OIKOS – JUEGOS ALTERNATIVOS

Bingo

Edad recomendada: A partir de 8 años

Número de jugadores: 10 a 40 jugadores

Qué se trabaja: Atención y concentración, memoria semántica, comprensión conceptual, trabajo en grupo y motivación mediante la gamificación del aprendizaje.

Materiales:

- Cartones de juego (media hoja, con 10 cuadrados divididos en dos filas de cinco).
- Baraja de cartas del juego. Sólo tres religiones y comunes.
- Premios (dulces, caramelos, pequeños obsequios, etc.).

Normas: El educador o monitor reparte los cartones elaborados previamente. Cada participante debe escribir en los cuadrados las palabras o conceptos trabajados en las tres religiones y los comunes (ej. Iglesia, Mahoma, kosher…) El educador valida cada cartón con su firma para evitar irregularidades.

Posteriormente, se barajan las cartas y se van sacando una a una, fomentando la participación de los jugadores. Cada vez que se muestra una carta, el grupo debe definirla de acuerdo con lo aprendido previamente antes de continuar con la siguiente. Se otorgan premios parciales por línea completada y premios mayores por lograr el bingo completo.

Juego de las familias

Edad recomendada: A partir de 9 años

Número de jugadores: 3 a 8 jugadores

Qué se trabaja: Memoria, expresión oral, interacción social y conocimiento de los elementos pertenecientes a cada religión.

Materiales:

- Baraja de cartas del juego.

Normas: El objetivo es reunir cinco cartas de la misma religión. Las cartas comunes actúan como comodines. Los jugadores se piden cartas entre sí de manera directa. Si el jugador interrogado posee la carta solicitada, debe entregarla; si no, el turno pasa al siguiente. El juego continúa hasta que uno de los participantes logra reunir una familia completa.

Juego de robo o descarte

Edad recomendada: A partir de 10 años

Número de jugadores: 3 a 8 jugadores

Qué se trabaja: Estrategia, toma de decisiones, razonamiento lógico, autocontrol y observación.

Materiales:

- Cartas de las tres religiones, comunes y cartas de actitudes que destruyen.

Normas: Cada jugador comienza con 5 o 6 cartas, las comunes son comodines.

- Modo robo: los jugadores roban una carta al jugador de su derecha sin mirar, y el primero que logra reunir 5 o 6 cartas (dependiendo del número de jugadores) de la misma religión gana.
- Modo descarte: cada jugador descarta las cartas que no le sirven y roba el mismo número del mazo. Si el mazo se agota, se reutilizan las del descarte. Gana quien logra una mano completa de la misma religión.

Juego de memoria

Edad recomendada: A partir de 6 años

Número de jugadores: 1 a 4 jugadores

Qué se trabaja: Memoria visual, atención, discriminación perceptiva y comprensión de los paralelismos entre religiones.

Materiales:

- Una baraja de cartas por grupo.

Normas: Las cartas se colocan boca abajo formando filas. En el nivel inicial, se deben emparejar cartas de la misma religión. Las cartas comunes sirven de comodín y otorgan 2 puntos. En el nivel avanzado, se emparejan cartas que representen elementos equivalentes

entre distintas religiones. Los jugadores levantan dos cartas por turno; si coinciden, las conservan y suman puntos. Si no, las vuelven a colocar y continúa el siguiente jugador.

Estilo Póker Francés

Edad recomendada: A partir de 12 años

Número de jugadores: 1 a 6 jugadores

Qué se trabaja: Cálculo de probabilidades, estrategia, concentración y gestión del riesgo.

Materiales:

- Baraja de cartas del juego,
- Habas o fichas de puntuación.

Normas: Se reparten cinco cartas a cada jugador. Cada uno puede descartar las cartas que estime, recibiendo nuevas del mazo. El objetivo es lograr combinaciones (parejas, tríos, póker (4 iguales), full (pareja y trío)) dentro de una misma religión; las cartas comunes funcionan como comodines:

- Parejas (2)
- Trío (3)
- Full (pareja y trío)
- Póker (4 iguales)
- Repóquer (5)

El ganador de cada ronda recibe un haba. Gana la partida el jugador que consigue diez habas.

Motricidad fina y creatividad

Edad recomendada: Menores de 8 años y personas mayores

Número de jugadores: Grupos variables

Qué se trabaja: Motricidad fina, expresión artística, creatividad, comunicación oral y aprendizaje cooperativo.

Materiales:

- Cartas en blanco y negro impresas en formato A3 o A4.
- Materiales de dibujo y color (lápices, ceras, rotuladores).

Normas: Cada participante elige una carta de una religión y una carta común, las colorea y luego explica al grupo qué ha dibujado, porqué le ha dado esos colores, qué representa y por qué es importante. El grupo comenta conjuntamente los significados.

Sin recuadro

Edad recomendada: A partir de 10 años

Número de jugadores: 8 a 15 jugadores

Qué se trabaja: Razonamiento lógico, argumentación, trabajo en equipo, consenso y conocimiento de los valores religiosos y culturales.

Materiales:

- Cartas sin recuadro de color (de las tres religiones, comunes y de valores).

Normas: Los grupos deben clasificar las cartas según el color o religión a la que pertenecen, justificando sus decisiones y alcanzando acuerdos. Al finalizar, se revisan los resultados y se reconoce al grupo con mayor número de aciertos.

La línea

Edad recomendada: A partir de 9 años

Número de jugadores: 2 a 6 jugadores

Qué se trabaja: Comprensión conceptual, expresión oral, toma de decisiones y refuerzo del aprendizaje mediante el movimiento y la dinámica grupal.

Materiales:

- Baraja de cartas del juego.
- Dado.

Normas: Se colocan las cartas de las tres religiones y las comunes en línea, a las que se suman las actitudes que destruyen (unas 40 cartas), en caso de tener más barajas se podrías

poner dos seguidas haciendo el juego más largo. Cada jugador recibe una religión asignada antes de lanzar el dado. Al lanzar el dado, avanza por las cartas (ej 5, avanza 5 cartas):

- si cae en una carta de su religión y la explica correctamente, repite turno
- si cae en una carta común y la explica correctamente, repite turno
- si cae en una carta de otra religión, pasa el turno
- si cae en una carta que resta puntos, vuelve a lanzar y retrocede el número que indique el dado.

El primero en llegar a la línea final gana.

UNO

Edad recomendada: A partir de 8 años

Número de jugadores: 2 a 8 jugadores

Qué se trabaja: Razonamiento lógico, atención, asociación de conceptos y rapidez cognitiva.

Materiales:

- Baraja de cartas del juego.

Normas: Se juega siguiendo la mecánica del clásico 'UNO'. Los jugadores pueden lanzar cartas del mismo color (religión) o de la misma categoría (libros, edificios, celebraciones, etc.). Las cartas comunes funcionan como comodines válidos para todas las religiones.

- Las actitudes que destruyen OIKOS son un +2 (el siguiente jugador roba dos cartas)
- Si un jugador no puede echar carta, roba una, que puede echar o si no pasa turno.
- El que se quede con una sola carta dice uno.
- El primero en quedarse sin cartas ganas.