



## REGLAS DEL JUEGO

### LUGAR

Biblioteca escolar.

### PARTICIPANTES

Tantos alumnos como se quiera divididos en dos grupos. Lo ideal es que cada uno tenga 5 como máximo. Uno de ellos ejercerá como portavoz ante el conductor del juego. Este papel puede desempeñarlo el profesor o un par de alumnos previamente reunidos con el docente.

### CONFECCIÓN DE LAS PREGUNTAS

El docente debe preparar un itinerario formado por una secuencia de pruebas, en la que la contestación de una pregunta genera otra cuestión que requiere otra respuesta. Para ello se valdrá de la información que pueda extraer tanto de las enciclopedias online y otros recursos que ofrece Internet como de las obras de consulta disponibles en la biblioteca escolar. La serie de preguntas no tiene que contener forzosamente muchos enlaces. Para que resulte más fácil de construir, puede estar compuesto de cuestiones individuales, sin una concatenación expresa entre ellas, agrupadas por temas.

### MATERIALES NECESARIOS

Bolígrafos, papel, libros de la biblioteca escolar, ordenador con conexión a Internet.

### DESARROLLO DEL JUEGO

- El conductor/conductores del juego presenta a los dos grupos participantes (diciendo el nombre con el que los componentes hayan bautizado a cada formación), así como a cada uno de los miembros.
- Cada grupo se coloca detrás de una mesa en la que dispondrán de papeles y bolígrafos ante el público que quiera asistir al "concurso" (puede estar formado por el resto de la clase).
- Se sortea el orden de participación de los grupos. Al que le corresponda actuar en primer lugar deberá colocarse tras su mesa. El conductor formulará la/las pregunta/s, que harán que los jóvenes tengan que organizarse y moverse para utilizar los diferentes recursos que ofrece la biblioteca.
- El portavoz solo debe pronunciarse ante el conductor del juego cuando este lo solicite, para dar la que ellos creen que es la respuesta final. Una vez que hayan presentado aquella que consideran que es la solución, no puede cambiarse.
- Para todo el proceso de búsqueda, el grupo dispondrá de aproximadamente 10 minutos, que serán controlados el conductor.
- En función de cómo vayan avanzando los equipos, el profesor ofrecerá pistas que faciliten la búsqueda de datos. Si se dispone de ordenador con conexión a Internet en la biblioteca, el conductor del juego puede aportar, como ayuda adicional, un listado de recursos web que complementa a los libros informativos y enciclopedias disponibles.
- Una vez transcurrido el tiempo del primer grupo, se realiza el mismo proceso con el segundo.

### CONCLUSIÓN DEL JUEGO

Los ganadores serán aquellos que completen el itinerario, dentro del tiempo establecido, con el mayor número de respuestas correctas.

Podría realizarse una sesión final en la que los participantes explicasen cómo han llegado a la solución y opinasen, en un debate abierto a toda la clase, sobre el espacio, recursos, facilidades y dificultades con los que se han encontrado en el proceso de investigación en la biblioteca escolar.