

la FIESTA

MANUAL DE JUEGO



El Programa Cecrea

El Programa Centros de Creación (Cecrea), parte del Departamento de Educación y Formación en Artes y Cultura del Ministerio de las Culturas, busca potenciar el derecho a imaginar y crear de niños, niñas y jóvenes (NNJ) mediante procesos creativos que integran artes, ciencias, tecnologías y sustentabilidad, desde un enfoque de derechos de la niñez.

Cecrea promueve el derecho al juego como un aspecto fundamental de su quehacer, considerándolo no solo como un motivador del aprendizaje, sino también como una herramienta para desarrollar la creatividad.

“La Fiesta” se ideó en 2022, en un taller facilitado por el Observatorio del Juego para Cecrea. Este juego se centra en la Escucha; un concepto y acción clave para el Programa, pues promueve el diálogo y la conexión entre las ideas y experiencias de las personas.

Descripción del juego

Tiempo: 30 minutos

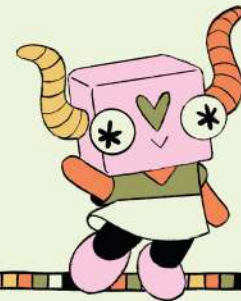
Número de jugadores: 3 a 8

Edad recomendada: 6 años en adelante

Dinámica: Semicolaborativa (equipos)

Introducción

Te han invitado a la mejor fiesta del año y será necesario hacer preguntas y conversar para conocerse. Sin embargo, una de las personas tendrá permiso para mentir. ¡Descubre quien nos está engañando!



Componentes



Tablero de votación.



Planilla de preguntas.



Cartas de personajes (8)



Dados numéricos (2).



Carta de rol oculto (7 invitaciones, 1 permiso para mentir).



Fichas de estrella (21).



Ficha de votación (8).

Preparación

1. Impriman, recorten y preparen todos los materiales del juego.
2. Dispongan en la mesa: la planilla con preguntas en el centro y los dados cerca, las cartas de rol oculto, el tablero de votación y las fichas de estrella (apartando una para señalar el botín del jugador/a que puede mentir).
3. Cada jugador/a selecciona una carta de personaje que le representará durante el juego.
4. Repartan una ficha de votación para cada participante.
5. Separen las cartas de rol oculto, de acuerdo a la cantidad de jugadores. Siempre debe quedar una carta de permiso para mentir.

Cada persona recibe una carta de rol oculto. Una vez vista, dejen esta carta boca abajo sobre la mesa.

6. Tengan a mano lápiz y papel para desafíos de dibujo.



Cómo Jugar

1. **Inicio de una ronda:** cada jugador/a saca una carta de rol oculto. Quienes obtengan la carta con un sobre deben responder con sinceridad; quien tenga la carta con permiso para mentir puede falsear sus respuestas.

2. **Desarrollo del turno:**

Un/a jugador/a tira el dado el dado naranja con números negros para definir el tipo de desafío (**1:hablar, 2 y 3:mímica, 4 y 5: dibujo o 6:comodín**).

Luego, lanza los dos dados (naranja y rosado) sobre la mesa para determinar la pregunta que deben responder (el dado naranja indicará el eje vertical de la planilla de preguntas y el dado rosado, el eje horizontal).



Todas las personas responden la pregunta, según su rol.

Una vez que el grupo haya respondido, se iniciará un nuevo turno. Para esto, otra persona repite los pasos anteriores.

Cuando se hayan realizado 3 turnos (es decir, que el grupo haya respondido 3 preguntas), concluye una ronda y se pasa a la fase de votación para descubrir a la persona que ha mentido.

3. **Fase de Votación:**

Tras la fase de respuestas, se discute quién podría estar mintiendo.

Cada jugador/a, ubica su ficha de votación en el tablero correspondiente, sobre el personaje que representa a la persona sospechosa de mentir.

Para determinar si el jugador con permiso para mentir fue descubierto, se requiere que más de la mitad del grupo le vote.



Sugerencias para jugadores/as



Resultados de la votación:

Si nadie es votado por más de la mitad o si no se descubre a la persona que tiene el permiso para mentir, el/la jugador/a con permiso para mentir gana una estrella.

Si se identifica correctamente a quien ha mentido, el resto de jugadores/as ganan estrellas.

Fin de la ronda y del juego

Al final de la ronda, los roles se redistribuyen y se inicia un nuevo ciclo. El juego concluye después de tres rondas. Quien tenga más fichas de estrella, gana.

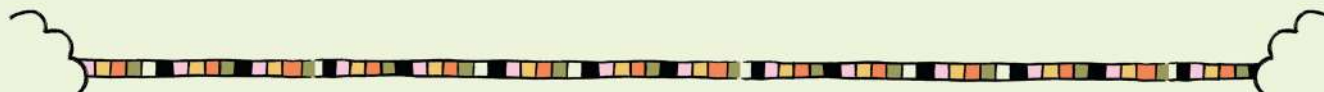


Para los/as jugadores que responden con la verdad:

Mantente alerta de las respuestas de tus compañeros/as, escúchalas/obsérvalas atentamente y evalúa si tienen coherencia entre sí.

Intenta recordar las respuestas de los/as demás, escribirlas te podría ayudar.

Sospecha de quienes son los/as primeros/as en apuntar otras personas en la votación. ¡Puede que sea una persona desviando la atención para no ser descubierta!





Para el/la jugador/a con permiso para mentir:

Intenta dar respuestas poco llamativas o comunes. ¡Si inventas algo muy exótico al contestar una pregunta, llamarás la atención y te descubrirán!

Da poca información en tus respuestas. Si te toca desafío de mímica o dibujo, complejiza lo que hagas para dar información ambigua.

En las votaciones, puedes intentar desviar la atención de ti, señalando a otros/as. También puedes mantenerte neutral ante las discusiones, para levantar sospechas.

Recuerda que el permiso para mentir es durante el juego. En la vida diaria valoramos la honestidad.

Créditos y agradecimientos

Profesionales Cecrea, creadores de la

idea inicial: Pía Rojas Costa, Daniela Bahamondes Salas, Francisco Baeza Torres, Teresita Calvo Foxley y Víctor Contreras Medina.

Equipo editorial: Víctor Garrido Romero y Macarena Macaya Arancibia (Observatorio del Juego); Alejandra Serey Weldt, Teresita Calvo Foxley y Víctor Contreras Medina (Mincap).

Diseño y diagramación:

Gianfranco Giordano Campos.

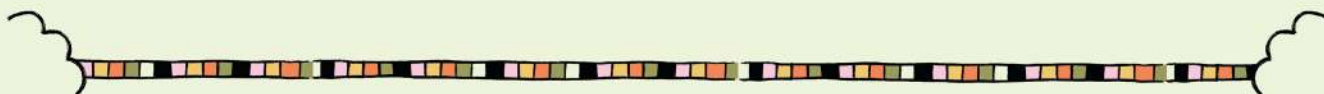
Dirección de arte:

Alejandra Claro Eyzaguirre.

Producción editorial:

Julia Romero Arancibia.

Agradecemos a las niñas, niños y jóvenes que colaboraron en el testeo de este juego, junto a facilitadores/as de los Cecrea de Temuco, Castro y Vallenar, en el Colegio Waldorf Escuela Libre del Sur (Viña del Mar) y en el Colegio Antares (Puente Alto).



1

GUSTOS E
INTERESES

2

EMOCIONES Y
SENSACIONES

3

VIVENCIAS E
HISTORIAS
PERSONALES

4

TERRITORIO Y
DÓNDE
VIVIMOS

5

SUEÑOS Y
DESEOS

6

OTROS

1

¿CUÁL ES TU
BANDA O
CANTANTE
FAVORITO?¿QUÉ TE HACE
REÍR?¿CUÁL HA SIDO
TU MEJOR
CELEBRACIÓN DE
CUMPLEAÑOS?SI PUDIERAS
CAMBIAR ALGO
DEL LUGAR
DONDE VIVES,
¿QUÉ SERÍA?SI UN GENIO TE
CONCEDIERA UN
DESEO, ¿QUÉ
PEDIRÍAS?¿QUÉ HACES
GENERALMENTE
LOS FINES DE
SEMANA?

2

¿QUÉ CANCIÓN
TE ENCANTA?
¿POR QUÉ?¿CÓMO TE HAS
SENTIDO ESTA
SEMANA?CUÉNTANOS
UNA ANÉCDOTA
FAMILIAR QUE
RECUERDES.¿A QUÉ LUGAR DE
TU COMUNA VAS
SEGUIDO? ¿QUÉ
HACES AHÍ?¿QUÉ TE
GUSTARÍA QUE
CAMBIARA EN
EL MUNDO?¿AYUDAS EN TU
CASA? ¿QUÉ
HACES PARA
COLABORAR?

3

SI PUDIERAS
ELEGIR DÓNDE
IR DE
VACACIONES,
¿QUÉ LUGAR
ESCOGERÍAS?¿CÓMO TE
SIENTES EN EL
LUGAR QUE
ESTUDIAS?CUÉNTANOS
CÓMO LLEGASTE
AL CECREA.¿CÓMO ES EL
BARRIO DÓNDE
VIVES?¿EN QUÉ TE
GUSTARÍA
TRABAJAR EN
EL FUTURO?¿QUÉ TE HA
PARECIDO LA
CANTIDAD DE
LLUVIA ESTE
AÑO? ¿POR QUÉ?

4

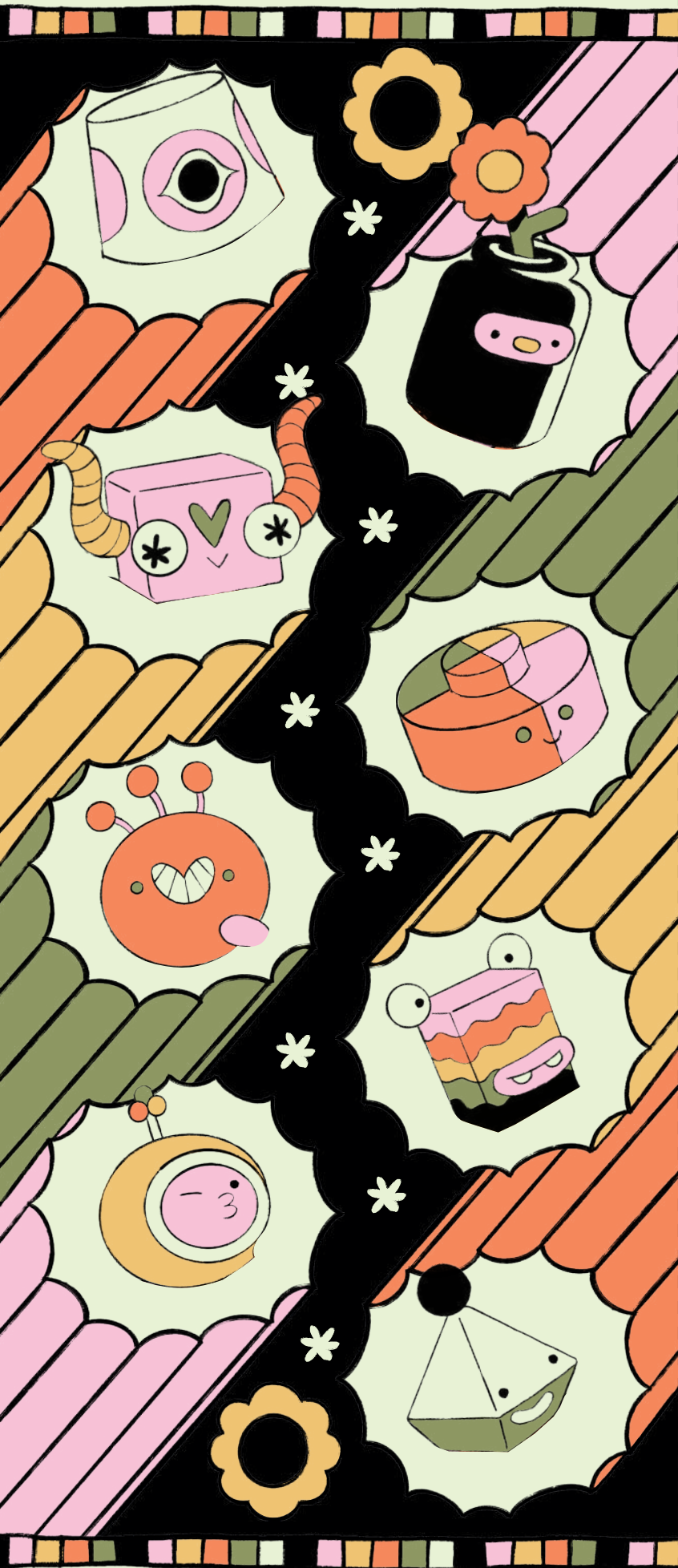
¿CUÁL ES TU
PLATO DE
COMIDA
FAVORITO?¿QUÉ TE HACE
ENOJAR?¿QUÉ TE GUSTA
HACER CON TU
FAMILIA?¿QUÉ ES LO QUE
MÁS TE GUSTA
DEL LUGAR
DONDE VIVES?¿CUÁL ES TU
SUEÑO MÁS
GRANDE?¿QUÉ OPINAS
SOBRE LA
INCLUSIÓN
(DISCAPACIDAD,
MIGRACIÓN,
GÉNERO U OTRA)?

5

¿TIENES
ALGUNA SERIE
FAVORITA?
¿CUÁL?NOMBRA
ALGUNA
PEQUEÑA COSA
DEL DÍA QUE TE
HAYA HECHO
SENTIR BIEN.¿QUIÉN ES TU
MEJOR AMIGO O
AMIGA? ¿DE
DÓNDE SE
CONOCEN?¿QUÉ EMOCIÓN
O SENTIMIEN-
TO TE PRODUCE
EL LUGAR
DONDE VIVES?SI TUVIERAS EL
PODER DE
CONCEDER UN
DESEO, ¿A QUIÉN
E LO CONCEDE-
RÍAS Y POR QUÉ?¿EN TU COLEGIO
HABLAN SOBRE LAS
EMOCIONES? ¿QUÉ
OPINAS AL
RESPECTO?

6

¿QUÉ DE TU
PERSONALIDAD
TE GUSTA MÁS?¿QUÉ COSAS
HACEN QUE TE
RELAJES?CUÉNTANOS
QUIÉNES
FORMAN PARTE
DE TU FAMILIA.¿QUÉ LUGAR DE
TU REGIÓN LE
RECOMENDARÍAS
VISITAR A UN/A
TURISTA?¿CÓMO TE
IMAGINAS DE
AQUÍ A 5 AÑOS?¿QUÉ OPINAS DE
LAS VACUNAS?



RESPONDER HABLANDO

1

CADA PERSONA, EXCEPTUANDO LA QUE TIRÓ LOS DADOS, RESPONDE HABLANDO LA PREGUNTA

RESPONDER CON MÍMICA

2

3

PARA ESTO, CADA PERSONA POR TURNOS, EXCEPTUANDO QUIEN TIRÓ LOS DADOS, RESPONDE CON SU CUERPO, MIENTRAS LOS/AS DEMÁS OBSERVAN Y PUEDEN ESCRIBIR QUÉ ES LO QUE CREEN QUE DIJO (NO ES NECESARIO ADIVINARLO)

RESPONDER CON DIBUJO

4

5

PARA ESTO, CADA PERSONA, EXCEPTUANDO LA QUE TIRÓ LOS DADOS, NECESITARÁ UNAS HOJAS Y UN LÁPIZ, NO SE PUEDEN UTILIZAR PALABRAS ESCRITAS NI HABLAR. TODOS/AS DIBUJAN AL MISMO TIEMPO. TIENEN 1 MINUTO.

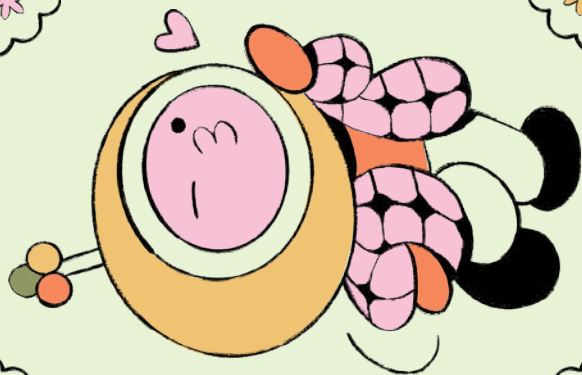
COMODÍN

6

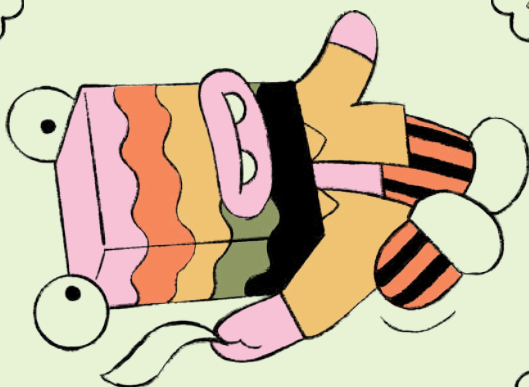
EL/LA JUGADOR QUE LANZÓ LOS DADOS DECIDIRÁ CÓMO SE RESPONDE LA PREGUNTA.



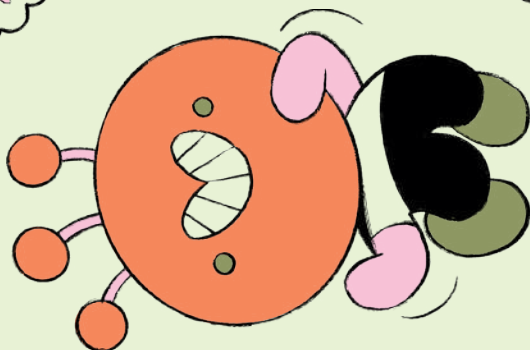
la
FESTIV



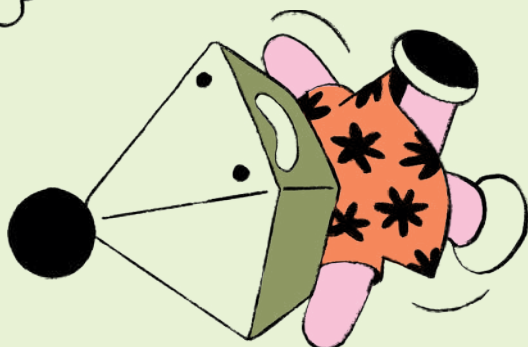
la
FESTIV

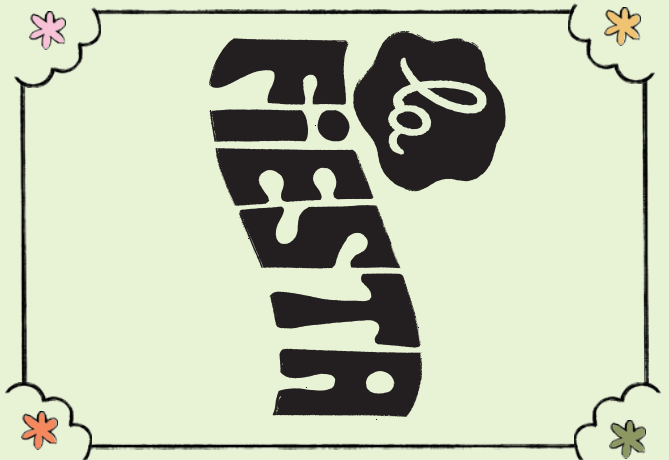
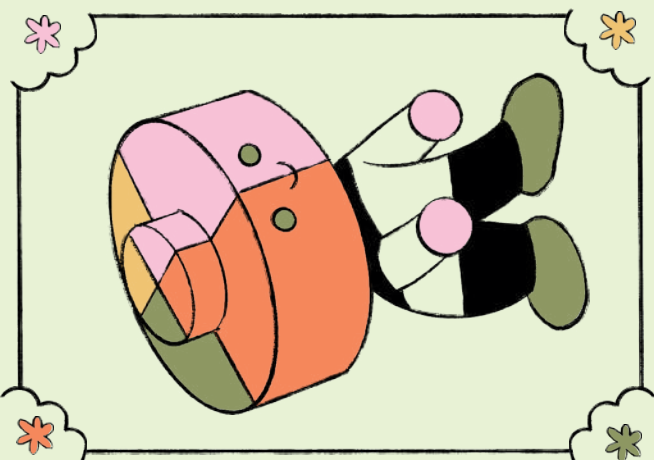
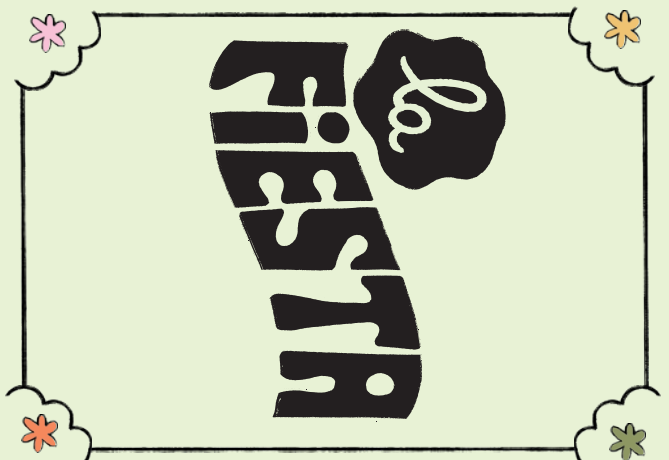
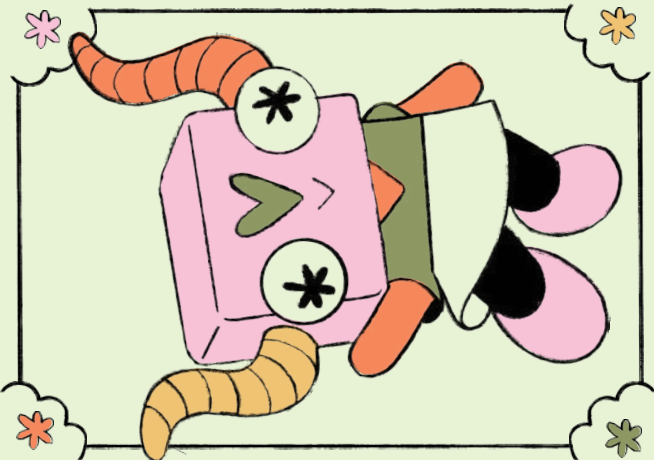
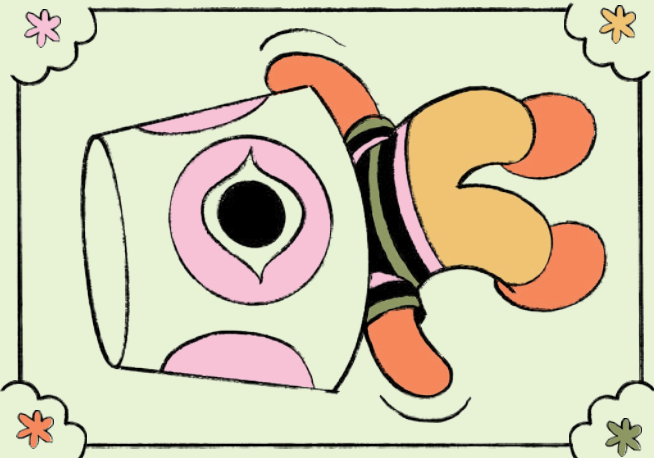
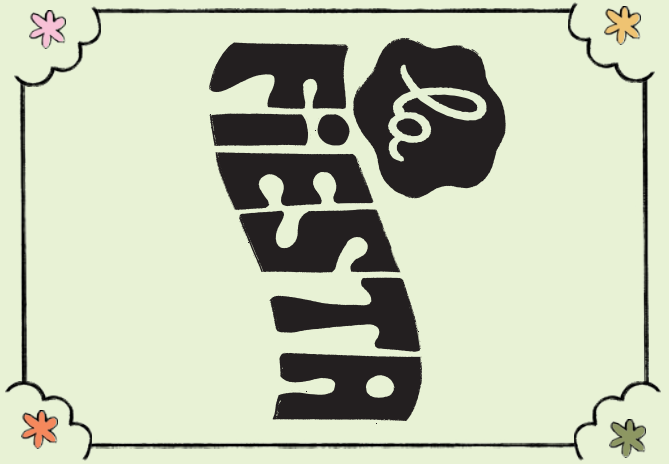
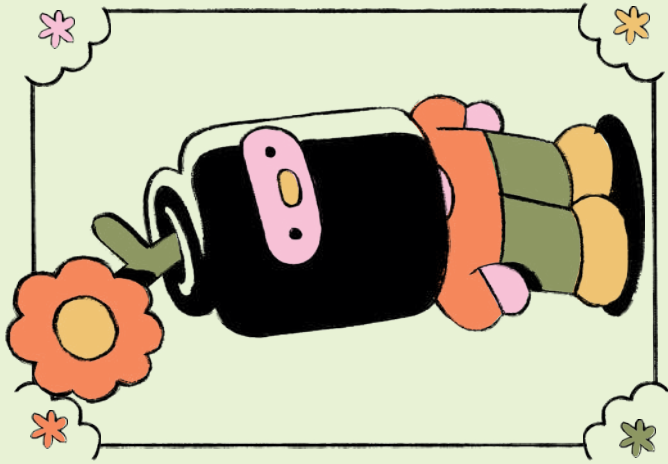


la
FESTIV



la
FESTIV









CORTAR - - - - -
PLEGAR _____

