



DEGENERATE



Degenerate es un juego de mesa (y de piso, de pasto, de calle) que propone problematizar discursos y prácticas en torno a los estereotipos de géneros. Es un material educativo, por lo que la propuesta está enmarcada en un espacio de enseñanza-aprendizaje con la figura de alguien que coordine (docente, tallerista, guía), pues lo entendemos como parte de una intervención pedagógica.

REGLAMENTO DEL JUEGO

Aclaración: en este reglamento utilizaremos la “x” en vez de @ (l@s), de ‘a’ u ‘o’ (los/las) que pueden servir para hacer referencia a los “sexos” que componen el binario de género pero no contemplan a otras expresiones disidentes, existentes o por existir. Pretendemos así contener múltiples identidades, intentando trascender el binomio masculino/femenino. Sabemos que no planteamos una expresión superadora y que seguramente cometamos errores, como en toda búsqueda de un cambio. En este camino, tratando de ser lo mas respetuosxs posible, nos damos la tarea (un poco como atrevimiento, pero sobre todo como responsabilidad) de alterar expresiones de nuestra lengua en general. El juego de mesa no estará escrito de esta forma porque entendemos que aún no está generalizado su uso y puede complejizar el comprendimiento del juego en sí.

Tiempo de juego: dos horas aproximadamente.

Cantidad de jugadorxs: mínimo cuatro.

Elementos: un tablero, un dado, 10 tarjetas amarillas de verdadero o falso (V ó F), 10 tarjetas rojas de situaciones a representar (caras del teatro), 10 tarjetas verdes de preguntas o consignas (signos de pregunta), 6 tarjetas sin completar, 8 piezas de rompecabezas, fichas para los equipos, un reglamento y una guía para el coordinador o la coordinadora.

Objetivo del juego: desarmar los estereotipos de géneros entre todxs lxs participantes. Poder vincular prácticas y discursos de la sociedad en general a nuestra vida cotidiana. A medida que se avanza en los casilleros, la meta final es recolectar todas las piezas del rompecabezas.



DEGENERATE



Tipos de tarjetas:

Verdadero o Falso (amarillo): estas tarjetas tendrán frases o dichos que circulan cotidianamente y la tarea será poder repreguntarse si aquello que se dice es verdadero o falso.

Preguntas o Consignas (verde): estas tarjetas tendrán preguntas o consignas que harán referencia a diversas formas de ejercer prácticas discriminatorias hacia las mujeres que muchas veces se encuentran naturalizadas.

Situaciones para dibujar o teatralizar (rojo): estas tarjetas tendrán situaciones cotidianas que representarán tipos de violencias hacia la mujer. Se pueden teatralizar, dibujar, representar en una historieta y/o escribir alguna reflexión al respecto. Algunas tendrán al final una pregunta que indicará que quienes dibujen o teatralicen la situación deberán plantear una solución a la problemática planteada. Variación posible: debate de unos minutos sobre la situación planteada y una posible resolución.

Tarjetas amarillas, verdes y rojas vacías: estas tarjetas en blanco deberán ser completadas al finalizar la partida o antes de comenzar nuevamente la dinámica. De haberse agotado las mismas, la idea es que puedan seguir agregando más respetando sus formas y colores para complementar el juego.

Aspectos a tener en cuenta: es indispensable que alguien cumpla el rol de coordinador/x del juego para poder guiar el debate, distribuir bien los tiempos y para poder recuperar las discusiones que se vayan dando luego. Para este rol ofrecemos una guía de referencias y consideraciones a tener en cuenta durante el desarrollo del juego.



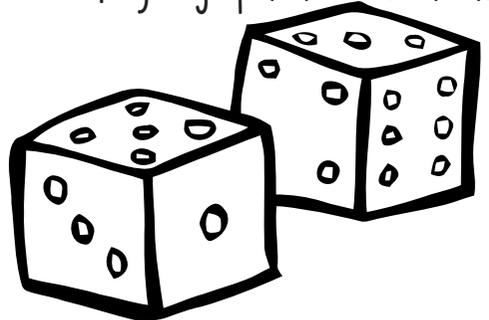


DEGENERATE



¿Cómo jugar?

Se deben generar grupos de dos personas como mínimo (que definirán quién empieza primero en función de a quién le toque el número más alto del dado). El equipo que sacó el número más alto, iniciará el juego en el casillero que desee del óvalo más grande (a excepción del casillero que tiene una pieza de rompecabezas pintada). Deberá tirar el dado y decidir en base al número que le salió y a la direccionalidad de las flechas, hacia dónde avanzar. El dado cuenta con 6 caras, los números van del 1 al 3 y se repiten en dos lados del dado. La diferencia entre estas dos caras con igual numeración es la disposición de la flecha que permiten avanzar o retroceder el número de casilleros que indica el dado o avanzar o retroceder hacia adentro o afuera de los óvalos del tablero. Una vez definida la dirección, el equipo deberá avanzar y agarrar una tarjeta o pieza de rompecabezas en función del dibujo que tenga el casillero en el que cayó (que se corresponderá con los dibujos de las tarjetas). Un/x integrante del grupo deberá leer en voz alta la consigna y tener en cuenta las aclaraciones si la hubiera (de tiempo y si juega sólo el equipo o juegan todxs). Al finalizar la consigna, le tocará al otro equipo que deberá repetir las acciones del equipo que ya jugó y así sucesivamente. El/x coordinador/x estará encargad/x de moderar las discusiones e ir recuperando las mismas durante el desarrollo del juego para retomarmas al final.

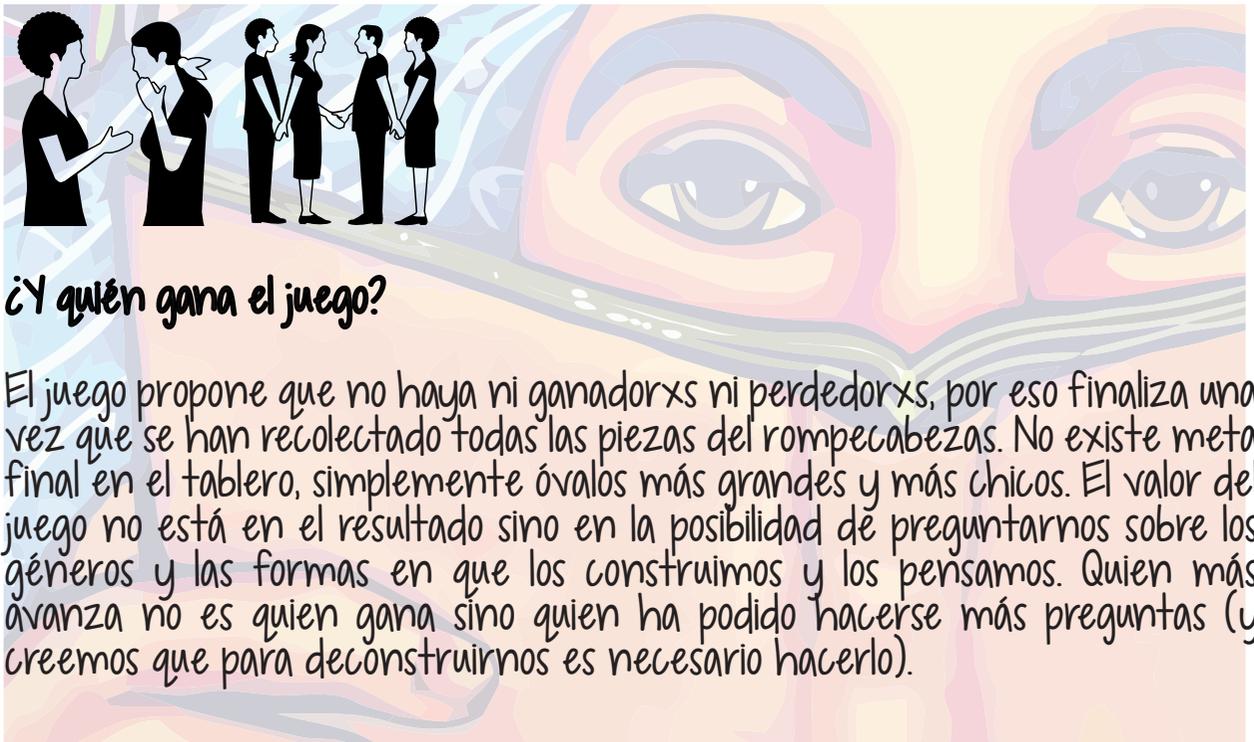


D E G E N E R A T E



Final del juego

El juego termina cuando se juntaron todas las piezas de rompecabezas. Una vez juntadas entre todxs lxs participantes del juego se armará el rompecabezas. El/x coordinadorx deberá recuperar algunas de las discusiones que se puedan vincular con la frase del rompecabezas armado. Por último, cada equipo deberá completar por lo menos una de las tarjetas vacías con nuevas preguntas o situaciones para futurxs jugadorxs. Esto último tiene relación con el hecho de pensar a la deconstrucción de estereotipos de géneros como un ejercicio constante que no tiene fin, en tanto que nuestra capacidad humana para crear y recrear modos de ser y estar en el mundo tampoco lo tiene.



¿Y quién gana el juego?

El juego propone que no haya ni ganadorxs ni perdedorxs, por eso finaliza una vez que se han recolectado todas las piezas del rompecabezas. No existe meta final en el tablero, simplemente óvalos más grandes y más chicos. El valor del juego no está en el resultado sino en la posibilidad de preguntarnos sobre los géneros y las formas en que los construimos y los pensamos. Quien más avanza no es quien gana sino quien ha podido hacerse más preguntas (y creemos que para deconstruirnos es necesario hacerlo).