



25 min.

15+

15 años a +



3 a 6

Jugador@s

La vida tiene costos...
costos de masculinidad.

MEN AT WORK



Completa tus proyectos de vida antes que los costos de masculinidad te saquen fuera del juego de la vida.

Créditos

Ipas Alianzas por la
BOLIVIA justicia reproductiva



**Redes de Masculinidades
Activas Bolivia**

Dra. Malena Morales Lara
Directora País

Lic. Adela Yapu Mamani
Gerente de Programas

Elaboración de contenido

Nilton Angelo Subia
Consultor de Acceso Comunitario

Revisión

Delmy Iriondo Torrez
Cordinadora de Acceso Comunitario

Cesar Augusto Arguata Mamani
Consultor de Acceso Comunitario

Edición

Wara Rojas
Cordinadora de Comunicación

Valentina Borda
Consultora de Comunicación

Diseño lúdico

Nilton Angelo Subia
Consultor de Acceso Comunitario

Diseño y diagramación

Ana Grace Tarqui Argani
Consultora de Comunicación

La Paz - Bolivia
Noviembre 2024

1. INTRODUCCIÓN

Este juego se creó con la intención de ofrecer una herramienta lúdica que sensibilice a grupos de hombres sobre los derechos sexuales y derechos reproductivos, así como la importancia de ejercerlos para alcanzar los objetivos que se hayan planteado en sus vidas (como relaciones de pareja sanas, tener o no tener hij@s, establecer familias u otros). A estos objetivos les llamamos “Proyectos de vida” en este juego. De igual manera, el juego permite a los participantes escribir sus metas y que estas se jueguen simbólicamente en este espacio de promoción de derechos sexuales y derechos reproductivos. En contraste, los mandatos de masculinidad influyen en el ejercicio de los derechos sexuales y reproductivos que están relacionados a los costos de masculinidad que los participantes enfrentarán durante el juego, incluso antes de alcanzar sus proyectos de vida.

El juego no pretende ser una sesión de capacitación, ni mucho menos un proceso de profundización conceptual, sino un espacio lúdico que permita el diálogo y conversación para concientizar sobre los costos de masculinidad que impiden a los hombres alcanzar sus proyectos de vida mediante las consecuencias negativas que causan en ellos. Estos costos también afectan negativamente en sus comunidades, la vida de las personas que quieren y con quienes se relacionan. Por estos motivos, y otros más, que se manifiesta la importancia de trabajarlos.

Esta herramienta está pensada para sensibilizar en procesos de formación, pero también para personas que no dispongan de mucho tiempo o que no estén dispuestas a participar en procesos formativos extensos. Se espera que el juego ayude a reflexionar sobre la masculinidad hegemónica y los comportamientos machistas que se realizan a lo largo de su vida, mostrando que hay otras opciones para vivir y pueden comenzar el cambio con el ejercicio y respeto de los derechos sexuales y derechos reproductivos.

2. COMPONENTES DEL JUEGO

- 1 manual del juego.
- 50 cartas de derechos sexuales y derechos reproductivos (DSDR).
- 20 cartas Party.
- 4 tarjetas de mandatos de masculinidad.
- 12 tarjetas de costos de masculinidad.
- 16 tarjetas de Proyectos de Vida.
- 6 tableros personales de juego.
- 6 marcadores negros de agua.



3. OBJETIVO DEL JUEGO

Los jugadores deben completar 3 tarjetas de proyectos de vida con 3 cartas de DSDR que son mencionados en la tarjeta.

4. REGLAS DEL JUEGO

4.1. PREPARACIÓN DEL JUEGO

- **Colocar el mazo central.** Se deben tomar las cartas de DSDR y las cartas Party para mezclarlas y juntarlas en un mazo que se colocará al centro de la mesa. Luego, se deben repartir 5 cartas a cada jugador.
- **Repartir 1 tablero personal y 1 marcador a cada jugador.** Se debe elegir la dificultad del juego: a) Fácil, se usan los cuadros rojos y amarillos para marcar; b) Difícil, se utilizan solamente los cuadros rojos del tablero personal.
- **Mezclar las 16 tarjetas de proyecto de vida y repartir 1 tarjeta a cada jugador.** Los jugadores no deben mostrar sus proyectos de vida a otros jugadores. Deben escribir con el marcador en el cuadro blanco un

proyecto de vida personal que quieran jugar, éste debe estar relacionado con el proyecto de vida de la tarjeta.

- **Se mezclarán las tarjetas de mandatos de masculinidad y se colocarán extendidas boca abajo.** Se pedirá a un jugador que elija dos tarjetas y las marque con un círculo en su tablero personal. Este proceso se realizará hasta que todos los jugadores tengan marcados 2 mandatos de masculinidad en su tablero personal.
- **Se mezclarán las tarjetas de costos de masculinidad** en un mazo que se colocará boca abajo al centro de la mesa.

4.2. CÓMO JUGAR

Reglas generales

- Cada jugador siempre deberá tener 5 cartas en su mano. Después de bajar 3 cartas para el proyecto de vida se debe reponer levantando 3 cartas del mazo central.
- En cada turno, el jugador solo podrá realizar 1 acción:
 - Elige 2 cartas de su mano que quiera renovar, ponerlas boca abajo en la pila de descartes y tomar 2 cartas del mazo central.
 - Jugar 1 carta Party, usar su efecto y levantar 1 carta del mazo central para reponer.
 - Si en la mano se tiene las cartas de DSDR que pide la tarjeta de proyecto de vida, se deben poner sobre la mesa. Luego, tomar otra tarjeta de proyecto de vida y escribir su proyecto personal. Se puede usar solamente 1 carta Party “Yo tengo derechos” para completar cada proyecto de vida. Cuando se complete un proyecto de vida, se debe leer en voz alta: el proyecto de vida, el proyecto personal y los derechos que se usaron para completarlo.”

- Después que todos los jugadores hayan hecho su acción, se termina una ronda. Se levanta una tarjeta de costos de masculinidad y se leen en voz alta los costos de masculinidad indicados en la tarjeta. Los jugadores que tengan esos costos marcados en su tablero personal deberán marcar un espacio de costo por cada costo de masculinidad mencionado en la tarjeta.
- Los jugadores que marquen todos sus costos de masculinidad dejarán de jugar inmediatamente y pondrán sus cartas boca abajo delante de ellos.

Cartas party



**TE RESPETO,
ME RESPETAS**

Elige 2 cartas de tu mano, colócalas boca abajo delante de otro jugador y elige dos cartas al azar de dicho jugador.



**TOD@S TENEMOS
DERECHOS**

Elige 2 cartas de tu mano y colócalas boca abajo delante del jugador de tu izquierda o derecha. Luego, todos los jugadores deberán pasar 2 cartas boca abajo en la dirección elegida.



**AYÚDAME CON
1 CARTITA**

Solicita 1 , 2 o 3 cartas de DSDR al otro jugador. El otro jugador decidirá darte solo 1 de las cartas solicitadas, a cambio de una carta tuya que elijas, si no tuviera ninguna de las cartas que le pediste no te dará nada.



**TENGO
DERECHOS**

Usa esta carta como comodín para reemplazarla por cualquier carta de DSDR. Úsala cuando necesites completar un Proyecto de vida y te falte 1 carta de DSDR.

Acciones de turno

Realiza solo 1 acción por turno.

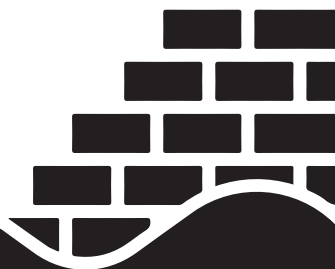
- Descarta 2 cartas boca abajo y toma 2 cartas del mazo central.
- Juega una carta Party, usa su efecto y toma otra carta del mazo central.
- Completa un proyecto de vida cuando tengas las cartas de DSDR que solicita la tarjeta. Toma 3 cartas del mazo central para reponer.

Resumen cartas Party

- **Te respeto me respetas:** Intercambia 2 cartas a otro jugador.
- **Tod@s tenemos derechos:** Gira dos cartas hacia la derecha o izquierda.
- **Ayúdame con 1 cartita:** Intercambia 1 carta con otro jugador a elección.
- **Yo tengo derechos:** es un comodín de cartas DSDR.

Final de ronda

- Se levanta una tarjeta de costos de masculinidad.



4.3. FIN DEL JUEGO

El juego termina cuando:

- 1 jugador haya completado 3 proyectos de vida; en ese momento, todos pueden poner sobre la mesa los proyectos de vida que tengan en su mano.
- Cuando la mitad de los jugadores hayan sido eliminados por los costos de masculinidad, se acaba la partida. En caso de que el número sea impar, el grupo puede decidir qué cantidad se considerará como la mitad.

Ipas Alianzas por la
BOLIVIA justicia reproductiva



**Redes de Masculinidades
Activas Bolivia**