



ParticipArte

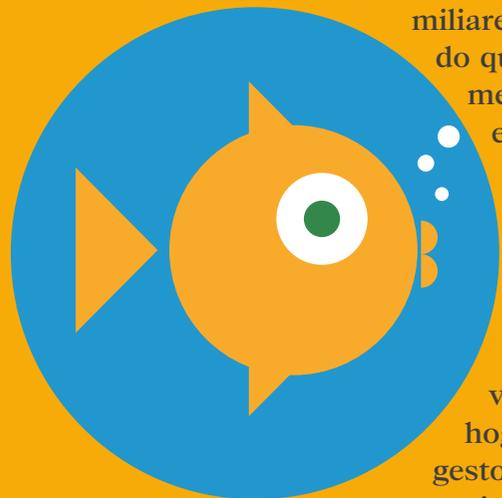
**Descarga e imprime el juego
¡recorta las cartas y a jugar!**



Comparte el pdf con tus amistades



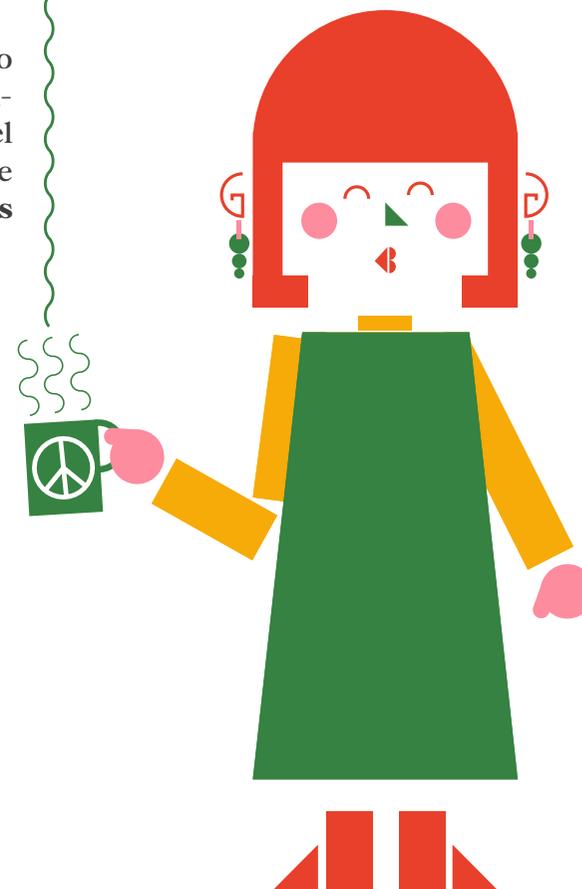
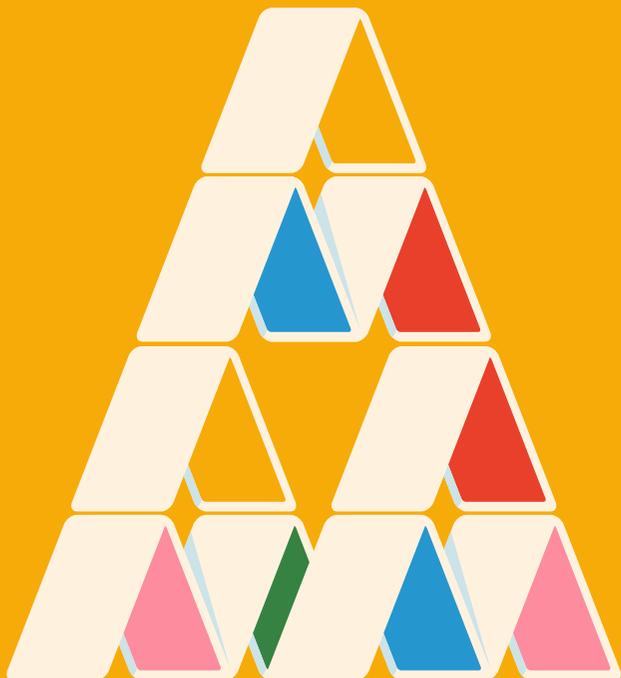
Presentación



En esta edición de ParticipArte, dedicada a fomentar los buenos tratos familiares y a reflexionar sobre la violencia normalizada, seguimos pensando que la mejor forma de prevenir las distintas formas de violencia es mediante el fortalecimiento de las relaciones sociales y los vínculos entre escuela, familias y tejido comunitario.

Esta idea surge de la convicción de que una sociedad participativa no solo es más justa, sino también más eficaz.

Por eso os animamos a jugar a ParticipArte, un juego colaborativo en el que nadie pierde y todo el mundo gana. Con este juego os invitamos a reflexionar sobre los **beneficios de los buenos tratos** en el hogar, la importancia de **fomentar un buen clima familiar** a través de gestos cotidianos y la necesidad de **evitar relaciones de poder nocivas** que tienen consecuencias en el desarrollo de las y los menores.



Instrucciones

El objetivo del juego es formar 4 familias que se traten bien. Para ello necesitamos reunir toda la sabiduría de las/os participantes, tanto de los más mayores como de los más pequeños.

Los pasos a seguir son estos:

1. Repartir: se reparten todas las cartas de personajes boca abajo. Después se reparten todas las cartas de acción, también boca abajo, de modo que cada jugador/a tendrá a su lado dos mazos de cartas: personajes y acciones.

2. Comenzar las familias: empieza el/la jugador/a de menor edad levantando su primera carta de personaje y colocándola en el centro de la mesa. El siguiente jugador/a, siguiendo el sentido de las agujas del reloj, levanta otra carta de personaje y la coloca al lado de la primera. Se siguen colocando en orden hasta poner cuatro personajes. Estos personajes serán los que comienzan cada una de las 4 familias.

NORMA: Solo se pueden empezar las familias con personajes mayores de 18 años. Si el personaje es menor de esa edad se descarta a un mazo de descartes. Los descartes se reparten otra vez cuando las/os participantes se han quedado sin cartas hasta que ya no se puedan seguir colocando personajes.

3. Acciones: una vez colocados los personajes, la siguiente persona levanta una carta de acción de su mazo y la coloca seguida del personaje que quiera, formando columnas de cartas como en el solitario.

NORMA: En una misma familia no se pueden colocar dos cartas de acción seguidas, ni dos cartas de personaje seguidas. A cada personaje le debe seguir una acción y viceversa.

4. Formar las familias: a partir de este punto, el siguiente jugador/a decide si quiere levantar carta de acción o de personaje y la coloca a continuación, en la familia que quiera.

NORMA: El orden de colocación de los personajes es de mayor a menor edad.

A continuación de un personaje irá una acción y después otro personaje que tenga menos edad que el anterior. Si levantamos una carta de

personaje y es de mayor edad que los últimos personajes colocados en cada familia, este no se puede colocar, por lo que esa carta va al mazo de descartes y pasa el turno.

5. Leer las familias: la partida continúa hasta que las/os participantes se queden sin cartas. Entonces se reparten las del mazo de descartes y se vuelven a jugar las cartas que podamos colocar. Una vez colocadas todas las cartas se lee cada familia en orden descendente de edad. Las acciones entre personajes se interpretan así: el personaje de mayor edad es el que tiene la responsabilidad de la acción sobre el de menor edad. Por ejemplo: mamá de 40 abraza al tío de 33 que confía en la hija de 11.

6. Consecuencias de las acciones: entre las acciones que hemos colocado en la mesa, tenemos de dos tipos: acciones de buen trato (abrazar, confiar, jugar) y acciones de mal trato (pegar, gritar, castigar). Las acciones de mal trato tienen consecuencias. La consecuencia que tienen las acciones de mal trato es que el personaje que ha hecho esa acción queda eliminado de la familia. Los personajes eliminados se retiran de la columna familiar junto con su acción. Después, los personajes y acciones que han quedado en cada familia se vuelven a unir sin las cartas retiradas.

7. Transformar: ¡Esperad! ¡No rompáis las familias todavía! Aún podemos salvar algunas relaciones. Tenemos dos cartas extra que sirven para transformar las acciones de malos tratos en buenos tratos. Estas cartas utilizan la comunicación y la empatía para resolver los conflictos de forma no violenta. Las cartas de transformación se colocan encima de las cartas de mal trato, por lo que esas acciones y esos personajes ya no serán eliminados de la familia.

Pero no podremos salvar todas las relaciones porque solo tenemos dos cartas de transformación. Ahora, entre las/os participantes



tendremos que ponernos de acuerdo para decidir qué relaciones salvamos. Tendremos que llegar a un consenso.

NORMA: Si no se llega a un acuerdo, todas/os pierden y se acaba la partida.

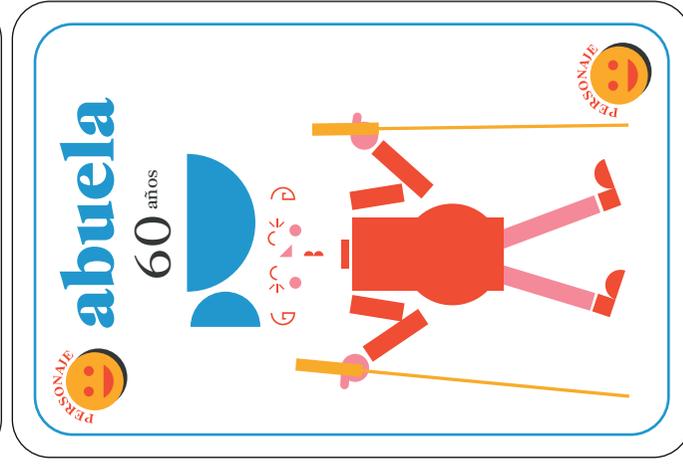
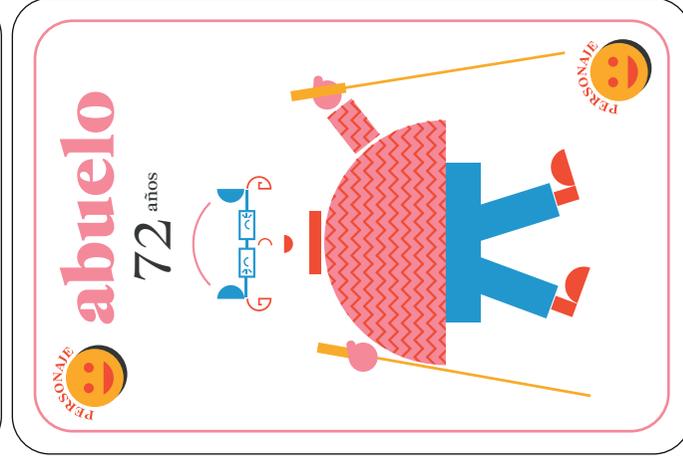
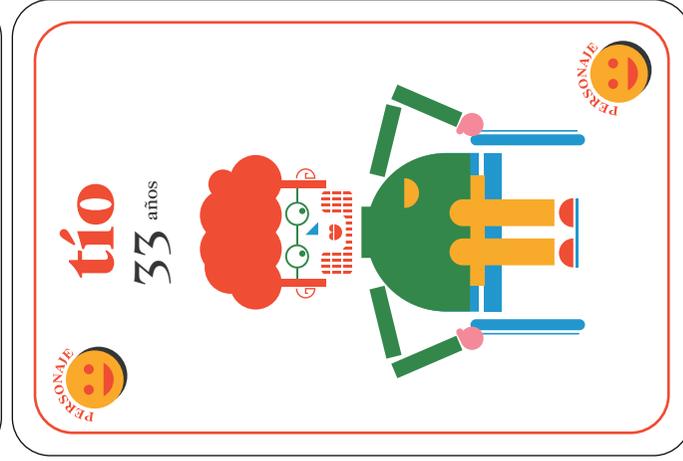
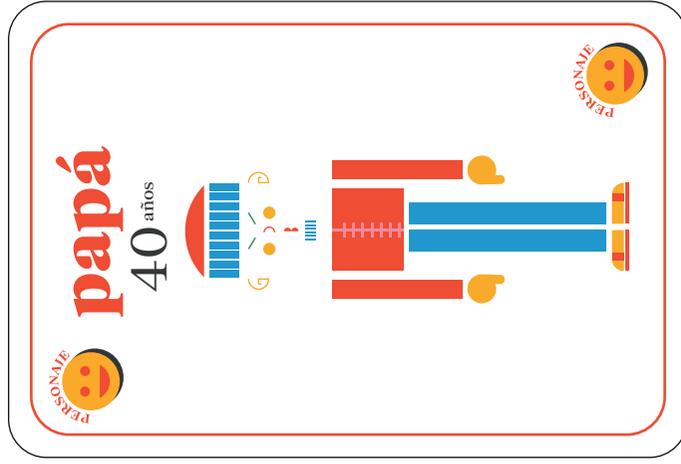
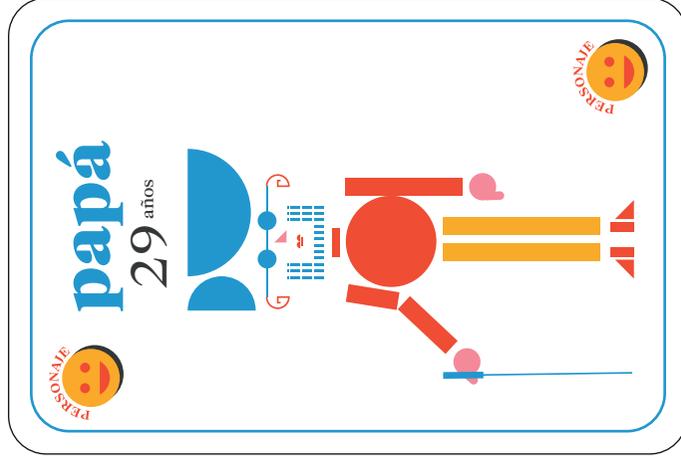
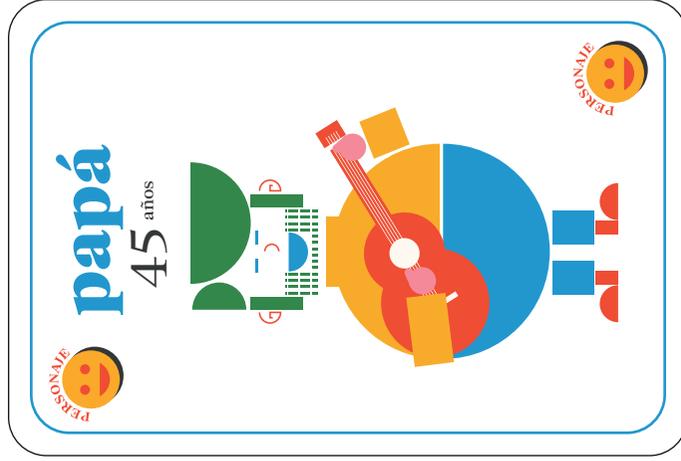
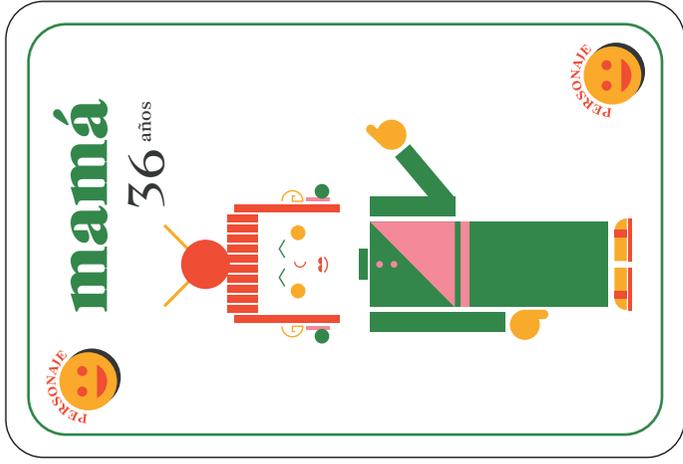
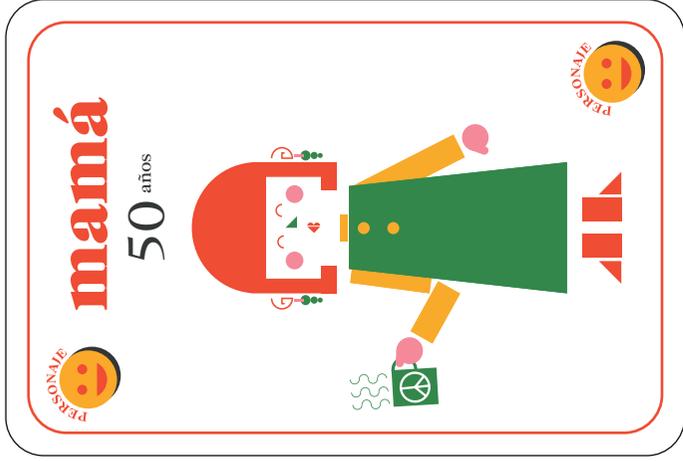
Para llegar al acuerdo, os proponemos algunas preguntas que os pueden ayudar:

- ¿Preferís salvar a una familia entera o dos relaciones de dos familias distintas?
- ¿Es preferible salvar a todos los personajes de menor edad que podamos o también a los de mayor edad?
- Cuando todos los mayores de edad de una familia han cometido malas acciones, las/os menores se quedarán solas/os ¿Podrán esos menores vivir sin personas que les cuiden?
- ¿Qué preferís transformar primero, una acción de gritar, de pegar o de castigar?
- ¿A qué tipo de personajes preferís salvar?
- Y otras preguntas que se os ocurran...

Recordad que, para llegar a un acuerdo, todas las posturas son válidas y que ningún jugador/a debe imponer sus ideas a los demás.

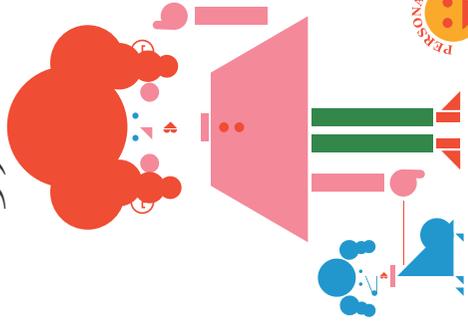
Recomendaciones

Cuando hayáis jugado con estas reglas, os invitamos a que inventéis otras nuevas para ver cómo cambia la partida. Dadles la vuelta a todas las normas para descubrir nuevas formas de relacionarse en familia.

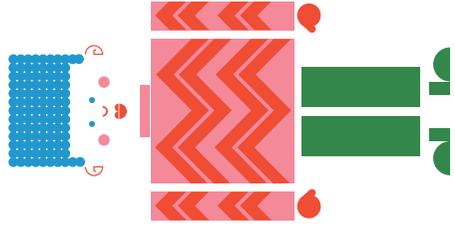




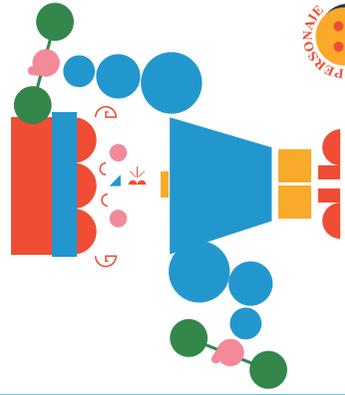
vecina
59 años



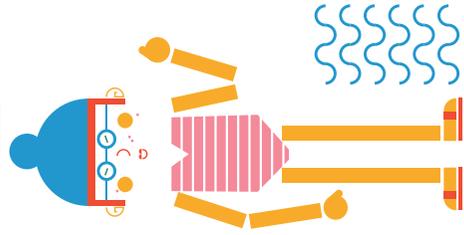
vecino
49 años



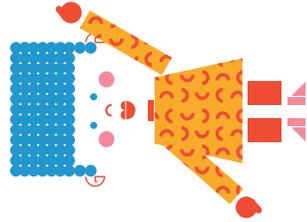
profe
40 años



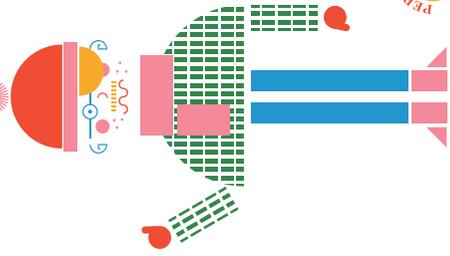
hija
12 años



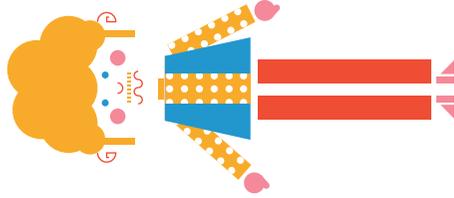
hijo
6 años



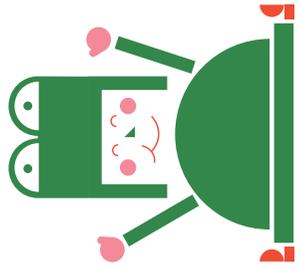
hijo
16 años



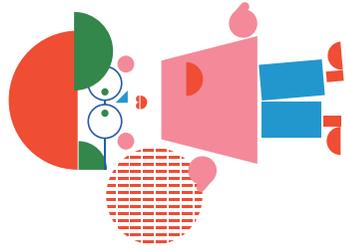
profe
34 años



hija
3 años



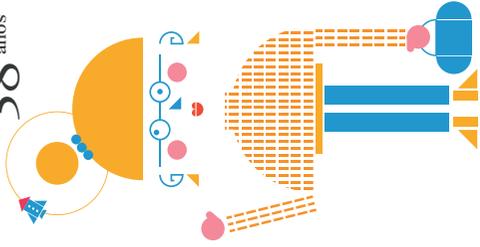
hija
8 años





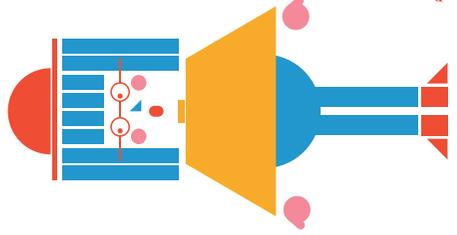
tía

38 años



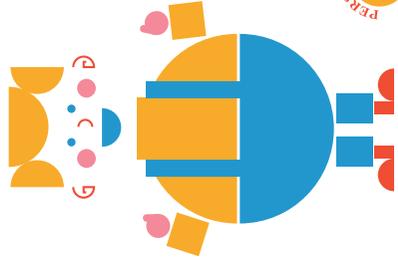
profe

63 años



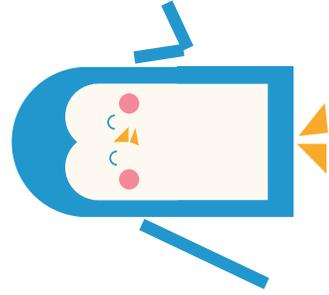
hijo

11 años



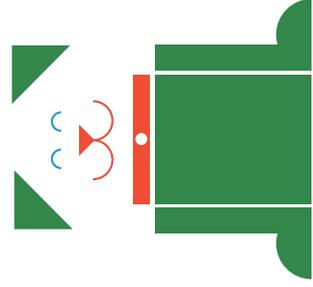
pingüino

2 años



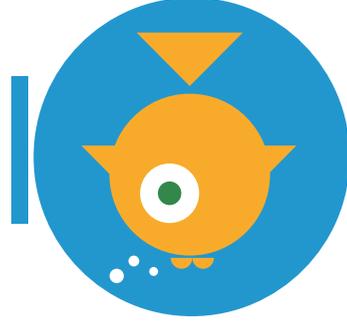
perro

1 año

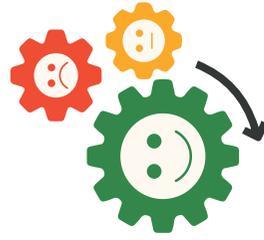


pez

1 semana

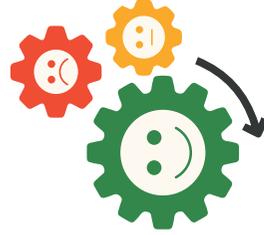


abrazar



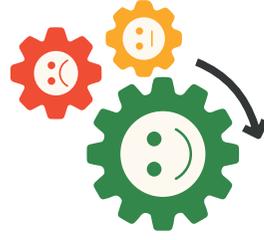
Acción

abrazar



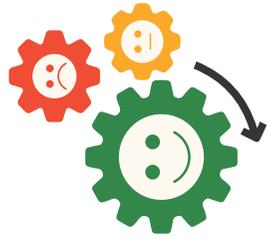
Acción

abrazar



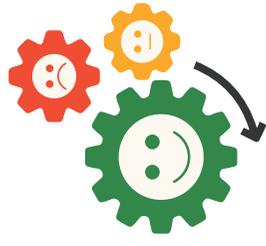
Acción

confiar



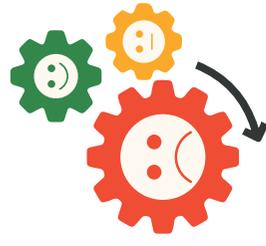
Acción

jugar



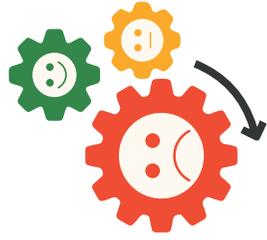
Acción

castigar



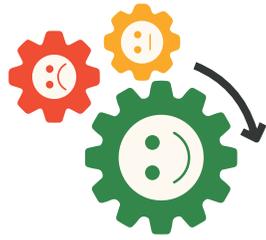
Acción

pegar



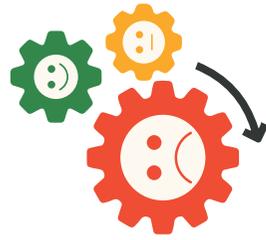
Acción

confiar



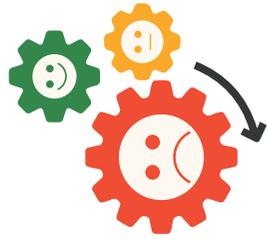
Acción

gritar



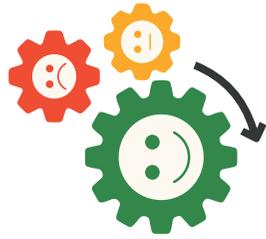
Acción

gritar



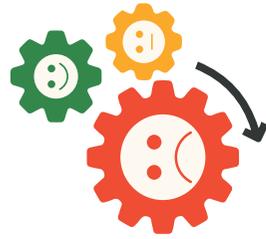
Acción

confiar



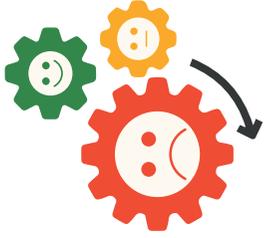
Acción

gritar



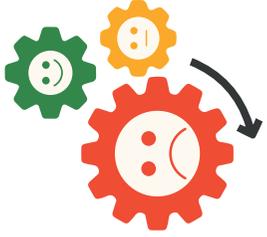
Acción

castigar



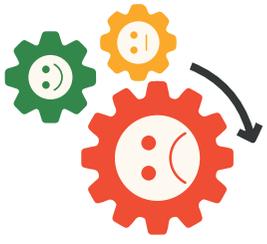
Acción

castigar



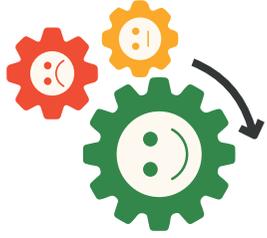
Acción

pegar



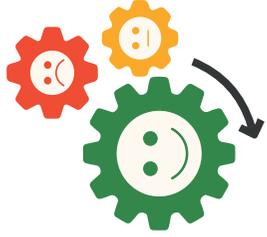
Acción

jugar



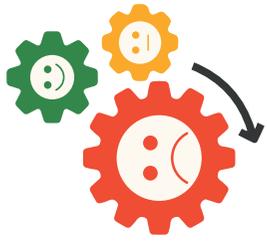
Acción

jugar



Acción

pegar



Acción



hija





mamá



papá



hijo

