

CATÁLOGO DE JUEGOS & JUGUETES

HacerJugar
Centro Lúdico

AUTORIDADES

JeFe de Gobierno
Horacio Rodríguez Larreta

Ministra de Desarrollo Humano y Hábitat
María Migliore

Subsecretaría de Promoción Social
Mauricio Giraudo

Dirección General de Niñez y Adolescencia
Roberto Candiano

Catálogo de Juegos y Juguetes del Centro Lúdico - Programa Juegotecas Barriales - DGNyA - GCBA.
Segunda edición. Buenos Aires, Argentina. Junio 2022.
Se permite la reproducción parcial o total de este documento sin fines comerciales, siempre y cuando se cite la Fuente. Publicación de distribución gratuita. Prohibida su venta o toda forma de comercialización.

PROGRAMA JUEGOTECAS BARRIALES

Coordinadora:
Fabiana Orge

CENTRO LÚDICO:

Coordinador:
Gonzalo Vidal

Innovación:
Andrés Genin

Diseño Gráfico:
Mariela Díaz Dykstra

Fotografía:
Pablo Vallejos

Equipo de trabajo: Anahí Kuiyan, Gonzalo Cunqueiro, Leandro Otero, Julieta Bein, Natalia Cano, Sandra Argenio, Pablo Duclaud y Virginia Guardia.

CATÁLOGO DE JUEGOS & JUGUETES

HacerJugar
Centro Lúdico

Programa Juegotecas Barriales
Dirección General de Desarrollo de las infancias y las adolescencias
Subsecretaría de Promoción Social
Ministerio de Desarrollo Humano y Hábitat
Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires

El jugar es un hacer.
Crear juguetes...
es hacer, es jugar,
es hacer jugar.



El juego es una actividad central durante la infancia y recomendable durante toda la vida. Valoramos el “jugar por jugar” porque es una acción completa, cuyo fin central es el propio placer de jugar. Cuando se juega, se aprende, se socializa, se fantasea, se imagina, se crean nuevos mundos. A través del juego nos relacionamos con las personas y establecemos un vínculo con los materiales que son usados para jugar, apropiándonos de la cultura y adquiriendo herramientas para transformarla. Los juguetes son producto de una sociedad y una cultura que define aquello que se ofrece a las infancias para jugar.

Hay muchas similitudes entre jugar y crear juguetes, porque jugar es experimentar, poder equivocarse y volver a intentar y en la construcción de material lúdico se hace, se prueba, y se adapta a las características de quienes lo juegan. En el **Centro lúdico** imaginamos, diseñamos e innovamos y le damos una vuelta al juego, para desarrollar la construcción de juegos y juguetes; nos cuestionamos su intencionalidad, la lógica del mercado de juguetes y los estereotipos de los que son portadores.

Hace tiempo que empezamos a inventar nuestros juguetes, a diseñar nuevas propuestas y desarrollar juegos que convoquen, ya sea por el material con el que se fabrican, como por el arte que despliegan y también, por la capacidad lúdica que ofrecen.

Nosotros jugamos y hacemos jugar. Nos permitimos crear y recrear con aquello que se descarta y reutilizamos lo que ya no se usa. Tenemos en cuenta a la persona que juega, el material, lo estético y buscamos la jugabilidad, porque es fundamental lograr la tensión lúdica que atrapa a quien juega. La creatividad es la clave de la innovación.

Elegimos recuperar la tradición de la construcción artesanal sumando elementos desestructurados que habiliten el juego y que no lo determinen, buscamos también, incluir una perspectiva de género y de lenguajes artísticos y musicales que involucren todos los sentidos. Desde nuestro lugar, buscamos abrir los límites de la relación entre quien juega y el juguete, para que ambos se transformen en el acto de jugar.



En el **Programa Juegotecas Barriales** hay 19 juegotecas y un **Centro Lúdico**. Este último se crea en el año 2013 como espacio de juego, capacitación, investigación e innovación en prácticas lúdicas, y se organiza en cuatro áreas que articulan para llevar adelante múltiples propuestas vinculadas al juego y a la recreación.

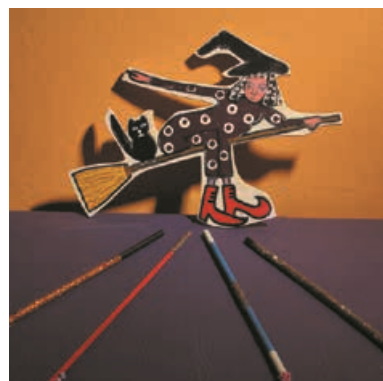
Un área de visitas para niñas y niños, un área de capacitación que ofrece talleres, seminarios y espacios de Formación para adultos y adultas. Un equipo de investigación que se dedica a sistematizar experiencias y a estudiar e investigar sobre juego e infancia y un área de innovación.

Ésta última se consolidó a partir del año 2017, con la creación del laboratorio-taller como un espacio de construcción y mantenimiento de material lúdico. Se estableció bajo las premisas de crear con material reutilizable, buscar una estética atractiva y guiarse en inspiraciones artísticas.

Tiene como objetivo recuperar la tradición de la construcción artesanal de juegos y juguetes e invitar a jugarlos y experimentar con ellos. Ponerlos a prueba cada vez que se usan, porque se pueden modificar y adaptar a las necesidades de quienes juegan. Crear, y recrear, de eso se trata la tarea.

Al comienzo, se partió de una demanda puntual: necesitábamos juegos y juguetes que fueran entretenidos para las y los adultos que participaban de los talleres; de esta manera, se inició el camino del desarrollo y producción de juegos y juguetes que reúne esta publicación.

Este catálogo se presenta como registro y sistematización de las obras realizadas durante el período comprendido entre 2016-2022. Consta de 100 producciones ordenadas en 12 categorías temáticas y tiene el propósito de mostrar lo que hacemos. El diseño y desarrollo de juegos y juguetes lo pensamos como una actividad artística y lúdica. Es la posibilidad de crear e innovar para las nuevas infancias y para todas las personas que todavía juegan. Es la oportunidad de inspirarse, de crear y construir aquello con lo que se desea jugar.





//// INDICE

Instalaciones	10
Construcciones	16
Canchas y pistas	18
Sonido y música	20
Juegos de mesa y naipes	24
Juegos de mesa étnicos	30
Juegos de salón	32
Juguetes electromecánicos	40
Juegos y juguetes sensoriales	48
Proyecto cubos	52
Destrezas corporales	54
Material deportivo alternativo	56

Instalaciones



Laberinto:

Estructura de parantes y telas de colores que forman un laberinto donde cada espacio se ambienta para el juego.



Sala Flúo:

En un espacio oscuro, una variedad de propuestas lúdicas basadas en el uso de la pintura fluorescente y la luz negra.



Ciudad invertida:

Instalación permanente en un cielorraso para contemplar o para buscar objetos siguiendo una guía.



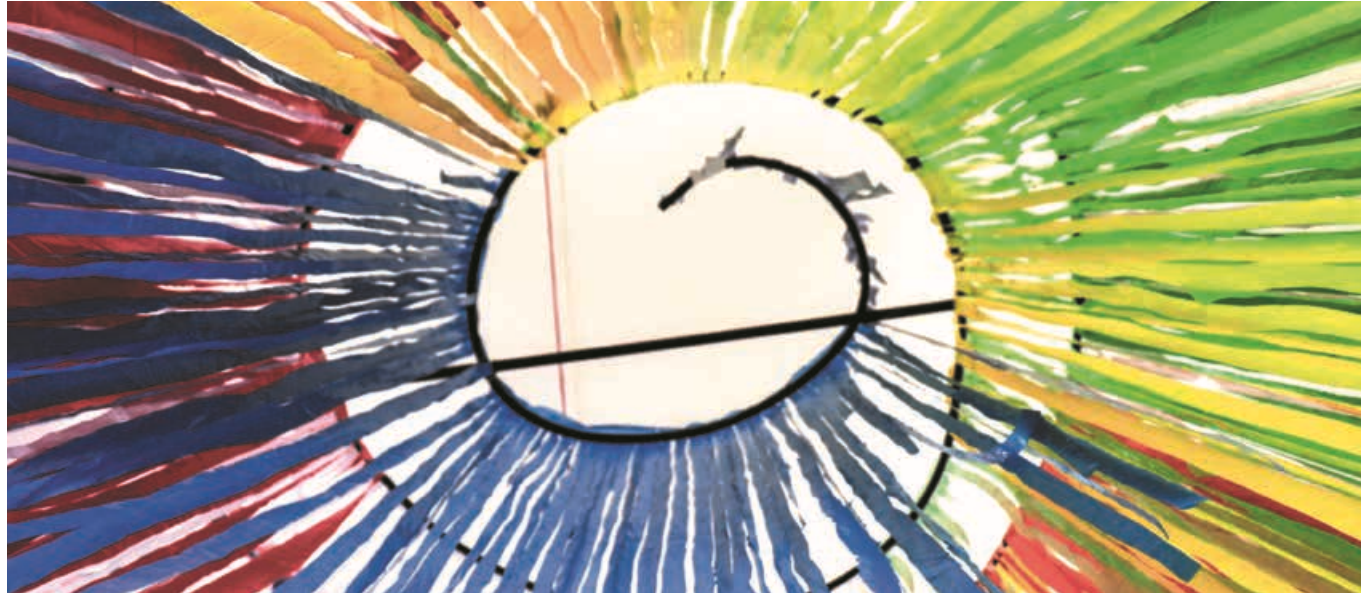
Escenario:

Pequeño escenario con telón de Fondo y luces para jugar.

Instalaciones colgantes:

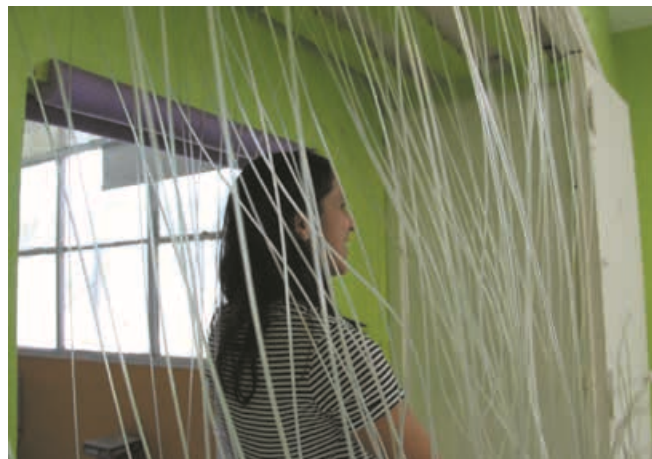
Set de instalaciones montadas en el techo, ambientan el espacio lúdico e invitan al recorrido y al juego.





Cortinas:

Set de cortinas con rollos de Fotografías y con tubos de plástico.



Frente del panel



Dorso

Construcciones

Castillo de cartas:

Construcción armada con módulos de 6 naipes pegados, apilables.



Autitos de madera: Autitos de diferentes formas hechos con madera rescatada (en su mayoría pallets).

Cubos de FibroFácil:

Set de cubos de medidas variadas pintados con diferentes motivos para construir ambientes de juego. Invita a recrear diversos formatos de ciudad, simulando distintos espacios urbanos y fantásticos.



Pista modular:

Conjunto de tablas de FibroFácil pintadas con imágenes de calles, cruces, rotondas, y empalmes para armar circuitos y jugar con autitos.



Canchas y pistas

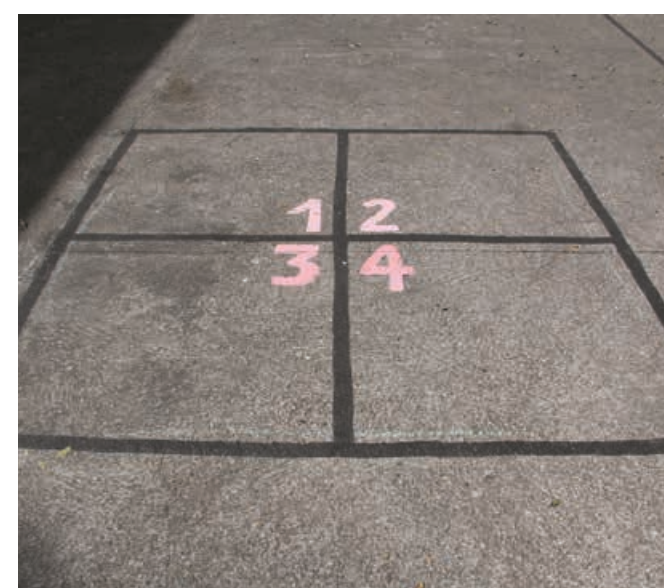
Intervenciones en el piso con pintura y objetos para jugar al aire libre.



Pista de autos



Camino de equilibrio



Four square



Soft combat

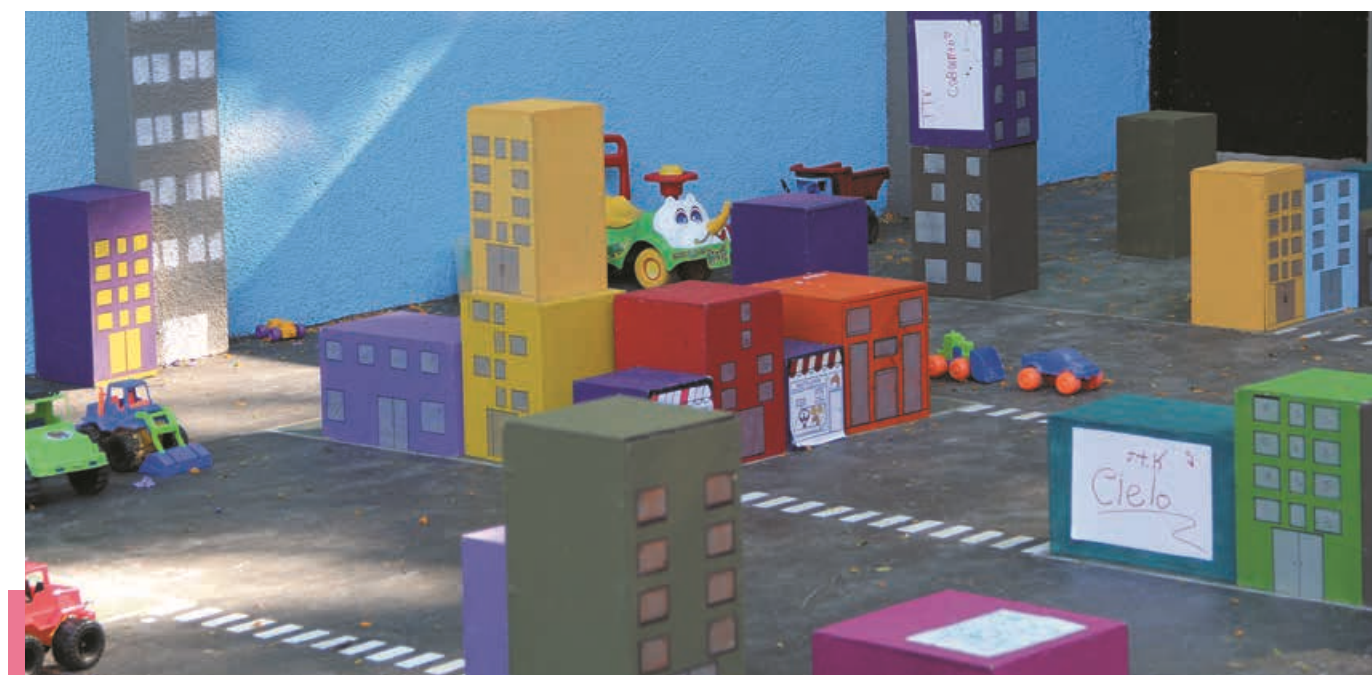


Diagrama urbano

Sonido y música



Tambores:

Set realizado con latas pintadas a mano y envases "pet" remachados y tensados.



Batería:

Set completo de batería musical hecho con baldes plásticos y palos de escoba pintados a mano.



CD Todo Liso ¡A jugar!:

Una producción discográfica con 12 "canciones juego" tomadas del repertorio habitual de las **Juegotecas Barriales**, más un blog con las letras, los acordes y las coreografías. El libro interno está pensado para ser intervenido y coloreado.



Panel sonoro: Sonidos de metales, maderas y plásticos montados en un panel móvil para jugar libremente descubriendo sonoridades o tocando música rítmica.



Keytar:

Teclado con forma similar a una guitarra, pintado a mano, que se sostiene sobre el cuello permitiendo tener mayor movimiento que un teclado tradicional.



Tubulum:

Juguetes musicales hechos de tubos plásticos afinados que suenan cuando se tocan con manoplas de goma.



Guitarra:

Instrumento de 2 cuerdas realizado con cartón y madera pintado sobre cartapesta.



Trompesta:

Nuestra versión del kazoo realizada en cartapesta y brillantina.



Triple carrillón:

Sonido de metal, caña y plástico.

Juegos de mesa y naipes



Creador: Haim Shafir / Fabricante: "Amigo"

Speed cups humano:

Juego de cartas de gran tamaño rediseñado para jugar en grupos grandes. El objetivo es ordenarse por color lo más rápido posible según indica cada carta.



Chanco humano:

Adaptación del clásico juego "Chanco va" para jugar en grupos.



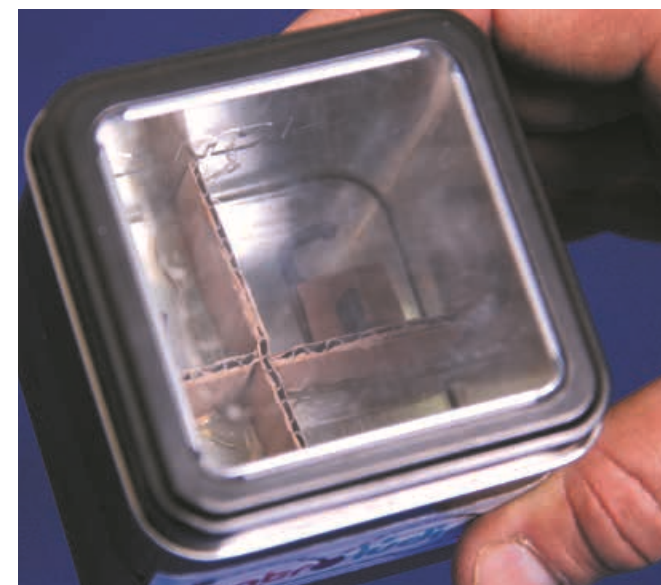
Jump ball:

Nuestra versión rediseñada de habilidad y estrategia para 2 jugadores o 2 equipos, donde cada persona hace rebotar la pelotita para lograr formar una línea de 3 de un mismo color.



Iman tap:

Juego de agilidad y coordinación. Las tapitas tienen imanes dentro. Para jugar, se debe descubrir una tarjeta que muestra una configuración de colores y distancias. El objetivo es apilar las tapitas en el mismo orden que indica la carta develada. Gana el que lo hace en el menor tiempo posible, ¡pero ojo! Se debe tener en cuenta la polaridad de los imanes.



Shake box:

Juego de habilidad. Hay que agitar la cajita hasta que cada pieza caiga en el casillero correspondiente. El que acierta gana.



Disco zen:

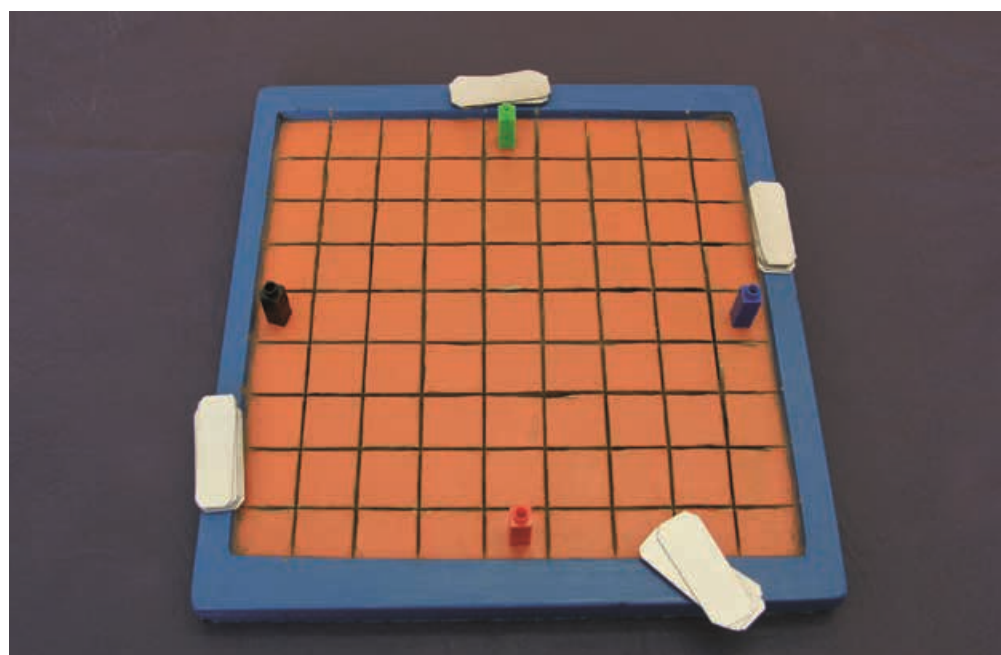
Juego de equilibrio para 2 a 4 jugadores en el que se apilan las piedras hasta que se cae la torre.

Kit de juegos de mesa: Una variedad de juegos de tablero abstractos, modernos o clásicos, sencillos de aprender y rápidos de jugar, fabricados en FibroPácil.



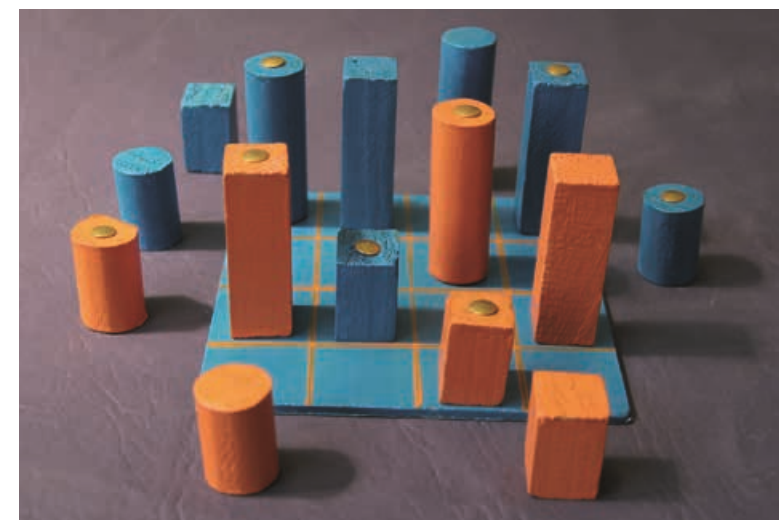
Creadores: Piet Hein y John Nash // Año: 1942

Hex: La finalidad es formar una línea ininterrumpida entre uno de los lados del rombo y su opuesto, uniéndolo de este modo ambos lados. Se coloca una ficha en cada hexágono por turno. La persona que antes consiga completar la hilera entre los lados opuestos del tablero gana.



Origen: Frances (basado en el juego de Mirko Marchesi 1975) // Año: 1997

Quoridor: Juego de estrategia para 2 a 4 personas. Cada jugador debe llevar su peón al otro extremo del tablero. Se pueden utilizar las barreras para bloquear el paso del oponente. Resulta ganador quien llega primero al otro extremo.



Quarto:

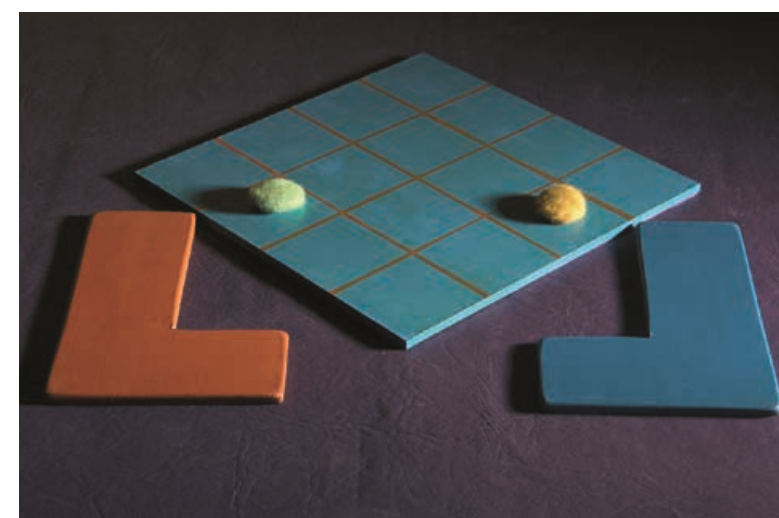
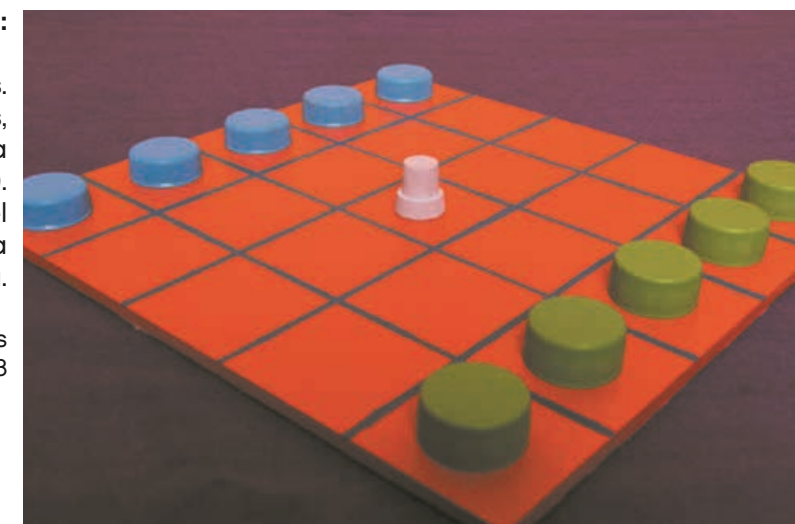
Juego para 2 personas con un tablero de 4x4 y 16 piezas diferentes. El objetivo es formar un alineamiento de 4 piezas, que tengan como mínimo una característica en común.

Creador: Blaise Muller
Año: 1985

Neutrón:

Juego abstracto para 2 personas. Requiere un tablero, 5 electrones, y 1 neutrón (ficha compartida por ambos jugadores). Gana el primero que consigue llevar el neutrón a cualquier casilla libre de su línea de partida.

Creador: Robert A. Kraus
Año: 1978



Juego de la "L":

Juego abstracto de estrategia para 2 personas. El objetivo es forzar al oponente a una posición desde la cual no pueda mover más su pieza "L".

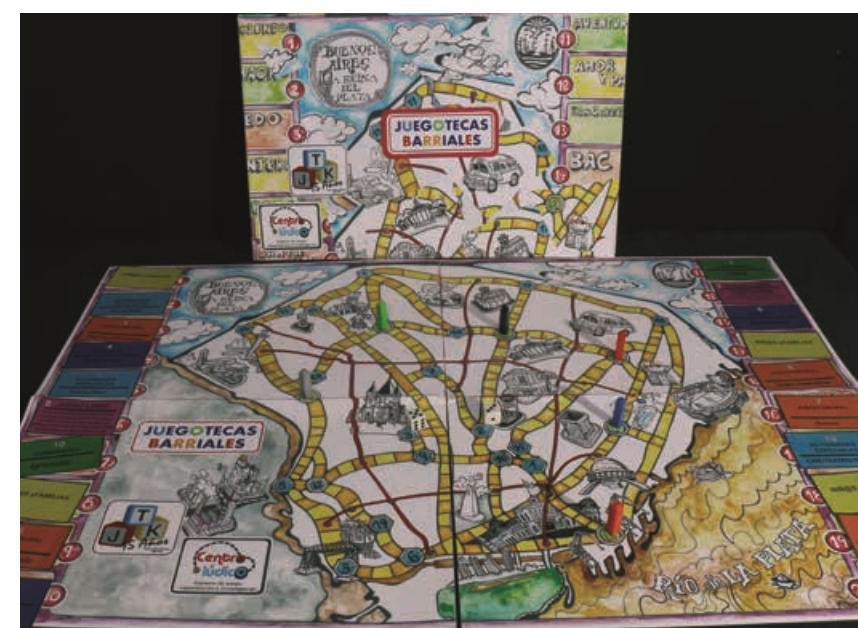
Creador: Edward de Bono
Año: 1972



Cachola:

Juego de memoria que propone recordar las Figuras que están escondidas debajo de las tapitas. Se juega con un dado de colores que determina qué tapita hay que descubrir. El que logra recordar más Fichas, gana.

Origen: Brasileño
Año: 2013



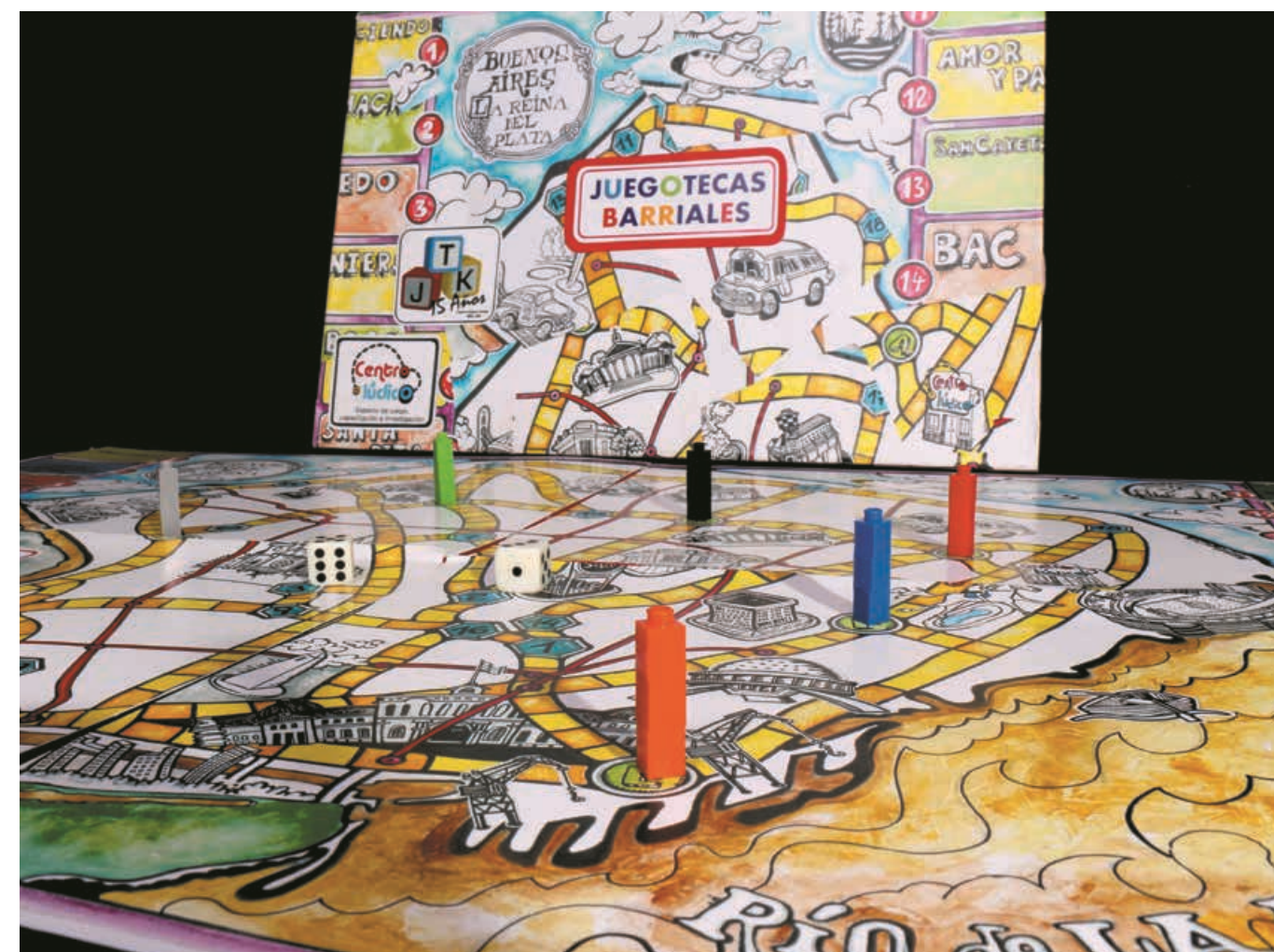
Juegotecas Barriales, el juego:

Juego de tablero para 2 a 6 jugadores. Un recorrido por la ciudad de Buenos Aires en busca de recursos humanos y materiales para abrir una juegoteca nueva en un barrio porteño.



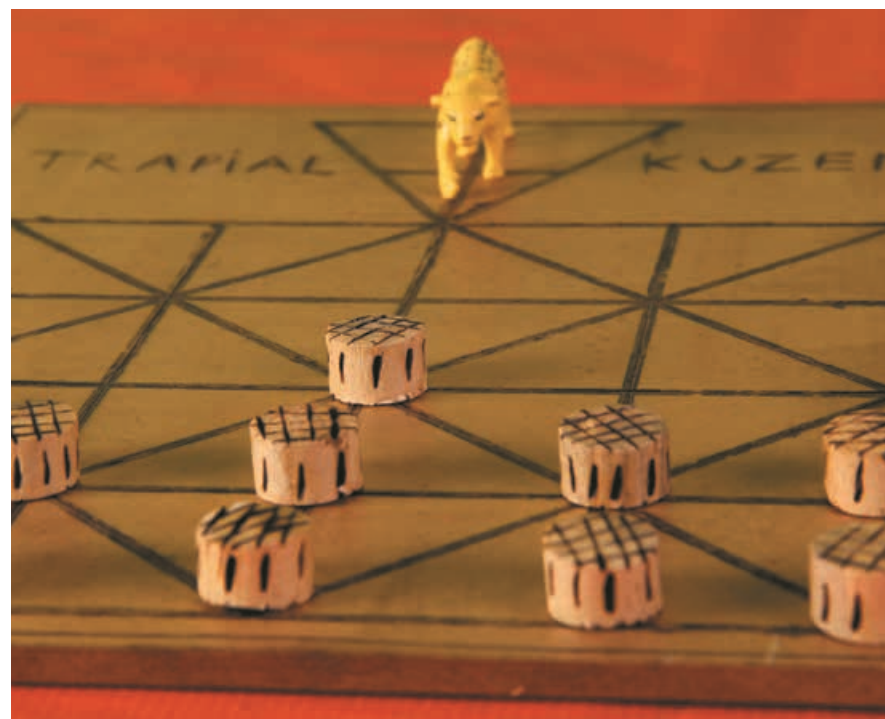
¿Qué ves?:

Versión del **Programa Juegotecas Barriales** del clásico juego de imágenes que representan palabras o frases de manera ingeniosa, para estimular el pensamiento lateral.



Juegos de mesa étnicos

Elaborados de forma manual con material reciclado



Trapial Kuzen:

Juego ancestral de estrategia del pueblo Tehuelche. Hay 1 puma al que se llama "Trapial" y 12 perros, llamados "Trewa". El objetivo del Trapial es comerse a los Trewa y el objetivo de estos es encerrar al Trapial.



Mancala:

Con este nombre se conoce a una gran familia de juegos de origen principalmente africano. El origen de este juego de mesa se remonta a aproximadamente unos 2000 años atrás, y es considerado uno de los juegos más antiguos del mundo.

Se juega entre dos personas. El objetivo del juego es capturar la mayor cantidad de semillas.

El que elegimos construir se encuentra en el grupo más conocido, que es el de tablero de dos filas (también conocidos como "Wari" o "Aguale").



Allel Kuzen:

Juego de azar originario de los pueblos Tehuelches. Se emplean 4 huesitos alargados. El puntaje varía según las combinaciones entre lisas y rayadas, y se van sumando los puntos entre los integrantes del mismo equipo. Gana el equipo que llega primero a 24 o 50, o el puntaje acordado previamente.



Pulluc:

Juego originario de Centroamérica. Se trata de un juego de caza para dos personas, bien sencillo y de corta duración, en el que el objetivo es capturar y eliminar todas las fichas del rival.

Juegos de salón



Equilibrio:

Juego de equilibrio para 2 personas. Los dados indican cuántas piezas de madera y en qué color del disco se deben colocar. El que pierde el equilibrio, pierde la partida.

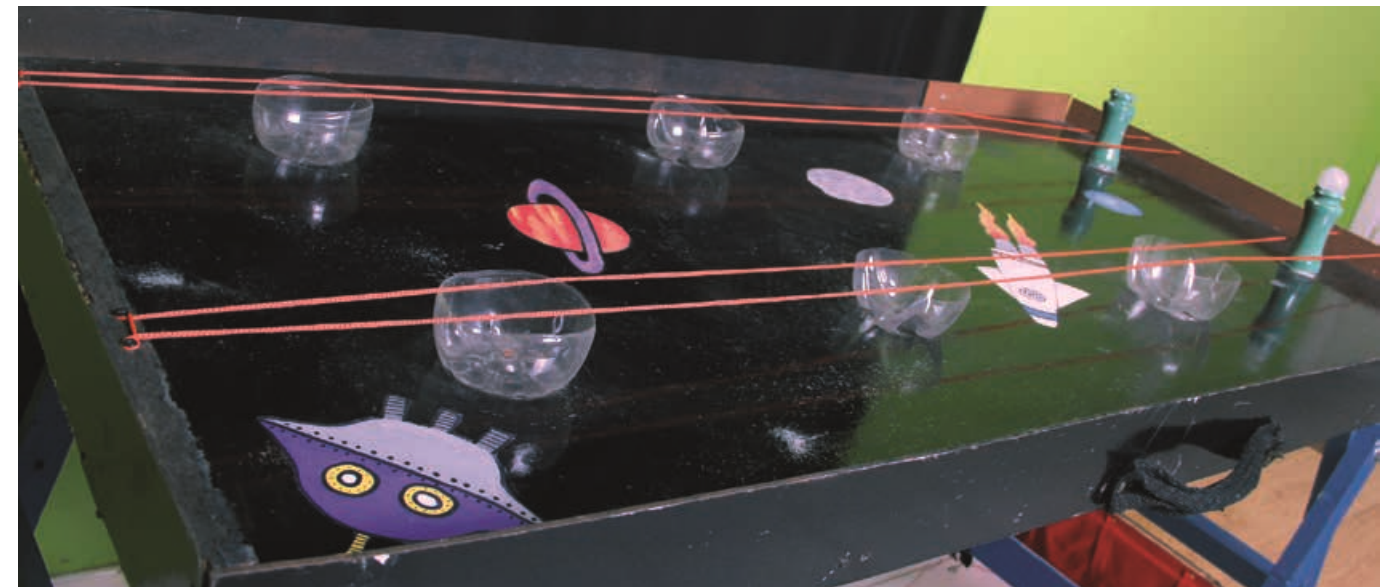


Aviones magnéticos:

Los clásicos aviones de papel, pero con imanes en la punta. Hay que lanzarlos contra el tablero de chapa y sumar puntos acertando en los lugares marcados.

Cometa Halley:

Carrera de habilidad para 2 personas. Hay que llevar las pelotitas sobre dos hilos y embocarlas en 3 recipientes. Quien lo logre primero gana.



Versión grande



Versión chica

Escaladores:

También conocido como "Himalaya", "Aconcagua", etc. Es un juego en el que hay que deslizar una bolita de forma ascendente sin que ésta caiga por los agujeros calados en el tablero, jalando de dos piolas que están unidas a una base.



Escalador de mesa:

Con doble diseño para que puedan jugar dos personas. Una de sus caras hace referencia al espacio y la otra a un cielo con recorrido de avioncitos de papel y nubes. Sus objetivos son llegar a la Luna o al Sol.

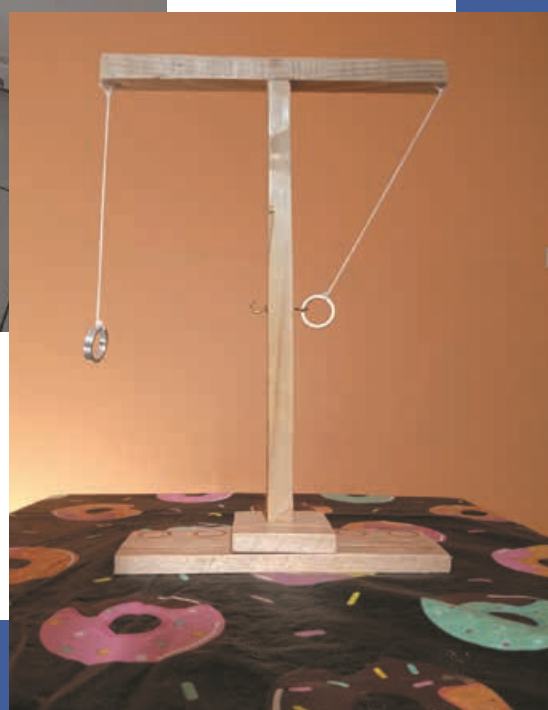


Escalador grande



Enganche grande:

Juego para 2 jugadores. El objetivo es insertar cada aro en el gancho. Para ello hay que mover el piolín sin cesar. El primero que logra enganchar gana.



Enganche de mesa:

El mismo juego en Formato más pequeño



Pescamagic:

Tomamos el clásico juego de pesca y le sumamos algunas variables.

Pesca: Simplemente pescar o tirar un dado para ver qué color de pez debo conseguir.

Pesca + Yacaré: El Yacaré debe tratar de agarrar el pez que el pescador intenta llevarse. Se puede jugar simple o por vidas.

Pesca + Yacaré + Grúa: El Pescador busca peces, la grúa busca basura y el Yacaré trata de atrapar a la grúa y al pescador.

Los peces están realizados con tubitos de papel higiénico, el Yacaré está calado en un recorte de FibroFácil, y la grúa (en proceso) con metales de descarté también.



Slin Pack:

Juego para 2 jugadores. El tablero cuenta con una soga elástica, 5 piezas circulares de cada lado y en el centro un divisor con agujeros. Hay que colocar las piezas sobre los elásticos para que pasen a través de los agujeros al campo del oponente. El primero que tiene su campo totalmente libre de piezas gana.

Juegos de salón



Concentricon manual:

Mesa con dos discos que se giran manualmente sobre los que se coloca una hoja para dibujar. Se puede utilizar marcador y crayón.



Tatepín:

Juego de rápida resolución en el que pueden participar hasta 3 equipos, donde se combina la habilidad, la estrategia y una pizca de azar. Está realizado con un recorte de maple de huevos cartapesteado y pintado. Los corchos con los que se juega tienen sus dos extremos pintados para diferenciar los equipos.

Pitágoras switch



Juguetes electromecánicos



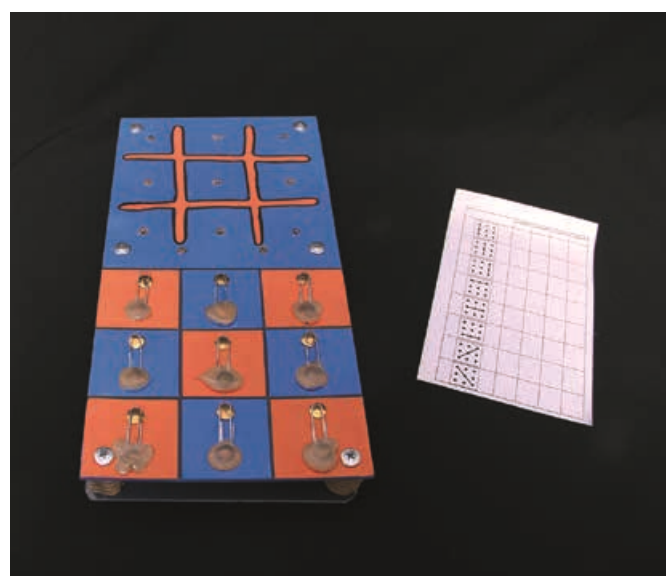
Vibrabots:

Muñecos realizados con material reutilizable. Se colocan motores eléctricos y baterías para que los muñecos se muevan por vibración y realicen dibujos azarosos.



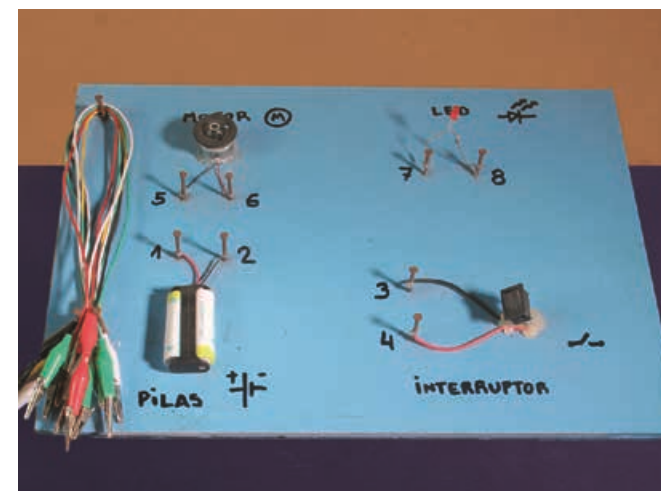
Mesa de luz y arena:

Para jugar libremente con arena sobre una mesa retroiluminada con luz que cambia de color.



Ta-te-ti lumínico:

Al presionar las teclas metálicas se ilumina el tablero superior. El objetivo del juego es hacer todos los ta-te-ti posibles.



Juegos de conexiones eléctricas:

Módulo para experimentar conexiones eléctricas que contiene una luz, un motor, una batería y un interruptor que se interconectan con cables cortos y fichas cocodrilo.



Electric Conektion:

Nuestra versión del juego de preguntas y respuestas eléctrico tipo "cerebro mágico", con láminas temáticas.

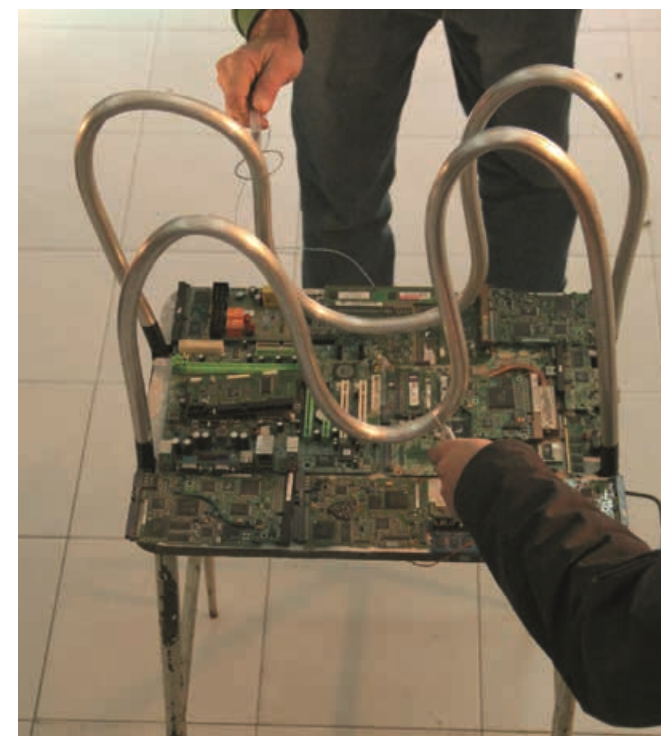
- 1- Lámina de unir puntos que a su vez forman imágenes que remiten a obras de reconocidos artistas, en este caso de Joan Miró.
- 2- Lámina de tecnología referida a los juegos propios y a elementos de tecnología de uso cotidiano.





Pulso sonoro:

Juego solitario de habilidad construido con un caño de metal rodeado por un aro de alambre. El desafío es recorrer el caño de un extremo a otro sin que el alambre toque el metal. Si esto sucede, suena una chicharra y hay que volver a empezar.



Pulso luminoso y sonoro:

Juego de habilidad para 2 jugadores. El jugador que llega más rápido al otro extremo sin que se encienda la luz y/o suene la chicharra, gana.

Este juego brinda la posibilidad de desactivar el dispositivo sonoro y/o lumínico.



Pulso Giratorio:

El juego consiste en recorrer el espiral metálico de extremo a extremo con un aro evitando que el aro y el espiral hagan contacto entre sí. Con una tecla, se puede poner a girar el espiral, lo que puede facilitar la llegada a la base... ¡pero agárrate a la salida!

Juguetes electromecánicos



Centrifugador con concentricon

Concentricones:

CDs que giran con motores eléctricos sobre los que se coloca una hoja para dibujar con marcadores, y su versión "centrifugador" para dibujar con plasticola de colores.



Mesa de música electrónica:

Tablets y celulares con aplicaciones musicales de descarga gratuita, para realizar experimentación sonora y creación grupal de música electrónica.

Jugos electrónicos, con placas makey makey y programación scratch



Piano makey:

Teclado musical de Frutas, latas y Figuras de plastilina. El desafío es tocarlas en las secuencias que figuran en una lámina, y descubrir las melodías.



Memoritmo:

16 placas de metal que al ser tocadas suenan distintos ritmos. El jugador deberá descubrir los 8 pares de ritmos idénticos.

Cubo elástico



Cubo elástico:

Permite jugar y desarrollar habilidades para poder buscar la forma de entrar y volver a salir.

Cosoteco Frente



**Detalle del dorso
del panel cosoteco**

Juegos y juguetes sensoriales



Aromario:

Una colección de Frascos que contienen distintas sustancias muy aromáticas. Para disfrutar y estimular el sentido del olfato.



Arenas de colores:

Polvo de tizas de colores y elementos necesarios para jugar a rellenar tubos de ensayo con motivos coloridos.



Memotest sonoro:

Juego para descubrir en qué cápsulas están los sonidos idénticos. Se puede jugar solo o competir entre 2 o más personas.



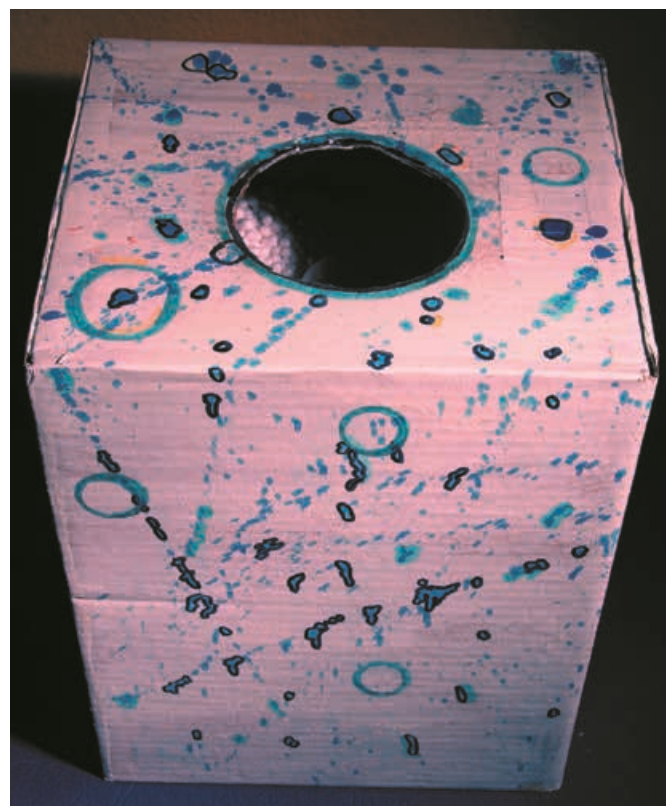
Botellitas sensoriales:

Set de botellitas plásticas selladas que contienen sustancias de distintos colores y densidades. Al ser movidas sorprenden y divierten.



Espejos:

Dos personas se enfrentan y con los espejos pueden ver los ojos propios en la cara de la otra.



Mano en la caja:

El desafío es meter la mano por el agujero de una caja llena de bolitas de telgopor y descubrir objetos perdidos guiándose por el sentido del tacto.



Cámara estenopeica:

Cámara Fotográfica hecha con cajas de cartón y papel Fotográfico con un pequeño orificio por donde entra la luz que posibilita la captura de la imagen.



Esfera mágica:

Tiene efectos lumínicos para ambientación de escenarios lúdicos.



Proyecto cubos



Juegos al paso:

Juego de resolución rápida que puede jugarse de a 2 personas. Los dibujos que se observan en la imagen representan a: "Pan y queso" (arriba), "Piedra, papel o tijera" (izq.), "El que pestañea pierde" (der.).



Cubos:

Realizados con material reutilizado de packs de juguitos y chocolatadas. Las posibilidades lúdicas del objeto son múltiples, pudiendo utilizarse tanto como dado, rompecabezas de varias caras, o crear un mundo al estilo "minecraft".

Encastre:

Otra posibilidad con el mismo recurso, es armar unas celdas de encastre, con las cuales se pueden armar cajas de varias formas y tamaños, como por ejemplo casitas.



Hey Uh:

Juego de coordinación rítmica para crear secuencias musicales. Hay que hacer los sonidos que indican las imágenes

Destrezas corporales

Kit de juegos de equilibrio: Una variedad de juegos para desarrollar el equilibrio corporal.



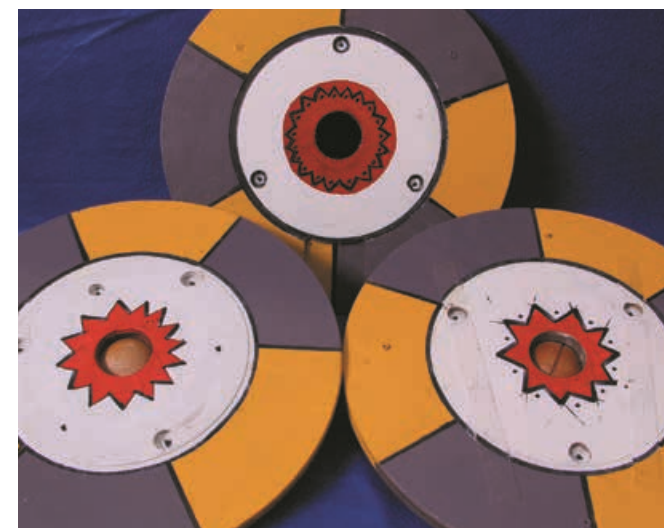
Esquies:

Par de esquís en madera para jugar y trasladarse. Ideal para 3 jugadores. Están realizados con madera de pallets.



Equilibrio lateral:

Realizado en madera, tubos de cartón, tronco y pintura sintética.



Equilibrio circular:

Realizado en FibroPácil reutilizado de carretel de cable.



Zancos:

Realizados con tubos de cartón pintados (descarte de industria textil)



Equilibrio circular con laberinto:

En esta versión incorporamos un laberinto en madera.

Material deportivo alternativo



Molkky:

Juego de puntería de origen Finlandés que se juega con piezas de madera cilíndricas.

Armas de Soft combat:

Set de armas blandas, seguras, para la práctica del combate suave.



Panel didáctico



Se utiliza en dinámicas grupales educativas

