



## Guía de ayuda para el narrador

# Pasos generales de la narración

<b>Bienvenida a la Villa</b>	Bienvenidos a la Villa Innovadora. Les asignaremos roles del ecosistema de innovación utilizando cartas. Ustedes deben defenderse de los Creaticias y sus aliados para prevenir que todas las ideas creativas sean destruidas.
<b>Repartir las cartas</b>	Antes de repartir las cartas deben decidir con qué personajes se jugará en esta ronda. Para una partida simple con 15 personas se recomiendan la siguiente distribución: 4 Emprendedores Culturales, 4 Emprendedores Sociales, 3 Creaticias, 1 Emprendedor Indeciso, 1 Estado, 1 Mentor Es recomendable mostrarle a los participantes todas las cartas antes de entregárselas.
<b>Momento de crisis 1: Pedirles que cierren los ojos</b>	Ha llegado un momento de crisis a la Villa; hay una amenaza latente. Todos por favor cierren los ojos. Llamaré a algunos personajes; recuerden responder sólo con gestos, una palabra en este momento los delatará y esto puede costarles mucho. <b>Llamar a los personajes del momento de crisis</b> <b>Ver Paso 1 en la hoja siguiente.</b>
<b>Pedirles que abran los ojos</b>	Habitantes de la Villa, pueden abrir los ojos. Han pasado muchas cosas durante el último momento de crisis. _____ persona ha sido desmotivada. Debemos empezar a tomar decisiones para poder salvar la Villa.
<b>Elegir a un Representante de las Asociaciones (sólo se hace en la primera ronda)</b>	<b>Ver Paso 2 en la hoja siguiente.</b> El Representante de las Asociaciones tiene el poder de tomar decisiones importantes en caso de empate. ¿Quién creen ustedes que es la persona idónea para asumir este rol? Esperar a que se postulen 2 o 3 personas. Pedirles que argumenten sus postulaciones.
<b>Evento 1</b>	<b>Ver Paso 3 en la hoja siguiente.</b> En este momento algunos de ustedes tendrán la oportunidad de demostrar qué tan creativos son. Quien tenga la idea más votada por sus compañeros será protegido en el siguiente momento de juicio. Seleccionar a 3 jugadores. Ejemplos de retos: <ul style="list-style-type: none"><li>• Una idea para solucionar el problema de las enfermedades por polución en la ciudad de Medellín.</li><li>• Una idea para aprovechar la biodiversidad en el Chocó.</li><li>• Una idea que llevarían a un concurso de emprendimientos tecnológicos en Silicon Valley.</li></ul>
<b>Juicio 1</b>	¿Quién sospechan ustedes que es un Creaticia y debería salir de la Villa?  Los jóvenes hacen sus postulaciones con argumentos. Los amenazados contraargumentan y señalan a alguien más. Hacer votación entre los amenazados.
<b>Momento de crisis 2: Pedirles que cierren los ojos</b>	En este momento de crisis no se llama al Emprendedor Indeciso ni a los personajes que ya han salido del juego.
<b>Evento 2</b>	Lo mismo que el Evento 1, pero con un desafío distinto.

# Guía de ayuda para el narrador: Partida simple

1

## Orden de llamado para el momento de crisis

*“Ha llegado un momento de crisis a la Villa; hay una amenaza latente. Todos cierren los ojos. Llamaré a algunos, recuerden responderme sólo con gestos.”*

### Personaje

### ¿Qué debe decidir?

Emprendedor indeciso	¿Quieres ser un Creativida? Si__ No__
Mentor	¿De quién quieres conocer su verdadera identidad?
Creatividas	¿A quién quieren desmotivar en este momento de crisis?
Estado	Tienes 2 poderes: salvar y desmotivar. * Este personaje (señalar) ha sido desmotivado. ¿Quieres utilizar tu poder de salvación para que no salga del juego? * ¿Quieres utilizar tu poder de desmotivar para atacar a alguien de quien sospeches?
Emprendedores Sociales	Opcional llamarlos. <i>“Abran los ojos, reconozcan a su equipo para que puedan protegerse, recuerden que la unión hace la fuerza”.</i>
Emprendedores Culturales	Opcional llamarlos. <i>“Abran los ojos, reconozcan su equipo para que</i>

2

## Elección del Representante de las Asociaciones

*“El Representante de las Asociaciones tiene el poder de tomar decisiones importantes en caso de empate. ¿Quién creen ustedes que es la persona idónea para asumir este rol?” (Sólo sucede una vez)*

### Votación representante

Nombre	Votos

4

## Nominados para los momentos del juicio

*¿Quién sospechan ustedes que es un Creativida y debería salir de la villa?”*

### Juicio 1

### Juicio 2

### Juicio 3

Nombre	Votos	Nombre	Votos	Nombre	Votos

3

## Nominados para el evento

*“En este momento algunos de ustedes tendrán la oportunidad de demostrar qué tan creativos son. Quien tenga la idea más votada por sus compañeros será protegido en el siguiente momento de juicio”.*

### Evento 1

### Evento 2

Nombre	Votos	Nombre	Votos

