

EDUCA-ROL

Sesión 1 Juegos de Ficción Histórica.

Día Sábado 10 de abril.

Horario 10:30 a 13:00

Edad 12 a 30 años

RuneQuest. Edad 15 a 17 años

Del complejo arqueológico de Parla.

Walhalla. Edad 15 a 17 años

Los Vikingos Daneses llegan a la costa Gallega.

Hitos. Edad 12 a 14 años

Granada los últimos días de un reino.

Grecia. Edad 18 a 30 años

En el pueblo de Gargarensa han empezado aparecer unos extraños monstruos que arrastran a los lugareños a las profundidades.

Para más información podéis contactar.



Quiénes Somos

Oráculo de Sur surgió el 6 de junio de 1996, somos una asociación juvenil sin ánimo de lucro, para difundir y practicar Juegos de rol, juegos de tablero, juegos de cartas, estrategia y Wargames...

Objetivos: Favorecer la participación activa de los jóvenes en actividades de ocio saludable, entrenando habilidades sociales y académicas, conociendo nuevas alternativas de ocio y con la adquisición de nuevos hábitos y rutinas con actividades lúdicas.

Objetivos específicos.

- Desarrollar habilidades sociales para mejorar las relaciones con la gente y su entorno ayudando al desarrollo personal e interpersonal mediante el ocio, dinámicas y talleres.
- La amplia adquisición de conocimientos académicos en múltiples campos.
- Entrenar y ejercitar la práctica de la inteligencia emocional como el asertividad, empatía, escucha activa, autocontrol, motivación e iniciativa.
- Ofrecer nuevas alternativas de ocio saludable, que favorezcan la cooperación creativa, mejorando las rutinas sociales.
- Desarrollar habilidades sociales para mejorar las relaciones con las personas y su entorno.
- Establecer un entorno seguro. -Favorecer y potenciar su autonomía personal. -Aumentar las habilidades comunicativas.

Metodología Si bien en un juego de roles los participantes deben ajustarse a reglas pero tienen libertad para pensar, analizar y tomar decisiones, de acuerdo a cómo interpretan las creencias, actitudes y valores del personaje que representan, en el juego de roles se establecen las condiciones y reglas, pero no existe un guion.

¿Qué es EDUCA-ROL?

Una forma diferente de enseñar jugando.

Para saber más sobre los juegos que vamos a dirigir pincha aquí:

EDUCA-ROL

Sesión 2 Juegos de Misterio y Suspense.

Día Sábado 17 de abril.

Horario 10:30 a 13:00

Edad 12 a 30 años

- *La Llamada de Cthulhu. Edad 12 a 14*

Un hombre ha desaparecido ¿Qué ha ocurrido?

- *Ragnarok. Edad 15 a 17*

Ruta 66 un grupo de amigos han llegado a un pueblo, y solo ven una palabra escrita en un poste de luz, CROATOAN

- *Aquelarre. Edad 15 a 17*

Una Tempestad asola el camino, cuando ven a lo lejos un refugio, una iglesia abandona...

- *Cultos Innombrables Edad 18 a 30*

¿Hasta dónde llegarías por un ser querido?

Para más información podéis contactar.



Objetivos: Favorecer la participación activa de los jóvenes en actividades de ocio saludable, entrenando habilidades sociales y académicas, conociendo nuevas alternativas de ocio y con la adquisición de nuevos hábitos y rutinas con actividades lúdicas.

Objetivos específicos.

- Desarrollar habilidades sociales para mejorar las relaciones con la gente y su entorno ayudando al desarrollo personal e interpersonal mediante el ocio, dinámicas y talleres.
- La amplia adquisición de conocimientos académicos en múltiples campos.
- Entrenar y ejercitar la práctica de la inteligencia emocional como el asertividad, empatía, escucha activa, autocontrol, motivación e iniciativa.
- Ofrecer nuevas alternativas de ocio saludable, que favorezcan la cooperación creativa, mejorando las rutinas sociales.
- Desarrollar habilidades sociales para mejorar la relaciones con las personas y su entorno.
- Establecer un entorno seguro. -Favorecer y potenciar su autonomía personal. -Aumentar las habilidades comunicativas.

Metodología Si bien en un juego de roles los participantes deben ajustarse a reglas pero tienen libertad para pensar, analizar y tomar decisiones, de acuerdo a cómo interpretan las creencias, actitudes y valores del personaje que representan, en el juego de roles se establecen las condiciones y reglas, pero no existe un guion.

EDUCA-ROL

Sesión 3 Juegos de Ciencia Ficción.

Día Sábado 24 de abril.

Horario 10:30 a 13:00

Edad 12 a 30 años

FANHUNTER. Edad 18 a 30

Un plan para hacer escapar de la prisión, a un científico loco.

DEAD SPACE. Edad 15 a 17

En la estación espacial Titan, han empezado ocurrir cosas extrañas.

Trauma Unit. Edad 12 a 14

En un mundo Cyberpunk en el que los ciberimplantes y los vehículos voladores

La Marcha de los 10.000 Edad 15 a 17

La Expedición de los Diez Mil

Objetivos: Favorecer la participación activa de los jóvenes en actividades de ocio saludable, entrenando habilidades sociales y académicas, conociendo nuevas alternativas de ocio y con la adquisición de nuevos hábitos y rutinas con actividades lúdicas.

Objetivos específicos.

- Desarrollar habilidades sociales para mejorar las relaciones con la gente y su entorno ayudando al desarrollo personal e interpersonal mediante el ocio, dinámicas y talleres.
- La amplia adquisición de conocimientos académicos en múltiples campos.
- Entrenar y ejercitar la práctica de la inteligencia emocional como el asertividad, empatía, escucha activa, autocontrol, motivación e iniciativa.
- Ofrecer nuevas alternativas de ocio saludable, que favorezcan la cooperación creativa, mejorando las rutinas sociales.
- Desarrollar habilidades sociales para mejorar la relaciones con las personas y su entorno.
- Establecer un entorno seguro. -Favorecer y potenciar su autonomía personal. -Aumentar las habilidades comunicativas.

Metodología Si bien en un juego de roles los participantes deben ajustarse a reglas pero tienen libertad para pensar, analizar y tomar decisiones, de acuerdo a cómo interpretan las creencias, actitudes y valores del personaje que representan, en el juego de roles se establecen las condiciones y reglas, pero no existe un guion.

Para más información podéis contactar.



EDUCA-ROL

Sesión 4 Juegos de Anime y Manga.

Día Sábado 8 de Mayo.

Horario 10:30 a 13:00

Edad 12 a 30 años

Ryuutama Edad 12 a 14

Es un juego de rol japonés de fantasía del género *honobono*.

La Leyenda de los cinco anillos. Edad 18 a 30

En la ciudad esmeralda de los escorpiones hay un nuevo asesino, deberán parar los jugadores, serán capaz.

Atomic Robo Edad 15 a 17

Del Aclamado Cómic llega el juego de rol.

Trauma Unit Edad 15 a 17

En un mundo Ciberpunk en el que los ciberimplantes y los vehículos voladores están al orden del día.

Para más información podéis contactar.



Objetivos: Favorecer la participación activa de los jóvenes en actividades de ocio saludable, entrenando habilidades sociales y académicas, conociendo nuevas alternativas de ocio y con la adquisición de nuevos hábitos y rutinas con actividades lúdicas.

Objetivos específicos.

- Desarrollar habilidades sociales para mejorar las relaciones con la gente y su entorno ayudando al desarrollo personal e interpersonal mediante el ocio, dinámicas y talleres.
- La amplia adquisición de conocimientos académicos en múltiples campos.
- Entrenar y ejercitar la práctica de la inteligencia emocional como el asertividad, empatía, escucha activa, autocontrol, motivación e iniciativa.
- Ofrecer nuevas alternativas de ocio saludable, que favorezcan la cooperación creativa, mejorando las rutinas sociales.
- Desarrollar habilidades sociales para mejorar la relaciones con las personas y su entorno.
- Establecer un entorno seguro. -Favorecer y potenciar su autonomía personal. -Aumentar las habilidades comunicativas.

Metodología Si bien en un juego de roles los participantes deben ajustarse a reglas pero tienen libertad para pensar, analizar y tomar decisiones, de acuerdo a cómo interpretan las creencias, actitudes y valores del personaje que representan, en el juego de roles se establecen las condiciones y reglas, pero no existe un guion.

EDUCA-ROL

Sesión 5 Juegos Superhéroes.

Día Sábado 15 de Mayo.

Horario 10:30 a 13:00

Edad 12 a 30 años

Superhéroes Int. Edad 12 a 14

Héroes, poderes y Sacrificio.

La Mirada del Centinela. Edad 15 a 17

En la ciudad sin nombre todos son culpables.

La llamada de Cthulhu Noir Edad 15 a 17

Una historia de detectives, La fosa.

Fanhunter Edad 18 a 30

Unos super made Spain of café in plaza mayor.

Para más información podéis contactar.



...

Objetivos: Favorecer la participación activa de los jóvenes en actividades de ocio saludable, entrenando habilidades sociales y académicas, conociendo nuevas alternativas de ocio y con la adquisición de nuevos hábitos y rutinas con actividades lúdicas.

Objetivos específicos.

- Desarrollar habilidades sociales para mejorar las relaciones con la gente y su entorno ayudando al desarrollo personal e interpersonal mediante el ocio, dinámicas y talleres.
- La amplia adquisición de conocimientos académicos en múltiples campos.
- Entrenar y ejercitar la práctica de la inteligencia emocional como el asertividad, empatía, escucha activa, autocontrol, motivación e iniciativa.
- Ofrecer nuevas alternativas de ocio saludable, que favorezcan la cooperación creativa, mejorando las rutinas sociales.
- Desarrollar habilidades sociales para mejorar las relaciones con las personas y su entorno.
- Establecer un entorno seguro. -Favorecer y potenciar su autonomía personal. -Aumentar las habilidades comunicativas.

Metodología Si bien en un juego de roles los participantes deben ajustarse a reglas pero tienen libertad para pensar, analizar y tomar decisiones, de acuerdo a cómo interpretan las creencias, actitudes y valores del personaje que representan, en el juego de roles se establecen las condiciones y reglas, pero no existe un guion.

EDUCA-ROL

Sesión 6 Hoy jugamos en ingles.

Día Sábado 22 de Mayo.

Horario 10:30 a 13:00

Edad 12 a 30 años

Fanhunter Edad 18 a 30

Rol español de humor sin freno.

Star Wars Edad 12 a 14

En la ciudad de las nubes controlada por el imperio, nuestros intrépidos jugadores deberán llevar a cabo un intercambio con un teniente corrupto. Todo parece sencillo.

Fate Edad 15 a 17

Donde multitud de mundos conviven en ti.

Para más información podéis contactar.



Objetivos: Favorecer la participación activa de los jóvenes en actividades de ocio saludable, entrenando habilidades sociales y académicas, conociendo nuevas alternativas de ocio y con la adquisición de nuevos hábitos y rutinas con actividades lúdicas.

Objetivos específicos.

- Desarrollar habilidades sociales para mejorar las relaciones con la gente y su entorno ayudando al desarrollo personal e interpersonal mediante el ocio, dinámicas y talleres.
- La amplia adquisición de conocimientos académicos en múltiples campos.
- Entrenar y ejercitar la práctica de la inteligencia emocional como el asertividad, empatía, escucha activa, autocontrol, motivación e iniciativa.
- Ofrecer nuevas alternativas de ocio saludable, que favorezcan la cooperación creativa, mejorando las rutinas sociales.
- Desarrollar habilidades sociales para mejorar la relaciones con las personas y su entorno.
- Establecer un entorno seguro. -Favorecer y potenciar su autonomía personal. -Aumentar las habilidades comunicativas.

Metodología Si bien en un juego de roles los participantes deben ajustarse a reglas pero tienen libertad para pensar, analizar y tomar decisiones, de acuerdo a cómo interpretan las creencias, actitudes y valores del personaje que representan, en el juego de roles se establecen las condiciones y reglas, pero no existe un guion.