

El juego de Quino

Personaje: Usuarios y bibliotecarios

Objetivo: Un taller de vj colectivo en un evento-taller de 2 horas en el que escribir poemas colectivos con la técnica del “Centón”

Mundo: biblioteca

Motivación: escribir poemas, conocer la biblioteca, divertirse, trabajar en equipo,

Retos: habrá tres restricciones para el resto de grupos, de temática, de palabras tabú, letras tabú, (Oulipo) Elegir temática y título, por debate.

Mecánicas: recolectar títulos, los poemas tienen que tener al menos doce versos y los títulos deben incluir todas las materias. Hay tiempo y puntuación y una votación final de jurado colectivo. Componer con los versos de todo el equipo, ordenarlo, componerlo y darle forma entre todos.
Reuniones para editar un libro. Un recital.

El juego de Alasne

Boo conoce la biblioteca

Personajes: Niña que entra en la biblioteca con sus amigos

Objetivo: conocer la biblioteca. Que se sienta autónoma y quitar el miedo a abrir las puertas.

Mundo: railes del mundo y van abriendo puertas a submundos de la biblioteca (con estéticas diferentes)

Mecánicas: Pictogramas: unicornio-fantasia // Reloj-vida cotidiana // Secciones

Retos: personaje que da miedo (monstruo)

El juego de Mayte

Bibliotecario recién llegado oposición, plaza vacía desde hace un año, la Biblioteca está en desuso, a veces lo abren, pero es un caos laberíntico que hay que reorganizar

Mundo: la biblioteca, que es un laberinto de libros, desencuadernados, estantes, personajes que han ido saliendo de los libros...(la biblioteca no hace daño pero da susto, porque en las bibliotecas siempre estás a salvo.)

Objetivo: despejar el laberinto, ordenar el deterioro, que la sala vuelva a ser sala diáfana, con luz, ... que se vayan sumando usuarios, que sea tu sitio y el de los demás también.

Motivación: sentir que la biblioteca es tu sitio

Mecánicas: se van a ir sumando usuarios, la biblioteca debe ir respondiendo a sus demandas (se les ha perdido algo en la sala, hay que ayudarles con bibliografías...) El bibliotecario/a debe tener buenas maneras, nada de violencia,...

Enemigos: adolescentes que huyen de la biblioteca, las pipas y las latas, los vecinos enfurruñados que

te quieren echar, te tiran libros, políticos que votan todo en contra,

Jugabilidad / Premio / Extras: clubes de lectura, teatro.....

El juego de Yolanda

Personaje: bibliotecario/a

Objetivo: conseguir una comunidad constante que reflexione sobre los videojuegos, sus narrativas, usos, revertir la edad de aprendizaje (que el menor enseñe al adulto), la paridad, interacción alrededor del vj, no solo jugar. Crear pequeños vj. Transversalidad.

Mundo: biblioteca, abierto a otros/as

Motivaciones: considerar el juego como cultura, abrir las narrativas de ls vjs a una comunidad grande

Mecánicas: atraer y contactar con la comunidad (interesada, que al ppio lo mismo no lo está), el fondo, espacios y equipamientos, adquirir fondos más especializados...

El juego de Elia

Objetivo: aprendizaje sin pantalla, para niñ@s de 3 a 6 años.

Personaje: niño/a, detectives ultravioleta

Mundo: espacio real (biblioteca)

Objetivo: hacer un dispositivo de luz ultravioleta para encontrar a Leotolda (libro a 3 tintas)

Mecánicas: Necesitan hablar con la bibliotecaria, que les indica cómo se busca este libro. Se leen el libro. Hacen su retrato robot. En un panel de detectives colocan sus retratos y deben hacer el circuito ultravioleta, que solo ilumina los colores del libro.

El juego de Mario

Objetivo: Hacer un tipo de actividad para crear vj con los usuarios

Personajes: bibliotecarios/as

Objetivo: crear un videojuego

Mundo: biblioteca y calle / Personalizable

Reto: tiempo, pruebas, enemigos

Mecánica: aventura gráfica, juegos de preguntas y respuestas.

Ejemplos:

Hablar con el artista del pueblo para que colabore con él / Juegos de preguntas y respuestas, y si no la sabes tienes que ir a la biblioteca / Secuestrar al alcalde / Solucionar el problema de la falta de wifi (los adolescentes se quejan) / Inundación de biblioteca (saltar a base de plataformas para salvar algo o a alguien) / Conseguir un libro concreto de la biblioteca (usando la CDU)