

Viernes 27 de Noviembre de 2020.

PLATAFORMA DERECHOS DE LA INFANCIA:

VIENEN JUEGOS...

Semana dedicada a los derechos de los Niños.

Siguiendo con la tanda de opciones lúdicas para la infancia hablamos ahora de juegos de mesa, un pequeño catálogo para jugar en familia. Algunos de estos juegos no están planteados directamente como juegos de niños (aunque existen versiones junior) pero creemos que la práctica es otra. Que a nivel familiar prácticamente cualquiera de estos juegos puede ser disfrutado por y con ellos, aunque varios de estos planteados puedan requerir la presencia de un adulto, nuestra sugerencia es mostrar juegos que ¡jugar en familia! Ahora que es más difícil socializar y reunirse con diversas compañías no es mal momento para estrechar lazos con los que están más cerca y disfrutar con ellos de las posibilidades que hay al alcance. Una opción bien puede ser una tarde hogareña alrededor de algún juego de mesa. Escoger unos juegos frente a otros se hace siempre difícil en una pequeña lista, nos hemos decantado por diferentes estilos esperando que alguno si no todos puedan ser una buena opción para casi cualquier grupo, y que alguno de ellos suscite abrir la puerta a un gran mundo de divertidas posibilidades.

1-el uno



Empezamos por un juego ya popular y extendido. Seguro que muchos niños lo conocen. No está mal que los adultos afines a los niños también lo jueguen con ellos y compartan así las preferencias de los peques, mundos compartidos. Así mismo aprovechamos para hacer una llamada a conocer las cartas (o naipes) tradicionales y que sigan empleándose, tirar de abuelo/as y tío/as para que las nuevas generaciones sigan conociendo juegos habituales, historia compartida.

2-Dixit

Vamos por otro “juego de cartas” pero esta vez un concepto distinto:

Aquí las cartas servirán para idear frases e historias con las que tirar

De Imaginación para encontrar las imágenes y palabras adecuadas

Para acertar o simplemente disfrutar con unas cuantas ilustraciones

Sugerentes con las que perderse y encontrarse, estimulando la creatividad.



3-El virus

“El juego de cartas más contagioso” ¡oh no! ¿Es que no tenemos suficiente?

Precisamente es un juego que se ha “extendido” en estos tiempos porque

Sirve tanto para aligerar cierto estrés como para enseñar de forma sencilla

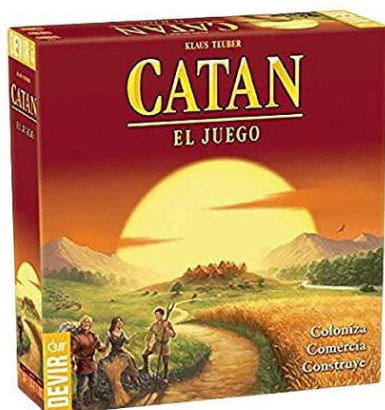
Cuestiones relacionadas con el cuerpo humano, anticuerpos, virus, al tiempo

que se lidia de forma desenfadada con los percances de la salud; el objetivo para alzarse con la victoria es superar las trastadas de los contrincantes hasta conseguir tener “el cuerpo sano.”



4- Colonos de Catán

¿Sigues pensando que el parchís y el monopoly son los mejores referentes de juegos de mesa? Pues Catán lleva 25 años con nosotros y a partir de él se revolucionó el concepto y las posibilidades de los modernos juegos de mesa... Reúne materiales, Comercia con los otros jugadores, construye pueblos, ciudades, carreteras, y abre con él la puerta a una dimensión de juegos mucho mayor.



5- Carcassone

Nos lleva a un ambiente medieval, como la famosa ciudad amurallada francesa. Con las muchas losetas que compone el juego, cada jugador va construyendo una parte de puzle conjunto formado por caminos, monasterios, castillos,... donde coloca sus meeple (monigotes) convertidos en monjes, caballeros, granjeros... ¡Y a tirar un poco de matemáticas al final!

6-Aventureros al Tren (ticket to ride)

Nos lleva a una carrera desenfadada por poner vías y trenes a lo largo de todos los estados para comunicar los territorios de la geografía (Inicialmente la nación de los Estados Unidos pero también existen versiones con Europa y otros lugares de trasfondo), usando trenes con sus vagones, uniendo tramos antes que lo hagan los demás, planificando y recurriendo a la astucia y a la suerte para crear rutas antes que los demás jugadores te tomen la delantera.

7-Not Alone



Después de tres sólidos juegos de tablero, volvemos al formato cartas con **Not Alone**, donde se nos presenta una aventura de exploradores espaciales en un probable siglo XXV, con ambiente pues futurista, en un juego de todos contra uno, con un sistema fácil de aprender y accesible para todos (aunque el “jugador alien” tiene un poco más de trabajo), que retrata una inmersiva aventura grupal donde es necesario esconderse y escapar de un extraño planeta que es más de lo que parece.

8-Guardianes de la Pachamama

Ekilikúá presenta juegos de concienciación medioambiental. En este caso hablamos de un juego colaborativo, ambientado en los mitos quechua, con los espíritus de la naturaleza como aliados, donde con la cooperación se trata de salvar la Madre Tierra de la contaminación frente al progreso descontrolado. Usando cartas, losetas, minijuegos y pruebas memorísticas mezclado con la suerte de los dados y transmitiendo valores a favor de la naturaleza.



9-las Brujas de Farrabús

Se presenta otro juego cooperativo (de siete a doce años), donde los jugadores unidos deben lograr deshacer una maldición que ha caído en el reino (por el exceso de un príncipe azul) que hace que todos los chicos y chicas de la aldea ¡se comporten como princesas de cuento! Por un curioso formato Oca se intenta reunir los componentes mágicos necesarios para desfacer el entuerto. En él se pretende trabajar la igualdad de género.

10- Alien 51.

Cerramos con un juego cercano: Barriendo para casa pues tiene murcianicos entre artífices de esta gran idea, con tres modalidades de juego, donde unos curiosos trabajadores (¡todos alienígenas!) intentan arreglárselas en sus oficinas de trabajo y ¡con su loco ascensor! Tiene la pega de ser sólo para cuatro jugadores.

