



Autor: **Blejman, Pablo Adrián**

Artículo de revista

Mecánicas del juego. Extracto del manual práctico para aprender a inventar juegos

Año: 2021

Blejman, P. A. (2021). Mecánicas del juego. Extracto del manual práctico para aprender a inventar juegos. *Minka, recreación y lúdica*, (2), 20-22. Repositorio Digital Institucional Universidad Provincial de Córdoba. <https://repositorio.upc.edu.ar/handle/123456789/394>

Mecánicas del juego

EXTRACTO DEL MANUAL PRÁCTICO PARA APRENDER A INVENTAR JUEGOS.

www.labodejuegos.com

Adrián BLEJMAN (Mendoza)

Director de la Red Internacional de Recreación en Argentina. Ex Director y Codirector del Kinder Club Córdoba y Mendoza. Ex Coordinador del Semillero de Maestros (Il Peretz-Lanús). Autor del "Manual Práctico Para Aprender a Inventar Juegos", creador del "Laboratorio de Juegos". Email: labodejuegos@gmail.com

Entendemos que cada juego obedece a una Mecánica determinada que al comprenderla nos permite desglosar dicha actividad para luego replicar, reinventar o recrear la idea con nuestra propia impronta, poniéndole el contenido que nosotros consideremos.

Todo juego o dispositivo lúdico obedece a forma o estructura específica que a veces está más o menos escondida.

Identificar y visibilizar esa "estructura", es lo que nos permite estudiar los componentes como si fuéramos "Científicos de Juegos". De esa manera analizamos patrones y creamos nuevos. Éste análisis de esa mecánica es lo que le da nombre a éste Laboratorio de Juegos. Lugar donde "medimos", "analizamos", "sopesamos", "evaluamos", "calculamos" y "descomponemos" juegos para la invención original y creativa de los mismos.

Si comprendo esa Estructura que obedece el juego, vamos a ser capaces de ponerle nuestra propia impronta y crear algo genuino y original. Eso puede ocurrir agregando o sacando "algo" o respetando un patrón de ese mismo juego.

Aquí van algunas de esas mecánicas:

Objetos mágicos

Dentro del paño de la lúdica es bien habido el uso de diferentes objetos para sumergir a los participantes en el mundo de la magia que despierten juegos novedosos, originales y produzcan una experiencia grata en aquellos que se dejen llevar. Con la utilización de este recurso, "el objeto mágico", se pueden hacer cosas maravillosas. La idea es tomar un objeto que pueda introducirme en un mundo mágico y dejar andar por el camino de la imaginación y la estimulación creativa.

Muchas veces ese objeto no tiene nada de mágico, pero ahí está la magia de quien lo descubre, de poder hacerlo danzar por la realidad y darle ese sentido.

Por ejemplo, podemos utilizar un fósforo como objeto mágico y dar la consigna de explicar una idea mientras dura un fósforo que se enciende en el momento que se comienza a hablar. También se puede propiciar una ronda y que un participante inicie encendiendo el primer fósforo y luego que se vaya pasando la llama encendiendo fósforo por fósforo entre los participantes siempre pasándole la llama al compañero que tenga al lado. Otra posibilidad es preguntar al grupo cuánto durará la llama encendida, ya que las preguntas sobre el futuro, también atrapan y enganchan. Las mismas generan expectativa e incertidumbre, dos elementos esenciales para el trabajo colectivo y el éxito de una actividad.



Una cajita de remedios, un elastikín, una chinche, un clavo, una canica, una vela, un palillo, un sobre, un rollo de papel higiénico, una botella, un cd o una sogá, pueden ser disparadores mágicos que organizan grupos para el trabajo colectivo. Depende de la creatividad de quien este generando ese momento para potenciar el simple objeto.

Veamos la dinámica de la sogá y el círculo. Tener un grupo simplemente en ronda y tener un grupo agarrado a una sogá, que también genera una ronda, no es lo mismo. El objeto genera un círculo. Una tensión y una unión grupal muy poderosa. Todos los juegos que precisan que un conjunto de personas agarre o sostenga al mismo tiempo un objeto, o disparador material, potencian dicha actividad. Allí es cuando se transforma en mágico un objeto.

Otro ejemplo puede ser el famoso "paracaídas de tela". Círculo de muchos metros de diámetro cosido que puede servir también para vincular personas en ronda. No es lo mismo hacer una ronda simplemente sin ningún objeto, que conectar a un grupo a través de sostener un "paracaídas de tela" y que agarrando dicho objeto deban "evaluar" cómo estuvo una actividad sin soltar el mismo. Ese sería un "Gran Objeto Mágico".

En el caso de la "telaraña" (hecha con hilos entrecruzados entre las personas) es muy poderoso y bien encausado genera a su vez más cohesión grupal. Esa cohesión puede ser generada prácticamente por cualquier cosa. Ese objeto que se carga de contenido puede ser estrujado lúdicamente antes de pasar al objetivo que dicho objeto prepara previamente a ser trabajado. Por tanto y en cuanto, estando despierto a los ob-

jetos que nos encontramos por la vida, podemos utilizarlo para hermosas y mágicas actividades.

Lugar:

Un elemento crucial en un dispositivo lúdico es el lugar y las condiciones espaciales donde éste se realiza.

No sucede lo mismo si se le grita desesperadamente a un grupo qué actividad debe hacer, no teniendo éxito o no siendo tenido en cuenta, que concentrar a la gente en un pasillo, colocar una escalera, subirse a ella para desde allí encauzar la consigna, habiendo llamado la atención con aplausos, juegos rítmicos o un disfraz llamativo que invite a ser escuchado. El salón, el pasillo, la disposición en altura de una escalera, son elementos de los lugares que podemos incorporar para las actividades que planifiquemos sobre todo en actividades pensadas para cientos de personas.

Muchos juegos pueden ser inventados a partir de inspirarse viendo lugares, utilizando las características de éstos para los mismos. Pueden propiciar desafíos espaciales como saltar de un lado a otro de una acequia por dónde pase el agua, También se puede desafiar a subirse en los bancos del aula de una escuela o acostarse sobre la pista de las plazas dónde practican los skaters.

Ambientación:

Podemos hablar también de la importancia de la "ambientación" de dicho lugar. Es decir, todos los elementos, objetos y la ornamentación preparada para llevar al campo de la magia una consigna sencilla, dándole un contexto agradable, lúdico, y estimulante para un objetivo previamente establecido. Objetos colgados, banderas de colores, goma eva, botellas, broches, banderas, sillas, tarimas, arena, autitos de juguetes, botellas con agua. Las posibilidades son infinitas. Y prácticamente con cualquier material se puede jugar, ambientar y propiciar lo que se proponga. Mientras más dedicación le demos a ese aspecto mejor experiencia vivenciarán los participantes

El lugar donde se juega combinado con la ambientación, también puede devenir en una mecánica. Si por ejemplo nombramos una "isla" habiendo delimitado una zona con cinta de enmascarar, podemos jugar con esa disposición del material en el espacio, generando un tablero en el piso imaginario en el que se despliega un dispositivo lúdico que cobra sentido motivado por ello. Un ejemplo de juego puede ser trasladarse de una isla a otra o poner música de fondo e invitar a que el grupo entre en una isla cuando se corte la música. Otro juego puede ser "hacer alguna acción" con dicha isla, como embocar un objeto, meter o sacar cosas de dicha isla. Analicemos el juego de sacarse las zapatillas y embocarlas en un círculo: en dicha isla puede haber participantes que deben sacar lo más rápido posible esos objetos de ese círculo. En este juego gana el grupo que al final del juego haya metido más zapatillas en dicha isla, habiendo rotado en los roles de quien mete y quien saca zapatillas respectivamente, todo esto jugando con un tiempo preestablecido.

Vestimenta:

La vestimenta o disfraz es crucial. Una persona disfrazada, con algún distintivo o con alguna prenda identificativa, puede hacer que una dinámica prospere por la curiosidad o el llamado de atención que dicha prenda pueda generar. Tenemos el caso de los clown, con su nariz roja. Los magos de traje y corbata, la galera mágica, el turbante, remera o capa mágica, que introduce a quién guía en un mundo de sorpresa. Curiosidad que puede conducir a un grupo por los caminos que se lo quiera llevar, ya sea un viaje como colectivo, una búsqueda del tesoro o una historia que deba ser registrada.