



LOS JUEGOS DE MESA COMO RECURSO EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES

juega y crece



LOS JUEGOS DE MESA COMO RECURSO EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES

juega y crece

TÍTULO

JUEGA Y CRECE,

los juegos de mesa como recurso en el desarrollo de habilidades

DEPÓSITO LEGAL

EDICIÓN

Primera Edición, Junio de 2017, en Mérida (Extremadura).

INSTITUTO DE LA JUVENTUD DE EXTREMADURA

EQUIPO

En la realización de esta publicación ha participado un equipo multidisciplinar integrado por profesionales de los ámbitos de la pedagogía, la innovación educativa, la investigación, el coaching, el ocio y tiempo libre y la gestión pública.

El Instituto de la Juventud de Extremadura ha contado para la implementación de este proyecto con la asistencia técnica de la empresa Consombrero SC (www.consombrero.es).

DISEÑO Y MAQUETACIÓN

Jesús Burgos Berzosa (www.asimplevista.es).

En la realización de las infografías e ilustraciones se han empleado elementos designed by Freepik.

AGRADECIMIENTOS

Desde el Instituto de la Juventud de Extremadura queremos poner en valor el trabajo del personal que ha dado como resultado esta publicación y agradecer, de un modo especial, a todos los participantes y colaboradores del proyecto Juega y Crece.

CONTACTO

INSTITUTO DE LA JUVENTUD DE EXTREMADURA

Mérida, Paseo de Roma, s/n, Módulo E

Teléfono Joven: 900500800 / Fax: 924008160

<http://juventudextremadura.gobex.es/>

e-mail: ije.presidencia@juntaex.es

REDES SOCIALES

@IJExtremadura

<https://www.facebook.com/IJExtremadura>

LOS JUEGOS DE MESA COMO RECURSO EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES

juega y crece



Respaldado por la evidencia científica y motivado a explorar nuevas vías de aprendizaje para los jóvenes en el campo de la educación formal, el IJEX (Instituto de la Juventud de Extremadura) abre una nueva línea de trabajo basada en el juego de mesa como herramienta didáctica y soporte para el desarrollo de habilidades y competencias, fuera de la educación reglada y dentro del ámbito de

proyectos desarrollados en su Red de Espacios de Convivencia y Ciudadanía Joven, Espacios de Creación Joven y Factoría Joven. En este sentido, la primera iniciativa ha consistido en **trabajar el desarrollo de habilidades a través del juego de mesa en el contexto de los campamentos de verano organizados por el IJEX**, en su campaña de verano. Es así como nace el proyecto **Juega y Crece**.

Una visión innovadora de los elementos lúdicos del juego; una herramienta indispensable de consulta y orientación.

Esta guía didáctica es una herramienta nacida de la experiencia y la apuesta por una visión innovadora de los elementos lúdicos relacionados con el juego.

Es un manual centrado en los resultados obtenidos con el proyecto “Juega y Crece”, que se puso en marcha en los campamentos de la Campaña de Verano organizados por el Instituto de la Juventud de la Junta de Extremadura (IJEX).

Se trata de una herramienta indispensable como fuente de consulta y orientación en múltiples propuestas, actividades, recursos y proyectos que coordina el IJEX.

El juego, en todas sus vertientes, pero especialmente los juegos de mesa, puede ir más allá del simple elemento lúdico. Como se pudo comprobar con los más de 700 jóvenes de entre 10 y 17 años que participaron en este proyecto, a través de los juegos de mesa dinamizados por especialistas, se consigue trabajar con la población juvenil una serie de habilidades que serán muy necesarias para su futuro educativo, laboral y social.

La capacidad de usar estas herramientas (juegos de mesa) en vuestro trabajo, como apoyo en el desarrollo de esas habilidades, es posible gracias al uso de esta Guía como elemento tutor en situaciones como las actuales (individualismo, necesidad de propiciar espacios de convivencia y ocio saludables, problemas de comprensión lectora o falta de capacidad).

El tema que nos ocupa, es una materia innovadora al mismo tiempo que se centra en un material fácil de acceder y utilizar. Con este proyecto el IJEX pretende ir más allá de los juegos de mesa como elemento de ocio. Su potencial didáctico puede ser desarrollado en múltiples campos de la educación no formal y por eso se ha elaborado esta Guía.

Las indicaciones de este manual están basadas en la experiencia y en la puesta en marcha de actividades concretas. Por ello, animo a los profesionales del campo de la educación y del ocio juvenil, a que la consulten con detenimiento. Y por supuesto, os animo a poner en marcha en vuestro ámbito proyectos similares.

“Juega y Crece” se desarrolló en periodos estivales dentro de las actividades de ocio y tiempo libre, aunque es perfectamente aplicable a otros contextos y con diferentes colectivos, como así lo está implementando el Instituto de la Juventud en su Red de Espacios para la Creación Joven, Factoría Joven y Espacios de Convivencia y Ciudadanía Joven en el territorio.

Me gustaría que esta guía tuviera un efecto multiplicador y dentro de unos años Extremadura fuera un ejemplo a nivel nacional del uso de los juegos de mesa como elemento formativo y didáctico.

Felipe González

Director del Instituto de la Juventud de Extremadura

índice

01. introducción

14. El papel del juego en la educación.

02. juega y crece

20. Alcance, objetivos y descripción de la experiencia.

26. Cronograma y resultados obtenidos.

32. Conclusiones.

03. guía didáctica

36. Objetivos.

38. Metodología de las sesiones de juego.

41. Materiales de las sesiones de juego (I): Baúl de juegos.

42. Materiales de las sesiones de juego (II): Fichas de juego.

44. Evaluación de los resultados.

47. Instrumentos para la evaluación de resultados.

FICHAS DE JUEGO

50. *Dobble*.

56. *Fantasma Blitz*.

62. *Ikonikus*.

68. *Jungle Speed*.

74. *Kaleidos*.

80. *Shrimp*.

86. *Skull and Roses*.

92. *Código Secreto.*

98. *Dixit.*

104. *No thanks (No gracias).*

110. *Sushi go.*

116. *Time's up.*

122. *Piko Piko.*

128. *Toma 6.*

134. *Virus.*

140. *Catán Jr.*

146. *Hombres lobo de Castonegro.*

152. *La Resistencia: Ávalon.*

04. orientaciones

158. Orientaciones para facilitadores de sesiones de juego.

05. materiales complementarios

164. Orientaciones para facilitadores... infografía.

166. Decálogo de etiqueta en los juegos de mesa.

06. en la nube

Todos los archivos descargables se encuentran disponibles en el siguiente enlace:

<http://juventudextremadura.juntaex.es/web/guia-interactiva>

introd

ucción

El papel del juego en la educación.

Stuart Brown y Christopher Vaughan en su libro *¡A jugar!* definen el juego como aquello que hacemos para divertirnos de forma voluntaria. Es agradable por sí mismo, entretenido y absorbente. Nos ayuda a improvisar, porque dentro de sus parámetros se producen siempre situaciones inesperadas que nos desafían.

En referencia a las cualidades del juego, resaltan que permiten imaginar y experimentar situaciones en un ambiente seguro y aprender de ellas.

Es Scott G. Eberle quién nos explica el proceso que seguimos durante el juego definiéndolo en 6 fases:

Proceso del juego:
Fases 

- 1.- **ANTICIPACIÓN:** espera en la que nos preguntamos qué ocurrirá, llenos de curiosidad y con un poco de ansiedad, quizá porque la actividad comporta una ligera incertidumbre o riesgo, aunque el riesgo no puede ser tan grande que nos impida divertirnos.
- 2.- **SORPRESA:** lo inesperado, un descubrimiento, una nueva sensación, un cambio de perspectiva.
- 3.- **PLACER:** sensación grata.
- 4.- **COMPRESIÓN:** adquisición de un nuevo conocimiento, sintetización de unos conceptos claros y distintos, incorporación de unas ideas recibidas del exterior.
- 5.- **FUERZA:** maestría procedente de las experiencias constructivas y la comprensión, reconfortante sensación de haber superado sin sufrir nin-

	ANTICIPACIÓN	SORPRESA	PLACER	COMPRENSIÓN	FUERZA	EQUILIBRIO
interés	gusto	satisfacción	tolerancia	resistencia	dignidad	
apertura	despertar	optimismo	empatía	vitalidad	elegancia	
disposición	estímulo	gratificación	conocimiento	entrega	compostura	
expectativa	entusiasmo	disfrute	habilidad	ingenio	facilidad	
curiosidad	descubrir	felicidad	perspicacia	ocurrencia	satisfacción	
deseo	agitación	deleite	reciprocidad	impulso	plenitud	
euforia	emoción	júbilo	sensibilidad	pasión	espontaneidad	
asombro	asombro	diversión	maestría	creatividad	equilibrio	
<i>¡¡ Hasta el infinito y más allá !!</i>	<i>Desafiar mediante el juego. Ver qué sucede es la forma más común de encontrar ideas innovadoras</i>	<i>No dejamos de jugar por hacernos viejos, nos hacemos viejos por dejar de jugar</i>	<i>Aprender mediante el juego, relajados, probar siguiendo la intuición y no la lógica</i>	<i>A los jóvenes les gustan los juegos no por ser fáciles, sino porque son difíciles</i>	<i>El juego nace de la libertad, genera fuerza y habilidad, estimula la imaginación y la seguridad en uno mismo</i>	

FASES DEL JUEGO

* Scott G. Eberle: fases del juego



El potencial didáctico del juego



gún daño una experiencia que nos da miedo, de conocer mejor cómo funciona el mundo.

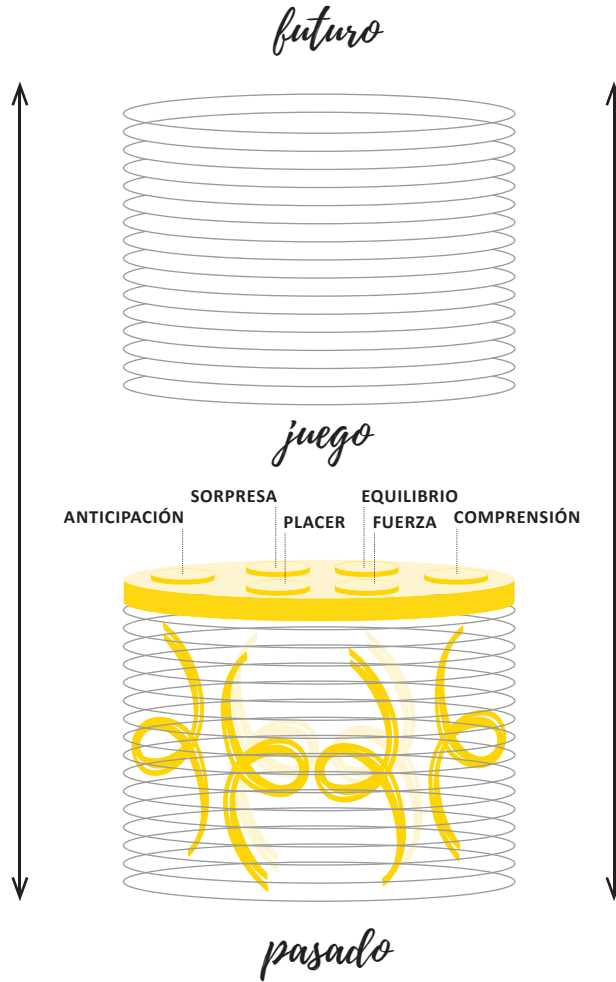
6.- **EQUILIBRIO**: elegancia, satisfacción, compostura y una sensación de equilibrio en la vida.

Eberle lo representa gráficamente en una espiral. En cuanto alcanzamos el equilibrio, estamos listos para buscar una nueva fuente de anticipación, empezando el viaje de nuevo.

Si ponemos el foco en el ámbito de la educación y más concretamente en el trabajo específico con niños y adolescentes, Judith Meece y Denise H. Daniels, autoras del manual *Child And Adolescent Development For Educators*, inciden en el potencial didáctico del juego, destacando los siguientes aspectos:

- Es una forma activa de aprendizaje que une la mente, el cuerpo y las emociones.
- Reduce la tensión que a menudo se produce al aprender o tener que lograr algo.
- Desarrolla habilidades para percibir las situaciones a través del punto de vista de otra persona: la cooperación, la ayuda, el acto de compartir y la resolución de problemas.

De este modo, los juegos de mesa despliegan el escenario ideal para el desarrollo de habilidades personales y la obtención de aprendizajes. Jugando se descubre, se comparte, se crece y se aprende siempre de forma divertida.



* Scott G. Eberle: el proceso emergente del juego.



juega y

by crece

Alcance, objetivo y descripción de la experiencia.

ALCANCE

El proyecto Juega y Crece, impulsado por el IJEX, se ha desarrollado durante la Campaña de Verano, dando cobertura a un total de 12 campamentos, en los que han participado 12 directores de ocio y tiempo libre, 82 monitores de ocio y tiempo libre y 700 jóvenes de entre 10 y 17 años.

OBJETIVO

Se trata de un proyecto que persigue desarrollar y/o potenciar habilidades en jóvenes través de sesiones de juego dinamizadas por los monitores de los campamentos, utilizando para ello una herramienta de gran potencial didáctico, como es el juego de mesa.

FASE 1



1. selección de juegos

*2. diseño de materiales:
las fichas de juego*

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

Para la puesta en marcha del proyecto Juega y Crece se seleccionaron un total de dieciocho juegos de mesa, teniendo en cuenta aspectos como la edad de los acampados, el grado de dificultad de los juegos y el tiempo disponible para realizar sesiones de juego dentro de la programación de actividades de cada uno de los campamentos.

Una vez realizada la selección de juegos de mesa se diseñaron los materiales necesarios para apoyar a los monitores de ocio y tiempo libre de los campamentos en la facilitación de las sesiones de juego. De este modo, para cada uno de los juegos se realizó su correspondiente ficha de juego.

En cada ficha se detalló información técnica del juego, información útil para la explicación y la supervisión de la partida, un listado de habilidades que se pueden potenciar con ese juego y una batería de preguntas que sirven de base

juegos seleccionados

y principales habilidades asociadas a cada uno de ellos

JUEGO	HABILIDADES		
Dobble	Gestión del estrés.	Atención y escucha.	Focalización.
Fantasma Blitz	Concentración.	Resiliencia.	Intrepidez.
Ikonikus	Empatía.	Identidad e independencia.	Pensamiento divergente.
Jungle Speed	Aceptación de normas.	Focalización.	Resiliencia.
Kaleidos	Atención y escucha.	Meticulosidad.	Competencia lingüística.
Piko Piko	Asunción de riesgos.	Agilidad de cálculo.	Gestión de emociones.
Shrimp	Aprender a aprender.	Atención y escucha.	Superación.
Skull And Roses	Comunicación persuasiva.	Análisis de situaciones.	Sinergias.
Código Secreto	Trabajo en equipo.	Asociación de ideas.	Empatía.
Dixit	Creatividad.	Empatía.	Asociación de ideas.
No Thanks	Análisis de situaciones.	Manejo de la incertidumbre.	Resistencia.
Sushi Go	Toma de decisiones.	Visión estratégica.	Flexibilidad.
Time's Up: Celebrities 2	Comunicación no verbal.	Trabajo en equipo.	Gestión del tiempo.
Toma 6	Adaptabilidad.	Capacidad de decisión.	Tenacidad.
Virus	Sinergias.	Asertividad.	Positivismo.
La Resistencia: Ávalon	Liderazgo.	Síntesis y argumentación.	Negociación.
Catan Junior	Planificación.	Gestión de recursos.	Toma de decisiones.
Hombres Lobo de Castronegro	Asertividad.	Deducción.	Sociabilidad.



3. metodología para las sesiones de juego

3.1. fase de juego

a los monitores para reflexionar y debatir con los acampados sobre la experiencia vivida en la sesión de juego.

A continuación se definió una metodología para llevar a cabo las sesiones de juego que divide las sesiones de juego en dos fases: una fase de juego y, posteriormente, una fase de reflexión.

Durante la fase de juego se persiguió que los participantes disfrutasen del placer de jugar de un modo libre, sin ningún tipo de condicionantes. Los monitores, en su papel de facilitadores de las sesiones de juego, fueron los encargados de proporcionar a los acampados la información y el soporte necesario para que la partida se pudiese desarrollar sin interrupciones.

3.2. fase de reflexión

En la fase de reflexión, el papel de estos monitores pasó a ser clave para el abordaje pedagógico del proyecto. Fue en este momento cuando, a partir de preguntas abiertas planteadas por los monitores, los participantes identificaron situaciones clave vividas durante la partida, reflexionaron sobre aquellas habilidades necesarias para abordar estas situaciones y extrapolaron estos aprendizajes, ya conscientes, a otras situaciones propias de su día a día.

4. sistema e instrumentos de evaluación

El siguiente reto consistió en definir el sistema de evaluación del proyecto y en diseñar los instrumentos de evaluación necesarios para llevarlo a cabo. Como resultado se obtuvieron dos instrumentos de evaluación para cada una de las sesiones de juego: la hoja de evaluación de la sesión de juego y el cuestionario de satisfacción del participante.

La hoja de evaluación va dirigida al monitor o monitora responsable de la sesión de juego y el cuestionario de satisfacción se le proporciona al finalizar la sesión a cada uno de los jóvenes que participen en la misma. Con la primera se recoge información relativa al desarrollo de la sesión de juegos, utilizando para ello el indicador “estado de flow” y recogiendo información a partir del registro anecdótico de situaciones, comportamientos y actitudes observados durante el desarrollo de la partida junto con un listado de los temas o de las principales conclusiones alcanzadas en la fase de reflexión. Con la segunda herramienta se indaga en cómo la experiencia ha impactado en cada uno de los

fichas de juego

contenido estándar

FICHA TÉCNICA

JUEGO: _____

Nº de jugadores: ____ Nº de jugadores recomendado: _____

Tiempo de juego: _____

Tipo de juego: * _____

*

Tipo 1. Aviión de papel: Desarrollo del juego lineal.

Tipo 2. Aviión: Desarrollo no lineal, con excepciones. Presenta distintas fases, puntuaciones parciales, reabastecimiento y/o trasiego de elementos de juego.

Tipo 3. Cohete: Despliegue en mesa complejo con muchos elementos de juego, desarrollo con varias fases y/o necesidad de director de juego.

DESCRIPCIÓN

1 Preparación
Juego

RECUERDA

2 .

COMPETENCIAS

3 .

FACILITACIÓN

4 .

TEMAS Y PROPUESTAS DE REFLEXIÓN O DEBATE

5 TEMAS > Propuestas



FASE 2

1. expansión basada en la formación

participantes, indicando para ello sus sensaciones tras la partida y respondiendo a una pregunta abierta relacionada con la habilidad principal relacionada con el juego de mesa utilizado en la sesión.

En la siguiente fase del proyecto los esfuerzos se centraron en establecer una estrategia que permitiera desplegar el proyecto de una manera unificada en todos los campamentos de verano organizados por el IJEX, para ello se decidió formar in situ a todos los monitores de ocio y tiempo libre de los campamentos en la dinamización de sesiones de juego y en el correcto uso de las herramientas y materiales previamente diseñados.

Uno de los objetivos fundamentales de estas sesiones de formación consistió en trasladar a estos profesionales el rol tan importante que tienen a la hora de presentar los juegos a los jóvenes y en el seguimiento y análisis de las sesiones de juego.

Por último, con todos los procesos establecidos, los materiales diseñados y los monitores formados, se desarrollaron progresivamente las sesiones de juego en los campamentos con su correspondiente recogida de datos. De un modo general, se han implementado en cada campamento varias sesiones específicas de uno o varios juegos con todo el grupo de acampados organizados en mesas de juego (siempre en función del número de jugadores recomendado para el juego). Y, de forma opcional, a los jóvenes se les ha ofrecido la posibilidad de solicitar los juegos para usarlos en su tiempo libre una vez ya iniciados al proceso de desarrollo de la propuesta lúdico-formativa, fomentando de este modo su autonomía y responsabilidad.

La acogida del proyecto ha sido extraordinaria por parte de todos los agentes implicados.

2. implementación y recogida de datos

hoja de evaluación

de la sesión de juego

Campamento: _____

Juego: _____

Nº Participantes: _____

Edades: _____

Facilitador: _____ "es la _____ sesión que dinamizo con este juego"

ESTADO DE FLUJO (X)	NADIE	MINORÍA	MAYORÍA	TODOS
Explicación del juego				
Desarrollo de la partida				
Puntuaciones y nombramiento del vencedor				
Fase de reflexión y debate				

REGISTRO ANECDÓTICO (<i>comportamientos y actitudes manifestadas</i>)
<p>¿Se ha demostrado compañerismo? ¿se han apreciado jugadas de otros compañeros?</p> <p>¿Se ha jugado con entusiasmo? ¿se han involucrado?</p> <p>¿Se han respetado las reglas, turnos y tiempos?</p> <p>¿Cómo se ha celebrado la victoria?</p> <p>¿Alguna incidencia?</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>

TEMAS / REFLEXIONES SURGIDOS EN EL DEBATE

AUTOEVALUACIÓN (X)	NOVATO	APRENDIZ	PROFESIONAL	MAESTRO
Preparación del juego				
Explicación del juego				
Desarrollo de la partida				
Moderación del debate				



Cronograma y resultados obtenidos.

CRONOGRAMA

EVENTO	LUGAR / FECHA	IMPACTO
Presentación proyecto + sesión de formación	Mérida	12 directores y 12 monitores de enlace formados
Visita C1 CREAVENTURA 1	Baños de Montemayor <i>Centro de Formación Joven "Joaquín Sama"</i>	7 monitores formados sesiones simultáneas de juegos para 50 niños de entre 15 y 17 años
Visita C2 JERTEAVENTURA 1	Jerte <i>Campamento Juvenil "Emperador Carlos V"</i>	10 monitores formados sesiones simultáneas de juegos para 75 niños de entre 13 y 15 años
Visita C3 RUTARAYA 1	Valencia de Alcántara <i>Albergue Juvenil "Santa María de Guadalupe"</i>	7 monitores formados sesiones simultáneas de juegos para 50 niños de entre 15 y 17 años
Visita C4 CIENCIAVENTURA 1	Baños de Montemayor <i>Centro de Formación Joven "Joaquín Sama"</i>	5 monitores formados sesiones simultáneas de juegos para 50 niños de entre 10 y 12 años
Visita C5 JERTEAVENTURA 1	Jerte <i>Campamento Juvenil "Emperador Carlos V"</i>	9 monitores formados sesiones simultáneas de juegos para 75 niños de entre 15 y 17 años
Visita C6 DIVERSPEAK 1	Valencia de Alcántara <i>Albergue Juvenil "Santa María de Guadalupe"</i>	5 monitores formados sesiones simultáneas de juegos para 50 niños de entre 10 y 12 años

campamentos de verano

CREAVENTURA
BAÑOS DE MONTEMAYOR

JERTEAVENTURA
JERTE "CAMP. CARLOS V"

RUTARAYA
VALENCIA DE ALCÁNTARA

CIENCIAVENTURA
BAÑOS DE MONTEMAYOR

DIVERSPEAK
VALENCIA DE ALCÁNTARA

JERTESPORT
JERTE "CAMP. CARLOS V"


IJEX

julio y agosto



Visita C7 CIENCIAVENTURA 1	Baños de Montemayor <i>Centro de Formación Joven "Joaquín Sama"</i>	5 monitores formados sesiones simultáneas de juegos para 50 niños de entre 13 y 15 años
Visita C8 JERTESPORT 1	Jerte <i>Campamento Juvenil "Emperador Carlos V"</i>	8 monitores formados sesiones simultáneas de juegos para 75 niños de entre 10 y 12 años
Visita C9 DIVERSPEAK 2	Valencia de Alcántara <i>Albergue Juvenil "Santa María de Guadalupe"</i>	5 monitores formados sesiones simultáneas de juegos para 50 niños de entre 10 y 12 años
Visita C10 CREAVENTURA 2	Baños de Montemayor <i>Centro de Formación Joven "Joaquín Sama"</i>	6 monitores formados sesiones simultáneas de juegos para 50 niños de entre 15 y 17 años
Visita C11 JERTESPORT 2	Jerte <i>Campamento Juvenil "Emperador Carlos V"</i>	10 monitores formados sesiones simultáneas de juegos para 75 niños de entre 13 y 15 años
Visita C12 DIVERSPEAK 3	Valencia de Alcántara <i>Albergue Juvenil "Santa María de Guadalupe"</i>	5 monitores formados sesiones simultáneas de juegos para 50 niños de entre 10 y 12 años

*Estado de Flujo:
grado de conexión de
los participantes con
el juego*




RESULTADOS (I)

"Hoja de evaluación de las sesiones de juego"

Resultados obtenidos de una muestra de 36 sesiones de juego

ESTADO DE FLUJO <i>Cuántos hay conectados</i>	EXPLICACIÓN <i>(fase de...)</i>	JUEGO <i>(fase de...)</i>	PUNTUACIONES <i>(momento de las...)</i>	REFLEXIÓN <i>(fase de...)</i>
Nadie	0 %	0 %	0 %	0 %
Minoría	5,6 %	0 %	20,6 %	40 %
Mayoría	63,9 %	55,6 %	20,6 %	45,7 %
Todos	30,6 %	44,4 %	58,8 %	14,3 %



temas principales

surgidos en los debates



Interpretación de los resultados:

- No ha habido ninguna partida en la que todos los participantes estuvieran desconectados.
- Durante la fase de juego los facilitadores indican que observan a la mayoría o a todos los participantes en estado de flujo.
- El estado de flujo disminuye durante la fase de reflexión.



"Cuestionario de satisfacción de participantes"

Resultados obtenidos de una muestra de 461 participantes, de la cual el 42,9% de las respuestas corresponden a jóvenes de entre 10 y 12 años, el 14,2% a jóvenes de entre 13 y 15 años y el 36% restante a jóvenes de 16 a 18 años.

SENSACIÓN TRAS LA PARTIDA	
Mala	2,5 %
Indiferente	8,7 %
Buena	37,8 %
Muy buena	51 %

¿JUGAMOS OTRA?	
De eso nada	3,1 %
No creo	10,5 %
Vale	45,8 %
Seguro que sí	40,6 %

¿Qué te llevas del debate?

(selección de algunas de las respuestas)

"Que trabajar en equipo es muy chulo y que también es muy divertido".

"Que mientras me lo he pasado bien he reforzado mi mente".

"Saber hacer estrategia y saber relacionar el juego con la realidad".

"Conocer mejor a mis compañeros de juego".

"Diversión".

"Que hay que seguir luchando porque lo puedes conseguir y las cosas pueden cambiar".

selección de comentarios

a preguntas específicas de los juegos incluidos en la muestra

JUEGO	PREGUNTA	COMENTARIOS
Skull & Roses	¿Qué te ha parecido tu capacidad de persuasión?	<p><i>"Sorprendente y también la de los demás"</i></p> <p><i>"Impresionante, me he sentido bien cuando ha aparecido esa sensación"</i></p> <p><i>"No sabía que tenía tanta"</i></p> <p><i>"Bastante floja ya que no arriesgaba ni luchaba por ganar"</i></p>
Dobble	¿Qué te ha parecido jugar en un ambiente de estrés?	<p><i>" Súper estresante, pero al mismo tiempo muy divertido"</i></p> <p><i>"Muy bien porque es una situación de la vida y te ayuda a reaccionar"</i></p> <p><i>"Increíble"</i></p> <p><i>"Incómodo"</i></p> <p><i>"Emocionante"</i></p>
Código secreto	¿Qué te ha parecido jugar en equipo?	<p><i>"Que es mejor que jugar sólo porque te pueden ayudar los compañeros"</i></p> <p><i>"Me ha parecido una experiencia única y que repetiría sin dudas"</i></p> <p><i>"Muy bien y muy divertido"</i></p> <p><i>"Me ha gustado mucho"</i></p>
Fantasma Blitz	¿Qué te ha parecido necesitar tanta concentración para jugar?	<p><i>"Me ha parecido que era un poco difícil pero que todo se puede conseguir"</i></p> <p><i>Muy bien para que nuestro cerebro se desarrolle</i></p> <p><i>"Algo frustrante pero muy divertido"</i></p> <p><i>"Buena, porque luego te puede ayudar en otros ámbitos"</i></p>
Jungle Speed	¿Qué te ha parecido seguir las reglas del juego cuando no eran a tu favor?	<p><i>"Bien porque siguiendo las reglas es más fácil llevar el juego"</i></p> <p><i>"Era lo más justo porque todos somos iguales respecto a las reglas"</i></p> <p><i>"Algo divertido, porque si no siguieras las reglas no sería igual el juego"</i></p>
Piko Piko	¿Qué te ha parecido tener que elegir entre arriesgar o conservar?	<p><i>"Es difícil pero hay que tener una estrategia"</i></p> <p><i>"Es mejor conservar porque si arriesgas puedes perder"</i></p> <p><i>"Es más divertido arriesgar"</i></p>
Shrimp	¿Qué te ha parecido tu capacidad para mejorar tu atención?	<p><i>"Que cuanto más atiendes al juego mejor te sale la partida"</i></p> <p><i>"Que al principio sólo me daba cuenta de un detalle, ahora de varios"</i></p>
Kaleidos	¿Qué te ha parecido tu nivel de atención al detalle?	<p><i>"Bastante bueno pero podría ser mejor"</i></p>



Juega y Crece: conclusiones

El proyecto **Juega y Crece** tiene un importante carácter innovador, cuyos resultados son muy positivos. Con esta guía didáctica, el Instituto de la Juventud de Extremadura pretende organizar todo el conocimiento adquirido y ponerlo a disposición de cualquier profesional, entidad o institución con interés en la materia para continuar con esta línea trabajo en otros contextos e, incluso, ampliarla a otros colectivos.

A modo de conclusiones:

- **Los juegos de mesa** se pueden emplear como recurso didáctico para la adquisición de habilidades y competencias en jóvenes.
- **El juego de mesa** ofrece un contexto lúdico en el que desarrollar de manera natural habilidades y competencias necesarias para superar los retos que plantea. Si además lo potenciamos con la reflexión en torno a identificar aquellas situaciones retadoras y cómo hacerlas frente en ese contexto de juego y en cualquier otra situación de la vida real, estaremos utilizando los juegos de mesa como recurso didáctico.
- **Juega y Crece** pone de manifiesto que, antes de poner en marcha un proyecto de estas características, es recomendable formar a los profesionales implicados en el mismo para que conozcan en profundidad los juegos de mesa que van a emplear y su rol como facilitadores de sesiones de juego.
- **Los resultados obtenidos** en este pilotaje animan a implementar proyectos similares a Juega y Crece en otros contextos y ampliarlo a otros colectivos.



guia d'i

dáctica

Objetivos

Este último bloque de la publicación es el correspondiente a la guía didáctica propiamente dicha, donde se muestran orientaciones y se facilitan los recursos necesarios para aquellas personas interesadas en utilizar los juegos de mesa como herramienta didáctica.


Se describe la información relativa a cuáles son los objetivos que pueden perseguirse, las bases y principios de una metodología que es reproducible, y los materiales e instrumentos necesarios para su implementación.

Hay cientos de juegos de mesa en el mercado, pero para esta guía didáctica se parte de la selección realizada para el proyecto *Juega y Crece* por dos motivos: en primer lugar, porque se han desarrollado materiales didácticos específicos para esta selección de juegos de mesa, en el seno del proyecto *Juega y Crece* y, en segundo lugar, porque estos dieciocho juegos de mesa elegidos ya han pasado por un primer proceso de validación técnica.

El IJEX tiene establecida una estrategia para potenciar el uso del juego de mesa como recurso didáctico y cuenta con la programación de futuras acciones que le permitirán progresar en esta línea. De este modo, es previsible que en futuras ediciones de esta guía se pueda ampliar esta selección inicial de juegos de mesa, incorporando a la misma nuevos títulos con sus correspondientes materiales y recursos didácticos.

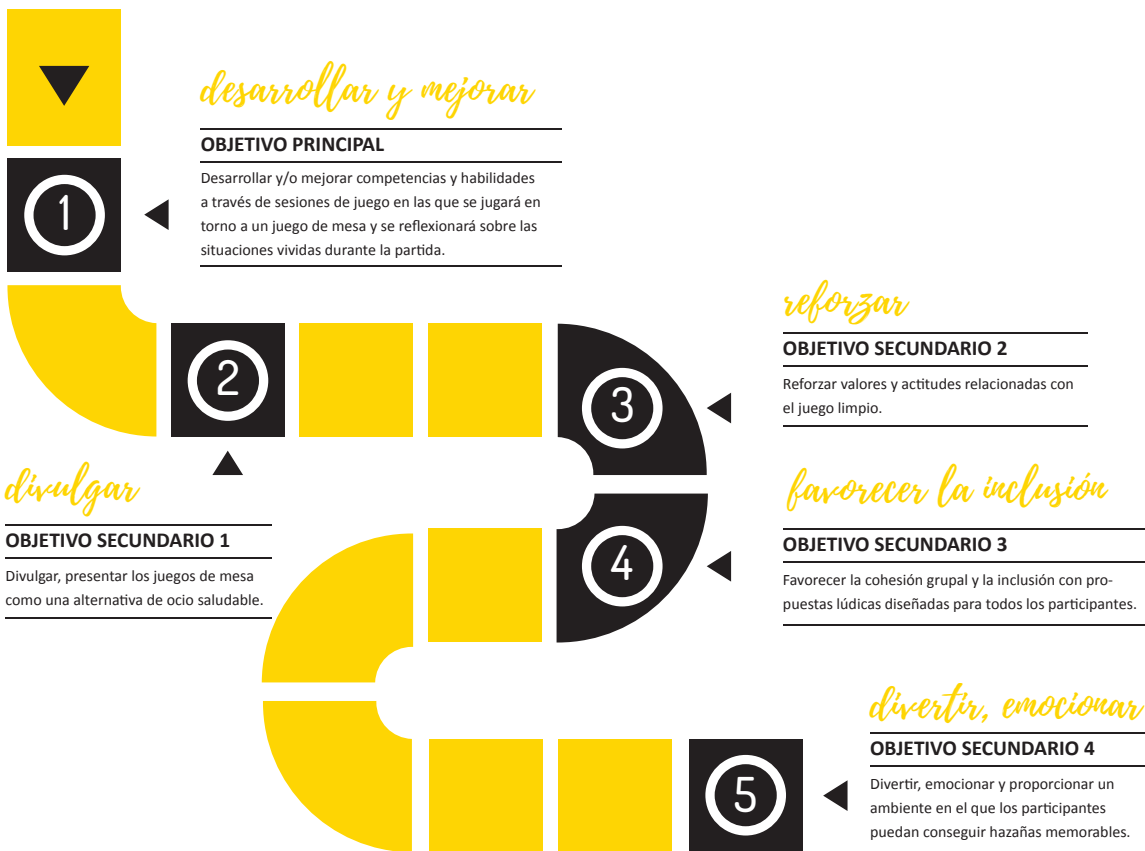
OBJETIVOS

De un modo general, en el empleo de los juegos de mesa como recurso didáctico para el desarrollo o la mejora de habilidades asociadas al juego, se podrían plantear los siguientes objetivos: (*gráfico*).



objetivos planteados

para el desarrollo o mejora de habilidades asociadas al juego



Metodología de las sesiones de juego.

Las sesiones de juego que se proponen están establecidas en dos fases: una fase de juego (*jugamos*) y una fase de reflexión (*reflexionamos*).

JUGAMOS

Primer paso: ESCOGE EL JUEGO

Los juegos están clasificados en tres tipos tomando como base los siguientes criterios:

FASE 1



ICONO	TIPO	CRITERIOS	JUEGOS
	TIPO 1 Avión de Papel	Desarrollo del juego sin cambios de mecánica ni interrupciones desde el inicio hasta el final.	<ul style="list-style-type: none"> - Dobble. - Fantasma Blitz. - Ikonikus. - Jungle Speed. - Kaleidos. - Shrimp. - Skull and roses.
	TIPO 2 Avión	Desarrollo del juego con excepciones, distintas fases, puntuaciones parciales, reabastecimiento y/o trasiego de elementos de juego.	<ul style="list-style-type: none"> - Código secreto. - Dixit. - No thanks - Sushi go. - Time's up. - Piko piko. - Toma 6. - Virus. - Catán Junior.
	TIPO 3 Cohete	Despliegue en mesa complejo con muchos elementos de juego, desarrollo con varias fases y/o necesidad de director de juego.	<ul style="list-style-type: none"> - Hombres lobo de Castronegro. - La resistencia: Ávalon.

A la hora de seleccionarlos es aconsejable seguir el siguiente orden:

- **1ª sesión de juego:** cualquiera del tipo 1, son juegos de reglas sencillas y desarrollo simple que proporcionan una inmersión rápida en la experiencia de juego. El jugador comienza a jugar prácticamente de inmediato y sin incertidumbre o duda con respecto al desarrollo del juego.
- **2ª sesión y posteriores:** se puede elegir otro juego del tipo 1 o pasar a juegos del tipo 2.
- Es **recomendable** llegar a los juegos de tipo 3 una vez que los jugadores tengan una experiencia previa positiva y hayan generado un interés suficiente como para pasar por una explicación de reglas más extensa y jugar a un juego que exige un compromiso mayor durante la partida.

Segundo paso: PREPARA LA SESIÓN

Es imprescindible para el correcto desarrollo de la sesión y consiste en la puesta a punto del facilitador junto con la preparación y revisión del material necesario para la sesión.

2

Tercer paso: EXPLICA EL JUEGO

Las explicaciones deben ser sencillas. A modo de esquema, para iniciar cualquier partida, los participantes necesitan: conocer la narrativa en la que está ambientado el juego, cuál es el objetivo del mismo, cómo se juega, cómo se gana, cómo se puntúa y cuáles son las condiciones de fin de juego.

3

Cuarto paso: SUPERVISA LA PARTIDA

Se trata de observar el comportamiento y las acciones de los participantes desde un segundo plano pero con una atención plena para detectar aquellas situaciones en las que la partida puede decaer e intervenir devolviendo el ritmo a la misma.

4



FASE 2

REFLEXIONAMOS

5

Quinto paso: REALIZA UNA TRANSICIÓN, DE LA FASE DE JUEGO A LA FASE DE REFLEXIÓN

Al terminar la partida es necesario dejar un espacio de tiempo para la descompresión. Son muchas las emociones que se movilizan durante el juego y el recuento de resultados.

6

Sexto paso: PREPARA AL GRUPO PARA EL DEBATE

Es conveniente explicar brevemente en qué consiste la fase de reflexión y cuáles son las normas básicas de participación en esta fase.

7

Séptimo paso: ORIENTA LAS PREGUNTAS Y MODERA EL DEBATE

El potencial didáctico de la sesión reside en esta fase. Partiendo de situaciones vividas en el juego se invita a los participantes a reflexionar sobre retos personales. Guiar las intervenciones de manera que se orienten hacia estos aspectos es clave.

Materiales (I): el baúl de juegos

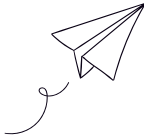


JUEGO	HABILIDADES		
Doble	Gestión del estrés.	Atención y escucha.	Focalización.
Fantasma Blitz	Concentración.	Resiliencia.	Intrepidez.
Ikonikus	Empatía.	Identidad e independencia.	Pensamiento divergente.
Jungle Speed	Aceptación de normas.	Focalización.	Resiliencia.
Kaleidos	Atención y escucha.	Meticulosidad.	Competencia lingüística.
Piko Piko	Asunción de riesgos.	Agilidad de cálculo.	Gestión de emociones.
Shrimp	Aprender a aprender.	Atención y escucha.	Superación.
Skull And Roses	Comunicación persuasiva.	Análisis de situaciones.	Sinergias.
Código Secreto	Trabajo en equipo.	Asociación de ideas.	Empatía.
Dixit	Creatividad.	Empatía.	Asociación de ideas.
No Thanks	Análisis de situaciones.	Manejo de la incertidumbre.	Resistencia.
Sushi Go	Toma de decisiones.	Visión estratégica.	Flexibilidad.
Time's Up: Celebrities 2	Comunicación no verbal.	Trabajo en equipo.	Gestión del tiempo.
Toma 6	Adaptabilidad.	Capacidad de decisión.	Tenacidad.
Virus	Sinergias.	Asertividad.	Positivismo.
La Resistencia: Ávalon	Liderazgo.	Síntesis y argumentación.	Negociación.
Catan Junior	Planificación.	Gestión de recursos.	Toma de decisiones.
Hombres Lobo de Castronegro	Asertividad.	Deducción.	Sociabilidad.



Materiales (II): fichas de juego







[Todas las fichas de juego se encuentran alojadas en el siguiente enlace: .]

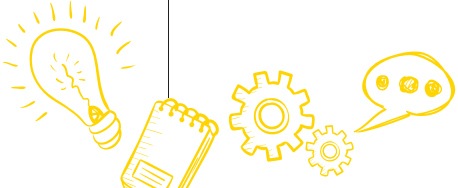
<http://juventudextremadura.juntaex.es/web/guia-interactiva>

ICONO	TIPO	JUEGOS
	TIPO 1 Avión de Papel	<ul style="list-style-type: none"> - Dobble. - Fantasma Blitz. - Ikonikus. - Jungle Speed. - Kaleidos. - Shrimp. - Skull and roses.
	TIPO 2 Avión	<ul style="list-style-type: none"> - Código secreto. - Dixit. - No thanks (No gracias). - Sushi go. - Time's up. - Piko piko. - Toma 6. - Virus. - Catán Junior.
	TIPO 3 Cohete	<ul style="list-style-type: none"> - Hombres lobo de Castronegro. - La resistencia: Ávalon.

fichas de juego

(modelo descargable)

 doble Identifica el objeto repetido y se el más rápido de la mesa. 				
ATENCIÓN Y ESCUCHA	FOCALIZACIÓN	GESTIÓN DEL ESTRÉS	RESILIENCIA	TEMORIDAD
FICHA TÉCNICA  NÚMERO DE JUGADORES De 2 a 8. Recomendado de 5 a 6.  TIEMPO 15 minutos  TIPO DE JUEGO 1 (desarrollo de juego lineal)		EL JUEGO <ul style="list-style-type: none"> • LA TORRE INFERNAL. Cada jugador coge una carta. El resto quedan formando una pila en medio de todos los jugadores. Todos vuelven a la vez su carta y comienza la partida. Cuando alguien encuentra el símbolo que coincide entre su carta y la pila, lo dice en voz alta y coge la carta de la pila central, dejándola sobre su carta. Ahora juega comparando los símbolos de su nueva carta. Cuando se acaban las cartas de la pila central, quien más cartas tiene es el ganador. • EL FOSO. Se reparten todas las cartas entre los jugadores, excepto una, que se deja en el centro. El procedimiento es contrario al de la torre infernal: las cartas van de la pila del jugador a la central. El primer jugador en quitarse todas sus cartas será el ganador. • LA PATATA CALIENTE. En cada ronda se reparte una carta a cada jugador. Todos a la vez, le dan la vuelta y deben pasarla a cualquier otro jugador. El jugador que recibe una carta, la deja encima y juega con ella a partir de ahora. Si encuentra un símbolo coincidente con otro jugador, pasa todas sus cartas de una vez. Cuando el último jugador tiene todas las cartas en la mano, las guarda y se comienza otra ronda. Al final, el que menos cartas tiene es el ganador. • A POR TODAS. Se pone una carta boca arriba en el centro de la mesa y alrededor de ésta, tantas boca abajo como jugadores haya. Las demás se apilan a un lado para las siguientes rondas. Todos los jugadores al mismo tiempo voltean la carta que tienen más cerca y buscan el símbolo idéntico entre la carta del centro y cualquiera de las cartas que acaban de descubrirse. El jugador que encuentra un símbolo, lo nombra y coge la carta periférica (nunca la del centro). Cuando se han cogido todas las cartas periféricas, se retira la central y se comienza una nueva ronda. Cuando no hay más cartas en la pila, el juego termina y gana el jugador que más cartas tiene. • EL REGALO ENVENENADO. Baraja las cartas y reparte una a cada jugador. Forma un mazo con las cartas restantes y ponlo boca arriba en el centro de la mesa. Todos los jugadores ponen su carta boca arriba a la vez. Tienen que encontrar el símbolo idéntico entre la carta de cualquiera de los otros jugadores y la primera carta del mazo. Cuando alguien lo encuentra, lo nombra, roba la carta central y la pone sobre la carta del otro jugador. La partida continúa hasta que se termina la pila central. El ganador es el jugador con menos cartas. 		
				
JUNTA DE EXTREMADURA				

FACILITACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Has una prueba para asegurarte de que todos han entendido las reglas. • Aclara que no hay tumos. Se trata de juego simultáneo. Todos juegan todo el tiempo y a la vez. • Es un juego donde hay que coger cartas con rapidez, sin embargo hay que ser respetuoso con el material y los compañeros. Vela por el buen estado del material y recuérdales que se puede ser rápido sin necesidad de usar la fuerza bruta. • En el reglamento tienes disponible un modo torneo, donde vienen reflejadas las formas de puntuar en cada juego. 	TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE GESTIÓN DEL ESTRÉS <ul style="list-style-type: none"> • ¿Has ido creciendo tu tensión en la partida a medida que se iban acabando las cartas? ¿Has tenido la patata caliente en la mano? • ¿Te ha contagiado del estrés del resto de jugadores al final de la partida? ¿Cómo ha afectado este entorno a tus resultados? ¿Cómo te has protegido? ¿En qué otros momentos te afecta el ambiente de estrés (o de pánico, euforia...) en un grupo? ¿Qué puedes hacer para gestionarlo? ATENCIÓN Y ESCUCHA <ul style="list-style-type: none"> • ¿Has encontrado algún símbolo en las cartas más fácilmente que otros? ¿A qué crees que se ha debido? • ¿Te ha resultado más fácil ver los símbolos o escuchar al resto de jugadores nombrarlos? ¿Te ha distraído algo durante la partida? • ¿En qué otros momentos eres más visual y en qué otros más auditivo? ¿Cómo te resulta más fácil recibir la información? FOCALIZACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • ¿Te ha costado cambiar de objetivo en las cartas constantemente? • ¿En qué otros momentos te cuesta adaptarte a los cambios continuos de tareas? ¿Has estado además pendiente del resto de jugadores, o del marcador? • ¿En qué otros momentos te cuesta centrarte en una única tarea específica? ¿Qué trucos pones en práctica para seguir enfocado?
	
juega y crece <small>Realización: Diseñado by Fresh (http://www.2fresh.es)</small>	
JUNTA DE EXTREMADURA	



Evaluación de los resultados.

¿QUÉ EVALUAR?

Una vez que se ha decidido incorporar los juegos de mesa como herramienta didáctica es recomendable llevar un seguimiento del proceso, obteniendo información del desarrollo de las sesiones de juego y del impacto producido en los participantes a partir de estas sesiones.

EL ESTADO DE FLUJO

Se ha tomado como indicador principal el Estado de Flujo, un concepto propuesto por el psicólogo Mihály Csíkszentmihályi en 1975 y ampliamente adaptado a diferentes campos. El flujo es el estado mental operativo en el cual una persona está completamente inmersa en la actividad que ejecuta. Se caracteriza por un sentimiento de focalización de la energía, de total implicación con la tarea, y de éxito en la realización de la actividad. Esta sensación se experimenta mientras la actividad está en curso.

¿Qué aspectos podemos observar para evaluar el estado de flujo?

- Los participantes juegan con un objetivo claro, se percibe su sentimiento de control personal sobre la actividad.
- Están absorbidos en la partida, el sentido del tiempo se distorsiona.
- Prestan atención a las indicaciones del facilitador y a las aportaciones del resto del grupo.
- Los participantes están motivados.

En relación al desarrollo de las sesiones de juego, también puede resultar muy interesante llevar un *registro anecdótico* de los acontecimientos que se hayan producido en las sesiones de juego.

REGISTRO ANECDÓTICO

Con el registro anecdótico se espera recoger información del comportamiento de los participantes durante la sesión de juegos, anotando sus comportamientos tanto positivos como negativos, con el propósito de tomar medidas que contribuyan a reforzar las actuaciones positivas y encauzar las negativas.

¿Qué situaciones podemos observar en una sesión de juegos?

- Situaciones relacionadas con el juego limpio.
- Comprensión o no de las reglas de juego y respeto de las mismas.
- Respeto de los turnos de los compañeros.
- Compañerismo.
- Distinción de las fronteras que existen en el juego.
- Aprecio de las buenas jugadas de otros jugadores.
- Uso de técnicas de diálogo y consenso.
- Defensa de sus propias opiniones, valoración crítica de las opiniones de los demás.
- Participación con entusiasmo.

Al tratarse del uso del juego como herramienta didáctica, se pone especial interés en recoger información relacionada con los principales temas tratados durante la fase de reflexión y debate.



AUTOEVALUACIÓN DEL FACILITADOR

Por último, la autoevaluación del facilitador se plantea como un instrumento de motivación y de búsqueda de la mejora continua. El papel de esta persona en las sesiones de juego es clave, requiere de un entrenamiento progresivo y es importante tomar conciencia sobre en qué punto de madurez se encuentra y en qué aspectos puede incidir para mejorar.

Instrumentos para la evaluación de los resultados.

HOJA DE EVALUACIÓN DE LA SESIÓN DE JUEGO.

Indicadores

- Estado de flujo.
- Registro anecdótico de acontecimientos que se hayan producido en las sesiones de juego.
- Anotación de los principales temas tratados en la fase de reflexión.
- Autoevaluación para el facilitador.

¿Quién y cuándo la utiliza?

Va dirigida a la persona que facilite la sesión de juego. Esta persona puede ir tomando anotaciones durante el desarrollo de la sesión de juegos para finalizar la hoja inmediatamente después de despedir a los participantes de la sesión.

Enlace directo al modelo de hoja de evaluación de la sesión de juego:

<http://juventudextremadura.juntaex.es/web/guia-interactiva>

(En la página 25 puedes ver un "modelo de hoja de evaluación de la sesión de juego").



instrumento 1



instrumento 2



CUESTIONARIO DE SATISFACCIÓN PARA PARTICIPANTES.





Indicadores

- Grado de satisfacción del jugador con la experiencia global.
- Engagement del participante con el juego.
- Reflexiones personales del participante relacionadas con habilidades y/o capacidades que se ponen de manifiesto a través del juego.

¿Quién y cuándo la utiliza?

Va dirigido a cada una de las personas que participen como jugadores en la sesión de juego. El cuestionario se pasa al finalizar la sesión de juegos, como paso posterior a la fase de reflexión y debate.

Enlace directo al modelo de cuestionario de satisfacción y preguntas específicas:
<http://juventudextremadura.juntaex.es/web/guia-interactiva>

JUEGO: (anotar nombre)				
¿Qué sensación tienes tras la partida?				
¿Jugamos otra?	De eso nada	Creo que no	Vale	Seguro que sí
¿Qué te llevas del debate?				
¿Qué te ha parecido?				

Modelo de cuestionario de satisfacción para participantes



*fichas de
juego*

dobble







DESCRIPCIÓN

Identifica el objeto repetido y sé el más rápido de la mesa.



ATENCIÓN Y ESCUCHA

FOCALIZACIÓN

GESTIÓN DEL ESTRÉS

RESILIENCIA

TENACIDAD

FICHA TÉCNICA



NÚMERO DE JUGADORES

De 2 a 8.

Recomendado de 5 a 6.



TIEMPO

15 minutos



TIPO DE JUEGO

1 (desarrollo de juego lineal)

PREPARACIÓN

Antes de jugar, saca varias cartas y muestra claramente que sólo hay un símbolo claramente entre dos cartas cualesquiera. Remarca que entre una carta y cualquier otra hay un símbolo igual, **y solo uno**, ya que esta es la mecánica central de todas las variantes de juego. Incide en que para soltar o coger una carta, deben

EL JUEGO

● LA TORRE INFERNAL.

Cada jugador coge una carta. El resto quedan formando una pila en medio de todos los jugadores. Todos vuelven a la vez su carta y comienza la partida.

Cuando alguien encuentra el símbolo que coincide entre su carta y la pila, lo dice en voz alta y coge la carta de la pila central, dejándola sobre su carta. Ahora juega comparando los símbolos de su nueva carta.

Cuando se acaban las cartas de la pila central, quien más cartas tiene es el ganador.

● EL FOSO.

Se reparten todas las cartas entre los jugadores, excepto una, que se deja en el centro. El procedimiento es contrario al de La torre infernal: las cartas van de la pila del jugador a la central. El primer jugador en quitarse todas sus cartas será el ganador.

● LA PATATA CALIENTE.

En cada ronda se reparte una carta a cada jugador. Todos a la vez, le dan la vuelta y deben pasarla a cualquier otro jugador. El jugador que recibe una carta, la deja encima y juega con ella a partir de ahora. Si encuentra un símbolo coincidente con otro jugador, pasa todas sus cartas de una vez.

nombrar en voz alta el símbolo coincidente.

RECUERDA

1. ¿Qué hay que hacer?

La meta es siempre ser el primer jugador en detectar el símbolo que corresponda a las dos cartas, decirlo en voz alta y, dependiendo del minijuego, coger o soltar una carta.

2. ¿Cuándo se acaba?

Dependiendo del minijuego, cuando se terminan las cartas de la pila, o un jugador se descarta de todas las cartas.

3. ¿Cómo se gana?

Dependiendo del minijuego, siendo el jugador con más o con menos cartas en la mano al final de la ronda.

FACILITACIÓN

- Haz una prueba para asegurarte de que todos han entendido las reglas.

Cuando el último jugador tiene todas las cartas en la mano, las guarda y se comienza otra ronda. Al final, el que menos cartas tiene es el ganador.

● A POR TODAS.

Se pone una carta boca arriba en el centro de la mesa y alrededor de ésta, tantas boca abajo como jugadores haya. Las demás se apilan a un lado para las siguientes rondas.

Todos los jugadores al mismo tiempo voltean la carta que tienen más cerca y buscan el símbolo idéntico entre la carta del centro y cualquiera de las cartas que acaban de descubrirse. El jugador que encuentra un símbolo, lo nombra y coge la carta periférica (nunca la del centro).

Cuando se han cogido todas las cartas periféricas, se retira la central y se comienza una nueva ronda. Cuando no hay más cartas en la pila, el juego termina y gana el jugador que más cartas tiene.

● EL REGALO ENVENENADO.

Baraja las cartas y reparte una a cada jugador. Forma un mazo con las cartas restantes y ponlo boca arriba en el centro de la mesa.

Todos los jugadores ponen su carta boca arriba a la vez. Tienen que encontrar el símbolo idéntico entre la carta de cualquiera de los otros jugadores y la primera carta del mazo. Cuando alguien lo encuentra, lo nombra, roba la carta central y la pone sobre la carta del otro jugador.

La partida continúa hasta que se termina la pila central. El ganador es el jugador con menos cartas.



- Aclara que no hay turnos. Se trata de juego simultáneo. Todos juegan todo el tiempo y a la vez.
- Es un juego donde hay que coger cartas con rapidez, sin embargo hay que ser respetuoso con el material y los compañeros. Vela por el buen estado del material y recuérdales que se puede ser rápido sin necesidad de usar la fuerza bruta.
- En el reglamento tienes disponible un modo torneo, donde vienen reflejadas las formas de puntuar en cada juego.



TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE

GESTIÓN DEL ESTRÉS

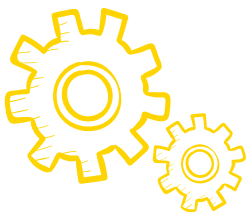
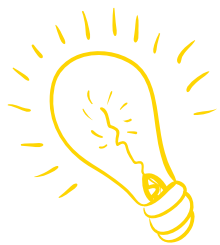
- ¿Ha ido creciendo tu tensión en la partida a medida que se iban acabando las cartas? ¿Has tenido la patata caliente en la mano?
- ¿Te has contagiado del estrés del resto de jugadores al final de la partida? ¿Cómo ha afectado este entorno a tus resultados? ¿Cómo te has protegido? ¿En qué otros momentos te afecta el ambiente de estrés (o de pánico, euforia...) en un grupo? ¿Qué puedes hacer para gestionarlo?

ATENCIÓN Y ESCUCHA

- ¿Has encontrado algún símbolo en las cartas más fácilmente que otro? ¿A qué crees que se ha debido?
- ¿Has encontrado algún símbolo en las cartas más fácilmente que otro? ¿A qué crees que se ha debido?
- ¿Te ha resultado más fácil ver los símbolos o escuchar al resto de jugadores nombrarlos? ¿Te ha distraído algo durante la partida?
- ¿En qué otros momentos eres más visual y en qué otros más auditivo? ¿Cómo te resulta más fácil recibir la información?

FOCALIZACIÓN

- ¿Te ha costado cambiar de objetivo en las cartas constantemente?



- ¿En qué otros momentos te cuesta adaptarte a los cambios continuos de tareas? ¿Has estado además pendiente del resto de jugadores, o del marcador?
- ¿En qué otros momentos te cuesta centrarte en una única tarea específica? ¿Qué trucos pones en práctica para seguir enfocado?

juega y crece



Fantasma

A black and white photograph featuring a large, out-of-focus glass bottle in the foreground. In the background, a smaller, dark bottle stands on a light-colored surface. The word "Fantasma" is written in a yellow, cursive script across the middle of the image.

Blitz





DESCRIPCIÓN



Ayuda a Balduin a ser un buen fantasma.
Encuentra rápidamente el objeto correcto y hazlo desaparecer.

CONCENTRACIÓN

RESILIENCIA

INTREPIDEZ

AUTOCONFIANZA

TENACIDAD

FICHA TÉCNICA



NÚMERO DE JUGADORES

De 2 a 8.

Recomendado de 4 a 6.



TIEMPO

20 minutos



TIPO DE JUEGO

1 (desarrollo de juego lineal)

PREPARACIÓN

Coloca los objetos en el centro de la mesa, de forma que todos los jugadores los alcancen sin dificultad y sin entorpecerse unos a otros.

EL JUEGO

Mezcla bien las cartas y colócalas boca abajo formando una pila.

Gira la carta superior de forma que todos los jugadores la puedan ver al mismo tiempo.

Los jugadores deben utilizar solo una mano para coger el objeto que aparece en la carta con su mismo color. Si en la carta no aparece ningún objeto con su color original, deben coger el objeto que no se representa en la carta, cuyo color original tampoco aparezca en la carta.

La partida termina cuando se agota la pila de cartas. El jugador que tiene más cartas es el ganador. Si un jugador coge un objeto incorrecto, debe entregar una carta (siempre que tenga alguna).

El jugador que coge el objeto correcto consigue esta carta, o cartas, como recompensa adicional.



RECUERDA

1. *Aquel jugador que haya cogido correctamente el objeto gira la carta para la siguiente ronda. Debe revelarla en un lugar donde sea visible por todos y con la cara hacia el resto de jugadores.*

2. *Cada jugador solo puede coger un objeto. Si alguien se da cuenta de que ha cogido un objeto incorrecto, no puede rectificar.*

FACILITACIÓN

- Asegúrate de que todos los jugadores están aproximadamente a la misma distancia.
- Mueve los objetos de lugar de vez en cuando, para no habituar a los jugadores a encontrar siempre un determinado objeto en el mismo sitio.
- Es recomendable que, durante la primera partida, sea el facilitador quien voltee las cartas.



TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE

CONCENTRACIÓN

- ¿Has tenido una buena racha sumando puntos?
- ¿Has tenido una mala racha? ¿Qué ha provocado esas tendencias?
- ¿Cuánto ha influido la puntuación en lo fácil que te resulta concentrarte?
- ¿Has sabido encontrar tus motivaciones cuando ibas perdiendo?
- ¿En qué otros momentos eres capaz de alcanzar la concentración plena?

RESILIENCIA

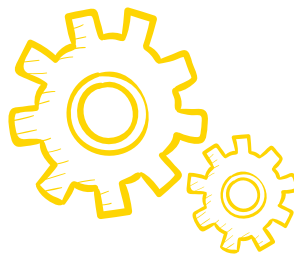
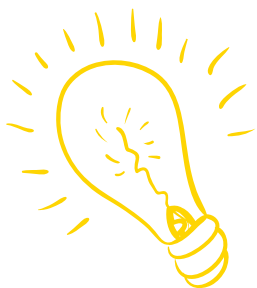
- ¿Cómo te has sentido cuando ni te has movido y ya han cogido el objeto?
- ¿Cómo te lo has pasado mientras estabas en una mala racha?
- ¿Te has abandonado? ¿Te lo has tomado como un reto?
- ¿Has hecho algo diferente para volver a ganar?
- ¿Cómo has salido de esa mala racha?
- ¿Cómo crees que han salido tus compañeros?
- ¿En qué otros momentos no te abandonas y consigues recuperarte de algo malo?



- En las partidas siguientes, el jugador que gana una ronda es el encargado de girar la carta para la siguiente.
- Existe una variante del juego que se desarrolla exactamente igual, pero en la que en lugar de coger el objeto, hay que nombrarlo. Las reglas se aplican de la misma manera.



Se recomienda tener en cuenta esta variante con fines de accesibilidad.



INTREPIDEZ Y AUTOCONFIANZA

- ¿Has sido más cauto cuando eras consciente de ir ganando?
- ¿Te has arriesgado más cuando sabías que tenías poco que perder?
- ¿Has dejado de coger un objeto porque has dudado de tu primera elección y alguien se te ha adelantado? ¿Qué piensas de esas dudas?
- ¿Qué ha pasado cuándo te has lanzado sin pensar y te has equivocado? ¿Cómo te has sentido?
- ¿Cuánto te has permitido equivocarte y seguir jugando?
- ¿En qué otros momentos te permites equivocarte y seguir adelante?

juega y crece





Ikonikus





DESCRIPCIÓN



Plantea una cuestión y comprueba cómo tus compañeros de juego representan la emoción que les sugiere tu propuesta.

EMPATÍA

IDENTIDAD E INDEPENDENCIA

PENSAMIENTO DIVERGENTE

ASOCIACIÓN DE IDEAS

CREATIVIDAD

FICHA TÉCNICA



NÚMERO DE JUGADORES

De 3 a 10.
Recomendado de 4 a 6.



TIEMPO

15 minutos



TIPO DE JUEGO

1 (desarrollo de juego lineal)

PREPARACIÓN

Reparte tres cartas a cada jugador.

EL JUEGO

En cada turno un jugador ejerce de juez y debe plantear una cuestión con la fórmula '*¿Cómo me sentiría si...?*'

Cada jugador, excepto el juez, selecciona entre sus cartas la que mejor representa esa emoción y la coloca en la mesa boca abajo.

El juez mezcla las cartas para que no se sepa quién propone cada carta. El juez da la vuelta a las cartas y decide cuál es la que mejor representa esa emoción y porqué. El jugador que puso esa carta obtiene un punto de victoria (conserva la carta frente a sí para poder hacer el recuento al final de la partida).

Todos los jugadores roban una nueva carta, excepto el juez, y pasa su turno al siguiente jugador, en sentido de la agujas del reloj.

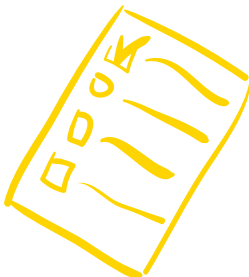
Gana el primer jugador que obtiene tres puntos de victoria.

RECUERDA

1. *El juez ni pone carta en la mesa ni roba del mazo, de manera que todos los jugadores empiezan cada ronda con tres cartas en la mano.*

FACILITACIÓN

- Existe un listado con multitud de propuestas de pregunta en la caja del juego. No dudes en usarlas si la partida no progresa, o como ejemplo, en los primeros turnos.



TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE

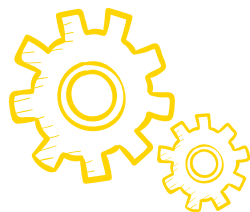
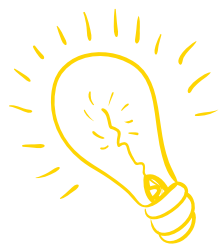
EMPATÍA

- ¿Has puesto las cartas pensando en lo que tú sentirías o has tenido en cuenta lo que crees que sentiría el juez que ha hecho la pregunta?
- ¿Has sentido curiosidad por la pregunta de algún juez o por la carta que ha puesto algún jugador, aunque no la hayas elegido? ¿Has indagado luego sobre ello?
- ¿Ha mejorado tu nivel de aciertos sobre las preguntas de algún jugador a lo largo de la partida? ¿Has tenido en cuenta también las preguntas y respuestas anteriores de otros jugadores?
- ¿En qué otros momentos te detienes a observar a las personas para conocerlas mejor?
- ¿En qué otros momentos hablas de cómo te sientes con otros?
- ¿En qué otros momentos preguntas a otros cómo se sienten?

IDENTIDAD E INDEPENDENCIA

- ¿Cuánto te ha costado hablar sobre cómo te sientes?
- ¿Te has puesto preguntas comprometidas o fáciles de contestar cuando eras juez? ¿Has opinado sobre lo que ha contado que sentía algún juez?
- ¿Algún jugador ha opinado sobre lo que has contado que sentías tú? ¿Cuánto valor le has dado a esa opinión?





- ¿En qué otros momentos tienes tan claro lo que piensas o sientes que puedes compartirlo con cualquiera sin dudarlo?
- ¿Cuánto poder le das a la opinión de otros sobre lo que tú piensas o sientes?

PENSAMIENTO DIVERGENTE

- ¿Las cartas han significado lo mismo para todos los jugadores?
- ¿Te ha sorprendido el significado que le ha dado algún juez a alguna de las cartas? ¿Te ha sorprendido el significado que le has dado tú mismo a alguna de las cartas?
- ¿Cuánto te cuesta aceptar las propuestas de otras personas cuando estás haciendo algo?
- ¿En qué otros momentos aceptas propuestas de otras personas para crear algo, o para solucionar algún problema?

juega y crece

Jungle



Speed





DESCRIPCIÓN



Afina tus reflejos, atrapa el totem y consigue deshacerte de tus cartas antes que el resto de los jugadores.

ACEPTACIÓN DE NORMAS

FOCALIZACIÓN

RESILIENCIA

CONCENTRACIÓN

GESTIÓN DEL ESTRÉS

FICHA TÉCNICA



NÚMERO DE JUGADORES

De 2 a 10.
Recomendado de 4 a 8.



TIEMPO

15 minutos



TIPO DE JUEGO

1 (desarrollo de juego lineal)

PREPARACIÓN

- Reparte todas las cartas boca abajo entre los jugadores, formando sus reservas de cartas. Coloca el tótem en el centro de la mesa, accesible a todos los jugadores por igual.

EL JUEGO

Por turnos, y en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador revela una de las cartas de su reserva, poniéndola boca arriba frente a él. En el siguiente turno (y posteriores) los jugadores colocan las nuevas cartas sobre las que ya tiene en la mesa, formando el mazo de descartes.

Cuando dos jugadores descubren una carta con símbolos idénticos (sin importar el color) tiene lugar un duelo. El primero que consigue atrapar el tótem es el ganador del duelo. El perdedor se lleva el mazo de descartes de su adversario, sus propios descartes y el bote (si lo hubiera) y lo pone todo debajo de su reserva.

El turno continúa empezando por el jugador que acaba de perder el duelo. En caso de que se produzca un duelo entre varios jugadores, gana el primer jugador que coge el tótem. El ganador puede entregar sus cartas y las del bote a cualquiera de los otros jugadores derrotados, repartiéndolas como considere oportuno.

En caso de que dos jugadores atrapen el Tótem al mismo tiempo, el jugador con más dedos tocando la madera será el ganador del duelo. Si los dos jugadores tuviesen el mismo número de dedos, el vencedor del duelo será el jugador que lo tenga atrapado de más abajo.

RECUERDA

1. *El objetivo es conseguir deshacerse de las cartas lo más rápido posible.*
2. *Las cartas deben voltearse hacia fuera, con la cara hacia el resto de jugadores.*
3. *El jugador que voltea su última carta, juega los siguientes turnos con esa carta como carta activa, hasta que consigue deshacerse del mazo para ganar, o hasta que pierde un duelo y recupera cartas a su mazo.*

Cuando un jugador voltea su última carta. Sigue jugando con ella, no proclamándose ganador hasta que no se libra de su mazo de descartes.

Cuando salen seguidas dos cartas de Flechas hacia fuera. Si después de haber descubierto una carta de este tipo aparece otra, ésta sólo se ejecuta si no hay otra situación pendiente anterior.

Cuando la carta de Flechas hacia dentro aparece al mismo tiempo que un duelo. El jugador más rápido es el que escoge qué hacer una vez haya atrapado el Tótem. (Por ejemplo: A, B, C y D descubren carta a la vez. Aparece una carta de Flechas hacia dentro y aparece también un duelo entre A y B. A coge primero el tótem y decide cuál de las dos situaciones resuelve, en función de su propio interés).

Cuando aparecen dos duelos al mismo tiempo. El jugador que coge el Tótem gana a su adversario y el segundo duelo queda anulado.

FACILITACIÓN

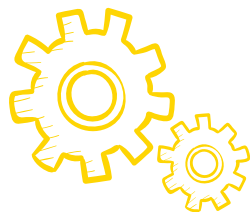
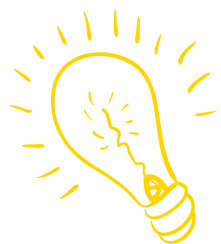
- Toma el tiempo que necesiten los jugadores para incidir en el funcionamiento de la partida cuando salen las cartas especiales (cartas de flechas).
- Ten a mano las instrucciones para explicar los casos particulares y resolver las dudas según se produzcan.

TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE

ACEPTACIÓN DE NORMAS

- ¿Has fallado y has tenido que llevar a tu mano todos los descartes junto con el bote de cartas? ¿Cómo te has sentido?
- ¿Te ha parecido un castigo excesivo? ¿Y qué te ha parecido cuando se lo ha llevado otro jugador? ¿Te ha parecido una norma justa o injusta? ¿Qué crees que consigue el diseñador del juego con esa norma?
- ¿En qué otros momentos aceptas las normas aunque no te gusten? ¿Qué beneficios crees que tienen esas normas?





FOCALIZACIÓN

- ¿Cómo se te han dado los duelos cuando aparecían cartas especiales? ¿Te ha costado reaccionar cuando aparecían? ¿Te ha costado volver a comparar cartas normales después de una especial?
- ¿Te has especializado en algún tipo de figura en las cartas que hayas visto con más claridad? ¿Cómo te has sentido cuando te aparecían?
- ¿En qué otros momentos aparecen eventos especiales que te distraen de tus tareas? ¿Qué trucos tienes para seguir enfocado?

RESILIENCIA

- ¿Te has llevado todos los descartes junto con el bote de cartas y has desconectado de la partida? ¿Qué has hecho para remontar? ¿Con qué resultado?
- ¿Algún jugador ha tenido en su mano el mayor montón de cartas y, aun así, le ha conseguido dar la vuelta a la partida?
- ¿Has tenido en cuenta el montón de cartas que se iba llevando cada jugador?
- ¿Te ha servido de reto o te ha desanimado tener a la vista las reservas (puntuación) del resto de jugadores?
- ¿En qué otros momentos eres capaz de remontar cuando se te ponen las cosas en contra?

juega y crece





Kaleidos



FRANCE

KALIBOS

KALIBOS

DCB



DESCRIPCIÓN



Emplea tu agudeza visual y encuentra la mayor cantidad de objetos en el menor tiempo posible.

ATENCIÓN Y ESCUCHA

METICULOSIDAD

COMPETENCIA LINGÜÍSTICA

TENACIDAD

CURIOSIDAD

FICHA TÉCNICA



NÚMERO DE JUGADORES

De 2 a 12.
Recomendado de 2 a 8.



TIEMPO

50 minutos



TIPO DE JUEGO

1 (desarrollo de juego lineal)

PREPARACIÓN

- Monta los caballetes de cartón y reparte uno a cada jugador. En caso de ser más de cuatro jugadores, usa un caballete para cada dos o tres. Divide las veinte láminas ilustradas en cuatro lotes de cinco y colócalas ordenadas por número en los caballetes. Todos han de tener bien a la vista la lámina.

EL JUEGO

Todos los jugadores colocan la misma imagen en los caballetes.

Descubre la primera carta de letra y voltea el reloj de arena.

Los jugadores deben encontrar en la lámina el mayor número de elementos que tengan como inicial la letra seleccionada.

Al terminar la ronda, los jugadores leen las palabras apuntadas y consiguen un punto por cada palabra que otros también hayan apuntado y tres puntos por cada palabra que nadie más haya apuntado.

Después se comienza una nueva ronda con una nueva ficha y una nueva letra.

Gana el jugador que más puntos tiene tras la última ronda.



- Cada jugador recibe un lápiz y una hoja de papel.
- Baraja las cartas de letras y deja el mazo boca abajo.

RECUERDA

1. *Se acepta todo aquello que es perfectamente visible en la ilustración y también las precisiones y generalizaciones (por ejemplo, un coche puede ser tanto un todoterreno, como un descapotable, o un deportivo).*
2. *Cada palabra solo puede ser utilizada una vez (no se admiten repeticiones cambiando solo el género o el número, ni diminutivos).*
3. *Si la misma palabra identifica a varios objetos diferentes en una ilustración (por ejemplo, pluma de ave y pluma de escribir) está permitida su repetición.*
4. *Si alguien lo reclama, un jugador debe ser capaz de señalar en la ilustración el elemento escrito en la hoja.*



TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE

ATENCIÓN Y ESCUCHA

- ¿Cómo ha sido tu nivel de atención al detalle durante la partida? ¿Ha sido igual para todas las ilustraciones? ¿Te ha distraído algo durante la partida?
- ¿Has buscado las palabras que podían ser más difíciles para los demás jugadores?
- ¿Has tenido en cuenta el tiempo? ¿Cómo ha afectado la escasez de tiempo a tu nivel de atención a la ilustración?
- ¿En qué otros momentos es importante para ti mantener la atención a los detalles?

METICULOSIDAD

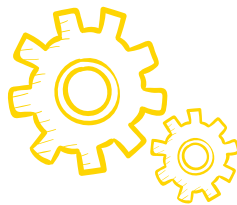
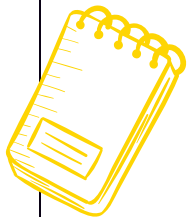
- ¿Has encontrado palabras que los demás jugadores no han visto?
- ¿Has seguido alguna estrategia o algún orden en tu búsqueda?
- ¿En alguna ilustración has pensado que no era necesario seguir buscando más palabras para ganar?
- ¿Has seguido buscando de todas formas?
- ¿Has buscado los detalles de la ilustración? ¿Con qué resultado?
- ¿En qué otros momentos te vendría bien tener en cuenta los detalles?



5. Toda palabra ambigua es aceptada o rechazada si la mayoría así lo decide.

FACILITACIÓN

- Puedes organizar la partida por equipos, sumando los puntos de todos los jugadores de un mismo equipo.
- Puedes controlar la duración de la partida limitando el número de rondas a jugar.
- En las primeras partidas, puedes conceder un tiempo extra en cada ronda o retirar del mazo las letras más difíciles.
- Puedes introducir otros idiomas, otorgando puntos extra por cada palabra apuntada en otro idioma.



COMPETENCIA LINGÜÍSTICA

- ¿Algún jugador ha utilizado una palabra que no conocías?
- ¿Has aprendido alguna palabra jugando?
- ¿Has utilizado sinónimos o diferentes términos para un mismo objeto?
- ¿Has utilizado alguna palabra que nadie más conocía?
- ¿En qué otros momentos sueles encontrarte con palabras que no conoces?
- ¿Sientes curiosidad por aprenderlas?

juega y crece





Shrimps





DESCRIPCIÓN



Pesca gambas de todos los tamaños, colores y procedencias, y prepara tus mejores recetas.

APRENDER A APRENDER

ATENCIÓN Y ESCUCHA

SUPERACIÓN

INICIATIVA

INTREPIDEZ

FICHA TÉCNICA



NÚMERO DE JUGADORES

De 2 a 6.
Recomendado de 4 a 6.



TIEMPO

15 minutos



TIPO DE JUEGO

1 (desarrollo de juego lineal)

PREPARACIÓN

- Coloca el bote de mayonesa en el centro de la mesa.
- Coloca los tres platos alrededor del bote, de manera equidistante.
- Reparte todas las cartas cara abajo. Los jugadores las colocan frente a sí, formando una pila o mazo.

EL JUEGO

Comenzando por el inicial, cada jugador, en su turno, coloca boca arriba la carta superior de su mazo en cualquier plato lo más rápidamente posible. Las tres primeras cartas que se juegan tienen que ir obligatoriamente cada una sobre un plato distinto. Tan pronto como haya tres cartas visibles, comienza la partida. Cada jugador busca cómo relacionar estas cartas visibles conforme a tres *Especialidades*.

Cocktail de gambas. Entre las tres cartas, suman siete gambas. El jugador se lleva todas las cartas en los platos.

Super plato de gambas. Las tres cartas coinciden en dos criterios. El jugador se lleva todas las cartas de los platos y elige siete cartas más de los platos preparados de uno o varios jugadores.

La legendaria e increíble especialidad del siglo. Las tres cartas coinciden en tres criterios. El jugador gana la partida automáticamente.

En el momento en que un jugador ve que las tres cartas cara arriba comparten un criterio común, debe pulsar el bote, al tiempo que dice en voz alta y clara el criterio.

Un jugador recibe una penalización si se equivoca en el anuncio de su plato, no dice nada al presionar el bote de mayonesa o anuncia algo sin presionar el

RECUERDA

1. *El Cocktail de gambas es un criterio en sí mismo y se puede combinar con otros.*

2. *Gana quien prepara La legendaria e increíble especialidad del siglo, o el jugador que tiene más cartas en su reserva de platos preparados. Cuando algún jugador no tiene cartas es el ganador de la partida.*

FACILITACIÓN

- Deja muy claros los cuatro criterios que definen la identidad de una carta: número, tamaño, color y nacionalidad.
- Si un jugador comete una penalización tres veces seguidas, queda sin jugar una ronda entera, hasta que le llega otra vez el turno de poner carta.



bote. Dicho jugador tiene que dar una carta de sus platos preparados a uno de sus rivales a su elección.

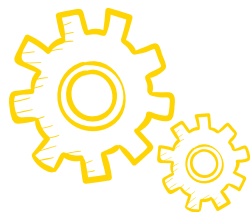
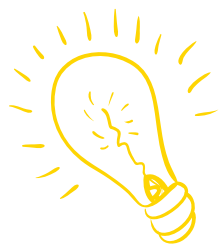
La partida termina cuando un jugador consigue *La legendaria e increíble especialidad del siglo*, o cuando un jugador en su turno no tiene cartas que echar sobre los platos. En este último caso, el jugador con más cartas en su reserva de platos preparados gana la partida.

TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE

APRENDER A APRENDER

- ¿Has fallado y has tenido que llevar a tu mano todos los descartes junto con el bote de cartas? ¿Cómo te has sentido?
- ¿Has notado una progresión en tu capacidad para encontrar platos de gambas? ¿Has notado cómo te has ido familiarizando con las cartas?
- ¿Has preparado alguna Especialidad? ¿Pensaste que podrías llegar a prepararla cuando te han explicado el juego?
- ¿Crees que puedes ganar la próxima partida que juegues? ¿Qué puedes hacer diferente para ganarla?
- ¿En qué otros momentos sabes si estás mejorando o no alguna de tus habilidades?





ATENCIÓN Y ESCUCHA

- ¿Cómo ha variado tu concentración a medida que te has familiarizado con las cartas? ¿Te ha resultado más fácil o más difícil mantener la atención?
- ¿Cómo han influido los parones del juego en tu atención? ¿Te ha costado volver a concentrarte o te ha venido bien el cambio de ritmo?
- ¿Cómo ha sido tu concentración después de preparar algún plato especial? ¿Te has relajado o te has venido arriba?
- ¿En qué otros momentos realizas actividades en las que necesitas estar atento? ¿Qué ritmo necesitas que tenga la actividad para estar atento?

SUPERACIÓN

- ¿Te has conformado con buscar sólo una característica común o has buscado alguno de los platos especiales?
- ¿Has buscado los platos especiales desde el principio?
- ¿Cuando has encontrado un plato especial, en las siguientes rondas has seguido buscando del mismo tipo o te has lanzado a por alguno nuevo?
- ¿En qué otros momentos te pones retos nuevos para no conformarte con lo que dominas? ¿Cómo son esos retos?

juega y crece



Skull av

ed Roses





DESCRIPCIÓN



Lanza faroles. Se un audaz estratega. Solo tus nervios de acero te convertirán en el líder supremo de una banda de moteros.

COMUNICACIÓN PERSUASIVA

ANÁLISIS DE SITUACIONES

SINERGIAS

DEDUCCIÓN

TOMA DE DECISIONES

FICHA TÉCNICA



NÚMERO DE JUGADORES

De 3 a 6.
Recomendado de 5 a 6.



TIEMPO

45 minutos



TIPO DE JUEGO

1 (desarrollo de juego lineal)

PREPARACIÓN

- Reparte un juego de marcador y cuatro cartas (tres rosas y una calavera) a cada jugador.

EL JUEGO

Cada jugador elige en secreto una de las cartas de su mano y la coloca, boca abajo, sobre su marcador de juego. Tras este primer turno, los jugadores pueden seguir poniendo carta o anunciar una apuesta.

Si un jugador anuncia una apuesta, por orden de turno, los demás jugadores pasan o la aumentan. El jugador que pasa no puede entrar de nuevo en la puja de esa ronda.

El jugador con la apuesta mayor es el retador y tiene que voltear cartas de la mesa hasta completar el número apostado, empezando siempre por todas las suyas.

Si no encuentra ninguna calavera, gana la apuesta y voltea su marcador por el lado de rosa para indicarlo.

Si encuentra una calavera, pierde una de sus cartas.

Si la calavera está en su pila, el propio jugador retira la carta que quiera. Si está en la de otro jugador, es éste quien, al azar, le señala cual quitar.

Si nadie ha alcanzado las dos apuestas ganadas, los jugadores recuperan las cartas del marcador y comienzan una nueva ronda. Independientemente de que haya ganado o no su apuesta, el retador es el jugador inicial de la siguiente ronda. El jugador que gana dos apuestas, gana la partida.

RECUERDA

1. Solo una carta por turno.
2. El retador siempre tiene que empezar levantando todas las cartas de su pila. Después va levantando, una a una y en cualquier orden, la carta superior de las pilas del resto de jugadores.
3. El incremento de la apuesta es libre, no es obligatorio aumentar la apuesta de uno en uno.
4. El retador (gane o pierda la apuesta) es el jugador inicial de la siguiente ronda.
5. Si un jugador no tiene cartas para poner, está obligado a comenzar una apuesta. Si un jugador pierde sus cuatro cartas, es eliminado del juego.



TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE

COMUNICACIÓN PERSUASIVA

- ¿Te han pillado un farol y te han puesto la etiqueta de mentiroso para el resto de la partida? ¿Cómo ha afectado eso a tu juego? ¿Cómo te has sentido?
- ¿Has convencido a los demás de que hicieran alguna jugada que te interesaba para tu partida?
- ¿Cómo han sido tu forma de hablar, tus gestos, y tu corporalidad mientras les convencías?
- ¿En qué otros momentos utilizas esa forma de hablar para comunicarte? ¿Cómo podrías mejorarla?

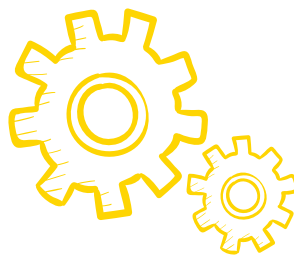
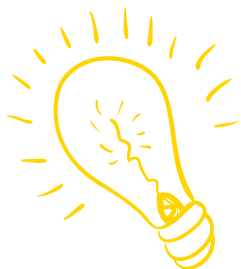
ANÁLISIS DE SITUACIONES

- ¿Crees que has tenido controladas las calaveras del resto de jugadores a lo largo de la partida?
- ¿Cómo te has sentido con ese nivel de control?
- ¿En qué medida has tenido en cuenta las jugadas del resto para decidir las tuyas?
- ¿En qué otros momentos te vendría bien estudiar a fondo la situación antes de actuar?



FACILITACIÓN

- Para clarificar en qué consiste la apuesta, te puede ayudar la fórmula: *'¿cuántas cartas puedes levantar, empezando por las tuyas, sin encontrar una calavera?'*.
- Anima a los jugadores a hacer comentarios sobre sus acciones o las de sus oponentes. Recuerda que se trata de un juego donde el faroleo tiene mucha importancia.
- Cuando los jugadores pierden cartas, es mejor retirarlas apiladas en el centro de la mesa, donde no molesten ni den lugar a confusiones.



SINERGIAS

- ¿Has buscado alianzas con otros cuando algún jugador ha estado cerca de ganar la partida?
- ¿Cómo te has ganado la confianza de los otros jugadores?
- ¿Has tenido que sacrificar alguna jugada tuya para que no gane otro jugador? ¿Lo has puesto en valor ante el resto?
- ¿En qué otros momentos buscas alianzas para resolver situaciones difíciles?
- ¿Qué ofreces a tus aliados?

juega y crece





Código



secreto



DESCRIPCIÓN



Descubre a los espías. Encuentra su nombre en clave.
Contacta con todos tus agentes y gana la partida.

TRABAJO EN EQUIPO

EMPATÍA

ASOCIACIÓN DE IDEAS

NEGOCIACIÓN

SÍNTESIS Y ARGUMENTACIÓN

FICHA TÉCNICA



NÚMERO DE JUGADORES

De 2 a 8.

Recomendado de 6 a 8.



TIEMPO

15 minutos



TIPO DE JUEGO

2 (desarrollo no lineal, con excepciones; presenta distintas fases, puntuaciones parciales, reabastecimiento y/o trasiego de elementos de juego).

EL JUEGO

Alternando turnos, cada jefe de espías da una pista de una sola palabra que relacione el mayor número posible de nombres en clave que su equipo intenta adivinar. También tiene que decir un número, que indica cuántos nombres en clave están relacionados con esa pista.

Los agentes toman sus decisiones tocando las cartas y el jefe de espías verifica la identidad de la carta colocando sobre ella la tarjeta correspondiente.

La partida termina cuando un equipo ha cubierto todas sus palabras (equipo ganador) o cuando algún equipo contacta por error con el asesino (equipo perdedor).

PREPARACIÓN

- Haz dos equipos. Dispón al azar veinticinco nombres en clave sobre la mesa, formando una cuadrícula de 5x5.

TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE

TRABAJO EN EQUIPO

- ¿Habéis acertado en tu equipo alguna pista que tú no sabías gracias a la decisión de un compañero?

- Elige dos jefes de espías que colo- can una carta de clave en el soporte frente a ellos.

RECUERDA

1. *El equipo inicial viene indicado por las cuatro luces que aparecen en el borde de la carta de clave. El equipo inicial tiene una palabra más para adivinar (nueve frente a ocho).*

2. *Siempre se dispone de un intento más que el número propuesto por el jefe de espías.*

3. *No es obligatorio dar tantas respuestas como las ofertadas por el jefe de espías. Se puede dejar de intentar cuando se quiera, aunque hay que hacer siempre como mínimo un intento.*

4. *Si se elige una palabra neutral, o del equipo contrario, se termina el turno inmediatamente, que pasa al otro equipo.*

5. *Los jefes de equipo no pueden dar ninguna información adicional de ningún tipo (verbal o gestual).*



- ¿Has sabido tú una respuesta y nadie te ha apoyado para señalarla? ¿Cómo te has sentido?

- ¿Qué ventajas ha tenido trabajar en equipo? ¿Qué desventajas? ¿Qué prefieres?

- ¿En qué otros momentos trabajas en equipo?

EMPATÍA

- ¿Ha mejorado tu actitud hacia el jefe de espías después de pasar tú por ese puesto?

- ¿Te has comunicado sólo con las personas con las que te resulta más fácil? ¿En qué otros momentos te comunicas sólo con las personas con las que sientes más afinidad?

- ¿Qué crees que te estás perdiendo por no abrirte a otros tipos de personas?

- ¿En qué otros momentos haces el esfuerzo de ponerte en el lugar de la otra persona? ¿Con qué resultados?

ASOCIACIÓN DE IDEAS

- ¿Te ha sorprendido que no hayan entendido alguna pista tuya?

- ¿Te han dado alguna pista que no se te habría ocurrido jamás?

- ¿Le has dedicado tiempo a comprender las asociaciones que han tenido tus compañeros? ¿Con qué resultados?

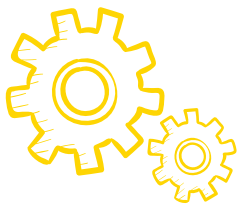
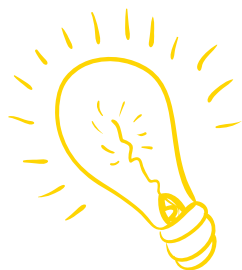
- ¿En qué otros momentos te vendría bien entender mejor cómo piensan otras personas?



6. El uso de cronómetro es recomendable (aunque opcional).

FACILITACIÓN

- Indica claramente el objetivo, las condiciones de fin de juego y las condiciones de victoria. Debes estar pendiente del cronómetro e indicar claramente el comienzo de cada turno.
- Motiva a buscar asociaciones de más de una palabra. Ese debe ser el último recurso.
- Recuérdales que tengan siempre en cuenta la palabra que esconde al asesino, porque provoca la derrota automática si la eligen.
- Puedes plantear una partida al mejor de tres rondas, manteniendo equipos y rotando los jefes de espías.



juega y crece





dixit





DESCRIPCIÓN



Conviértete en el mejor cuentacuentos y descubre las cartas que corresponden con las historias de los demás.

CREATIVIDAD

ASOCIACIÓN DE IDEAS

EMPATÍA

PENSAMIENTO DIVERGENTE

SOCIALIZACIÓN

FICHA TÉCNICA



NÚMERO DE JUGADORES

De 3 a 6.

Recomendado de 5 a 6.



TIEMPO

30 minutos



TIPO DE JUEGO

2 (desarrollo no lineal, con excepciones; presenta distintas fases, puntuaciones parciales, reabastecimiento y/o trasiego de elementos de juego).

PREPARACIÓN

- Cada jugador escoge un conejo y lo coloca en la casilla 0 de la escala de puntuación.

EL JUEGO

Uno de los jugadores hace de cuentacuentos en cada turno. Observa sus seis cartas de la mano y, a partir de una de ellas, construye una frase y la dice en voz alta (sin mostrar la carta a los otros jugadores).

La frase puede estar hecha de una o más palabras, e incluso puede ser un sonido. La frase puede ser inventada o puede estar inspirada en canciones, literatura, cine...

El resto de jugadores selecciona de entre sus cartas la que mejor se adapte a la frase construida y se la da al cuentacuentos sin que los demás jugadores puedan verla.

El cuentacuentos baraja su carta con las que ha recibido de los otros jugadores y las coloca todas aleatoriamente boca arriba en la mesa. Cada carta queda asociada a un número del tablero.

El objetivo de los jugadores es adivinar cuál de las cartas es la que el cuentacuentos usó para construir su frase. Cada jugador vota de forma secreta la carta que cree que pertenece al cuentacuentos. Una vez que todos los jugadores han votado, se descubren las fichas de voto y se colocan en las cartas correspondientes.

- Se barajan todas las cartas y se reparten seis a cada jugador. Con el resto se construye un mazo de robo.

RECUERDA

1. Las cartas no se pueden enseñar nunca al resto de los jugadores.
2. No se permite votar la carta propia. cartas, es eliminado del juego.

FACILITACIÓN

- Para controlar la duración del juego, puedes fijar el fin de partida cuando algún jugador alcance una cantidad determinada de puntos, en lugar de cuando se agote el mazo de cartas.
- Realiza un turno de prueba para que todos entiendan el mecanismo de selección de carta y votación, así como las puntuaciones.



-Si todos los jugadores aciertan la carta del cuentacuentos, o si ningún jugador la acierta, todos los jugadores, excepto el cuentacuentos, ganan dos puntos.

-En cualquier otro caso, tanto el cuentacuentos como los jugadores que hayan acertado, obtienen tres puntos.

-Todos los jugadores, excepto el cuentacuentos, ganan un punto por cada voto que reciba su carta.

Los jugadores avanzan su conejo por la escala de puntuación según los puntos que han obtenido.

Después de la puntuación, cada jugador roba cartas hasta tener seis en su mano. Ahora el cuentacuentos será el jugador situado a la izquierda del anterior.

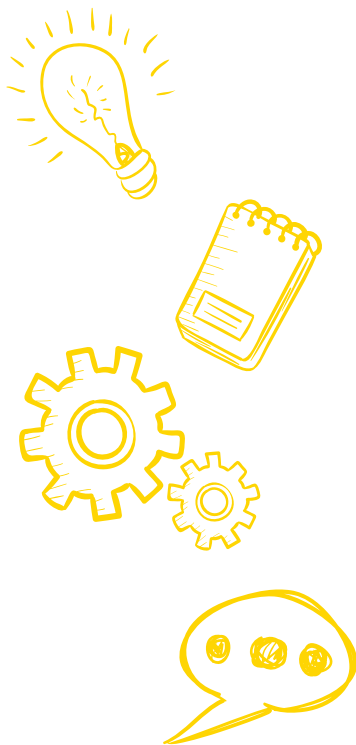
El juego termina cuando se roba la última carta. El jugador que más lejos haya llegado en la escala de puntuación es el ganador.

TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE

CREATIVIDAD

- ¿Qué te ha parecido tu capacidad como cuentacuentos para construir frases? ¿Cómo ha evolucionado a lo largo de la partida?
- ¿Además del mayor número de puntos, has buscado, por ejemplo, parecer original, gracioso, inteligente, o ingenioso, con tus frases? ¿Quién ha decidido si tu frase era original, graciosa, etc... el resto de jugadores con su reacción o tú?
- ¿En qué otros momentos cedés a los demás el poder para que evalúen tu creatividad? ¿Qué necesitas para tener tú el poder de sentirte libre creando?





ASOCIACIÓN DE IDEAS

- ¿Te has inspirado para tus frases en algún libro, película, videojuego, o frase conocida? ¿Crees que ha sido a propósito o te ha venido sin más?
- ¿Has dedicado tiempo entre turnos a observar las cartas que tenías en la mano? ¿Crees que podrías describir con precisión las cartas que han pasado por tus manos sin mirarlas?
- ¿En qué otros momentos dejas volar la imaginación y, de un pensamiento a otro, acabas pensando en algo que te preocupa? ¿Crees que podrías dejar volar la imaginación para acabar pensando en la solución de eso que te preocupa?

EMPATÍA

- ¿Le has dedicado tiempo a comprender las asociaciones que han hecho el resto de jugadores? ¿Con qué resultados? ¿Has construido alguna frase como cuentacuentos que nadie ha adivinado? ¿Cómo has tenido en cuenta al resto de jugadores que tenían que adivinarla?
- ¿En qué otros momentos te esfuerzas por ponerte en el lugar de otra persona para entender mejor cómo piensa? ¿Con qué resultados?

juega y crece





No gracias



S (no thanks)



DESCRIPCIÓN



Consigue el valor más bajo de tus cartas
y gana a tus rivales con educación.

ANÁLISIS DE SITUACIONES

MANEJO DE INCERTIDUMBRE

RESISTENCIA

ASUNCIÓN DE RIESGOS

PERSUASIÓN

FICHA TÉCNICA



NÚMERO DE JUGADORES

De 3 a 5.

Recomendado de 4 a 5.



TIEMPO

20 minutos



TIPO DE JUEGO

2 (desarrollo no lineal, con excepciones; presenta distintas fases, puntuaciones parciales, reabastecimiento y/o trasiego de elementos de juego).

PREPARACIÓN

- Baraja las cartas y forma un mazo con veinticuatro de ellas. Devuelve las nueve restantes a la caja.

EL JUEGO

Se voltea la carta superior del mazo de cartas colocado boca abajo y comienza la partida. Cada carta tiene un valor representado en ella (que son puntos negativos al final de la partida). Las cartas correlativas en valor se pueden agrupar en una secuencia.

Cada secuencia de cartas únicamente da al jugador tantos puntos negativos como el valor de la carta de menor valor (por ello conviene recuperar cartas con números consecutivos, más que cartas sueltas). Cada ficha roja otorga un punto positivo al final de la partida.

En cada turno, el jugador debe elegir entre coger la carta que está en el centro de la mesa y colocarla en su área de juego, o rechazarla y poner encima de ella una ficha roja. Cuando toma la carta, la coloca de manera visible y en orden numérico en su área de juego, separando claramente las secuencias que posee. También obtiene todas las fichas rojas que hay sobre la carta.

El jugador revela una nueva carta del mazo y decide de inmediato si la coge o la rechaza con una ficha roja.

La partida continúa hasta que se termina el mazo de cartas. Tan pronto como la última carta es aceptada por un jugador, la partida termina y se hace recuento de puntos.

- De tres a cinco jugadores, cada uno recibe once fichas rojas, que mantiene ocultas a lo largo de la partida. Para seis jugadores, cada uno recibe nueve fichas; y para siete jugadores, cada uno recibe siete fichas. • Elige dos jefes de espías que colocan una carta de clave en el soporte frente a ellos.

RECUERDA

1. Cada carta que un jugador tiene delante de él, le hace perder un número de puntos igual a su valor.
2. Si un jugador se queda sin fichas rojas, está obligado a coger la carta en juego.



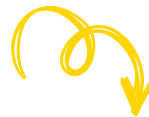
El resultado se calcula sumando los valores de las cartas sueltas y los de las cartas de menor valor de las secuencias. Se resta el número de fichas rojas del total obtenido.

El jugador con el número más bajo de puntos negativos, gana la partida.

TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE

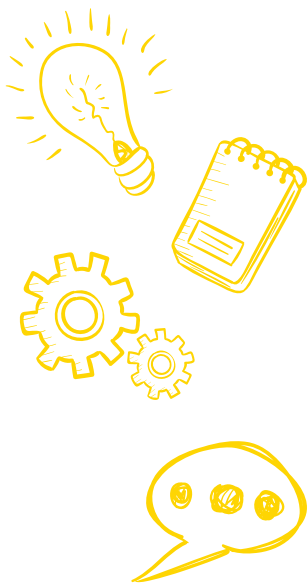
ANÁLISIS DE SITUACIONES

- ¿Te ha sorprendido la cantidad de fichas rojas que mantenían ocultas el resto de jugadores?
- ¿Crees que las has tenido controladas durante la partida?
- ¿Has estado atento a la zona de juego del resto de jugadores?
- ¿Te has adelantado a algún jugador, robándole alguna carta que necesitara para formar una secuencia?
- ¿En qué otros momentos dedicas tiempo a observar con detalle la situación para diseñar una estrategia?



FACILITACIÓN

- Recuerda a los jugadores que siempre hay nueve cartas que se sacan de la partida, así que nunca se sabe si un determinado valor está entre las cartas de juego o no.
- Se pueden jugar varias rondas y determinar el ganador sumando los resultados parciales de cada una de ellas.



MANEJO DE LA INCERTIDUMBRE

- ¿Cómo ha influido en tu juego que se retiraran nueve cartas al principio de la partida? ¿Qué otros datos sí que tenías para elegir con qué cartas quedarte?
- ¿Has despistado a los demás jugadores cargando de fichas rojas una carta que te interesaba y que finalmente te has llevado cebada?
- ¿Cómo has sabido hasta cuándo poner fichas rojas en una carta que te interesaba llevarte? ¿En qué otros momentos tomas decisiones sin tener disponibles todos los datos para elegir?
- ¿En qué otros momentos te dejas aconsejar por tu intuición? ¿Cómo mezclas intuición y estrategia?

RESISTENCIA

- ¿Has participado en algún duelo por una carta que necesitabas para formar una secuencia? ¿Cómo lo has vivido? ¿Te has quedado sin fichas rojas?
- ¿Has necesitado alguna de las nueve cartas que se retiraron para completar una secuencia? ¿Cómo has reaccionado?
- ¿Has entrado en algún duelo por una carta sabiendo que tenías menos fichas rojas que tu rival? ¿Cómo lo has defendido?
- ¿En qué otros momentos te mantienes firme aunque la situación sea complicada?

juega y crece



Sushi go

ALCINE





DESCRIPCIÓN



Configura el mejor de los menús. No te quedes sin los ingredientes necesarios y consigue las mejores combinaciones. ¡Ah! y no te olvides del postre.

TOMA DE DECISIONES

VISIÓN ESTRATÉGICA

FLEXIBILIDAD

DEDUCCIÓN

ANÁLISIS DE SITUACIONES

FICHA TÉCNICA



NÚMERO DE JUGADORES

De 2 a 5.

Recomendado de 4 a 5.



TIEMPO

15 minutos



TIPO DE JUEGO

2 (desarrollo no lineal, con excepciones; presenta distintas fases, puntuaciones parciales, reabastecimiento y/o trasiego de elementos de juego).

PREPARACIÓN

- Baraja las cartas y reparte según el número de jugadores (consulta la tabla en el reglamento). Coloca las cartas restantes boca abajo for-

EL JUEGO

La partida se juega en tres rondas iguales. Todos los jugadores eligen de forma simultánea una carta de su mano y la colocan boca abajo frente a ellos. Cuando todos lo han hecho, éstas se revelan y se dejan en la mesa.

Las cartas restantes se pasan al jugador de la izquierda. Se repite la misma operación hasta agotar las cartas.

Las cartas reveladas permanecen siempre frente a los jugadores hasta el final de la ronda para calcular la puntuación.

Las cartas jugadas se dejan en una pila de descartes. La única excepción son las cartas de pudín, que se conservan delante de los jugadores hasta el final de la partida.

De la pila de cartas disponibles, reparte una nueva mano de cartas a cada jugador para iniciar una nueva ronda. Tras cada ronda, anota las puntuaciones parciales de los jugadores.

Las cartas puntúan de la siguiente manera:

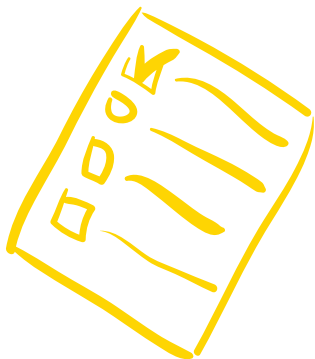
Maki. Cada jugador suma los símbolos de rollos de maki que aparecen en la parte superior de sus cartas de maki. El jugador que tiene más rollos gana 6 puntos. El segundo jugador con más rollos gana 3 puntos.

mando una pila (resévalas para las rondas posteriores).

- Prepara papel y lápiz para anotar las puntuaciones parciales.

RECUERDA

1. Clarifica cómo se usan el wasabi y los palillos.
2. Explica cómo se resuelven los empates.



Tempura. Dos cartas de tempura otorgan 5 puntos. Una única carta de tempura no da puntos. Se pueden puntuar varias parejas de tempura en una misma ronda.

Sashimi. Un trío de sashimi otorga 10 puntos. Una única carta o una pareja de sashimi no da puntos. Se pueden puntuar varios tríos de sashimi en una misma ronda.

Gyoza. Cuantas más cartas de gyoza tiene el jugador, más puntos gana. (1,3,6,10,15 puntos).

Nigiri y Wasabi. Un nigiri de calamar otorga 3 puntos, un nigiri de salmón otorga 2 puntos y un nigiri de tortilla otorga 1 punto. Si alguna está encima de una carta de wasabi triplica su puntuación. Una carta de wasabi sin nigiri no da puntos.

Pudin. Se puntúan al final del juego (al finalizar las tres rondas). El jugador con más cartas de pudin gana 6 puntos y el jugador con menos cartas de pudin pierde 6 puntos.

Hay en juego cartas que no puntúan y tienen un uso especial:

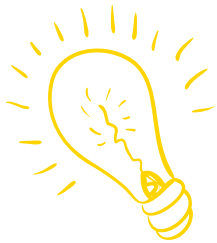
Palillos. Si el jugador ya tiene una carta de palillos frente a sí, en algún turno posterior puede elegir dos cartas de sushi para ponerlas en la mesa. Cuando lo haga, devuelve la carta de palillos a su mano. Así, los palillos están de nuevo en circulación y quizás otros jugadores vuelvan a usarlos más adelante.

Wasabi. Si el jugador elige una carta de nigiri y ya tiene una carta de wasabi frente a sí, debe colocar ese nigiri encima del wasabi.



FACILITACIÓN

- Explica la mecánica principal del juego con una ronda de ejemplo: prueba a que los jugadores hagan el ejercicio de quedarse una carta, revelarla y pasar el resto antes de comenzar a jugar.
- Deja muy clara la forma de puntuar, la acción de cada carta y casos especiales (empates).
- Ten a la vista el resumen de reglas con la forma de puntuar.



TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE

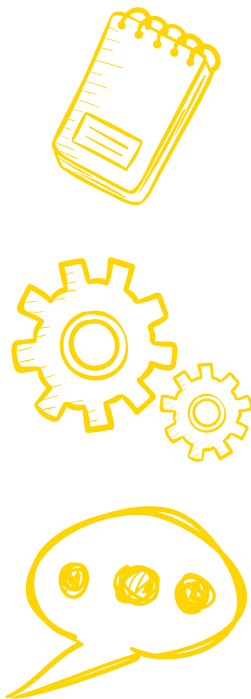
VISIÓN ESTRATÉGICA

- ¿Has preparado una estrategia desde el principio, has esperado a comprobar qué cartas te iban entrando a la mano, o has esperado algunas rondas a aprender cómo era la dinámica de juego?
- ¿Qué has conseguido por hacerlo así? ¿Qué has dejado de conseguir?
- ¿Has tomado las cartas que recibías como descartes que no querían los demás jugadores o como una oportunidad de hacer una estrategia diferente al resto?
- ¿Has tenido en cuenta estrategias a más largo plazo, como con las cartas de pudín, o has preferido ir asegurando puntos inmediatos, como con las cartas de gyoza?
- ¿Has evaluado tu plan en cada ronda, o has esperado al final para ver el resultado?
- ¿En qué otros momentos tienes en cuenta un posible bien mayor frente a un bien inmediato? ¿Cómo sabes que un plan está funcionando? ¿Tienes claros los retos intermedios y el objetivo final cuando pones en marcha un plan?

TOMA DE DECISIONES

- ¿Crees que has sido rápido eligiendo una carta y pasando el resto? ¿Y los demás jugadores, cuánto tiempo se han tomado? ¿Cómo ha afectado esta mecánica al ritmo de la partida?

- ¿Cuánto crees que ha influido en tus decisiones no saber qué cartas te iban a pasar los demás jugadores? ¿Cómo ha sido tu actitud frente a esa incertidumbre?
- ¿En qué otros momentos la incertidumbre te hace difícil tomar decisiones? ¿Cómo tienes en cuenta las diferentes posibilidades que se abren cuando tomas una u otra decisión? ¿Con qué resultados?



FLEXIBILIDAD

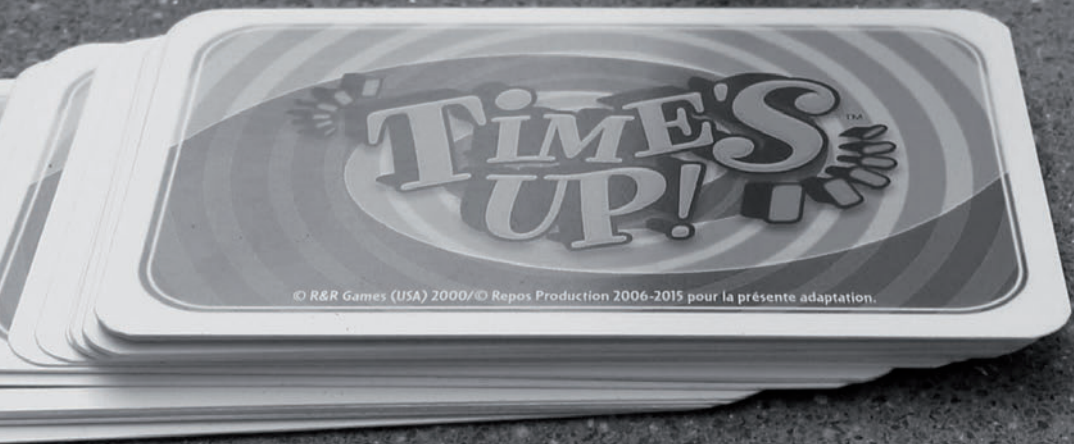
- ¿Te has quedado sin tempura o sin sashimi para completar tu jugada? ¿Cómo has reaccionado? ¿Cómo has recompuesto la jugada? ¿Cuántos puntos has conseguido salvar?
- ¿En qué otros momentos te pones una limitación por tener un plan que no quieres abandonar? ¿Qué cosas tienes en cuenta para decidir si ha llegado el momento de cambiar un plan?
- ¿Cómo reaccionas cuando un imprevisto te estropea un plan, buscas cómo seguir sumando puntos o abandonas la partida?

juega y crece



time's up







DESCRIPCIÓN



Consigue transmitir a tu equipo los personajes de diferentes maneras. Originalidad, compenetración y memoria

COMUNICACIÓN NO VERBAL

TRABAJO EN EQUIPO

GESTIÓN DEL TIEMPO

TENACIDAD

CAPACIDAD DE SÍNTESIS

FICHA TÉCNICA



NÚMERO DE JUGADORES

De 4 a 18.
Recomendado de 8 a 12.



TIEMPO

45 minutos



TIPO DE JUEGO

2 (desarrollo no lineal, con excepciones; presenta distintas fases, puntuaciones parciales, reabastecimiento y/o trasiego de elementos de juego).

PREPARACIÓN

- Toma 40 cartas más 2x (nºjugadores).

EL JUEGO

Ronda 1. El jugador que da las pistas puede dar cualquier pista, excepto partes, variantes, o rimas de la palabra. No puede pasar a la siguiente carta hasta que el resto del equipo no la adivine correctamente.

La parte del equipo que adivina pueden decir tantos nombres como quiera.

Al final de la ronda 1 cada equipo lee en voz alta los nombres de su pila de aciertos.

Ronda 2. El jugador que da las pistas puede decir solamente una palabra. No puede hacer mímica, ni sonidos. Puede pasar y coger otra carta.

La parte del equipo que adivina solo puede dar un nombre. Si se dan varios, sólo se toma en cuenta el primero.

Ronda 3. El jugador que da las pistas puede hacer mímica y sonidos, pero no palabras. Se puede pasar y coger otra carta.

La parte del equipo que adivina solo puede dar un nombre. Si se dan varios, sólo se toma en cuenta el primero.

Si en la segunda y tercera ronda se da un nombre equivocado, la carta se pone detrás de las demás y se pasa a adivinar la siguiente.

- Reparte todas esas cartas entre los jugadores. Cada jugador debe descartar dos.
- Monta el mazo de juego recogiendo todas las cartas no descartadas. las puntuaciones parciales.

En cada fase, el jugador en turno se queda con las tarjetas adivinadas por su equipo. Cuando termine la fase, se juntan todas la tarjetas de los componentes de un equipo y se suman. Así se obtiene la puntuación de esa fase.

Al final del juego, y tras la suma de las puntuaciones de cada equipo en cada fase, el equipo con más puntos gana.

RECUERDA

1. *Clarifica cómo se usan el wasabi y los palillos.*
2. *Explica cómo se resuelven los empates.*



TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE

COMUNICACIÓN NO VERBAL

- ¿Cómo te has sentido, en la última fase del juego, sin poder hablar? ¿Y en pie frente al resto de jugadores?
- ¿Has aprovechado detalles de las descripciones que han aparecido en fases anteriores para incluirlas en tu mímica?
- ¿Qué jugador crees que transmitía mejor los personajes sin hablar? ¿Cómo era la expresividad de su cara? ¿Cómo era su actitud?
- ¿En qué otros momentos eres capaz de detectar la emoción que transmite la gente (miedo, enfado, alegría, tristeza...) por sus gestos y su expresividad?

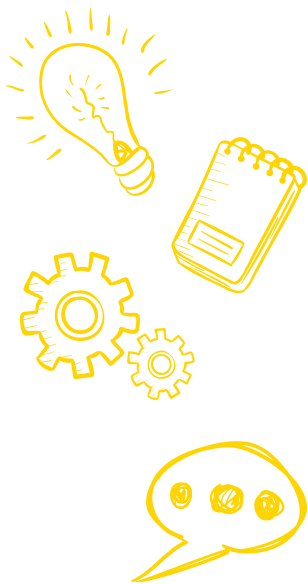
TRABAJO EN EQUIPO

- ¿Has tenido en cuenta los personajes que podían ser más difíciles de adivinar por tu equipo para el descarte inicial de dos cartas?
- ¿Has elegido los descartes iniciales para lucirte con la descripción? ¿Te ha funcionado? ¿Ha habido respuestas rápidas individuales en tu equipo o habéis tomado tiempo para consensuar la respuesta?



FACILITACIÓN

- Recuerda a los jugadores las reglas específicas de cada fase. Indica claramente qué se puede y qué no se puede hacer.
- Recalca a los jugadores el color de los personajes que se tienen que adivinar para evitar confusiones.



- ¿Cuando no has sabido describir un personaje, has estado atento para ver cómo lo resolvían tus compañeros? ¿En qué otros momentos trabajas en equipo?

GESTIÓN DEL TIEMPO

- ¿Cómo te has sentido en la primera ronda, cuando no sabías describir un personaje y no podías pasar a otro? ¿cómo has seguido buscando otras formas de describirlo?
- ¿En las siguientes rondas, has seguido buscando otras formas de describirlo, o has pasado a otro personaje más sencillo?
- ¿Cuando tenías las tarjetas, has sentido que tu equipo te tranquilizaba para que no pensaras en el tiempo, o te han presionado para que te dieras prisa? ¿Y cuando tú estabas adivinando, cómo te has comportado con el jugador activo?
- ¿En qué otros momentos te organizas en función del poco tiempo que tienes?

juega y crece





Piko

Piko





DESCRIPCIÓN



Arriesga con los dados y llévate el mayor número de gusanos.

ASUNCIÓN DE RIESGOS

AGILIDAD DE CÁLCULO

GESTIÓN DE EMOCIONES

INTREPIDEZ

TENACIDAD

FICHA TÉCNICA



NÚMERO DE JUGADORES

De 2 a 7.

Recomendado de 3 a 5.



TIEMPO

20 minutos



TIPO DE JUEGO

2 (desarrollo no lineal, con excepciones; presenta distintas fases, puntuaciones parciales, reabastecimiento y/o trasiego de elementos de juego).

PREPARACIÓN

- Coloca las dieciséis fichas de gusano formando una fila, en el centro de la mesa y en orden numérico ascendente. Esta es la parrilla de gusanos.

EL JUEGO

El jugador tira los ocho dados a la vez y aparta a un lado todos los dados de un mismo valor, o todos los dados con un gusano.

El jugador puede volver a tirar los dados que no ha apartado. De esta nueva tirada, aparta todos los dados de valor diferente a los apartados previamente.

El jugador puede continuar tirando y apartando dados, hasta que termina su turno voluntariamente (se planta) o termina su turno en intento fallido (no puede apartar ningún valor más, o no aparta ninguna tirada de gusanos).

Termina turno voluntariamente. Un jugador puede acabar su turno voluntariamente en cualquier momento, sumando los valores de todos los dados que haya apartado. Al menos uno de los dados apartados debe mostrar un gusano, si no es así, se considera un intento fallido.

Si la suma de los dados que el jugador ha apartado es exactamente igual al valor de una ficha que esté en la parrilla o boca arriba frente a otro jugador, puede tomarla y ponerla frente a él en la mesa. Si no hay ninguna ficha con el valor exacto obtenido, toma una ficha de la parrilla que tenga un valor inferior al de su tirada.

RECUERDA

1. Cada cara de gusano en los dados tiene un valor igual a cinco.

FACILITACIÓN

- Invita a los jugadores a que participen activamente en los turnos del resto, sumando las tiradas de los demás, o jaleando para que no se planten.
- Revisa bien el reglamento para clarificar los pequeños detalles que se pueden dar a lo largo de la partida. Es importante que los jugadores no tengan dudas y jueguen sin incertidumbre.



Cada ficha que se consiga se pone boca arriba encima de la última que se haya conseguido, formando una pila. Cada jugador sólo tiene una pila frente a sí.

Intento fallido. Puede ocurrir que un jugador no pueda tomar ninguna ficha al final de su turno, porque la suma de los dados que ha apartado no es lo suficientemente alta, o porque no ha sido capaz de conseguir ningún gusano en los dados.

También puede ocurrir que le salga una tirada que sólo tenga números o gusanos ya apartados. En cualquiera de estos casos, no consigue nada y debe devolver a la parrilla, si tuviera, la última ficha conseguida (es decir, la que está en lo alto de su pila). A continuación, coloca boca abajo la ficha de valor más alto que aún está en la parrilla.

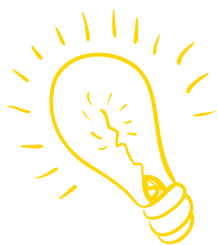
La partida acaba cuando ya no quedan fichas boca arriba en la parrilla. Cada jugador suma los gusanos de sus fichas. El jugador que tiene más gusanos, gana la partida. En caso de empate, el jugador que tiene la ficha con el número más alto, gana la partida.

TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE

ASUNCIÓN DE RIESGOS

- ¿Te has arriesgado a hacer una tirada más aun teniendo ya una ración de gusanos asegurada?
- ¿Has arriesgado más al principio de la partida, cuando no tenías ninguna ración que devolver en tu pila? ¿Y cuando ya tenías raciones de gusanos en tu pila, has hecho por conservarlas?
- ¿En qué otros momentos dudas entre conservar o arriesgar? ¿Qué te hace decidirte por una u otra opción?





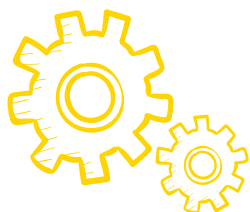
AGILIDAD DE CÁLCULO

- ¿Has llevado la cuenta de tus tiradas al momento o has esperado a que los demás sumarán por ti? ¿Has participado de forma activa en las sumas de las tiradas de otros jugadores?
- ¿En qué otros momentos o actividades entrenas de alguna manera tu agilidad mental? ¿Para qué te viene bien ser ágil mentalmente?



GESTIÓN DE EMOCIONES

- ¿Algún jugador te ha robado alguna ración de gusanos? ¿Cómo ha sido su actitud? ¿Cómo te has sentido?
- ¿Has robado alguna ración de gusanos a otro jugador? ¿Cómo ha sido tu actitud?
- ¿Te ha animado el resto de jugadores a arriesgar una tirada más? ¿Has arriesgado más de lo normal cuando te han jaleado? ¿Cómo te has sentido cuando te jaleaban?
- ¿En qué otros momentos te dejas llevar por la emoción del momento? ¿Con qué resultados?



juega y crece





tomba





DESCRIPCIÓN



Juega tus cartas estratégicamente y llega a la final del juego siendo el jugador con menos cabeza de ganado. Si juegas con cabeza, habrás ganado.

ASUNCIÓN DE RIESGOS

AGILIDAD DE CÁLCULO

GESTIÓN DE EMOCIONES

INTREPIDEZ

TENACIDAD

FICHA TÉCNICA



NÚMERO DE JUGADORES

De 2 a 10.
Recomendado de 4 a 8.



TIEMPO

20 minutos



TIPO DE JUEGO

2 (desarrollo no lineal, con excepciones; presenta distintas fases, puntuaciones parciales, reabastecimiento y/o trasiego de elementos de juego).

PREPARACIÓN

- Baraja las cartas y coloca cuatro de ellas boca arriba en el centro de la mesa. Reparte diez cartas a cada jugador.

EL JUEGO

Todos los jugadores escogen una carta de su mano y la colocan boca abajo frente a ellos, luego la revelan simultáneamente.

Los jugadores van colocando las cartas en orden, de la más baja a más alta.

Cada carta puede ser colocada en una sola de las filas según las siguientes reglas:

Orden Ascendente. Los valores de las cartas deben incrementar siempre de izquierda a derecha.

Menor Diferencia. La carta debe ser jugada en la fila que contenga la carta de valor más próximo a la que se quiere jugar.

Fila completa. Cuando el jugador debe colocar una carta en una fila que ya contiene cinco cartas, debe tomar las cinco cartas de la fila y colocar su carta para iniciar una nueva fila.

La carta más baja. Si la carta jugada es tan baja que no puede ir en ninguna de las filas entonces el jugador debe escoger cualquier fila y tomar todas las cartas que haya en ella. Luego coloca su carta para iniciar una nueva fila. Las cartas obtenidas se colocan en una pila boca abajo frente al jugador.

RECUERDA

1. *La puntuación no es el valor numérico de las cartas sino el número de siluetas de bueyes que presentan.*

2. *Es un juego simultáneo.*

3. *Los jugadores seleccionan una carta y la revelan a la vez. Después se colocan empezando por la más baja, hasta la más alta.*

FACILITACIÓN

- Explica claramente las reglas para colocar carta que hay que respetar en el juego. Si quedan claras, la partida fluirá.

- Puede ser una buena idea fijar una puntuación baja para hacer una partida de prueba y que los jugadores comiencen a distinguir estrategias y formas de jugar.



La ronda termina cuando se han jugado las diez cartas de mano. Cada jugador cuenta los bueyes en sus cartas y los anota.

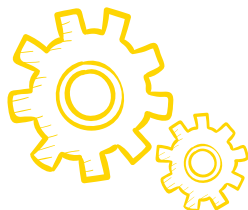
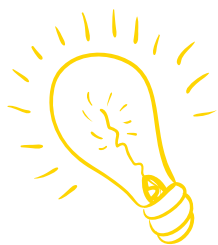
El juego finaliza después de varias rondas, cuando algún jugador ha alcanzado los 66 puntos (u otra puntuación a convenir).

TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE

ADAPTABILIDAD

- ¿Has adaptado tu estrategia a medida que ibas conociendo cómo jugaba el resto de jugadores?
- ¿Te ha sorprendido algún jugador con un cambio radical de estrategia?
- ¿Crees que has sorprendido al resto de jugadores con algún cambio de estrategia?
- ¿Has planificado una jugada y otro jugador se te ha adelantado sacando una carta más baja?
- ¿Cómo te has sentido? ¿Cómo ha influido en tu forma de jugar el siguiente turno?
- ¿En qué otros momentos las cosas no son como las planeas? ¿Acostumbras a tener un plan B?





CAPACIDAD DE DECISIÓN

- ¿Has tenido en cuenta que todos los jugadores sacaban su carta a la vez para elegir tu carta? ¿Cuánto has tardado en elegir tu carta con respecto al resto de jugadores? ¿Has tenido que esperar mientras algún jugador elegía carta?
- ¿Te han tenido que esperar mientras elegías carta para darle la vuelta todos a la vez? ¿Cómo ha afectado a tu elección que todos te estuvieran esperando? ¿Qué te has perdido por no elegir con más ligereza?
- ¿En qué otros momentos suele costarte tomar decisiones? ¿A qué crees que es debido? ¿Qué necesitas para tomar una decisión con agilidad? ¿Y para tomar una decisión con seguridad?

TENACIDAD

- ¿Has tenido una mala mano de cartas de inicio? ¿Has perdido una ronda siendo el jugador que se ha llevado más bueyes? ¿Cómo ha afectado a tu forma de jugar? ¿Qué importancia le has dado dentro del conjunto de toda la partida?
- ¿En qué otros momentos se te hace difícil perseverar hasta lo que tú crees que es un éxito? ¿Cómo te suena que 'el éxito es lo que tú haces con la suerte que te toca'?

juega y crece



Virus







DESCRIPCIÓN



Impide que los virus infecten tu cuerpo y consigue el organismo más sano.

SINERGIAS

ASERTIVIDAD

PENSAMIENTO POSITIVO

ADAPTABILIDAD

ASUNCIÓN DE RIESGOS

FICHA TÉCNICA



NÚMERO DE JUGADORES

De 2 a 6.

Recomendado de 4 a 5.



TIEMPO

20 minutos



TIPO DE JUEGO

2 (desarrollo no lineal, con excepciones; presenta distintas fases, puntuaciones parciales, reabastecimiento y/o trasiego de elementos de juego).

PREPARACIÓN

- Baraja el mazo de cartas y reparte tres a cada jugador.

EL JUEGO

Cada jugador debe tener tres cartas en la mano al comienzo de su turno y sólo puede elegir entre jugar una carta o descartarse de tantas como quiera. A continuación, roba tantas cartas como necesite para tener otra vez tres en la mano y pasa el turno al jugador de la derecha.

El juego presenta cuatro tipos de cartas: **órganos**, **virus**, **medicinas** y **tratamientos**.

Órganos. Reuniendo cuatro distintos y sanos se gana el juego. El órgano multicolor actúa como comodín y puede ser vacunado con medicina de cualquier color, pero también puede ser infectado por virus de cualquier color.

Virus. Destruyen órganos y medicinas de los rivales. Únicamente tienen efecto sobre órganos y medicinas de su mismo color. Según sobre qué carta se juega, el virus puede:

Infectar. Jugando una carta de virus sobre un órgano de un rival.

Extirpar. Jugando un segundo virus en un órgano infectado. El órgano es destruido y las tres cartas van al descarte.

- Coloca el mazo boca abajo sobre la mesa al alcance de todos los jugadores. Junto a él, boca arriba, se forma la pila de descartes. Cuando el mazo se agote, volteas la pila de descartes. No es necesario barajarla de nuevo.

RECUERDA

1. No se puede tener en el cuerpo ningún órgano repetido.
2. Un cuerpo puede tener cinco órganos distintos si uno de ellos es el multicolor (y ganar la partida si cuatro de ellos están sanos).



Destruir vacuna. Jugando sobre una carta de medicina que se encuentre protegiendo un órgano. El virus y la medicina van al descarte.

El virus multicolor es un comodín y puede infectar un órgano o destruir una vacuna de cualquier color. También puede ser curado por medicinas de cualquier color.

Medicinas. Protegen los órganos de los virus. Sólo tienen efecto sobre órganos y virus de su mismo color. Según sobre qué carta se juega, la medicina puede:

Curar. Jugando sobre una carta de virus que se encuentre sobre un órgano. Ambas cartas van al descarte.

Vacunar. Jugando la medicina sobre un órgano sano.

Inmunizar. Jugando una segunda carta de medicina sobre un órgano. El órgano queda protegido para siempre contra el ataque de virus y no puede ser afectado por cartas de tratamiento (salvo por la de error médico).

La medicina multicolor es un comodín y puede curar virus o vacunar órganos de cualquier color, pero también puede ser destruida por virus de cualquier color.

Tratamientos. Son cartas especiales que alteran el transcurso normal del juego. Se juegan sobre la pila de descartes y tienen efecto inmediato.

Trasplante. Se intercambia un órgano por otro (ente dos jugadores cualesquiera).

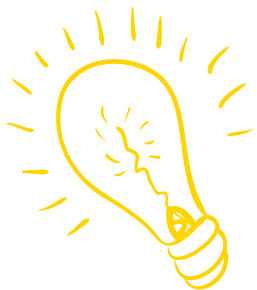
Ladrón de órganos. Se roba un órgano de otro jugador y se añade al cuerpo propio.

Contagio. Se colocan todos los virus posibles de los órganos propios infectados a órganos de los demás jugadores.



FACILITACIÓN

- Explica la mecánica principal del juego con una ronda de ejemplo: prueba a que los jugadores hagan el ejercicio de quedarse una carta, revelarla y pasar el resto antes de comenzar a jugar.
- Deja muy clara la forma de puntuar, la acción de cada carta y casos especiales (empates).
- Ten a la vista el resumen de reglas con la forma de puntuar.



Guante de latex. Todos los jugadores (excepto el que juega la carta) descartan su mano. En su próximo turno los jugadores solo pueden robar una nueva mano (perdiendo un turno de juego).

Error médico. Se intercambia el cuerpo completo con el de otro jugador (incluyendo virus y medicinas en los órganos).

El jugador que complete un cuerpo sano (cuatro órganos diferentes sin infectar frente a sí en la mesa) gana la partida.

TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE

SINERGIAS

- ¿Has buscado ayuda para ir a por algún jugador que estaba cerca de completar un cuerpo sano? ¿Has ayudado tú a algún compañero para impedir que otro jugador completara un cuerpo sano?
- ¿Qué has necesitado para confiar en algún jugador que antes te había infectado un órgano? ¿Cómo te has ganado tú la confianza de los otros jugadores?
- ¿Has tenido que sacrificar alguna jugada tuya para que no gane otro? ¿Cómo lo has puesto en valor ante el resto?
- ¿En qué otros momentos buscas alianzas con otros que tienen el mismo problema que tú para resolverlo? ¿Qué ofreces a tus aliados?

ASERTIVIDAD

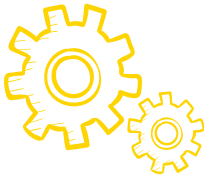
- ¿Te has enfadado porque alguien te ha puesto un virus o te ha robado un órgano? ¿Tu tono de enfado te ha dificultado o te ha ayudado a convencer al resto de que no te lo robaran?

- ¿Te han robado un órgano y no has hecho nada por convencer al jugador de que se lo robara a otro compañero? ¿Has pensado que no tenías nada que hacer frente al otro compañero? ¿Qué te has perdido por no hacer nada?
- ¿Has robado un órgano, o has dejado de robarlo, a algún jugador únicamente por tu opinión personal sobre él o ella? ¿Crees que otros jugadores te han podido poner un virus o robar un órgano por el mismo motivo? ¿Cómo te has sentido?
- ¿En qué otros momentos la situación te afecta y no eres capaz de modular tu enfado? ¿En qué otros momentos no eres capaz de ponerte en valor, o de pedir algo que te mereces?



PENSAMIENTO POSITIVO

- ¿Has jugado preocupado a lo largo de la partida por si alguien robaba uno de tus órganos, o usaba contigo la carta de error médico? ¿Cómo crees que ha influido esa negatividad en tu forma de jugar? ¿Y en tu experiencia de juego? ¿Cómo te ha hecho sentir?
- ¿En qué otros momentos sufres imaginando cosas que luego no suceden? ¿Cómo reaccionas a las cosas que no puedes cambiar? ¿En qué otros momentos consigues centrarte y buscar soluciones cuando todo está mal?
- ¿En qué otros momentos te pones una limitación por tener un plan que no quieres abandonar? ¿Qué cosas tienes en cuenta para decidir si ha llegado el momento de cambiar un plan?
- ¿Cómo reaccionas cuando un imprevisto te estropea un plan, buscas cómo seguir sumando puntos o abandonas la partida?



juega y crece





Caitán

A black and white photograph capturing a group of young women gathered around a wooden table, engaged in a card game. The women are smiling and looking towards the center of the table. One woman in the foreground is holding a hand of cards, while another is holding a small object, possibly a snack. The scene is brightly lit, suggesting an outdoor or well-lit indoor setting. The word "junior" is overlaid in a bright yellow, cursive font across the middle of the image.

junior



DESCRIPCIÓN



¡Navega por los mares con tus barcos,
descubre nuevas islas y construye guaridas piratas!

PLANIFICACIÓN

GESTIÓN DE RECURSOS

TOMA DE DECISIONES

VISIÓN ESTRATÉGICA

NEGOCIACIÓN (AVANZADO)

FICHA TÉCNICA



NÚMERO DE JUGADORES

De 2 a 4.

Recomendado de 3 a 4.



TIEMPO

30 minutos



TIPO DE JUEGO

2 (desarrollo no lineal, con excepciones; presenta distintas fases, puntuaciones parciales, reabastecimiento y/o trasiego de elementos de juego).

PREPARACIÓN

- Coloca el tablero por la cara correspondiente al número de jugadores.

EL JUEGO

En cada turno un jugador es el Capitán. En su turno, el Capitán tira el dado, determinando qué recursos consiguen todos los jugadores. Después, el Capitán puede construir barcos, guaridas o pedir ayuda al loro Coco a cambio de una determinada combinación de recursos.

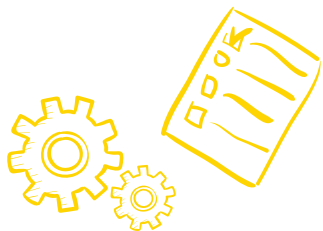
Tirar el dado y conseguir recursos. el Capitán lanza el dado y se aplica el resultado a todos los jugadores. Por cada guarida construida junto a un terreno cuyo número coincida con el de la tirada, se consigue el recurso de la reserva general indicado por el terreno.

Si el resultado del dado es un seis, el Capitán debe colocar al Pirata Rapaz en otro terreno, recibiendo dos recursos del tipo de terreno en el que lo haya colocado. El resto de jugadores no consiguen nada en ese turno.

Construir uno o más barcos y guaridas. El Capitán debe entregar los recursos necesarios (se indican en la ayuda de juego). En cada emplazamiento sólo puede haber una guarida y en cada ruta naval sólo un barco. Siempre se debe construir adyacente a una construcción propia.

Pedir ayuda a Coco. El Capitán entrega los recursos necesarios, descubre la ficha adquirida de inmediato y realiza lo indicado en ella. Las fichas de Coco conseguidas son guardadas por los jugadores hasta el final de la partida. El jugador con mayoría de fichas de Coco puede poner una de sus guaridas en el

- Cada jugador recibe una ayuda de juego, siete guaridas piratas, siete barcos, una ficha de madera y una de sable.
- Toma una ficha de cada tipo de recurso y colócalas sobre los salvavidas del tablero.
- Cada jugador coloca dos de sus guaridas y dos de sus barcos en los emplazamientos y rutas iniciales del tablero que correspondan con su color.
- Forma un montón apilando las losetas de Coco boca abajo.
- Forma una reserva general con las fichas de recursos agrupadas junto al tablero.
- Sepáralas por tipo para agilizar la partida.



castillo del Pirata Rapaz. En caso de empate, nadie coloca la guarida.

Cambiar fichas. El Capitán puede cambiar una ficha propia por una de un salvavidas (sólo una vez por turno) y puede cambiar dos fichas propias por una de la reserva general (tantas veces por turno como quiera). Si en los salvavidas hubiera cinco fichas iguales, se devuelven a la reserva general y se reponen con una ficha de cada tipo. Si no hubiera suficientes fichas de un tipo en la reserva, todos los jugadores devolverán a la reserva todas las fichas que tengan de ese tipo.

En el momento en que uno de los jugadores construya sus siete guaridas (la guarida junto al castillo del Pirata Rapaz también cuenta), la partida termina de inmediato y ese jugador será el ganador.

TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE

PLANIFICACIÓN

- ¿Has puesto en marcha alguna estrategia para la que necesitaras más de un turno de juego? ¿Crees que ha sido una buena estrategia? ¿Qué tienes en cuenta para saber si una estrategia es buena?
- ¿Te has quedado con la primera opción que veías para colocar guaridas y barcos o has seguido buscando una opción mejor? ¿Has aprovechado los turnos de los demás para preparar el tuyo?
- ¿Has tenido preparado un plan B para cuando el resto de jugadores, o la tirada de dados, no te han dejado disponible la cantidad de *esto* y *aquello* que *necesitabas*?
- ¿En qué otros momentos te preparas para adelantarte a las cosas que pueden no salirte como esperas? ¿En qué otros momentos te preparas para el éxito?



RECUERDA

1. La guarida junto al castillo del Pirata Rapaz también cuenta en la suma de guaridas construidas.

2. Se reciben tantos recursos como guaridas junto a los terrenos cuyo valor aparece en el dado.

Cuantas más guaridas, más recursos.

3. Mientras el Pirata Rapaz esté en un terreno, éste queda anulado y no proporciona ningún recurso.

FACILITACIÓN

- Cuando los jugadores conozcan bien las mecánicas del juego, se puede introducir la negociación, y el Capitán puede cambiar libremente recursos con los demás jugadores.

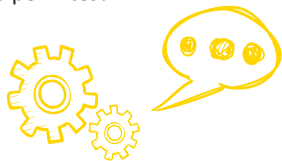


GESTIÓN DE RECURSOS

- ¿Has tenido controladas las cantidades de *esto* y *aquello que necesitabas* para hacer cada turno la mejor jugada?
- ¿Has conseguido un buen combo, enlazando varios cambios de *esto* y *aquello* seguidos para colocar guaridas, barcos, o pedir la ayuda de Coco?
- ¿Has dejado apartado algo de *esto* y *aquello* en un turno para conseguir un combo mucho mejor en el siguiente?
- ¿En qué otros momentos haces el trabajo previo de revisar lo que necesitas para hacer alguna tarea? ¿Cuánto tiempo le dedicas, por ejemplo, a revisar las cosas que necesitas para salir de casa o para ir a clase? ¿Con qué resultados?

TOMA DE DECISIONES

- ¿Cuánto tiempo has necesitado cuando tenías más de una opción para colocar guaridas o barcos?
- ¿Cuánto crees que ha influido el *miedo a equivocarte* en tus decisiones durante la partida? ¿Qué ha pasado cuando te has *equivocado* tomando una decisión? ¿Crees que volverás a *equivocarte* cuando te aparezca una situación similar en el juego o fuera del juego? ¿Qué has aprendido *equivocándote*?
- ¿En qué otros momentos te permites *equivocarte*, como una parte más de tu aprendizaje? ¿En qué otros momentos no te lo permites? ¿Para qué no te lo permites?



juega y crece





*Hombres
Castro*



lobo de
negro



DESCRIPCIÓN



La aldea de Castronegro es escenario de trágicos sucesos.
Intenta sobrevivir un día más como hombre lobo o como ciudadano.

ASERTIVIDAD

NEGOCIACIÓN

SOCIALIDAD

COMUNICACIÓN PERSUASIVA

INTUICIÓN

FICHA TÉCNICA



NÚMERO DE JUGADORES

De 8 a 18.
Recomendado de 10 a 12.



TIEMPO

30 minutos



TIPO DE JUEGO

3* (Despliegue en mesa complejo con muchos elementos de juego, desarrollo con varias fases y/o necesidad de director de juego.)

PREPARACIÓN

- El director de juego (narrador) reparte a cada jugador una carta de personaje boca abajo. Cada jugador mira discretamente su personaje y deja la carta cara abajo frente a él.

EL JUEGO

El narrador anuncia distintas fases durante el juego, en las que va llamando a diferentes personajes asignados mediante las cartas.

El turno básico en una partida no incluye roles especiales, salvo el de la vidente.

La aldea duerme. Todos cierran los ojos.

La vidente. El narrador llama a la vidente. El jugador con el rol de vidente, abre los ojos y elige a otro jugador para conocer su identidad. El narrador le muestra la carta del personaje elegido.

Los hombres lobo. El narrador llama a los hombres lobo, que abren los ojos y escogen a una víctima.

La víctima. El narrador despierta a toda la aldea y anuncia el jugador que ha sido víctima de los hombres lobo. Este jugador revela su carta y es eliminado del juego.

El debate. La aldea entera debate en busca de los sospechosos.

La votación. La aldea vota y elimina a un sospechoso de ser hombre lobo. A la señal del narrador cada jugador apunta a otro con el dedo. El jugador que

RECUERDA

1. *Deja claro a los jugadores el objetivo de cada uno dependiendo de su rol. Deben entender cómo ganar la partida.*

2. *Cuando los jugadores estén familiarizados con la mecánica del juego, introduce los personajes especiales para añadir interés a las nuevas partidas. Para ver las características de personajes especiales, consulta el reglamento.*

3. *Los jugadores eliminados no pueden comunicarse con el resto de ninguna forma.*

4. *Si los hombres lobo no consiguen ponerse de acuerdo o no se deciden, esa noche no hay víctima.*



recibe más votos es eliminado. El jugador elegido revela su carta y queda eliminado del juego.

En caso de empate nadie es eliminado.

La aldea vuelve a dormir y comienza una nueva ronda.

TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE

ASERTIVIDAD

- ¿Te has enfadado porque alguien ha votado para que te eliminaran del juego?
¿Tu tono de enfado te ha dificultado o te ha ayudado a convencerles para que no te votaran?
- ¿Han votado por ti y no te has defendido? ¿Has pensado que no tenías nada que hacer frente a los acusadores? ¿Qué te has perdido por no hacer nada?
- ¿Has acusado, o has dejado de acusar, a algún jugador únicamente por tu opinión personal sobre él o ella? ¿Crees que otros jugadores te han podido acusar por el mismo motivo? ¿Cómo te has sentido?
- ¿En qué otros momentos la situación te afecta y no eres capaz de modular tu enfado? ¿En qué otros momentos no eres capaz de ponerte en valor, o de pedir algo que te mereces?



FACILITACIÓN

- El papel del narrador es fundamental. Ha de conseguir meter a todos los jugadores en el ambiente y avivar los debates para conseguir que los jugadores se diviertan.
- Cuando domines el papel de narrador, déjate llevar por la inspiración e introduce elementos de tu propia cosecha. ¡Es importante para la partida que tú también te diviertas!
- Cuando des instrucciones, ten cuidado de no dar pistas sobre la identidad de los personajes (mediante el género, por ejemplo), ni dirijas la voz hacia nadie en concreto, porque el resto podría deducir su posición en la mesa libremente recursos con los demás jugadores.

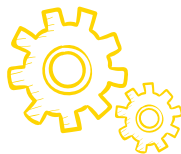


DEDUCCIÓN

- ¿Qué datos has tenido en cuenta en las votaciones para elegir a quién eliminar? ¿Has propuesto tú a alguien o te has dejado llevar por las sugerencias de los demás jugadores?
- ¿Has observado los gestos y el comportamiento de los demás jugadores? ¿Han sido diferentes según el personaje que les ha tocado para jugar? ¿Y tu comportamiento ha dependido del rol que has tenido?
- ¿Has jugado a adivinar quién era la vidente, la niña, el cazador, o la bruja durante la partida? ¿Qué tal detective has sido? ¿En qué otros momentos usas la observación y tu razonamiento para averiguar algo?

SOCIABILIDAD

- ¿Has estado a gusto jugando en este grupo? ¿Crees que los demás han estado a gusto? ¿Qué has hecho tú para que el ambiente fuera bueno? ¿Qué es lo que más te ha agradado de lo que han hecho los demás?
- ¿Ha habido algún momento de tensión durante la partida? ¿Qué habéis hecho para solucionarlo? ¿Con qué resultado? ¿Qué te ha parecido jugar en este grupo? ¿En qué otros momentos es difícil encajar en un grupo? ¿Qué haces tú para estar a gusto y encajar en un grupo? ¿Con qué resultados?



juega y crece





La Resist



*Atención:
Avalon*



DESCRIPCIÓN



Los leales paladines de Arturo intentarán completar con éxito sus gestas. Los oscuros esbirros de Mordred intentarán impedirlo. Identifica a tus amigos y mantén a raya a tus enemigos.

LIDERAZGO

SÍNTESIS Y ARGUMENTACIÓN

NEGOCIACIÓN

EMPATÍA

ASERTIVIDAD

FICHA TÉCNICA



NÚMERO DE JUGADORES

De 5 a 10.
Recomendado de 8 a 10.



TIEMPO

45 minutos



TIPO DE JUEGO

3* (Despliegue en mesa complejo con muchos elementos de juego, desarrollo con varias fases y/o necesidad de director de juego.)

PREPARACIÓN

- Escoge el tablero apropiado para el número de jugadores y reparte boca abajo tantas cartas de lealtad como determine la tabla en el reglamento.

EL JUEGO

Cada partida se desarrolla en varias rondas, compuestas por una fase de formación de equipo y una fase de gesta.

Fase de formación del equipo. El líder selecciona a los jugadores que quiere que formen el equipo para emprender la gesta y les entrega los indicadores de equipo.

Todos los jugadores votan para aprobar o rechazar el equipo propuesto, eligiendo en secreto uno de sus indicadores de voto y revelándolo todos a la vez.

El equipo es aceptado si la mayoría lo aprueba. Si la mayoría lo rechaza o hay un empate, el siguiente jugador (tomando el sentido de las agujas del reloj) se convierte en el nuevo líder y se repite la fase de formación de equipo.

Fase de ejecución de la gesta. El líder entrega una carta de gesta de cada tipo (éxito y fracaso) a los miembros del equipo, que elegirán una de ellas y la jugarán boca abajo frente a ellos.

El líder las recoge, las mezcla y las revela. La gesta fracasa si al menos hay una carta de fracaso (ten en cuenta que algunas gestas admiten hasta dos cartas de fracaso).

Cada jugador recibe dos indicadores de voto ('aprobar' y 'rechazar').

- Después de conocer su lealtad los jugadores, los partidarios del mal deben conocerse entre sí y Merlín tiene que saber quienes son (tienes el guión en el reglamento).

RECUERDA

1. Los personajes de Merlín y del asesino deben estar entre las cartas de personaje repartidas al principio del juego.

2. Si se rechazan cinco equipos consecutivos para realizar una gesta, el mal gana la partida.



Si la gesta tiene éxito, se indica con un marcador azul, y si fracasa, con uno rojo.

El siguiente jugador es el nuevo líder y elige otra gesta para comenzar la fase de formación de equipo de una nueva ronda.

La partida termina inmediatamente después de que tres gestas hayan tenido éxito (gana el bien) o hayan fracasado (gana el mal). Si se completan con éxito tres gestas, los jugadores del mal pueden discutir y señalar al jugador que suponen que es Merlín, y si aciertan, habrá ganado el mal.

También termina la partida si se rechazan cinco equipos consecutivamente (gana el mal).

TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE

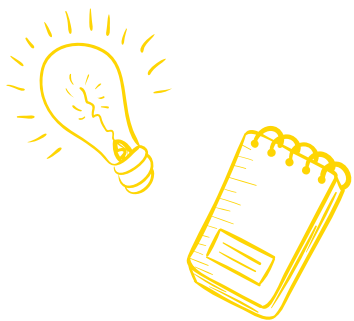
LIDRAZGO

- ¿Te has implicado en la selección de los equipos que iban a las misiones?
- ¿Has identificado a todos los miembros del equipo de partidarios del bien durante la partida? ¿Te has interesado por saber si se habían identificado también entre ellos?
- ¿Has tomado la iniciativa para sabotear alguna misión como partidario del mal? ¿Te has comunicado con algún otro partidario del mal durante la partida? ¿En qué otros momentos te implicas en el triunfo de los demás para salir ganando tú?



FACILITACIÓN

- Prepara el momento de revelar las lealtades para que las indicaciones sean claras y se lleven a cabo en el orden correcto. Usa el reglamento o personaliza un guión.
- La discusión entre jugadores es fundamental. Hablar es la mejor manera de atrapar a los esbirros de Mordred en su propia red de mentiras. Promueve el diálogo entre los jugadores.
- Existen personajes opcionales con habilidades especiales. Puedes introducirlos cuando los jugadores tengan alguna partida de experiencia.

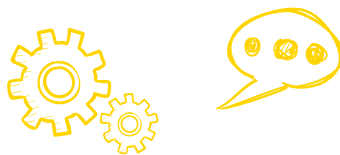


SÍNTESIS Y ARGUMENTACIÓN

- ¿Cómo ha sido tu forma de hablar mientras discutías con el resto de jugadores? ¿Ha sido diferente cuando querías engañarles? ¿Has hablado mucho o has sido breve y directo? ¿Has desarrollado un único argumento sencillo o has lanzado muchas ideas con detalle?
- ¿Algún jugador te ha transmitido confianza y ha conseguido que le creas sin dudar? ¿Cómo ha sido su forma de hablar?
- ¿En qué otros momentos estás pendiente de tu forma de expresarte para transmitir algo? ¿Con qué resultados?

NEGOCIACIÓN

- ¿Has prestado atención a los gestos que hacían los demás jugadores sin darse cuenta (alegrándose por el éxito o el fracaso de una misión, buscando a Merlín o a los demás miembros de su equipo...)?
- ¿Has negociado para formar el equipo de alguna misión? ¿Has propuesto alternativas o has rechazado las de los otros sin más? ¿Has cedido tú en algo? ¿Qué actitud has tomado cuando querías convencer a los demás? ¿Te ha funcionado con todos por igual?
- ¿En qué otros momentos cedes en algo para conseguir otro bien mayor? ¿Con qué resultados? ¿Prefieres tener razón o cambiar las cosas?



juega y crece



orient

Formaciones

dirigidas a facilitadores de sesiones de juego

Orientaciones dirigidas a facilitadores de sesiones de juego.

Nº 1

AL PREPARAR LA SESIÓN

- Sigue los criterios de selección en base al tipo de juego (avión de papel, avión o cohete).
- Recuerda que es imprescindible que conozcas muy bien el juego y hayas jugado previamente.
- Asegúrate de disponer de un espacio adecuado y tiempo suficiente para realizar la sesión completa, todas las fases tienen importancia y requieren tiempo.
- No olvides leer el reglamento y revisar con detenimiento la ficha de juego y la hoja de evaluación.
- Despliega el juego en mesa y comprueba que dispones de todos los elementos necesarios para jugar antes de que lleguen los participantes a la sesión.

Nº 2

AL EXPLICAR EL JUEGO

- En el reglamento tienes toda la información necesaria para poner en marcha el juego. Además, en la ficha de juego, se ofrece un resumen y se hace hincapié en aspectos relevantes que no debes olvidar. Ten ambos documentos a mano en la sesión por si te surge alguna duda.
- Hay algunos juegos que tienen una capa narrativa muy potente, aprovéchala para asegurar una experiencia de juego más inmersiva. Intenta emplear los términos propuestos por el juego para referirte a los compo-

nentes o las acciones y así no diluir la carga temática que pueda ofrecer. (no es lo mismo realizar la acción “poner una carta roja” que “descifrar la clave que nos dará la posición de un peligroso espía del equipo rojo” o referirnos a todo nuestro grupo de cartas como “todas nuestras cartas” en lugar de “nuestro organismo” o “nuestros órganos”).

AL SUPERVISAR LA PARTIDA

- Ponle entusiasmo, recuerda que tu figura es clave. El vínculo que se establece entre los participantes con la persona que dinamiza está íntimamente relacionado con el interés posterior por el juego.
- Ten a mano una libreta para tomar anotaciones de jugadas, actitudes, comportamientos...
- Si surge algún conflicto relacionado con las normas del juego a mitad de partida revisa el reglamento y corrige antes de que sea más tarde. Si el hecho de corregir implica volver a comenzar y no contáis con tiempo para iniciar la sesión de nuevo, podéis llegar a un consenso con el grupo para seguir jugando del mismo modo, siempre que el juego no se desvirtúe y no favorezca o perjudique a ninguno de los participantes.

CUANDO SE REALIZA LA TRANSICIÓN DE LA FASE DE JUEGO A LA FASE DE REFLEXIÓN

- Una vez que la partida ha terminado, los jugadores necesitan un tiempo de descompresión. Lo normal es que aparezcan risas, comentarios de sus sensaciones, alusiones a jugadas propias o de otros jugadores... Aprovecha este momento para preguntarles sobre el juego, situaciones que hayan vivido en la partida... Mantén este ambiente relajado.

AL ORIENTAR LAS PREGUNTAS

- Las propuestas de reflexión y debate hacen referencia a habilidades que se desarrollan en el juego. Cada juego tiene asignada una habilidad princi-

Nº 3

Nº 4

Nº 5



pal y varias secundarias. En la medida de lo posible, recomendamos guiar esta fase hacia reflexiones relacionadas con la habilidad principal para que cada sesión de juego sea diferente y la experiencia global más rica.

- En la ficha vas a encontrar ejemplos de preguntas, no se trata de que las reproduzcas una a una, son una simple orientación.
- Si durante la reflexión se origina algún debate es bueno aprovecharlo. Modera las intervenciones de los jugadores sin perder de vista que todas las opiniones son válidas. Es importante que los participantes sientan que pueden expresarse con libertad.

juega
y crece

Orientaciones

dirigidas a facilitadores de sesiones de juego



Preparar

LA SESIÓN



1

ELEGIR

EL JUEGO



¿Avión de papel?



¿Avión?



¿Cohete?

CONOCER

EL JUEGO

Aprende las reglas del juego

juega antes de nada !!

DESPLEGAR

EL JUEGO

Espacio



Tiempo



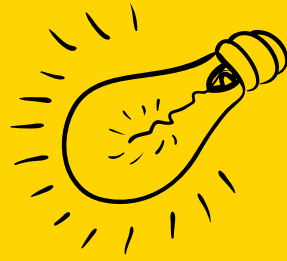
Material



REGLAMENTO Y FICHA SIEMPRE CERCA



APROVECHA LA NARRATIVA



EXPLICAR

el juego



1



CONTAGIA TU ENTUSIASMO

LIBRETA A MANO
jugadas, actitudes...



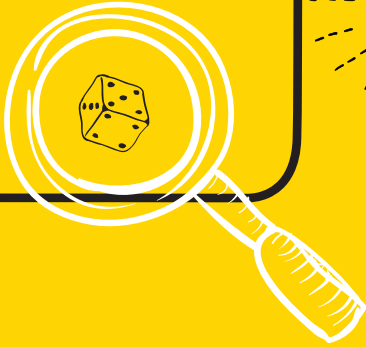
x x x

SUPERVISAR
la partida



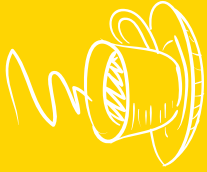
SIGUE LAS NORMAS

SI HAY CONFLICTO, RESUÉLVELO
sin que nadie se vea perjudicado



3

fase de
TRANSICIÓN

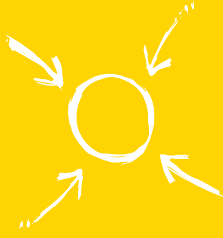


DESCOMPRESIÓN



4

Orientar



PREGUNTAS

5



ORIENTA EL DEBATE DE HABILIDAD PRINCIPAL A SECUNDARIAS

DEJA QUE SURJA EL DEBATE



juega y crece

decalogo de etiqueta

1

SÉ EDUCADO

2

RESPECTA A LOS
COMPAÑEROS DE JUEGO

3

PRESTA ATENCIÓN
A LAS EXPLICACIONES

4

NO HAGAS TRAMPAS.
JUEGA LIMPIO

5

CUIDA LOS
MATERIALES DE
JUEGO

en los juegos de mesa

7

INVOLÚCRATE
EN LA PARTIDA

8

SÉ PACIENTE
CON LOS JUGADORES
NUEVOS

6

GANA Y PIERDE
DE BUENAS
MANERAS

9

INTENTA NO
INTERRUMPIR EL RITMO
DE JUEGO

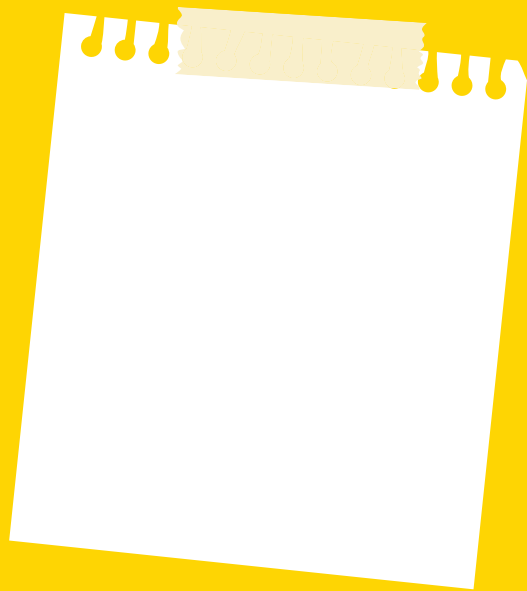
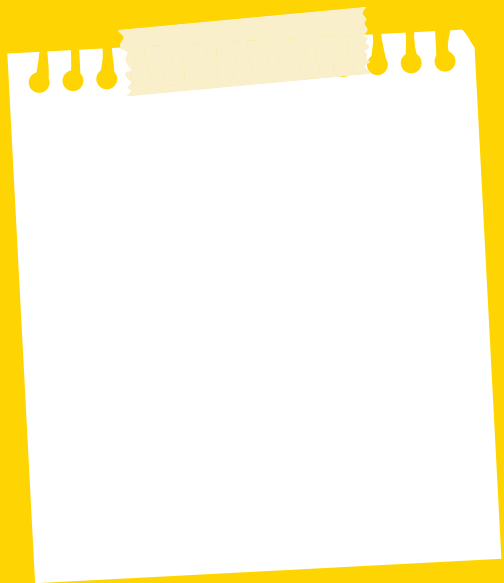
10

LO QUE PASA EN EL
JUEGO, SE QUEDA EN
EL JUEGO

bibliografía

- Brown, S. & Vaughan, C. (2010). **¡A Jugar! : la forma más efectiva de desarrollar el cerebro, enriquecer la imaginación y alegrar el alma.** *Barcelona: Urano.*
- Eberle, S. (2014). **The Elements of Play: Toward a Philosophy and a Definition of Play.** *Journal of Play, volume 6, number 2.*
- Romero, C. (2012). **El juego como estrategia didáctica para adolescentes.** *XIII Simposium Internacional "Aportaciones de las Universidades a la Docencia, la Investigación, la Tecnología y el Desarrollo" ESIQIE, IPN, México.*
- Meece, J., & Daniels, D. (2008). **Child and adolescent development for educators (3ª ed.).** *Nueva York: McGraw-Hill.*
- Csikszentmihalyi, M. (1990). **Flow: The Psychology of Optimal Experience (Flujo: La psicología de la experiencia óptima).** *New York: Harper & Row.*
- Csikszentmihalyi, M. (1998). **Finding Flow: The Psychology of Engagement With Everyday Life (Cómo descubrir el flujo: La psicología del compromiso con la vida diaria).** *Basic Books.*
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Flujo_\(psicolog%C3%ADa\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Flujo_(psicolog%C3%ADa))

notas



El juego comienza aquí:

Utiliza las páginas del libro
para saber quién es el primer
jugador, quién es el siguiente...

Abre el libro y busca el dado,
quien saque la puntuación más
alta será el primero.

¡¡ Buena suerte !!

A stylized graphic featuring a yellow background with a dark blue, irregular shape that resembles a stylized letter 'A' or a similar form. Two yellow ovals are positioned within the dark blue shape. The text 'JUNTA DE EXTREMADURA' is written in white, uppercase letters across the bottom of the dark blue shape.

JUNTA DE EXTREMADURA