

5 ESCALONES

JUEGO DE CARTAS



5 ESCALONES

JUEGO DE CARTAS

Este juego ha sido editado en 2021 por la **Federación de Mujeres Progresistas**, a través de “Dibujando miradas. Programa de sensibilización para la mejora de la convivencia”, gracias a la financiación de la Dirección General de Integración y Atención Humanitaria del Ministerio de Inclusión, Seguridad Social y Migración; y la cofinanciación del Fondo Europeo de Asilo, Migración e Integración.



Idea creativa:
Diana Fernández Saro

Diseño gráfico y desarrollo:
www.tomoestudio.com

TOMO

Esta obra está bajo una Licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.



5 ESCALONES

JUEGO DE CARTAS

La **Federación de Mujeres Progresistas (FMP)** es una organización social, sin ánimo de lucro, declarada de utilidad pública, con una trayectoria de más de 30 años. Defiende los derechos de las mujeres, visibiliza las desigualdades y discriminaciones que sufren en todos los ámbitos y promueve el cambio de estructuras sociales, económicas y culturales para lograr el empoderamiento de las mujeres y la equidad de género. Todo ello con especial atención a la realidad de las mujeres migrantes.

Dibujando Miradas: 5 ESCALONES forma parte de los materiales de sensibilización a nivel estatal llevados a cabo en 2021 dentro de “**Dibujando miradas. Programa de sensibilización para la mejora de la convivencia**” (financiado por la Dirección General de Integración y Atención Humanitaria del Ministerio de Inclusión, Seguridad Social y Migración; y la cofinanciación del Fondo Europeo de Asilo, Migración e Integración).

A través de esta herramienta buscamos la sensibilización sobre el derecho a la igualdad y el valor de una sociedad diversa y plural. Tratamos de favorecer la interculturalidad, las relaciones positivas y la mejora de la convivencia, fomentando valores y prácticas de respeto y convivencia hacia personas inmigrantes.

Además de este juego, traducido al inglés y francés con el objeto de llegar a un público más amplio, contamos con un conjunto de materiales complementarios entre sí y que se encuentran alojados en nuestra web para su libre acceso y descarga.



MÁS INFORMACIÓN: dibujandomiradas@fmujeresprogresistas.org

5 ESCALONES

JUEGO DE CARTAS

¿QUÉ ES 5 ESCALONES?

Jugando a **5 ESCALONES** aprenderás lo que cuesta conseguir los objetivos vitales a una persona migrante (Educación, Vivienda, Alimentación, Dinero, Papeles, Socialización), pero será mas facil conseguirlos en equipo!

5 ESCALONES es un **juego de cartas cooperativo** donde las personas jugadoras trabajan como un equipo en busca de un objetivo común.

5 ESCALONES además de **divertido**, es muy **educativo**, **mejora nuestra memoria**, y **fomenta el trabajo en equipo**. Con este juego tendremos que fiarnos ciegamente de lo que nos digan nuestr@s compañer@s, y estar atentos a todo lo que se dice, ya que cualquier cosa que hagan las otras personas jugadoras puede servirnos de pista para saber que tenemos en la mano.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo de la partida es conseguir hacer **6 escaleras (5 ESCALONES)** de cada color.

Las **escaleras han de ser del mismo color y con numero creciente**.
Se coloca el 1, despues el 2 y asi sucesivamente.

Se puede comenzar por cualquier color y continuar con cualquier otro hasta conseguir las 6 escaleras



COMPONENTES

Tendremos cartas de **6 colores numeradas del 1 al 5**.

Naranja (Estudios) Azul (vivienda) Verde (Alimentación),
Amarillo (Dinero), Rojo (papeles), Violeta (Socialización).

Tendremos por **cada color 3 cartas con valor 1, 2 de valor 2,3 y 4, pero solo un 5**
(Hay que tener cuidado con no descartarlo o no podremos terminar esa escalera).

60 Cartas: 10 en cada uno de los 5 colores: rojo, verde, naranja, azul, violeta y con la numeración: 1,1,1,2,2,3,3,4,4,5.

10 Garbanzos (Privilegio) y 5 Alubias (Sanción). Estas fichas pueden ser sustituidas por macarrones, botones...(lo importante es que haya de 2 tipos (10 privilegios y 5 sanciones)



PREPARAR EL JUEGO

Colocamos los 10 Garbanzos (Privilegios) y las 5 Alubias (Sanciones) (o su alternativo, macarrones, botones...) en la mesa al lado izq del mazo.

Barajamos las cartas 60 cartas de 5 Escalones.

Dependiendo del número de personas jugadoras, cada jugador/a recibe la siguiente mano:

Con **2 o 3 jugadores/as: 5 cartas en mano**

Con **4 o 5 jugadores/as: 4 cartas en mano**

IMPORTANTE!!

A diferencia de otros juegos de cartas, **las personas jugadoras no ven su propia mano. Los/as jugadores/as toman sus cartas de la mano de modo que la parte posterior quede frente a los/as jugadores/as.**

Los frentes solo pueden ser vistos por los/as otros/as jugadores/as.

Las cartas restantes se colocan boca abajo en el mazo de robo en el centro de la mesa.

El/la jugador/a más parlanchín/a será designado primer/a jugador/a.

CÓMO SE JUEGA

Como decíamos, **tenemos las cartas puestas al revés de tal forma que no sabemos cuáles tenemos, pero el resto sí puede verlas.**

El juego procede en sentido horario. **En el turno de un jugador/a, debe realizar exactamente una de las siguientes acciones:**

I. Dar un privilegio

II. Descartar una carta

III. Juega una carta.

La persona jugadora tiene que elegir una acción. Un jugador/a no puede pasar.

Importante: los/las jugadores/as no pueden dar privilegios o sugerencias sobre los turnos de otros jugadores/as.

I. Dar un privilegio

Para dar un privilegio, **una ficha de Privilegio (garbanzo) debe separarse del grupo y colocarla al otro lado del mazo.**

Si no hay fichas de privilegio (se han agotado), el jugador no puede dar un privilegio.

Ahora el/la jugador/a le da un privilegio a un/a compañero/a de equipo.

Tiene una de dos opciones:

Sugerencia de color

ej 1 "Tienes 2 cartas verdes: aquí y aquí"

ej 2 "Tienes 1 carta roja aquí"

ej 3 "No tienes ninguna amarilla"

IMPORTANTE

(Solo puedes dar 1 privilegio)

Ha de ser una pista completa (todas las cartas verdes, todas las rojas etc)



Sugerencia de numero

ej 1 "Tienes 2 "unos": aquí y aquí"

ej 2 "Tienes 1 "cuatro" aquí"

ej 3 "No tienes ningun "cinco"

IMPORTANTE

(Solo puedes dar 1 privilegio)

Ha de ser una pista completa (todas las cartas "Unos", todas las "doses" etc)

II. Descartar una carta

Para descartar una carta, se coge un **garbanzo (privilegio) de los usados y se coloca en la anterior posición** (para que pueda volver a utilizarse como privilegio). Si no hay garbanzos previamente usados, el/la jugador/a no puede elegir la acción "Descartar una carta".

Ahora el/la jugador/a descarta una carta de su mano (sin mirar el frente de las cartas de su mano) y la descarta boca abajo en la pila de descarte cerca del mazo de robo. Luego, el/la jugador/a saca otra carta en su mano de la misma manera, sin mirar nunca al frente de la carta.

III. Jugar una carta

Al jugar a las cartas, los escaleras se crean en el centro de la mesa.

El/la jugador/a toma una carta de su mano y la coloca boca arriba en el medio de la mesa. **Pueden pasar dos cosas:**

La carta se puede jugar correctamente (aciertas)

El/la jugador/a coloca la carta boca arriba para que continúe una escalera actual o comenzar una nueva.

La tarjeta no se puede jugar correctamente (sanción)

El/la jugador/a coge una alubia (sanción) y la coloca al otro lado del mazo. La carta incorrecta se descarta en la pila de descarte cerca del mazo de robo.

IMPORTANTE

Con 3 sanciones se pierde la partida

A continuación, el/la jugador/a saca otra carta en su mano de la misma manera que sus manos originales, sin mirar nunca al frente.

Las Escaleras

Las Escaleras estarán en el centro de la mesa y están diseñados en seis colores diferentes. Para cada color se forma una serie ascendente con valores numéricos del 1 al 5. Una escalera debe comenzar con el número 1 y cada carta jugada debe incrementar la carta previamente jugada en uno. Una escalera no puede contener más de una carta de cada valor.

Prima

Cuando el/la jugador/a completa una escalera jugando correctamente una carta de 5, los/las jugadores/as reciben una bonificación. Un Garbanzo (Privilegio) se cambia del lado del mazo para poder volver a jugarse. Si todos los Garbanzos ya están en el lado que pueden jugarse, no se recibe ninguna bonificación. Luego, el juego pasa al siguiente jugador/a (en el sentido de las agujas del reloj).

FIN DEL JUEGO

El juego puede terminar de tres formas:

La tercera Alubia (Sanción) pasa al lado derecho del mazo, que indica hemos cometido una sanción).

El juego termina inmediatamente.

los/as jugadores/as completan las seis escaleras correctamente.

El juego termina inmediatamente y el equipo celebran su espectacular victoria.

Si un/a jugador/a roba la última carta del mazo de robo, el juego casi termina.

Cada jugador/a incluido el/la jugador/a que robó la última carta, tiene un último turno.

Las escaleras quedarán tal cual estan al finalizar este último turno.

SUGERENCIA

Una vez terminada la partida el equipo puede conversar sobre los objetivos (escalones) de la vida que hemos conseguido entre todos, (Vivienda, Estudios, Alimentos, Dinero, Socialización y Papeles)

#DIBUJANDOMIRADAS

Programa de sensibilización para la mejora de la convivencia