

En ese sentido, Esto es la calle es un juego de mesa que permite representar a personajes jóvenes contruidos desde el imaginario simbólico, es decir, desde la idea que tienen los y las jóvenes sobre sí mismas y que tenemos sobre la juventud para, desde ahí, poder pensar sobre sus condiciones y alternativas. Entonces, en el espacio de un juego, lo implícito puede expresarse explícitamente, a través de la flexibilidad de lo que me dicen que soy y en lo que imagino que puedo convertirme. En entornos de juego seguros, es posible probar y dominar soluciones colaborativas. Así se puede generar un espacio en donde cualquiera pueda verse en el lugar de un/una joven de Villaverde en una situación específica, dejando a un lado sus condiciones o posibilidades reales, y desde ahí, plantear reflexiones y alternativas.

El punto de partida de la investigación y creación del juego con el grupo motor fue plantear que, si la calle fuera un juego de mesa, querríamos saber qué es la calle, qué personajes hay en ella, qué dificultades y situaciones se encuentran, cómo son valorados, quién gana o pierde. Desde ahí, se ha ido construyendo el juego.

Esta iniciativa surge de la necesidad de conocer con más profundidad la realidad juvenil, para, junto al colectivo joven, poder tomar conciencia de la misma y emprender cambios que permitan transformarla. En un primer momento para entender la relación entre las bandas juveniles (agrupaciones de calle, familias de calle, gangas, etc) con el resto de jóvenes, su impacto e influencia. En un segundo momento, por el resto de la vida cotidiana de la juventud. Por ello pensamos que la Investigación Acción Participativa es una perspectiva que nos permite conocer y actuar al mismo tiempo. Sabemos que es una iniciativa modesta, y sólo tiene vocación de contribuir humildemente a mejorar las condiciones de vida de la juventud, conociendo, movilizandoy transformando.

 **estoeslacallejuego**
 **gtestoeslacalle@gmail.com**

Por ello, el proceso Esto es la calle, la creación del juego, su distribución, la investigación de origen y lo que queremos que suceda, tiene por objetivos:

- provocar la reflexión, la conversación y el debate sobre la realidad de la juventud en barrios periféricos desde su punto de vista, pensando alternativas
- Que el grupo motor y la juventud se apropien como sujetos de la investigación de su propio proceso de creación para poder comunicarlo, replantearlo, etc. Que suponga la movilización de este grupo motor y de la comunidad en la búsqueda de alternativas y permita reforzar la organización comunitaria
- Que se amplíe la investigación participativa
- Contribuir a cuestionar y reducir la estigmatización que sufre la juventud de los barrios periféricos

Para ello, tras la creación del prototipo del juego, hemos creado una versión que permita jugar de manera simultánea muchas partidas, incluso hacerse con uno para jugar tantas veces como se quiera. Queremos que se pueda jugar tantas partidas como sea posible, por tanta gente como sea posible (jóvenes, adultos, mayores, profesionales, familias, etc) que se extienda y cobre una dimensión realmente comunitaria.

Estamos impulsando este proceso desde el Grupo de Trabajo Esto es la Calle, que pertenece a la Comisión de Infancia y Juventud Vulnerable de Villaverde. Surge de una iniciativa de investigación-acción participativa (IAP) de un grupo de investigación de la Universidad Complutense, de un Máster sobre Metodologías Participativas y Comunicación para la Investigación e Intervención Social y del Servicio de Apoyo a la Intervención Comunitaria de Villaverde.

Puedes escribir para comprar un juego (no los enviamos), para pedir que se juegue con un grupo concreto o para tener más información.



Este obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional

ESTO ES LA CALLE EL JUEGO

INSTRUCCIONES

"Esto es la calle" es una historia repleta de aventuras. Vivirás la tuya propia junto a tu personaje, pensarás como él piense, actuarás como él actúe, tomarás sus decisiones aunque no sea lo que tú harías en la vida real. Estarás en la piel de una persona joven de Villaverde y deberás vivir durante el juego como tal.

ANTES DE JUGAR

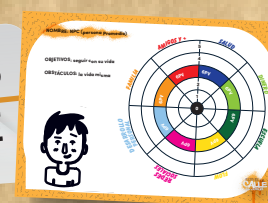
1. Cada jugador o jugadora toma una tarjeta de personaje y 8 marcadores de signos vitales
2. Situar los marcadores de signos vitales en la tarjeta de personaje, sobre sus objetivos finales, es decir, sobre las secciones del círculo coloreadas.
3. Coloca las fichas de personaje en la casilla de salida del tablero.
4. Separa las cartas de evento por mazos según su escenario (casa, instituto, calle de día, calle de noche), barájalas y colócalas boca abajo cerca del tablero.
5. Inicia la partida tirando el dado: el jugador o la jugadora con la tirada más baja. Sigue el turno en el sentido de las manecillas del reloj.

CONTENIDO

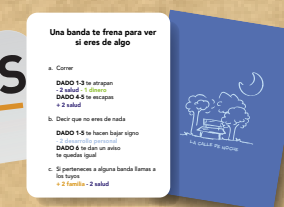
UN TABLERO



8 TARJETAS DE PERSONAJE



64 TARJETAS DE EVENTOS



8 FICHAS DE PERSONAJE



1 DADO + MARCADORES VITALES

¿CÓMO SE JUEGA?

En tu turno:

- 1** Tira el dado.
- 2** Avanza tu ficha en el tablero conforme a lo tirado. El tablero representa una semana completa con escenarios diferentes (casa, clase, calle y calle de noche)
- 3** Toma una tarjeta de evento del escenario corre pendiente al de la casilla en la que has caído.

Responde a la situación planteada en la tarjeta de evento. Para responder a esta situación deberás tomar una decisión de entre varias opciones expuestas en la tarjeta. Cada decisión conlleva sus consecuencias que consisten en restar o sumar puntos vitales en las categorías especificadas en la misma tarjeta. Toma la decisión que más le convenga a tu personaje para alcanzar la mayor cantidad de objetivos posibles (puntos de victoria) al finalizar la partida.
- 4** Si un jugador llegara a tener 2 o más marcadores vitales en el nivel cero habrá muerto y tendrá que abandonar la partida.

El juego termina cuando el primer jugador o jugadora da una vuelta completa al tablero, luego de ser el caso, el resto de los jugadores y jugadoras finalizan la ronda actual (de modo que todos hayan jugado la misma cantidad de turnos). Al finalizar esta ronda se suman los puntos vitales de cada jugador y jugadora.

Sumarán solo los puntos de los marcadores que hayan terminado en el nivel marcado por los objetivos de su personaje. El jugador con el mayor número de puntos vitales gana la partida. Si hay un empate, el jugador que tenga los niveles más altos en cada una de las categorías vitales (independientemente de sus objetivos de personaje), gana.
- 5** Una vez tomada la decisión mueve los marcadores de signo vital de tu tablero de personaje según lo indicado en la tarjeta. Tu turno habrá terminado.

1,5H DE DURACIÓN

Para 4-5 personas

40 minutos de partida aprox.

40 minutos de debate posterior

¿QUÉ HA PASADO?

EL DEBATE

Debate sobre lo que ha sucedido durante la partida. Cada participante puede plantear qué relación tiene lo que ha sucedido en el juego con su propia vida o la de su gente cercana. Puede ser un momento para compartir experiencias, ideas, emociones.

Durante unos meses se irá recopilando la información facilitada por las personas que dinamicen cada partida, a través del cuestionario del código QR de más abajo, y se sistematizará. Posteriormente se convocará una jornada de debate y devolución para poder conversar sobre los resultados hacia finales de 2023

¿CÓMO NACE EL JUEGO?

LA HISTORIA

Desde el Grupo de Trabajo Esto es la Calle, de la Comisión de Infancia y Juventud Vulnerable de Villaverde, os contamos cuál es la historia del juego, en qué consiste el proceso del juego y en qué y cómo puedes colaborar.

El juego de mesa Esto es la Calle es una herramienta lúdica, educativa, vivencial, investigativa y movilizadora para abordar en la comunidad los malestares de la vida cotidiana, las situaciones y las condiciones de vida de la juventud desde su punto de vista.

Se diseñó colaborativamente a través de un taller de creatividad con un grupo de jóvenes participantes en el servicio del Plan de Atención Continuada (PAC) de Butarque, Villaverde. El juego le pertenece a este grupo-motor de la iniciativa, aunque tiene una licencia creative commons, al que pueden sumarse otras personas jóvenes que quieran que su voz sea escuchada y tengan interés en reflexionar sobre su vida y su barrio.

Uno de los retos con los que nos encontramos desde la comunidad (profesionales, familias, organizaciones, la juventud misma, etc) es el de abordar la compleja temática de la violencia a la que se ve sometida la juventud de los barrios periféricos, tanto estructural como simbólica y física.

Ya sea en forma de condiciones de vida cada vez más precarias, problemáticas de salud mental o por las relaciones entre jóvenes violentas (acoso, bandas juveniles, etc). Es algo de lo que la juventud no habla abiertamente en espacios comunitarios o institucionales debido a lo que esto supone. Por ello se hace muy difícil abordar el tema de forma tan directa y abierta.

