tomar un turno adicional. Mantenerlo y usarlo durante tu turno hasta que otro jugador se encuentre con el trabajador(a) social y obtenga el dado.
4. Mueve al trabajador(a) social hacia el espacio con  que contiene el siguiente número en la secuencia. Mirar *Ejemplo 3*.
5. Opcional – Si deseas, puedes cambiar tu opción de liberación moviéndote  hacia un sobre de liberación diferente. Mirar *Ejemplo 4*.

EJEMPLO 2.

Después de reunirte con el trabajador(a) social por primera vez, este jugador ahora puede dar la vuelta a los 3 sobres de liberación, aprendiendo más sobre las 3 opciones y a continuación eligiendo iniciar el proceso de reunificación mediante la colocación del cubo del jugador en la esquina superior del sobre azul.



REUNIFICACIÓN

es cuando un niño le pide al gobierno de EE.UU.

vivir con un adulto en los

EE.UU. Si el patrocinador no es el padre del niño, él o ella tiene que obtener una carta notarizada de uno de los padres del menor, concediendo la custodia del niño.

CUIDADO FEDERAL TEMPORAL



es cuando un niño quiere que el gobierno de los EE.UU. le encuentre un

hogar nuevo en los EE.UU. para vivir. El niño tiene que calificar para asistencia legal y tener un buen comportamiento con el propósito de vivir con una familia adoptiva o grupo.



SALIDA VOLUNTARIA

es cuando un niño solicita regresar a su país de origen

por medio de un juez. A diferencia de la deportación, un niño a quien se le concede la salida voluntaria, no tiene que esperar 10 o más años antes de aplicar para regresar a los EE.UU.

EJEMPLO 3.

Después de reunirte con un jugador, el trabajador(a) social tiene que ir a otra área de las instalaciones para desempeñar una tarea.

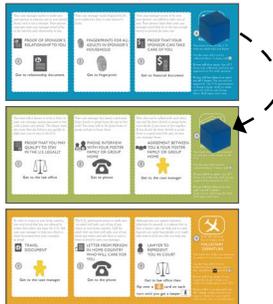
Si el jugador se reunió con el trabajador(a) social durante este turno en el espacio marcado ① durante este mismo turno este jugador debe mover la pieza trabajador(a) social  hacia el espacio marcado ②

O haz esto –

- Si se reúne en el espacio ②, mueve  al espacio ③
- Si se reúne en el espacio ③, mueve  al espacio ④
- Si se reúne en el espacio ④, mueve  al espacio ⑤
- Si se reúne en el espacio ⑤, mueve  al espacio ①

EJEMPLO 4.

Después de reunirse con el trabajador(a) social, el jugador decide ahora que quiere solicitar la liberación de cuidado federal temporal en lugar de la reunificación. Mueve su cubo de la dotación de reunificación azul al cuidado federal temporal.



B. OBTENER ARTÍCULOS

Cuando caes en un espacio que coincide con el lugar adonde necesitas ir para obtener una tarjeta de un artículo de liberación.

Lee cada sección blanca en los sobres de liberación. Termina lo que te pide que hagas, y luego toma la tarjeta del artículo de liberación que coincide y colócala sobre el área blanca. Mirar Ejemplo 5.

- Para cada opción de liberación, tienes que recoger los artículos en orden comenzando con ① después ② y después ③.
- Puedes recoger artículos de cualquiera de las 3 opciones – incluyendo opciones no marcadas con .
- Sólo puedes recoger un artículo por turno. (Si tienes dos dados en tu turno, entonces puedes recoger hasta 2 artículos).

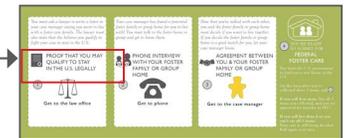
EJEMPLO 5.

Un jugador está interesado en solicitar la liberación de cuidado federal temporal. El primer elemento necesario para el cuidado federal temporal es “la prueba de que cumple con los requisitos para permanecer legalmente en los EE.UU.” Para recoger este artículo, el jugador debe llegar al espacio marcado en la parte inferior de la caja. En este ejemplo, es el espacio de la oficina legal marcado con 



Una vez el jugador haya llegado al espacio designado, ahora puede tomar la tarjeta del artículo de liberación que coincida con el icono de este artículo,

Icono y nombre de cada elemento de liberación



colocando la tarjeta correspondiente arriba del área blanca en el sobre.



C. TARJETAS AL AZAR (VERSION AVANZADA SOLAMENTE)

Cada vez que muevas tu pieza  en el tablero y pases a través de un espacio con rayas . (El espacio gris en el tablero solo tiene significado en la version avanzada.)

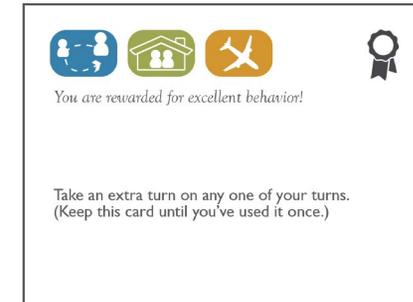
- No tomes las tarjetas de azar hasta que te hayas reunido con tu trabajador(a) social por primera vez, dado vuelta a tus sobres, y escogido una opción para salir del centro.
- No tienes que caer en el espacio  sólo necesitas pasar sobre él. Tienes que tomar una carta de azar por cada número de espacios  existente entre el espacio donde comenzaste tu turno y el espacio donde terminaste. Si pasaste por 2 espacios  en tu turno, entonces tienes que tomar 2 tarjetas de azar. Lee la tarjeta(s) en voz alta para que los otros jugadores puedan escuchar.
- Si no hay más cartas de azar en juego, es necesario barajar todas las que ya se han usado y colocarlas boca abajo en el tablero. Ahora puedes usar estas como tarjetas de azar nuevamente.

Hay 2 tipos de tarjetas de azar:

- **TARJETAS DE RECOMPENSA** – tienen un  en la parte superior derecha. Estas pueden ser usadas por todos (porque todas la opciones de liberación tienen este símbolo en la parte superior). Puede ser usada inmediatamente, o se puede guardar y ser usada durante el juego. Colocar esta carta boca arriba en las “cartas de azar usadas” después de leerla. Mirar *Ejemplo 6*.
- **Tarjetas de acciones requeridas** – no tienen el  en la parte superior derecha. Estas tarjetas aplican solamente si la imagen en la parte superior derecha de estas coincide con el ícono de tu opción de liberación (marcada con ). Tienes que hacer lo que la tarjeta pida antes de obtener otro artículo. Una vez que hayas hecho lo que se te pide, coloca la tarjeta boca arriba en “tarjetas de azar usadas”. Nota: Si el icono(s) no corresponde a tu opción de liberación, poner la tarjeta inmediatamente boca arriba en “tarjetas de azar usadas.” Mirar *Ejemplo 7*.

EJEMPLO 6.

Esta es una tarjeta de recompensa. Aplica a todos los jugadores (ya que todos los artículos de liberación aparecen en la parte superior de esta tarjeta). Usa esta tarjeta en cualquier momento para desempeñar un movimiento extra. Se debe usar una vez y poner con el conjunto de las tarjetas usadas.



EJEMPLO 7.

Esta es una tarjeta de acción requerida. La tarjeta mostrada aquí aplica a un jugador que tenga su cubo en el sobre de liberación de cuidado federal temporal. Este jugador tiene que remover la tarjeta de la entrevista por teléfono de su sobre y tiene que obtenerla de nuevo antes de obtener algún otro artículo. Una vez que obtenga la tarjeta de nuevo, el jugador coloca esta carta boca arriba en el conjunto de “tarjetas de azar usadas.”



D. MANDANDO TU SOLICITUD DE LIBERACION Durante tu turno con las 3 tarjetas para tu opción de liberación marcadas con . Mirar Ejemplo 8.

Haz todo lo siguiente:

1. Lee el texto en sección .
2. Tira . Si lo tienes, tira también .
3. Suma los números de los dados.

 Si tienes  en el sobre de salida voluntaria:

- **Si el total es mayor de 1:** Felicidades! Haz sido aprobado para salida voluntaria. Mueve tu pieza de juego a . Haz sido liberado!
- **Si tu total es igual a 1:** Desafortunadamente, el juez no ha aprobado tu solicitud para salida voluntaria y no puedes pedirla de nuevo. Ahora tienes que ver al trabajador(a) social y elegir ser liberado(a) mediante reunificación o cuidado federal temporal. Mueve tu  ya sea al sobre de  o al sobre .



Si tu  está en reunificación o en el sobre de cuidado federal temporal:

- **Si el total es 4 o mayor:** Menciona sin mirar los 3 artículos que obtuviste para esta opción de liberación. Si los otros jugadores están de acuerdo en que las mencionaste correctamente, felicidades! Estas aprobado para reunificación. Mueve tu pieza de juego a . Haz sido liberado!
- **Si no puedes mencionar los artículos correctamente:** Tienes que esperar hasta tu próximo turno y probar de nuevo.
- **Si tu total es menos de 4:** Tienes que esperar hasta tu turno siguiente para intentar de nuevo ya que tu caso está en progreso todavía. (Para reunificación, la oficina de repoblación de refugiados esta haciendo un estudio de un número de hogares para asegurarse de que la casa de tu patrocinador es segura. Para el cuidado federal temporal, todavía estás esperando que tu transferencia de cuidado federal temporal sea aprobada.)

EJEMPLO 8.

Al principio del juego, un jugador “Bobby” quería reunirse con un miembro de su familia, entonces puso su cubo  en el sobre de reunificación .



El recoge su tercer artículo de reunificación en la vuelta 10 y luego lee el texto en la sección , el cual le pide a Bobby que espere hasta su turno siguiente para tirar el dado de nuevo .



En la vuelta 11, Bobby saca un 3. Esto significa que no está aprobado todavía porque su caso esta siendo estudiado.

En la vuelta 12, Bobby saca un 5. El menciona los tres artículos obtenidos correctamente necesarios para la liberación por reunificación:
 (1) huellas dactilares de todos los miembros de la casa,
 (2) los documentos financieros de su patrocinador, y
 (3) prueba de la relación que existe entre él y su patrocinador.

Bobby es liberado de su detención y puede mover su pieza marcada a . En este momento Bobby ha terminado el juego.

CLAVES DEL JUEGO



Trabajador(a)

Social: Persona con la responsabilidad de ayudarte a conseguir tu libertad. Reúnete con el trabajador(a) social cuando tengas alguna

pregunta, o si necesitas averiguar el estado de tu proceso de liberación.



Oficina Legal:

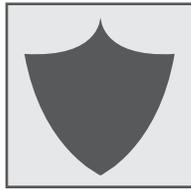
Es en donde puedes encontrar a un abogado. Un abogado es una persona que te puede

dar información acerca de tu caso y tus derechos legales. A pesar de que el abogado está en capacidad de darte información legal sobre tu caso, este no puede oficialmente representarte en la corte.



Clínico: Persona con la que puedes hablar acerca de cómo te sientes. Si tienes algún problema personal o te sientes

molesto, puedes hablar con el médico clínico.



Oficial de Libertad

Condicional:

Si un niño tiene un historial criminal, entonces él o ella debe

consultar con su agente de libertad condicional y establecer su disposición para seguir los términos de dicha libertad.



Teléfono:

El teléfono te permite hablar con tu patrocinador o con tu probable familia

adoptiva. Tu trabajador(a) social te puede ayudar para tener acceso al teléfono y hacer llamadas telefónicas.

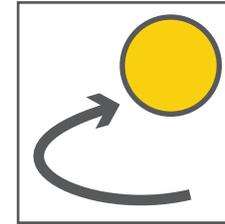


Cuarto de Estudio:

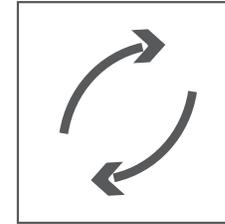
La sala de estudio es un lugar tranquilo donde puedes estudiar, realizar tu trabajo escolar, y

también escribir cartas importantes.

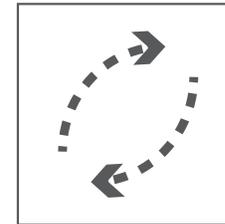
ESPACIOS ESPECIALES



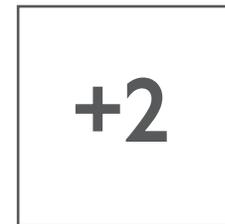
Puedes mover tu pieza de juego directamente hacia el trabajador(a) social. Toma, usa y mantén el .



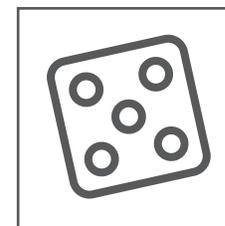
Puedes cambiar de lugar con la pieza de juego de otro jugador.



Puedes cambiar de lugar con la pieza de juego de otro jugador, sólo si este está de acuerdo.



Puedes mover tu pieza de juego hasta este número de espacios en cualquier dirección.



Puedes tomar un turno extra. Tirar . Si tienes , entonces tíralo también.