

# Juegos en fiestas y grandes eventos

## Resumen

Jugar es una de las formas como se puede explicar la actividad de una entidad en un contexto festivo. El contexto puede estar enmarcado en un evento especial (una fiesta mayor, fiesta de barrio o muestra de entidades) o bien ser una finalidad en sí mismo (como forma de dar a conocer las actividades de la entidad). Cuando la organización de la fiesta supera unos límites de participantes o de educadores implicados, puede resultar un problema de preparación y coordinación. Mi experiencia en la organización de diferentes actividades me lleva a tener sistematizados unos procedimientos y unos recursos que resultan de gran utilidad.

## Jocs a festes i grans esdeveniments

*Jugar és una de les formes com es pot explicar l'activitat d'una entitat en un context festiu. El context pot estar emmarcat en un esdeveniment especial (una festa major, festa de barriada o mostra d'entitats) o bé ser una finalitat en si mateix (com a forma de donar a conèixer les activitats de l'entitat). Quan l'organització de la festa supera uns límits de participants o d'educadors implicats, pot resultar un problema de preparació i coordinació. La meva experiència en l'organització de diferents activitats em porta a tenir sistematitzats uns procediments i uns recursos que resulten de gran utilitat.*

## Games at festivals and large events

*Playing is one of the ways an organisation's activities can be explained in a festive context. The context may be a special event (a village festival, a neighbourhood festival or a show) or may be an end in itself (as a means of publicising the organisation's activities). When the festival's organisation exceeds the limits on the participants or educators involved, there may be problems of preparation and co-ordination. My experience in the organisation of various activities leads me to have systematised procedures and resources which are very useful.*

**Autor:** Oriol Ripoll

**Artículo:** Juegos en fiestas y grandes eventos

**Referencia:** Educación Social, núm. 33 pp.

**Dirección profesional:** Escuelas Universitarias de Trabajo Social y Educación Social Pere Tarrés (URL). [oriol@jocs.org](mailto:oriol@jocs.org)  
<http://oriolripoll.net> - <http://jocs.org/>

## ▲ Introducción

Jugar es una de las formas como se puede explicar la actividad de una entidad en un contexto festivo. El contexto puede estar enmarcado en un evento especial (una fiesta mayor, fiesta de barrio o muestra de entidades) o bien ser una finalidad en sí mismo (como forma de dar a conocer las actividades de la entidad).

Cuando la organización de la fiesta supera unos límites de participantes o de educadores implicados, puede resultar un problema de preparación y coordinación. De todas formas mi experiencia en la organización de diferentes actividades me lleva a tener sistematizados unos procedimientos y unos recursos que resultan de gran utilidad.

¿Cuáles son los ingredientes que podemos usar para definir el juego en el contexto mostrado anteriormente? Vemos:

- Un número de participantes elevado, en muchos casos imprevisible antes de comenzar y que se mueve libremente por el espacio,
- Un número de educadores que requiere la presencia de alguien que coordine toda la actividad y dé respuestas a las necesidades,
- Un ritmo de participación que oscila en el tiempo, que aumenta o disminuye según el momento de la actividad,
- Una duración larga, superior a la hora, que hace que los participantes vayan llegando y marchando de forma libre y que se tenga que dar actividad en todo momento.



## Situar el evento

Para preparar un instrumento útil en la organización de estos eventos, será necesario distinguir los diferentes ingredientes y encontrar una respuesta a cada uno. Así, antes de ponerse a pensar los juegos más apropiados y su funcionamiento, convendrá revisar cuáles son los elementos que configuran el acto:

- ¿Los participantes se conocen? No es lo mismo organizar juegos para un colectivo de personas que se conocen y que no tienen problemas en ponerse a jugar juntos, que para pequeños grupos de personas que, en muchos casos, les dará vergüenza jugar al lado de alguien a quien nunca han visto.

- ¿Sabemos cuántos son? Si el número es controlable, por ejemplo unos doscientos, es un dato muy importante ya que nos diré qué absorción total debería ofrecerse. Cuando se desconoce o se hace un cálculo *elevado*, convendrá hacer el proceso a la inversa: ¿cuántas personas queremos que estén jugando?
- ¿Están todos juntos o van pasando a lo largo del tiempo? No es lo mismo ofrecer una actividad para que doscientas personas jueguen en una hora que lo hagan a lo largo de tres.
- Si pasan a lo largo del tiempo, ¿podemos llegar a saber las horas de máxima afluencia? Por ejemplo, en una actividad de fin de semana, normalmente el grueso de visitantes es domingo a partir de las doce del mediodía y el sábado a partir de las seis, aproximadamente. En estas franjas horarias será necesario disponer de más educadores que en un domingo a las diez de la mañana.
- ¿De cuántos educadores podemos disponer? Como veremos más adelante, el diseño de las actividades también irá en función de los educadores de que se disponen (por ejemplo, si sólo disponemos de tres, no podemos diseñar una actividad que, para ir bien servida, requiera seis).
- ¿Qué esperan los participantes? ¿Qué objetivo queremos que trabajen? ¿Son actividades por el puro placer de jugar o, por el contrario, se quiere que haya un trabajo de contenidos? En el último caso convendrá prever que los participantes deberían comunicarse y, por lo tanto, las actividades tendrán que ser mucho más tranquilas o que requerirán de una explicación o una reflexión por parte de los educadores.

## Modelos y tipologías de juegos

Combinando tres de los elementos propuestos anteriormente (número de participantes, relación entre los participantes y objetivo de la actividad) se pueden sacar ocho combinaciones diferentes. Sólo cinco dan un modelo válido para el trabajo en grandes eventos (en total cuatro modelos, ya que dos combinaciones dan como resultado el mismo modelo).

número participantes		relación entre los participantes		objetivo			tipos de juego			
indeterminados	miembros de la entidad	no se conocen	se conocen	tiempo libre	trabajo juntos	Tipos de actividad	individual	oposición	cooperación	cooperación-oposición
X		X		X		Feria	X	X		
X		X			X	Cóctel			X	X
X			X	X		Fiesta mayor	X	X	X	X
	X	X		X		Fiesta final curso	X	X	X	X
	X		X	X		Fiesta final curso	X	X	X	X



## Feria

Son actividades donde los participantes no se conocen. El objetivo de la actividad es disfrutar de los juegos y no existe la necesidad de crear ninguna clase de vínculos.

Esto supone que hay que ofrecer actividades individuales o de oposición (uno contra uno o en grupos pequeños). Si se hace algún tipo de actividad donde se tenga que cooperar, convendrá pensar que los visitantes vienen en grupos pequeños y que normalmente cuesta jugar con personas que no se conocen.

## Cóctel

En este caso hay un grupo de miembros que no se conocen pero que existe la voluntad que trabajen juntos. A priori puede parecer extraño, pero una actividad de este estilo podría servir para establecer contactos entre profesionales de un mismo sector o bien cuando se quiere explicar la importancia del trabajo en común.

Los juegos de este tipo de espacios se basan en la relación en los participantes, por consiguiente será necesario buscar juegos de cooperación o, eventualmente, de cooperación oposición donde tengan que construir juntos alguna estructura o descubrir algunos elementos ocultos.

## Fiesta Mayor

Los participantes en este modelo de actividad se conocen (lo hemos llamado Fiesta Mayor porque se parecería a la fiesta de un pueblo no muy grande) pero no sabemos cuántos son y se han encontrado para pasar un buen rato juntos.

A priori, resulta un tipo de situación ideal ya que juegos de este modelo pueden ser de cualquier de los cuatro tipos: desde la propuesta más individual al trabajo más cooperativo, donde no existe problema para hacer un grupo de personas muy numeroso que jueguen juntos.

## Fiesta de final de curso

Este modelo se deriva de un grupo de personas determinado, podemos calcular aproximadamente cuántos son, y se conocen, por tanto permitirá que los participantes jueguen juntos. Estos dos elementos conllevan pensar que no es importante saber si hay un trabajo a hacer o sólo se juega por placer.

Los juegos de este modelo podrían ser de las cuatro categorías posibles, como en una fiesta mayor, pero el hecho de saber el número de personas permitirá saber exactamente qué absorción necesita y dará la posibilidad de elaborar un juego para que todos los participantes jueguen juntos.

## Conceptos básicos para una buena organización

Para disfrutar de una buena organización hay que elaborar un documento donde se presenten una serie de aspectos.

### Tiempo

Es el tiempo que cada usuario estará jugando en un lugar determinado. Hay que calcularlo como un número alzado (por ejemplo, una partida de un juego de tablero sencillo puede durar de media un cuarto de hora o veinte minutos).

### Absorción

Son el número de participantes que pueden disfrutar de la actividad. En una organización se necesitará prever tres números:

- absorción instantánea, que es el número de gente que puede estar jugando en un momento determinado,

- absorción por hora, es el número de personas que pueden estar jugando a lo largo de una hora. Para calcularlo será necesario saber el tiempo medio que está cada uno,
- la absorción total, se calcula a partir de la absorción por hora y es multiplicada por el número de horas que dura la actividad.

Con la suma de este último dato para cada juego nos podemos hacer una idea de cuántas personas pueden participar en un evento determinado.



## Criterios de funcionamiento

La lógica organizativa de una actividad determinada nos comportará saber como se mueven los participantes por el espacio: si hacen colas, si el movimiento es fluido o si hi ha

Básicamente hay dos criterios:

- **Actividad pulsada.** La actividad, por ejemplo la creación de un ingenio (véase más adelante), hace una cola ante la puerta de entrada. Cuando todos los participantes que están en el interior han acabado su trabajo, salen y dejan el espacio vacío y arreglado para que entre un nuevo grupo de participantes. Este tipo de actividad tiende a formar colas, ha de ser muy rápido (máximo diez minutos) y ha de permitir que los usuarios que hacen colas estén haciendo algo (la actividad ha de tener un poco de espectáculo).
- **Actividad libre.** Los participantes entran y salen cuando quieren. Los juegos de este estilo han de ser cortos para que los participantes puedan ir a lo suyo sin ningún problema. No hacen colas, o hacen pequeñas colas que casi no se notan alrededor de cada juego, y permiten al usuario tener la sensación que “ha hecho muchas cosas”.



**Pie de foto:** La actividades libres muchas veces están hechas a partir de pequeñas actividades cortas, una al lado de la otra. En la foto, un grupo de visitantes de la Feria *Jocjoc* jugando al Billar Nicolás.

Este criterio nos tendrá que permitir elaborar un plano de todas las actividades intentando compensar una actividad pulsada, con colas, al lado de una libre. A nadie le gusta ir a un lugar donde se ven muchas colas y, por tanto, el movimiento de los visitantes entre todas las actividades vendrá dado para encontrar el buen equilibrio entre todas las actividades.

## Operativa

El criterio anterior nos hace una fotografía externa de lo que ocurre en una actividad, pero ¿qué pasa en el interior de una actividad?

Para no encontrarnos sorpresas hay que pensar este funcionamiento, haciendo una fotografía imaginaria de que nos encontraremos, pensando el tipo de actividad y la relación entre el educador y usuarios (¿cuántos usuarios puede atender un educador instantáneamente? ¿Cuántos en total?). Un gráfico ayuda a acabar de organizar la actividad.

En el recuadro adjunto hay un fragmento de la explicación elaborada para la Fiesta del Cielo de 2005 en un taller de construcción y vuelo de estrellas. El concepto del taller fue creado por *Tombs Creatius* y después conjuntamente reelaboraron la operativa.

### **Distribución y tarea de los monitores**

Hay dos monitores que están supervisando el trabajo de los niños. Un tercer monitor controla la entrada de los niños.

El monitor de la puerta ha de pedir que los niños entren con su padre o algún mayor, ya que se trata de un espacio de autoservicio y no de un taller monitorizado. Además, para evitar atascos, pedirá que sólo haya instantáneamente cuatro niños por mesa (dieciséis en total)

Si los niños entran solos han de ser, como mínimo, de unos ocho años para poder hacer su trabajo individualmente.

Un cuarto monitor, que se encuentra en el área adyacente en el lugar de trabajo enseña a los niños a hacer volar su cometa.

### **Funcionamiento del taller**

Cuando un grupo accede a una mesa, el monitor le da el material y, con el gráfico, le explica como lo tiene que hacer para conseguir hacer la cometa.

Cuando un niño ha hecho su tarea pasa a la siguiente mesa donde realiza el trabajo correspondiente. En cada momento sólo puede haber cuatro niños por mesa, para evitar problemas de espacio.

Por consiguiente, convendrá prever la redistribución de alguno de los pasos (por ejemplo, haciendo que un paso se haga en una mesa y media y otra sólo en media) en función de su rapidez.

### El material

Bajo cada una de las mesas estarán los materiales guardados en cajas. El monitor irá poniendo material nuevo a medida que se vaya gastando el de la mesa. En ningún momento dejará que el espacio quede desarreglado y lleno de retales.

Detrás de las mesas, los monitores dispondrán de unos cubos donde tirar los retales y otros materiales sobrantes.

### Materiales adicionales

- Cajas para guardar el material
- Papeleras
- Unas bayetas y una palangana para hacer una limpieza de las mesas
- Una escoba y un recogedor.

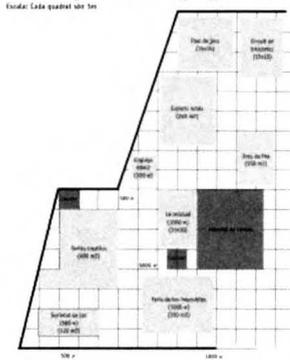


**Pie de foto:** Con todas las indicaciones dadas, el taller resultó como muy tranquilo. Los educadores pudieron disfrutar de una propuesta sin demasiadas colas y con un ritmo de libertad muy agradecido.

Con todas las informaciones obtenidas anteriormente, se podrá elaborar un programa de juegos bien detallado como para ver si hay algún problema. Un plano, una foto final, y un manual de la jornada acabarán de cerrar la propuesta.

El plano ha de contener todos los espectáculos, uno al lado del otro, y todos los criterios externos que se necesitan (por ejemplo, puntos de luz). Si es necesario se puede hacer una leyenda según el tipo de actividad, por colores, y el número de personas que se atienden instantáneamente.

Distribución espectáculos de juego



Pie de foto: plano de los espectáculos de juego de la Feria *Jocjoc* del 2005. En este caso sólo refleja la distribución de los espectáculos. En otro documento se analiza la propuesta desde diferentes puntos de vista.

La foto final es una parrilla donde se ponen todas las propuestas según

diferentes criterios: edades a las que se dirige la actividad, absorción, número de educadores y tipología. Su utilidad es muy clara: saber si se está elaborando una propuesta compensada o si, por el contrario, presenta algunas carencias.

Nom	Àrea temàtica	Tipus de taller	Edat	Absorció instantània	Absorció per hora	Flux de gent
La fira	Entrenament i aprenentatge	Activitats físiques	0 a 5 anys	10	60	No posat
Centre de control	Un viatge per l'espai	Tècnica i tecnologia	6 a 15 anys	6	36	Posat
Ludoteca	Entrenament i aprenentatge	Activitats físiques	2 a 5 anys	20	30	Posat
El mural gegant	Un viatge per l'espai	Creatiu i artístic	6 a 12 anys	10	60	Posat
Taller de màscaras	Ja hem arribat!	Creatiu i artístic	3 a 10 anys	10	60	Posat
Pista americana	Entrenament i aprenentatge	Activitats físiques	6 a 10 anys	10	60	Posat

**Pie de foto:** Foto final de la propuesta inicial de la Fiesta del Cielo de 2005. A partir de este documento se pudo replantear la Fiesta y hacer un programa para todos los públicos y sin problemas de movilidad

## El manual de la jornada

El manual cuenta con toda la información necesaria para tirar adelante la actividad. No es necesario que sea muy complejo, sino que ha de permitir desarrollar la jornada sin problemas. Cuando soy responsable de una actividad como ésta me gusta pensar que un documento de este estilo debería permitir realizar la jornada sin problemas aunque yo no esté.

Un manual como éste ha de tener dos partes: una general y una específica de cada espacio de juego. En la general tendría que decir:

- Hora de montaje
- Hora de desmontaje
- Quién tiene las llaves de todo y forma de contacto
- Accesos al recinto (en el caso de que haya alguna complicación)
- Plano general.

Además tiene que haber una hoja para cada actividad. Cada hoja ha de contener:

- Hora de montaje
- Hora de desmontaje
- Persona de contacto de la actividad
- Material necesario por parte de la organización (mesas, sillas, puntos de luz, etc.)
- Número de educadores
- Plano de la actividad
- Operativa.



## Algunos ejemplos

A lo largo de mi trayectoria profesional he podido organizar algunos eventos donde el juego tiene un papel importante y crear actividades de juego. He escogido algunos ejemplos recientes explicando la lógica de la actividad en el contexto concreto. Al lado de cada explicación he puesto si la he creado yo mismo o es propiedad de alguna institución o empresa para que podáis buscar más referencias.



Laberinto gigante de tres colores diferentes.

Actividad pulsada que dura cinco minutos.

Los visitantes que hacen cola pueden verlo como un espectáculo. Los jugadores han de descubrir el camino desde el inicio al fin.

Juego de cooperación.

Creado para la Fiesta del Cielo, 2005



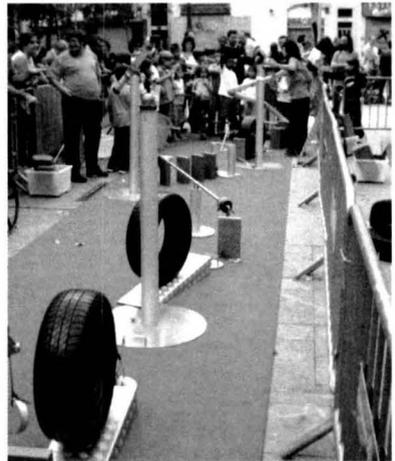
Ingenios

Actividad pulsada de cinco minutos de duración.

Los participantes han de montar una máquina desglosada en piezas. Para hacerlo trabajan en equipo para conseguirlo y un *speaker* explica a los espectadores qué está pasando. La actividad acaba con la puesta en marcha de la máquina y un gran aplauso por parte del público.

Juego de cooperación.

*Paités*. Juegos, talleres y deportes tradicionales ([www.paites.com](http://www.paites.com)).



Vueltas creativas  
 Actividad libre.  
 Diferentes juegos de ingenio e ilusiones ópticas. Los participantes pasan por diferentes estaciones y juegan libremente.  
 Juegos individuales o de cooperación.  
 Vueltas creativas  
 (www.tombscreatus.com).



*Katakarak*  
 Actividad libre.  
 Juegos de habilidad elaborados con material de recuperación.  
 Juegos individuales o de cooperación.  
 Katakarak  
 (www.katakarak.com)





Taller de construcción de peonzas  
Actividad pulsada.

Los participantes entran en una cadena de montaje. A cada paso realizan una actividad. Al final acaban montando su peonza y haciendo una partida.

Juegos de oposición.

El obrador

([www.katakrak.com](http://www.katakrak.com))



Sociedad de juego

Actividad libre.

La Mina y la Vaina han recorrido medio mundo recogiendo juegos de toda clase. Entre todos los participantes viven los diferentes juegos y aprenden cosas de diferentes lugares del mundo.

Juegos de cooperación y cooperación-oposición.

Creé el espectáculo y elaborar el guión para *Paités*. Juegos, talleres y deportes tradicionales ([www.paites.com](http://www.paites.com))



Oriol Ripoll  
EUTSES(URL)

