

17-18.ABENDUKO ARTIKULUA

GABONETARAKO EUSKARAZKO PRODUKTUEN KATALOGOA:

Euskarazko Produktuen Katalogo berria prest dagoela jakinarazi du. Katalogo horren hemeretzigarren berrialdia da. Katalogoaren helburua da euskarazko liburu, musika edo jostailu eta jokoak erosi eta oparitu ahal izateko erraztasunak ematea.

Paperean eta Interneten (osoagoa da) eskura daiteke katalogoa. Bi atal nagusitan daude banatuta horiek, bat 0-12 adin tartekoena, bestea 12-16 adin tartekoena. Sailkapen horrez gain, Interneteko atalean edozein erako bilaketak egin ditzake erabiltzaileak. Orotara, 6.000 produkturen artean aukera daiteke.

Ondorengo esteketan ondorengoak bilduta dituzu: musika, pelikulak, APPak, jolastailuak eta jokoak, aldizkariak, komikiak, gurasoentzako materialak, Ebookak...:

- [6000 PRODUKTU EUSKERAZ](#)
- [JOLAS HEZITZAILEEN GIDA](#)

Informazio honen ardura: HH-LHko Orientazio departamendua.

GAZTELANIAKO MAHAI-JOLASAK:

El juego y los juegos de mesa me interesan por dos razones complementarias: soy padre y soy educador. Me gusta que mis hijos se ilusionen cuando les pido jugar conmigo y que dejen sus *dispositivos electrónicos* para reírse y hablar con nosotros. Sin ir más lejos, disfruté profundamente la experiencia de jugar todos juntos, adultos y niños, alrededor de la mesa la pasada Navidad – ¡a pesar de que no soy una persona especialmente navideña!

Por otro lado, estoy absolutamente convencido del potencial de los juegos (¡siempre lo hemos sabido!) y los juegos de mesa en educación (o en gestión empresarial, dicho sea de paso). En diversas entradas he podido ya explicar en qué consiste este potencial así que a ellas me remito si quieres saber cuál es mi opinión al respecto:

Hoy quisiera mostraros mi ludoteca. Mi intención no es simplemente recomendar juegos sino simplemente contaros qué he aprendido o cómo lo he pasado jugando con

mis hijos o mis estudiantes, aunque obviamente si hay una clara intención de animaros a jugar y a reflexionar sobre el potencial del juego y el juego de mesa.

Por otro lado, mi ludoteca es un poco "especial". En ella puedes encontrar fundamentalmente juegos de los conocidos como *micro games* o *fillers*: juegos de partidas de menos de treinta minutos, fáciles de aprender, generalmente muy portátiles y económicamente asequibles. Estos *micro games* son generalmente aptos para jugar con un rango de edad muy amplio (normalmente a partir de siete y ocho años), no necesitan tablero y contienen pocos elementos, por lo cual se pueden jugar (casi) en cualquier sitio. Por todas estas razones encuentro estos juegos idóneos para una ludoteca familiar y, también, escolar.

Empezaré por mi pequeña colección de juegos de reconocimiento visual. Con ellos he descubierto que hay ciertas personas, como mi hija, especialmente "dotadas" para el reconocimiento visual y que son capaces de "ver" a una velocidad superior a la media, pero que esto no hace que los juegos pierdan interés porque muchos de ellos incluyen otros componentes (repertorio léxico, coordinación óculo-manual, etc.) que equiparan los distintos niveles de destreza visual. En esta categoría se encuentran

- [Dobble](#) (y [Dobble Hollywood](#) o [Dobble Kids](#)): sin lugar a dudas, el mejor juego para convencer a cualquiera de que los juegos de mesa han vuelto más divertidos y atractivos que nunca.
- [Visual Panic](#): un juego complicado pero que cuando *se calienta la vista* puede llegar a ser muy interesante. Consiste en "ver" figuras y palabras de distintos colores y ser capaz de memorizarlas en el menor tiempo posible.
- [Sblap](#): es una de mis últimas adquisiciones y consiste en reconocer *aliens* similares, crear una palabra con la letra que cada alien tiene asignado y recordar la serie de palabras. Es un juego sencillo pero gusta mucho a los niños tanto por la parte de reconocimiento visual como por la de memoria.
- [Swish](#): un juego con cartas de plástico transparente realmente atractivo basado en reconocimiento de patrones; lo recomiendan a partir de ocho años pero yo creo que habría que subirlo un par de años más. Eso sí, una vez que aprendes la mecánica es muy adictivo (incluso en modo solitario).
- [Gobb'it](#): un juego divertido de reconocimiento de animales de colores (el gorila, la serpiente, el camaleón o la pobre mosca) relacionados por la implacable cadena alimenticia. Está en la línea de *Sblap* pero sin la parte léxica así que creo que es un juego que puede ser divertido en casa pero tiene menos recorrido en clase.
- [Fantasma Blitz](#) y [Fantasma Blitz 2.0](#): este juego de reconocimiento visual incorpora objetos (¡y hay que ser rápidos para cogerlos!), lo cual los hace especialmente interesantes. A los niños les gusta mucho aunque no sé cómo podríamos usarlo en clase... aun.

Hay una amplia colección de juegos basados en la competencia comunicativa, desde los que se basan en el léxico, los que exigen construir oraciones y los que requieren crear historias de gran complejidad. Comenzaremos por los juegos de la comunicación no-verbal:

- Ritmo y Bola : no estoy convencido de que *Ritmo y Bola* sea realmente un juego pero sí sé que las veces que lo he usado para despedir un taller o una clase ha sido siempre un éxito (y es una buena manera de vincular ritmo y comunicación no-verbal); eso sí, hay que trabajar bien antes la confianza y la participación.
- Tokyo Train: Este juego combina la comunicación no-verbal con el nombre de los colores en una lengua extranjera (aunque ya os aviso que las palabras que se proponen no son realmente los colores en japonés); la partida que jugamos en clase fue muy divertida y puede servir para trabajar la interdependencia y la comunicación cara a cara facilitadora del aprendizaje.

A continuación algunos juegos basados en la creación de palabras:

- 4 en letras: una sencilla “baraja de letras” puede convertirse en un juego muy interesante si tiene un buen *manual de instrucciones* lleno de posibles juegos. Lo llevo casi siempre en la mochila para jugar en modo solitario.
- Djam: de la misma editorial que *Dobble*, es un juego rápido en el cual tendrás que buscar palabras para una serie de temas; más palabras, más *gemas* y así hasta la victoria siempre!
- Ide4s: encontré este juego multilingüe en Madrid y no pude resistir la tentación de adquirirlo aunque la mecánica no puede ser más simple (un tema y un reloj de arena con los cuales comenzar una *carrera* para ver cuántas palabras podemos encontrar que respondan al tema propuesto); será otro de los juegos que...
- Buzz It: O como lo llama mi amigo Julián (Jugamos Una), el *Un, dos, tres... de bolsillo*. Esta pasada Navidad fue también uno de los juegos que más contribuyó a pasar un rato divertido.
- Time's Up: algunos de estos juegos de mesa de nueva generación han ganado la popularidad suficiente para dar el salto de las tiendas especializadas en juegos de mesa a las tiendas generalistas, como es el caso de *Dobble*, *Jungle Speed* o de *Time's Up*. Este juego, que combina mímica, definiciones y buena memoria, puede ser usado en una buena tarde de juegos en casa (preferiblemente si el grupo es mediano o grande) o en clase, donde quizás querríamos usar alguna de las versiones “temáticas” del mismo juego.

Más allá de las palabras, hay un buen número de juegos que pretenden estimular nuestra imaginación a partir de la creatividad lingüística:

- Dixit: quizás el juego de creatividad lingüística por excelencia, representa una carrera en la cual para avanzar tienes que construir una oración a partir de unas imágenes (isólo ver las imágenes es ya un placer!) pero esa oración tiene que ser lo suficientemente ambigua como para que algunos participantes la sepan interpretar y otros no.
- Speech: este juego, que pertenece a Cocktail Games, no es más que una colección de imágenes pero las "recomendaciones de juego" que incluye lo hacen muy recomendable; desafortunadamente no sé si está editado en España y en español (yo lo tengo en francés – aunque esto solo afecta a las instrucciones, claro).
- Ici Londres: también de la serie de Cocktail Games y tampoco editado en España, este juego – una especie de *Dixit* temático ambientado en la II Guerra Mundial, plantea crear mensajes en clave de tal forma que los miembros de la resistencia se puedan comunicar sin que el oficial nazi pueda entenderles.
- Story Cubes: los dados de los *Story Cubes* son una fantástica inversión en imaginación e historias; puedes encontrarlos en tres modalidades (básica, viajes y acciones) y hace poco han salido algunas variedades más en cajitas de tres dados (prehistoria, crímenes, cuentos de hada, medicina). La página de los *Story Cubes* ofrece diversas formas de jugar pero no te costará nada encontrar formas originales de usarlos: versatilidad, buen tamaño y buen precio hacen de estos dados una de las mejores inversiones posibles.
- Black Stories (50 misterios escalofriantes): esta baraja de cartas ofrece en el anverso un misterio absurdo y en el reverso su solución y puede ser el detonante de un juego de preguntas "sí-no" o de una narración que de sentido al absurdo misterio.
- Hombres Lobo de Castronegro: uno de mis juegos favoritos en casa y en la clase, la pequeña caja de los *Hombres Lobo* tiene el potencial de crear un escenario que implica a los participantes en un intenso debate acerca de quién es el hombre lobo que está aniquilando a la tranquila aldea de Castronegro; en mi historial queda, además, haber jugado ya una partida con más de 40 personas y otra con unas 80 personas (¡ahí queda eso!).
- Saboteur: el juego de los enanos que excavan en busca de un tesoro sin saber que algunos de ellos son unos traidores que no quieren que la expedición llegue a buen fin fue el éxito de la Navidad pasada en mi casa y, realmente, triunfa siempre que se abre la caja; aunque no es excesivamente "comunicativo", da pie a muchas intrigas y discusiones acerca de las intenciones de los participantes.
- Hanabi: este "cinquillo cooperativo" ha sido una de mis últimas adquisiciones y me encanta cómo el hecho de jugar *con las cartas al revés* fuerza la comunicación y la cooperación entre los jugadores; es ideal para hacer ver a los participantes que un objetivo común conseguido a través de la

cooperación puede ser tan retador y emocionante como la competición y el individualismo; además, *Hanabi* me ha dado la idea para jugar a...

- *Onirim* de un modo distinto a como propone su autor. *Onirim* es un solitario, magníficamente editado, en el cual tienes que escapar de tus pesadillas moviéndote (metafóricamente) por una serie de habitaciones hasta encontrar las puertas de salida de tu sueño: ¿no es mejor, pensé, intentar ayudarnos y escapar todos juntos de nuestras pesadillas? *Et voilà!* De todos modos, hablaremos de este asunto en mi próxima entrada sobre juegos...
- *Alibi*: hay muchos juegos clásicos que se han visto "encajados" y *Alibi* es uno de ellos pues recuerdo haber jugado a este juego de interrogatorio cuando era muy pequeño en clase de inglés; en todo caso, se agradece el trabajo de proporcionar *coartadas* divertidas para "aligerar" el juego aunque...
- *Timeline Eventos* y *TimeLine Inventos*: la pequeña caja de *Timeline* fue una de mis primeras adquisiciones y sigue siendo uno de mis juegos favoritos por el potencial de hacernos preguntas que conlleva: ¿cuándo ocurrió este suceso histórico? ¿En qué consistió realmente? ¿Quién llevo a cabo este invento? Obviamente, es un juego claramente recomendable para clase, adaptable a distintos niveles educativos eligiendo bien las cartas.
- *Mascarade*: mi amigo Jorge, de la Librería Mazingher (Oviedo), me recomendó este juego y no se equivocó; es un sencillo juego de carta con una presentación estupenda y en el cual es necesario ejercitar la memoria y *farolear* para ser capaz de llevar la partida a buen término; tanto en casa como en clase ha dado bastante de sí este sencillo juego de cartas acompañado por un buen puñado de monedas.
- *Ikonikus*: la baraja de cartas de *Ikonikus* permite trabajar la comunicación icónica y las interpretaciones de manera divertida; al menos, tan divertidas como sean las preguntas que os hagáis mientras estáis jugando. Es, desde que lo encontré, uno de mis juegos favoritos.
- *Érase una vez...*: este juego de cartas, magníficamente ilustradas y presentadas, te ofrece un principio y un final para una narración y la competición consiste en ver quién es capaz de hacer que la historia culmine con su final.
- *La Isla Prohibida*: reconozco que tengo debilidad por los juegos cooperativos y *La Isla Prohibida* es eso fundamentalmente: cooperación. Un grupo de exploradores llegan a una isla en busca de una serie de tesoros y tendrán que cooperar para conseguir los tesoros antes de que la isla se hunda definitivamente en el mar. He jugado con él en casa pero se podría hacer alguna adaptación para jugar por equipos en clase añadiendo otros retos.
- *Manzanas con Manzanas*: Encontrar una buena respuesta para una pregunta sin sentido es la clave en este juego, todo un clásico en otros países pero poco conocido en España. En mi casa este juego gusta mucho y creo que también tiene potencial para clase con ciertas modificaciones.

- Las Vegas Quiz: este fue uno de nuestros juegos favoritos la pasada Navidad: preguntas cuyas respuestas son imposibles de conocer y apuestas hacen de él un juego muy entretenido y que además...

Finalmente, me gustaría comentar algunos juegos que me gustan mucho, aunque no encajan bien en la categoría de "juegos comunicativos" (en principio, porque en realidad hay siempre comunicación). Podríamos comenzar por dos "juegos" que no uso como se los autores pensaron que se deberían usar:

- Bru-ha-ha: en principio la cajita de *Bru-ha-ha* contiene un sencillo juego de memoria y emparejamientos con animales pero... ¿he dicho emparejamientos? Como con *Onirim*, hablaremos de este juego en la próxima entrada...
- Ugha Bugha: estas dos palabras tan prehistóricas dan nombre a un juego de "memoria lingüística" en el cual hay que recordar una secuencia de palabras en un supuesto lenguaje prehistórico basado en exclamaciones y onomatopeyas. Y para mí se ha convertido en el mejor compañero del *Bru-ha-ha*...

Por otro lado están dos juegos que estarían en la órbita de las damas o el ajedrez pero sin tablero: son Soluna y Hive, ambos tremendamente portátiles, magníficamente diseñados y que pueden ser divertidos en series de partidas cortas y rápidas. Finalmente, entre los más pequeños de la casa hay dos juegos que gustan mucho: Animal sobre Animal y La danza del huevo. Ambos son muy divertidos y ofrecen unos materiales atractivos y de calidad (y sí, ambos se pueden jugar con adultos en ciertas condiciones).

Este año he sumado algunos juegos nuevos a los cuales espero que podamos jugar en vacaciones; os paso el listado y un poco de información por si queréis conocerlos. La gran mayoría de ellos cumplen cuatro características: son juegos pequeños, de poco coste, pueden ser jugados por un grupo amplio (o son fáciles de escalar para un gran grupo) y pueden ser utilizados tanto en la mesa del salón de casa como en la clase.

El portero Baldomero

Cuando compré este juego pensé: "Lo primero que tengo que hacer cuando juguemos a este juego con niños es explicarle qué significaba la figura de un portero en una comunidad de vecinos". Hoy la mayoría de nuestros niños y niñas no conocen ya a ningún "portero" pero muchos de nosotros sí tuvimos un "portero" que cumplía la doble función de cuidar de la comunidad al mismo tiempo que ejercía de *Gran Hermano* que controlaba toda la actividad social de los vecinos y vecinas del bloque.

Precisamente esta segunda función de *control social* es la que ha usado Rikki Tahta como inspiración para este juego de deducción y roles ocultos en el cual todos los vecinos comparten un secreto y el portero intenta descubrirlos antes de que ellos descubran quién es el portero. Es un juego muy rápido y fácil de explicar, que funciona muy bien con grupos de 4 a 6 personas (aunque se podría escalar a grupos más grandes con el uso de un proyector) y además es tremendamente fácil sustituir las tablas con las palabras claves por otras que coincidan con contenidos curriculares, convirtiendo el juego de *El portero Baldomero* en una fácil manera de repasar contenidos.

El juego lo compré [en Zacatrús por 12,50 €](#).

When I dream

Si buscas para esta navidad un juego imaginativo, rápido y fácil de explicar pero que al mismo tiempo tenga una estética muy cuidada y unos componentes (incluida una cama) excelentes, entonces tu juego es *When I dream*.

Con *When I dream* jugaremos a recordar o adivinar sueños pero las claves para estos recuerdos nos las pueden dar las hadas (que buscan que acertemos), el hombre del saco (que quiere que fallemos) o el hombre de arena, que pretende que acertemos tanto como que fallemos. Mientras tanto el Soñador, con los ojos cubiertos por un antifaz, tendrá que usar toda su imaginación y su capacidad de escucha para acertar tantos sueños como sea posible.

Este juego me parece fascinante para trabajar el pensamiento creativo y el vocabulario, y puede ser también un buen detonante para escribir narraciones surrealistas.

El juego lo compré [en Cuarto de Juegos por 29,99 €](#).

Aquí puedes ver en qué consiste el juego e incluso una partida a *When I dream*:

Grande y peludo

El juego *Grande y peludo* nos recuerda a un clásico que siempre ha gustado mucho en las partidas familiares: *Manzanas con manzanas*. A diferencia del clásico de Mattel, el juego de Josep M. Allué utiliza dos tipos de tarjetas con descripciones y dos roles: el juez y el adivinador. Los jugadores tienen que pensar algo que sea, por ejemplo, "grande y peludo" mientras que el juez debe valorar la mejor elección y el adivinador tendrá que elegir la opción de aquel jugador que crea que va a recibir la puntuación del juez.

El juego puede ser muy divertido para jugar con personas (niños o adultos) imaginativas y con capacidad para encontrar comparaciones y palabras ingeniosas con rapidez. En este sentido, puede ser un juego divertido para usar en clase de español, de español como lengua extranjera o, traducido, en el aula de lenguas extranjeras.

El juego lo compré [en Zacatrus por 17,99 €](#).

Password Express

Hay muchos juegos de palabras tipo *Scrabble* o similares. Encontrar cómo darle una vuelta de tuerca a crear palabras a partir de una matriz de letras es bien complicado a estas alturas pero, sin lugar a dudas, *Password Express* lo consigue.

En mi opinión hay tres valores que diferencian *Password Express* de otros juegos de palabras. Para empezar, las palabras a crear tienen que estar relacionadas con una categoría, lo cual complica bastante la cosa; si añadimos que la matriz de letras no se puede utilizar de cualquier modo, sino en un orden determinado, el nivel de dificultad aumenta; si, finalmente, solo le damos a los participantes 15 segundos para pensar, entonces el juego es un auténtico reto.

Es un juego muy rápido y fácil de explicar, y la caja que lo contiene le da un aire "juego de espías" muy atractivo.

El juego lo compré [en Zacatrus por 14,35 €](#).

¡Adivina!

Hay muchos juegos de dibujo, de mímica o de explicación de palabras secretas pero *¡Adivina!* une las tres opciones combinando un personaje, una descripción y una acción. Es un juego muy sencillo, incluso con un toque infantil, que permite pasar un buen rato y que además se puede usar con grupos pequeños y grandes.

El juego se puede usar, además, en clase de lengua castellana o bien, traduciendo las cartas o escribiendo nuevas cartas inspiradas en el juego original, en la clase de lenguas extranjeras.

El juego está lo compré [en Zacatrus por 13,46 €](#).

13 minutos: la crisis de los misiles en Cuba

Tras una larga espera, *Ludonova* ha publicado la versión reducida de su juego 13 días. En esta versión *express* para dos jugadores la crisis de los misiles en Cuba se

resolverá en poco menos de unos 15 minutos así que el juego puede servir para una introducción sencilla a este episodio histórico o como inspiración para diseñar nuevos juegos con otros episodios históricos de carácter similar.

El juego está a la venta [en Cuarto de Juegos](#) y [en Zacatrus](#).

Días de Radio

Si hay un juego diferente ahora mismo en el mercado es este *Días de Radio*. Es un juego narrativo puro en el sentido de que el objetivo final del juego no es ganar ni sobrevivir sino montar un programa de radio a partir de las cartas que ofrece el juego. Así pues, si quieres convertirte en locutor de radio o crees que a tus amigos o familiares les puede gustar crear una radio, este es tu juego.

Como anécdota, este juego se financió a través de *crowdfunding* en la plataforma Verkami y tuve la suerte de llegar a tiempo para su financiación, así que este juego no lo compré en tienda sino que, literalmente, lo apoyé para que se publicara

El juego está a la venta [en Zacatrus](#) y [Cuarto de Juegos](#) y podéis ver aquí en qué consiste:

Fuga

Posiblemente *Fuga* sea el juego más original de los que aquí comento por una sencilla razón: no tiene manual de instrucciones. En realidad el juego consiste en un mazo de cartas y las "instrucciones" para saber jugar se aprenden al mismo tiempo que se juega, es decir, a medida que se descubren las cartas, que es en lo que consiste el sistema *Fast Forward* de este juego cooperativo (similar al de sus juegos *hermanos* llamados *Fortaleza* y *Fantasma*).

El juego lo compré [en Cuarto de Juegos](#) y también está a la venta [en Zacatrus](#). Aquí os dejo un vídeo para que os hagáis una idea de en qué consiste este original juego auto-explicativo:

En fin, esto es todo por ahora. Si jugáis a alguno de estos juegos, o si queréis incorporar alguna sugerencia a mi listado de juegos para reuniones familiares que también pueden ser llevados al aula, pues espero tus comentarios.

Si queréis ver toda la relación de juegos en fomato digitalizado y con la explicación en en formato video pertinente lo tenéis en esta dirección:

- <https://juegosenlamesa.tumblr.com/>

GAZTELANIAZKO ARTIKULOAREN IDAZLEA:

[Fernando Trujillo](#)