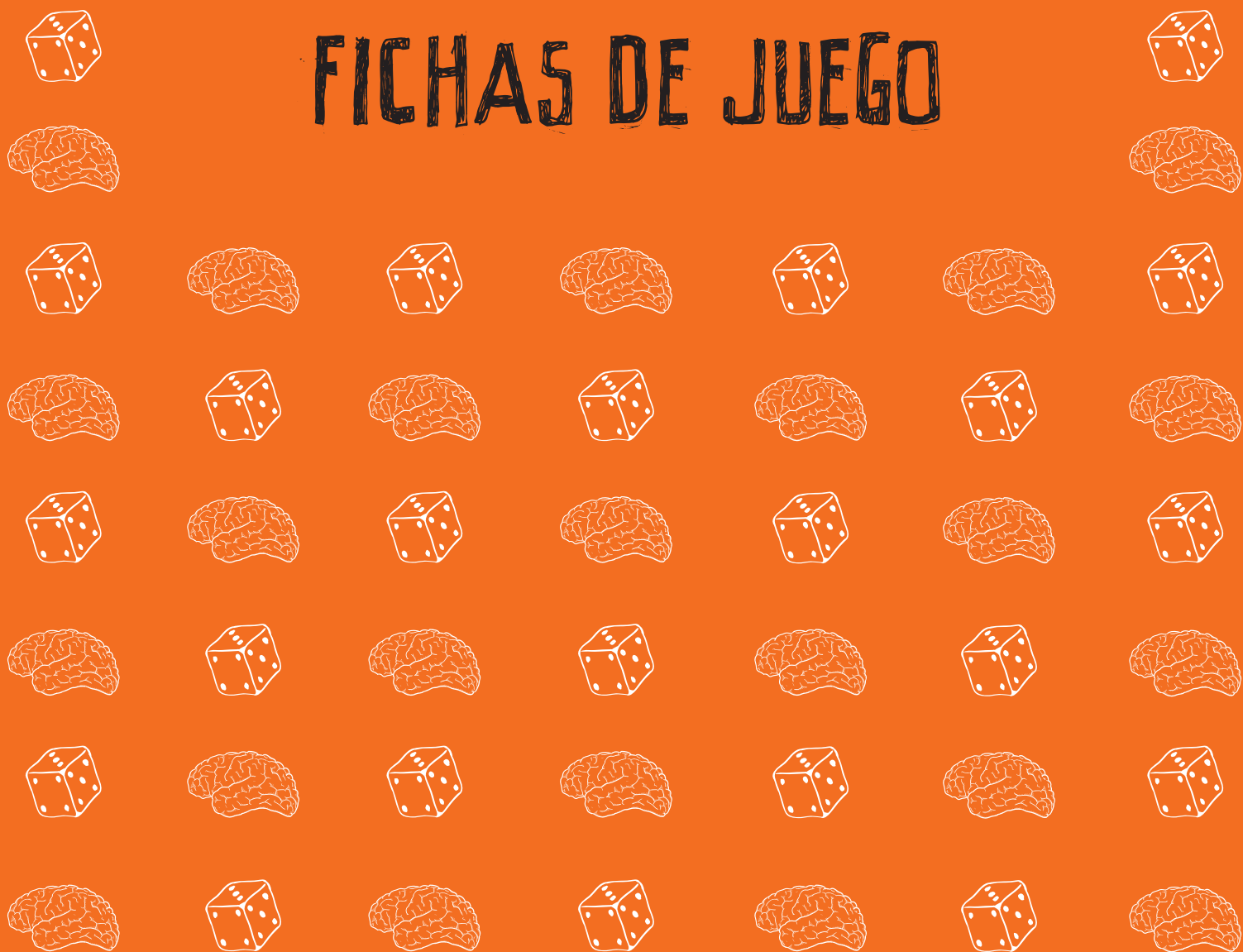




JUEGA Y CRECE [2]

FICHAS DE JUEGO



JUEGA Y CRECE

FAST WORDS



Forma palabras lo más largas posibles y consigue puntos de victoria, pero... ¡cuidado, las letras se acaban y puedes quedarte sin decir nada!

IMAGEN DEL JUEGO



FICHA TÉCNICA



NÚMERO DE JUGADORES
De 2+. Recomendado de 4 a 5.



TIEMPO
10 minutos



TIPO DE JUEGO
Avión de papel



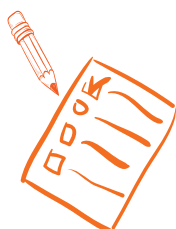
CATEGORÍA
Familiar - Filler



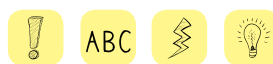
MECÁNICAS
Cartas

PREPARACIÓN

- Mezcla todas las cartas y coloca 8 al azar formando un cuadrado de 3X3, dejando libre el espacio central.
- Baraja la carta de temas y colócalas cerca del cuadrado que acabas de formar.
- En cuanto deis la vuelta a la primera carta de temas, empieza el juego.



HABILIDADES COGNITIVAS



HABILIDADES SOCIALES



consulta la ficha *Relaciónate y Emociónate*

HABILIDADES EMOCIONALES

consulta la ficha *Relaciónate y Emociónate*



COMPETENCIA EMPRENDEDORA *ENTRECOMP*



IDEAS Y OPORTUNIDADES	RECURSOS	PASAR A LA ACCIÓN
1. Identificar oportunidades	6. Autoconocimiento y confianza	11. Tomar la iniciativa
2. Creatividad	7. Motivación y Perseverancia	12. Planificación y gestión
3. Visión	8. Movilizar recursos	13. Manejar incertidumbre y riesgo
4. Valorar ideas	9. Educ. Financiera y Económica	14. Trabajar con otras personas
5. Pensamiento ético y sostenible	10. Involucrar a otros	15. Aprender de la experiencia

Relacionadas principalmente con:



Habilidades Cognitivas



Habilidades Sociales



Habilidades Emocionales

EL JUEGO

En cuanto se voltee la primera carta de temas, empieza el juego.

Cuando alguien coloca su mano encima de la carta de temas, debe decir una palabra relacionada con dicho tema.

Si es correcta, coge todas las cartas de letras que coincidan con las que forman la palabra mencionada.

Se continúa con esta dinámica hasta que se agoten las 8 letras de la mesa o hasta que todos los jugadores menos uno hayan dicho una palabra.

Coloca otras 8 cartas en la mesa y comienza una nueva ronda.

Tras 9 rondas, el jugador con más letras es el ganador.

RECUERDA



- Aunque queden letras en la mesa, el último jugador activo no puede decir palabras.
- Hay que colocar la mano sobre el tema antes de decir una palabra. Si no se hace, no es válida.
- El juego se termina cuando se haya agotado el mazo de letras.

TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE



IDEAS Y OPORTUNIDADES

• Creatividad

- > ¿Has intentado establecer asociaciones novedosas relacionadas con la temática?

RECURSOS

• Autoconocimiento

- > ¿Has olvidado alguna vez colocar la mano sobre la carta de temas antes de decir la palabra?

• Movilizar recursos

Fast Word está relacionado directamente con procesos fonológicos , fluidez verbal y recuperación léxica.

- > ¿Qué habilidades cognitivas crees que has utilizado durante el juego?
- > ¿Te ha costado trabajo decir la palabra en voz alta, aunque sabías lo que querías decir?
- > ¿Te ha resultado difícil acceder a un vocabulario concreto? ¿Cuál?

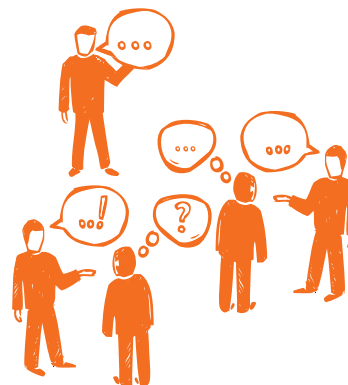
PASAR A LA ACCIÓN

• Tomar la iniciativa

- > ¿Has tenido en cuenta las letras sobre la mesa para formar las palabras?, o ¿has preferido sacrificar puntos, diciendo palabras sin pensar, aunque solo coincidiesen en una letra con el fin de no quedar último?
- > ¿Cuál ha sido tu estrategia a seguir?

• Manejar la incertidumbre y el riesgo

- > ¿Cómo te has sentido cuando eras el último y no podías participar en la ronda?



Ilustraciones: Designed by Freepik (<http://www.freepik.es>)

JUEGA Y CRECE

ABLUXXEN



Intenta jugar todas las cartas de tu mano antes que tus oponentes.
Al final del juego ¡cada carta jugada suma y cada carta en la mano resta puntos!

IMAGEN DEL JUEGO



FICHA TÉCNICA



NÚMERO DE JUGADORES

De 2 a 5. Recomendado de 4 a 5



TIEMPO

20 minutos



TIPO DE JUEGO

Avión de papel



CATEGORÍA

Familiar - Filler



MECÁNICAS

Cartas - Take that

PREPARACIÓN

- Coloca la carta de lince junto al jugador más joven.
- Mezcla el resto de las cartas y reparte trece cartas a cada jugador. Las cartas en la mano hay que tenerlas ocultas del resto de jugadores.
- Con el resto de cartas se forma un mazo y se coloca en el centro de la mesa. Deja un poco de sitio a la izquierda para los descartes. Descubre las seis primeras cartas del mazo y colócalas a la derecha, formando una fila con ellas.



HABILIDADES COGNITIVAS



HABILIDADES SOCIALES



consulta la ficha *Relaciónate y Emociónate*

HABILIDADES EMOCIONALES

consulta la ficha *Relaciónate y Emociónate*



COMPETENCIA EMPRENDEDORA *ENTRECOMP*



IDEAS Y OPORTUNIDADES	RECURSOS	PASAR A LA ACCIÓN
1. Identificar oportunidades	6. Autoconocimiento y confianza	11. Tomar la iniciativa
2. Creatividad	7. Motivación y Perseverancia	12. Planificación y gestión
3. Visión	8. Movilizar recursos	13. Manejar incertidumbre y riesgo
4. Valorar ideas	9. Educ. Financiera y Económica	14. Trabajar con otras personas
5. Pensamiento ético y sostenible	10. Involucrar a otros	15. Aprender de la experiencia

Relacionadas principalmente con:



Habilidades Cognitivas



Habilidades Sociales



Habilidades Emocionales

EL JUEGO

Juega una carta cualquiera o un grupo de cartas, que tengan el mismo número, y compara con las cartas de la fila superior de los demás jugadores.

En caso de que tu jugada tenga el mismo número de cartas y de valor más alto, puedes:

- Quitar las cartas al jugador y ponerlas en tu mano, el otro debe robar cartas del mazo o de las 6 disponibles boca arriba.
- Si no, dejas decidir al otro jugador qué hacer con las cartas: ponerlas en su mano o descartarlas y robar nuevas cartas del mazo

Al finalizar tu turno, repón cartas hasta que haya 6 boca arriba en el centro de la mesa.

El juego termina en cuanto alguien haya colocado todas sus cartas frente a él. La puntuación será 1 punto por cada carta frente a cada jugador y -1 punto por cada carta en la mano.

RECUERDA



- Quitar cartas no es opcional. Si se cumplen las condiciones, entonces se deben quitar las cartas.
- Se pueden quitar cartas en la primera ronda (a partir del segundo jugador).
- Cada jugador juega cartas una sola vez por turno.
- Sólo el jugador activo puede quitar cartas, con las cartas que acaba de jugar.
- Sólo se comparan las cartas de la fila superior.
- Las cartas que se quitan, van a la mano del jugador activo, o a la mano del jugador que le quitan las cartas, o a la pila de descartes; nunca se quedan en la mesa.



TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE



IDEAS Y OPORTUNIDADES

● Valorar Ideas

- > ¿Has seguido alguna estrategia a la hora de robar cartas a los demás jugadores?
- > Durante la partida, ¿tenías claras tus opciones o te ha costado decidir qué hacer?

RECURSOS

● Autoconocimiento y confianza

- > ¿Has sido consciente de las habilidades utilizadas durante el juego?

● Motivación y perseverancia

- > ¿Cómo te has sentido cuando te han robado cartas continuamente?

● Movilizar recursos

- > ¿Has intentado recordar las cartas jugadas o descartadas para planificar mejor tu estrategia? (Esto es una forma de entrenar la memoria de trabajo, imprescindible para mejorar en procesos de planificación).

● Involucrar a otros

- > ¿Has intentado hacer que alguien cambiase de opinión cuando tenían que robarte cartas?

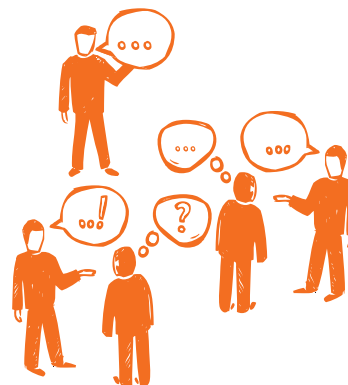
PASAR A LA ACCIÓN

● Planificación y gestión

- > ¿Has tenido en cuenta el número de cartas jugadas en tu mano de un mismo tipo a la hora de hacer tus jugadas?

● Manejar la incertidumbre y el riesgo

- > ¿Has notado que los demás jugadores iban a por ti o qué eras un objetivo? Si es así ¿cómo te has sentido al respecto?
- > A la hora de decidir descartar o volver a coger cartas en tu mano ¿seguías alguna estrategia?



Ilustraciones: Designed by Freepik (<http://www.freepik.es>)

DRAGONES Y GALLINAS



Deberás ser el más veloz de la mazmorra si quieres llevarte sus
suculentos tesoros. Pero ¡ten cuidado con el dragón, o te robará todo lo que pueda!

IMAGEN DEL JUEGO



FICHA TÉCNICA



NÚMERO DE JUGADORES

De 2 a 5. Recomendado de 3 a 4



TIEMPO

15-20 minutos



TIPO DE JUEGO

Avión



CATEGORÍA

Filler

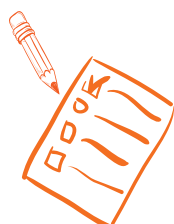


MECÁNICAS

Cartas - Acción Simultánea -
Reconocimiento Patrones

PREPARACIÓN

- Colocad el cofre en la mesa al alcance de todos los jugadores y poned a su lado el escudo.
- Dejad a un lado la carta de dragón.
- Repartid las cartas de tesoro de manera equitativa entre todos los jugadores. Cada jugador coloca su mazo boca abajo delante suya. Si sobran cartas colocadlas debajo del dragón.



HABILIDADES COGNITIVAS



HABILIDADES SOCIALES



consulta la ficha *Relaciónate y Emociónate*

HABILIDADES EMOCIONALES

consulta la ficha *Relaciónate y Emociónate*



COMPETENCIA EMPRENDEDORA *ENTRECOMP*



IDEAS Y OPORTUNIDADES	RECURSOS	PASAR A LA ACCIÓN
1. Identificar oportunidades	6. Autoconocimiento y confianza	11. Tomar la iniciativa
2. Creatividad	7. Motivación y Perseverancia	12. Planificación y gestión
3. Visión	8. Movilizar recursos	13. Manejar incertidumbre y riesgo
4. Valorar ideas	9. Educ. Financiera y Económica	14. Trabajar con otras personas
5. Pensamiento ético y sostenible	10. Involucrar a otros	15. Aprender de la experiencia

Relacionadas principalmente con:

● Habilidades Cognitivas
 ● Habilidades Sociales
 ● Habilidades Emocionales

EL JUEGO

Al inicio de cada turno todos los jugadores gritarán en voz alta ¡Mi te-so-ro! Después girarán la primera carta de su mazo, colocándola delante de sí. Cuando se voltea la carta debe hacerse siempre de manera que todos los jugadores la vean a la vez.

Cuando las cartas estén en la mesa, el primer jugador que diga en voz alta el tesoro que más veces aparezca en ellas, ganará todas esas cartas y las colocará boca arriba junto a él, formando su mazo de tesoro.

Si hay dos o más tipos de tesoro repetidos o no se repite ninguno, el jugador que coja antes el cofre, será el que se lleve las cartas de tesoro.

Si en las cartas aparece un dragón todos los jugadores deberán colocar su mano sobre el escudo. El último jugador en colocar la mano deberá darle al dragón todos los tesoros que tenga del tipo que aparece en la carta o deberá darle una gallina para así evitar perder tesoros.

RECUERDA



- Quitar cartas no es opcional. Si se cumplen las condiciones, entonces se deben quitar las cartas.
- Se pueden quitar cartas en la primera ronda (a partir del segundo jugador).
- Cada jugador juega cartas una sola vez por turno.
- Sólo el jugador activo puede quitar cartas, con las cartas que acaba de jugar.
- Sólo se comparan las cartas de la fila superior.
- Las cartas que se quitan, van a la mano del jugador activo, o a la mano del jugador que le quitan las cartas, o a la pila de descartes; nunca se quedan en la mesa.



Si en alguna carta aparece una antorcha apagada, independientemente de si esos tesoros son los más repetidos, cualquier jugador puede poner una mano sobre esa carta para llevarse esos tesoros.

Si alguien falla al coger las cartas, el cofre o el escudo, deberá dar una de sus cartas al dragón.

Una vez se hayan jugado todas las cartas, el jugador que haya conseguido más tesoros será el vencedor.

TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE

IDEAS Y OPORTUNIDADES

● Pensamiento ético y sostenible

> ¿Has tenido algún enfrentamiento directo con otro jugador, como por ejemplo decir el nombre del tesoro los dos a la vez? ¿Cómo habéis resuelto ese momento?

RECURSOS

En Abluxxen se entrena la discriminación visual y la velocidad de procesamiento junto con procesos de inhibición, también intervienen procesos de recuperación léxica.

● Autoconocimiento y confianza

> ¿Has sido prudente o por el contrario ha sido muy impulsivo?

● Movilizar recursos

> ¿Te ha sido fácil apreciar los detalles como las antorchas o el dragón en las cartas?

> ¿Has cometido muchos fallos durante el juego?

> ¿Te ha costado pronunciar el nombre de los tesoros aún sabiendo cuál era el que más se repetía?

PASAR A LA ACCIÓN

● Planificación y gestión

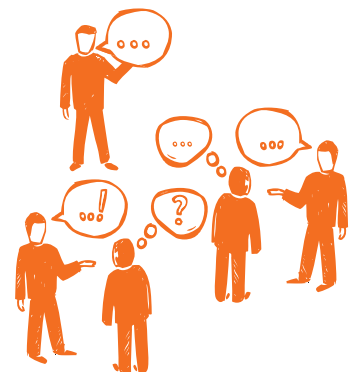
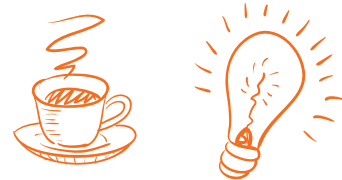
> ¿Has usado alguna técnica para contar rápidamente los tesoros?

> ¿Has recordado fácilmente las reglas relacionadas con los distintos objetos?

> Aunque vieses antorchas apagadas ¿has decidido no jugar ese aspecto del juego?

● Manejar la incertidumbre y el riesgo

> ¿Has sentido ansiedad durante la partida? ¿Cómo has gestionado este hecho?



Ilustraciones: Designed by Freepik (<http://www.freepik.es>)

KARUBA, EL JUEGO DE CARTAS



Crear una ruta hacia los distintos templos ocultos en la jungla y conseguir suculentos tesoros. Pero cuidado, no todos los caminos te llevarán a la meta

IMAGEN DEL JUEGO



FICHA TÉCNICA



NÚMERO DE JUGADORES
De 2 a 6.



TIEMPO
15 minutos



TIPO DE JUEGO
Avión de papel



CATEGORÍA
Familiar - Filler



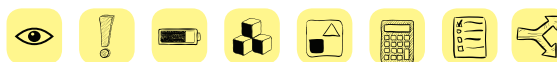
MECÁNICAS
Cartas

PREPARACIÓN

- Reparte a cada jugador un mazo de cartas del color que prefieran.
- Mezcla bien las cartas de cada mazo y colócalo boca abajo.
- Cada jugador roba 3 cartas.
- Coloca el tablero guía en el centro de la mesa.



HABILIDADES COGNITIVAS



HABILIDADES SOCIALES



consulta la ficha *Relaciónate y Emociónate*

HABILIDADES EMOCIONALES

consulta la ficha *Relaciónate y Emociónate*



COMPETENCIA EMPRENDEDORA *ENTRECOMP*



IDEAS Y OPORTUNIDADES	RECURSOS	PASAR A LA ACCIÓN
1. Identificar oportunidades	6. Autoconocimiento y confianza	11. Tomar la iniciativa
2. Creatividad	7. Motivación y Perseverancia	12. Planificación y gestión
3. Visión	8. Movilizar recursos	13. Manejar incertidumbre y riesgo
4. Valorar ideas	9. Educ. Financiera y Económica	14. Trabajar con otras personas
5. Pensamiento ético y sostenible	10. Involucrar a otros	15. Aprender de la experiencia

Relacionadas principalmente con:



Habilidades Cognitivas



Habilidades Sociales



Habilidades Emocionales

EL JUEGO

Las ocho rondas de juego se realizan de forma simultánea.

Cada jugador elige dos de las tres cartas que tiene en la mano y las coloca boca abajo frente a él. Cuando todos hayan elegido sus cartas se le da la vuelta.

El jugador cuya suma de valores en las cartas sea más bajo deberá descartar una de ellas.

A continuación colocad las cartas en vuestra isla del tesoro personal. La isla está formada por una cuadrícula de 4x4 cartas y no se puede alterar dicha matriz.

A continuación, se roban cartas del mazo personal hasta volver a formar una mano de 3 cartas. En la última ronda, la mano será de 2 cartas.

El juego finaliza cuando se haya agotado el mazo de robo de los jugadores. Cada jugador puntuará 3 puntos de victoria si cada aventurero alcanza el templo asociado a su color sin encontrarse a otro

RECUERDA



- Las cartas no pueden girarse.
- Las cartas siempre deben colocarse de manera adyacente entre sí.
- La suma de valores más baja es la que debe descartar una carta. Si hay empate, todos los jugadores empatados deberán descartar su carta.
- Los diamantes y pepitas pueden utilizarse en todas las rutas posibles. No se agotan.



aventurero por el camino. Suma un punto adicional por cada diamante que haya en la ruta y 2 puntos adicionales si se encuentra una pepita de oro. El jugador con mayor puntuación mayor será el ganador.

TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE

> ¿Qué habilidades personales has utilizado durante el juego?

IDEAS Y OPORTUNIDADES

• Identificar oportunidades

> Cuando has tenido que descartar una carta, ¿ha sido fácil elegir cuál era la mejor opción?

• Visión

> ¿Te ha resultado difícil planificar la ruta necesaria para llegar a los templos?

RECURSOS

• Autoconocimiento y confianza en sí mismo

> ¿Te has sentido agobiado o perdido a la hora de colocar tus cartas?

PASAR A LA ACCIÓN

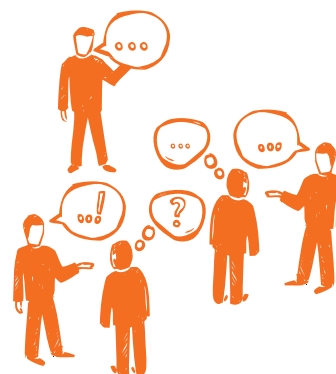
• Planificación y gestión

> Has utilizado el tablero central para calcular una posible ruta y fijarte en las distintas cartas que quedaban por salir?

> ¿Cuál ha sido tu estrategia principal, llegar a los templos o conseguir el mayor número de diamantes y pepitas por el camino?

• Manejar la incertidumbre

> ¿Te has sentido identificado con los aventureros y su incertidumbre descubriendo un nuevo mundo?



Ilustraciones: Designed by Freepik (<http://www.freepik.es>)

JUEGA Y CRECE

FAST FOOD FEAR



Forma equipo y dale de comer a esos monstruos lo que quieren, pero cuidado, ¡el tiempo se agota y no quedan apenas cartas!

IMAGEN DEL JUEGO



FICHA TÉCNICA



NÚMERO DE JUGADORES

De 3 a 6. Recomendado de 4 a 6.



TIEMPO

10 - 20 minutos



TIPO DE JUEGO

Avión de papel



CATEGORÍA

Party



MECÁNICAS

Cooperativo

PREPARACIÓN

- Elije al Monstruo Chef de entre todos los jugadores y dale la carta correspondiente.
- El Monstruo Chef baraja las cartas azules y forma una fila de clientes con tantas cartas azules como jugadores más una, todas boca abajo.
- Todas las cartas de dorso rojo deben barajarse para formar un mazo. A continuación, el Monstruo Chef repartirá a cada jugador una mano de 6 cartas boca abajo; las cartas sobrantes se apilan en el centro de la mesa.



HABILIDADES COGNITIVAS



HABILIDADES SOCIALES



consulta la ficha *Relaciónate y Emociónate*

HABILIDADES EMOCIONALES

consulta la ficha *Relaciónate y Emociónate*



COMPETENCIA EMPRENDEDORA *ENTRECOMP*



IDEAS Y OPORTUNIDADES	RECURSOS	PASAR A LA ACCIÓN
1. Identificar oportunidades	6. Autoconocimiento y confianza	11. Tomar la iniciativa
2. Creatividad	7. Motivación y Perseverancia	12. Planificación y gestión
3. Visión	8. Movilizar recursos	13. Manejar incertidumbre y riesgo
4. Valorar ideas	9. Educ. Financiera y Económica	14. Trabajar con otras personas
5. Pensamiento ético y sostenible	10. Involucrar a otros	15. Aprender de la experiencia

Relacionadas principalmente con:



Habilidades Cognitivas



Habilidades Sociales



Habilidades Emocionales

EL JUEGO

El juego empieza al girar el reloj de arena. En su turno, el jugador activo puede:

- Completar una combinación de platos tal y como aparecen en la carta azul. Si se consigue, se elimina la carta y se descubre otra.
- Jugar un «evento» para aplicar su efecto. La carta de evento se coloca en la pila de descarte junto al mazo de cartas.
- Descartar una carta cualquiera y pasar el turno.

Al final de cada turno los jugadores roban cartas hasta tener seis en la mano.

Si se agota el mazo de robo, añade otro cliente a la cola y dale la vuelta al mazo otra vez.

La partida solo puede acabar de dos maneras:

- Perdéis si se agota la arena del reloj.

RECUERDA



- Podéis hablar todo lo que queráis entre vosotros, aunque no sea vuestro turno.
- Sólo el monstruo chef puede añadir clientes a la cola y darle la vuelta al mazo de robo cuando se agote.
- Cuando le deis la vuelta al mazo de robo, no se baraja.
- Estad atentos al reloj de arena. Si se acaba el tiempo habréis perdido la partida.
- Las cartas de evento una vez usadas se descartan del juego en el modo avanzado.

MEJORAS LÚDICAS



- Será una locura... pero ¿qué os parece tener preparado un succulento menú o uno bocadillos justo después de la partida? Y si el reto es... ¿no comer hasta conseguir al menos ganar una partida?. ¡Seguro que le ponéis más emoción!



b) Ganáis cuando todas las cartas azules de la cola de clientes han sido eliminadas de la partida

TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE

RECURSOS

● Movilizar recursos

> ¿Qué habilidades personales crees que has utilizado durante el juego?

PASAR A LA ACCIÓN

● Tomar la iniciativa

> ¿Has optado por adquirir un papel de líder?

● Planificación

> ¿Habéis establecido normas a la hora de hablar entre vosotros?

> ¿Habéis seguido una estrategia a la hora de a qué monstruo debe alimentar cada uno?

> ¿Has tenido en cuenta o recordado el orden de las cartas a la hora de volver a jugar con el mazo de robo?

● Manejar la incertidumbre

> ¿Cómo te has sentido al jugar a contrarreloj?

> ¿Te has sentido escuchado o has pasado desapercibido entre el grupo?

● Trabajar con otras personas

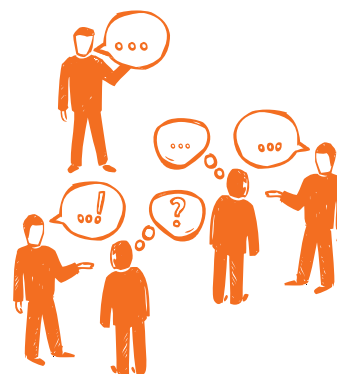
> ¿Crees que alguno de tus compañeros o tú mismo, no ha sabido escuchar al grupo?

> ¿Ha sido difícil comunicarte con tus compañeros?

> ¿Te has sentido agobiado por tus compañeros en algún momento de la partida?

● Aprender de la experiencia

> Si habéis perdido contra el juego ¿a qué se ha debido? ¿Hay consenso en esa explicación?



Ilustraciones: Designed by Freepik (<http://www.freepik.es>)

JUEGA Y CRECE
JUNK ART



Eres un artista emergente conocido por convertir chatarra en magníficas estructuras y basura en creaciones impresionantes. Inicia una gira y consigue el mayor número de seguidores en nombre del Junk Art.

IMAGEN DEL JUEGO



FICHA TÉCNICA



NÚMERO DE JUGADORES
De 2 a 6. Recomendado de 5 a 6.



TIEMPO
30 minutos



TIPO DE JUEGO
Avión de papel



CATEGORÍA
Party



MECÁNICAS
Habilidad

PREPARACIÓN

- Reparte a cada jugador una base de color negro.
- Baraja y selecciona tres ciudades del mazo de gira y colócalas en la mesa boca abajo.
- Coloca todas las piezas de chatarra de manera que todos los jugadores puedan acceder a ellas.
- Da la vuelta a la primera carta de gira y lee en el manual sus reglas especiales y sus condiciones de victoria.
- Podéis comenzar a jugar.



HABILIDADES COGNITIVAS



HABILIDADES SOCIALES



consulta la ficha *Relaciónate y Emociónate*

HABILIDADES EMOCIONALES

consulta la ficha *Relaciónate y Emociónate*



COMPETENCIA EMPRENDEDORA *ENTRECOMP*



IDEAS Y OPORTUNIDADES	RECURSOS	PASAR A LA ACCIÓN
1. Identificar oportunidades	6. Autoconocimiento y confianza	11. Tomar la iniciativa
2. Creatividad	7. Motivación y Perseverancia	12. Planificación y gestión
3. Visión	8. Movilizar recursos	13. Manejar incertidumbre y riesgo
4. Valorar ideas	9. Educ. Financiera y Económica	14. Trabajar con otras personas
5. Pensamiento ético y sostenible	10. Involucrar a otros	15. Aprender de la experiencia

Relacionadas principalmente con:

● Habilidades Cognitivas ● Habilidades Sociales ● Habilidades Emocionales

EL JUEGO

El juego empieza al girar el reloj de arena. En su turno, el jugador activo puede:

- Completar una combinación de platos tal y como aparecen en la carta azul. Si se consigue, se elimina la carta y se descubre otra.
- Jugar un «evento» para aplicar su efecto. La carta de evento se coloca en la pila de descarte junto al mazo de cartas.
- Descartar una carta cualquiera y pasar el turno.

Al final de cada turno los jugadores roban cartas hasta tener seis en la mano.

Si se agota el mazo de robo, añade otro cliente a la cola y dale la vuelta al mazo otra vez.

La partida solo puede acabar de dos maneras:

- Perdéis si se agota la arena del reloj.

RECUERDA



- Cada ciudad tiene sus propias normas.
- Las reglas comunes a todas las ciudades sobre colocación de chatarra.
- Algunas ciudades requieren de otros juegos para jugar, retíralas del juego si no dispones de esos juegos.
- Decidir el tamaño de la gira antes de empezar a jugar.
- La zona de juego debería ser amplia y que no presente ningún problema a la hora de colocar la chatarra (debe ser lisa, que no se mueva, con espacio para todos los jugadores...)



b) Ganáis cuando todas las cartas azules de la cola de clientes han sido eliminadas de la partida

TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE

> ¿Qué habilidades personales has utilizado durante el juego?



IDEAS Y OPORTUNIDADES

● Identificar Oportunidades

> En los modos de juego en los que tu proporcionas las piezas a los demás jugadores, ¿has aprovechado este momento para intentar perjudicarlos y alzarte tú con la victoria?

● Visión

> ¿Has podido crear una imagen mental de cómo querías que fuese tu obra de arte? ¿Has conseguido llevar a cabo dicha imagen?

● Creatividad

> ¿Has intentado que tu estructura además de cumplir con los requisitos tuviera una forma concreta o tuviese una belleza particular? ¿Te gustaba proporcionarle este valor a lo que estabas creando?

● Pensamiento ético y sostenible

> ¿Sabrías identificar los objetos del juego con otros de uso habitual que sean susceptibles de reciclar?

RECURSOS

● Autoconocimiento y confianza en sí mismo

> ¿Confiabas en tu habilidad a la hora de colocar las piezas en la obra de arte o estabas nervioso por no ser capaz de hacerlo?

● Motivación y perseverancia

> ¿Has decidido tirar la toalla en algún momento del juego cuando se caía tu estructura o debías poner una pieza complicada?

● Movilizar recursos

> Al conocer las piezas que existen en el juego ¿has podido desarrollar ideas o estrategias en torno a la utilidad de éstas en función de su posición en la estructura?

PASAR A LA ACCIÓN

● Planificación y gestión

> ¿Has sido capaz de redirigir tu estrategia a medida que llegaban nuevas piezas a tu estructura que no encajaban con tu plan inicial?

● Aprender de la experiencia

> Cuando se derrumbaba tu estructura y debías comenzar otra vez de cero, ¿has cambiado la estrategia al comprobar qué es lo que fallaba en ella?

> Sería interesante proponer una reflexión sobre qué basura es la que tiramos diariamente y qué utilidad podríamos darle.



Ilustraciones: Designed by Freepik (<http://www.freepik.es>)

JUEGA Y CRECE

PURRLOCK HOLMES



Como ayudante de Purrrlock Holmes deberás encontrar a los malvados secuaces de Miauriarty y darle caza antes de que escape. ¡Sigue las pistas y derrótalos!

IMAGEN DEL JUEGO



FICHA TÉCNICA



NÚMERO DE JUGADORES
De 2 a 5. Recomendado 4



TIEMPO
20-30 minutos



TIPO DE JUEGO
Avión



CATEGORÍA
Familiar



MECÁNICA
Deducción

PREPARACIÓN

- Crea el rastro de pistas según el diagrama descrito en las reglas del juego.
- El jugador inicial será aquel que tenga más gatos. Este jugador coge la ficha de Miauriarty sin numerar y la coloca a su derecha.
- Reparte una peana y un tablero de jugador a cada uno de los jugadores.
- Baraja las 60 cartas de pista y crea un mazo de Pista y reparte una a cada jugador boca abajo. Esta carta la colocan en su peana pero sin mirarla.



HABILIDADES COGNITIVAS



HABILIDADES SOCIALES



consulta la ficha *Relaciónate y Emociónate*

HABILIDADES EMOCIONALES

consulta la ficha *Relaciónate y Emociónate*



COMPETENCIA EMPRENDEDORA *ENTRECOMP*



IDEAS Y OPORTUNIDADES	RECURSOS	PASAR A LA ACCIÓN
1. Identificar oportunidades	6. Autoconocimiento y confianza	11. Tomar la iniciativa
2. Creatividad	7. Motivación y Perseverancia	12. Planificación y gestión
3. Visión	8. Movilizar recursos	13. Manejar incertidumbre y riesgo
4. Valorar ideas	9. Educ. Financiera y Económica	14. Trabajar con otras personas
5. Pensamiento ético y sostenible	10. Involucrar a otros	15. Aprender de la experiencia

Relacionadas principalmente con:



Habilidades Cognitivas



Habilidades Sociales



Habilidades Emocionales

EL JUEGO

Cada turno tienes dos fases: la fase de Acción y la fase de Mantenimiento

Fase de Acción: Puedes realizar una Acción de investigar (obligatoria) y una Acción de Adivinar en cualquier orden. a) Acción de investigar: muestra dos cartas de tu mano una a una a los demás jugadores. Ellos dirán si es: Pista clave: Si la carta contiene al mismo sospechoso, la misma hora o una hora adyacente respecto a tu investigación. Pista falsa: Si la carta no contiene nada de lo expuesto anteriormente. b) Acción de adivinar: Deberás anunciar si quieres adivinar el sospechoso, la hora o ambos elementos. Si aciertas tomarás la ficha más a la izquierda del rastro o dos si has acertado ambos elementos. Si tu predicción ha sido correcta, roba una nueva investigación, dos cartas de pista y realiza una acción de investigar como al principio del juego con estas dos cartas.

Fase de Mantenimiento: Pasa las dos cartas de pista que te quedan en la mano al siguiente jugador y roba dos nuevas pistas del mazo.

- Cada jugador roba 2 cartas del mazo de pista y realiza una acción de investigar con esas dos cartas.

- Reparte 4 cartas de pista al jugador inicial y 2 cartas de pista a los demás jugadores.

Una ronda finaliza cuando llega el turno de Miauriarty. Avanza su ficha a través del rastro de pistas y descubre la pista que deja atrás.

El juego finaliza cuando alguien atrapa la ficha de Miauriarty o cuando Miauriarty escapa. Si lo atrapáis, ganará el jugador con más puntos de victoria. Si escapa nadie gana y el jugador con menos puntos de victoria será degradado a vigilante de cajones de arena.

RECUERDA



- Las acciones de investigar y adivinar pueden hacerse en cualquier orden, pero investigar es obligatorio.
- Recuerda que las horas adyacentes se consideran Pista Clave.
- Si realizas una acción de adivinar de manera correcta podrás realizar una acción de investigar gratuita robando dos nuevas cartas.
- Puedes maullar y realizar una acción de adivinar aunque no sea tu turno, pero perderás un punto al final de la partida.
- Hay 12 cartas por sospechoso, representando las 12 horas del reloj.
- Las pistas clave las colocas a tu izquierda mientras que las pistas falsas, a tu derecha.
- Cuando Miauriarty llega al final del rastro de pistas, tenéis un último turno para tratar de capturarlo.



TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE

IDEAS Y OPORTUNIDADES

● Identificar oportunidades

- > ¿Has tenido en cuenta las cartas de los demás jugadores a la hora de realizar tus pesquisas?
- > ¿Te ha sido fácil detectar qué elementos eran los correctos de entre tus pistas clave?

● Visión

- > ¿Has tenido en cuenta que las horas adyacentes también contaban como pista clave durante tus cábalas?
- > ¿Te ha sido difícil tener una visión general de las cartas que había en la mesa para realizar deducciones adecuadas?

● Valorar ideas

- > ¿Has utilizado el recurso del maullido para quitarle una ficha valiosa a otro jugador? ¿Te ha compensado esa pérdida de un punto al finalizar el juego?
- > ¿Has tenido en cuenta las cartas de los demás jugadores a la hora de realizar tus pesquisas?
- > ¿Has provocado que escape Miauriarty al ver que tú no tenías posibilidades de ganar?

RECURSOS

● Autoconocimiento y confianza

- > ¿Has tomado conciencia de tus habilidades en razonamiento deductivo? ¿Has percibido en ti otras características que te han permitido desarrollar adecuadamente el juego?

PASAR A LA ACCIÓN

● Tomar la iniciativa

- > ¿Has sido de los primeros en realizar acciones de investigación? ¿Eran fundadas o aleatorias?

● Planificación

- > ¿Has seguido alguna estrategia a la hora de elegir qué cartas usar para tu acción de investigación?
- > ¿Has tenido en cuenta que al finalizar tu turno le pasarías dos cartas a tus contrincantes? ¿Has tenido esto en cuenta a la hora de elegir las cartas a jugar durante tu turno?

● Manejar la incertidumbre y riesgo

- > Cuando has fallado en una acción de investigación, ¿cómo te has sentido? ¿Ha influido en tu desarrollo posterior del juego?
- > A la hora de realizar acciones de adivinar, ¿preferías tener un gran número de pistas y estar seguro de lo que ibas a decir?



JUEGA Y CRECE

QUEST STORIES



El tabernero tiene una jugosa misión para ti y los tuyos, pero hay demasiados aventureros en esta taberna. ¡Intenta convencerlo de que tu equipo es el mejor y hazte con el oro!

IMAGEN DEL JUEGO



FICHA TÉCNICA



NÚMERO DE JUGADORES
De 3 a 5. Recomendado 4 - 5



TIEMPO
30-45 minutos



TIPO DE JUEGO
Avión



CATEGORÍA
Party



MECÁNICA
Narrativo

PREPARACIÓN

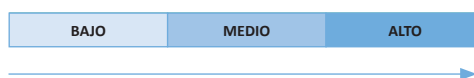
- Baraja el mazo de héroes y déjalo boca abajo al alcance de todos.
- Escoge aleatoriamente a un jugador durante la primera ronda y entrégale la carta del tabernero.
- Ya podéis empezar.



HABILIDADES COGNITIVAS



HABILIDADES SOCIALES



consulta la ficha *Relaciónate y Emociónate*

HABILIDADES EMOCIONALES

consulta la ficha *Relaciónate y Emociónate*



COMPETENCIA EMPRENDEDORA *ENTRECOMP*



IDEAS Y OPORTUNIDADES	RECURSOS	PASAR A LA ACCIÓN
1. Identificar oportunidades	6. Autoconocimiento y confianza	11. Tomar la iniciativa
2. Creatividad	7. Motivación y Perseverancia	12. Planificación y gestión
3. Visión	8. Movilizar recursos	13. Manejar incertidumbre y riesgo
4. Valorar ideas	9. Educ. Financiera y Económica	14. Trabajar con otras personas
5. Pensamiento ético y sostenible	10. Involucrar a otros	15. Aprender de la experiencia

Relacionadas principalmente con:

● Habilidades Cognitivas
 ● Habilidades Sociales
 ● Habilidades Emocionales

EL JUEGO

Cada ronda se divide en cuatro fases:

> **Preparación:** Cada jugador roba 5 cartas de héroe.

> **Planteamiento de la misión:** El tabernero cogerá una carta de misión y la leerá en voz alta a todos los jugadores.

> **Presentación de equipos y pegas:** Cada jugador escogerá 3 de sus 5 héroes y por orden de turno expondrá por qué el tabernero debería elegirlos para llevar a cabo la misión. Cuando el jugador haya terminado de contar su historia, el siguiente jugador podrá realizarle una pregunta con el fin de buscar pegos o fallos a la historia del reclutador activo. Veredicto: Cuando todos los jugadores hayan contando su historia, el tabernero repartirá más monedas según quien más le haya convencido. El reparto será de la siguiente manera:

RECUERDA



- Existen modos avanzados para jugadores expertos en los que crearán sus propias misiones.

- Existen variantes para una gran cantidad de jugadores.

- A la hora de buscar imperfecciones a las historias solamente se puede hacer una pregunta.

- El tabernero es libre de estipular cuánto tiempo disponen los reclutadores para pensar su historia.

MEJORAS LÚDICAS



- Para hacer más divertida la experiencia puedes usar sonido ambiental medieval, de tabernas o de fiestas.

- Los jugadores pueden ir disfrazados como aventureros de fantasía y sentarse en una gran mesa para hacer más inmersiva la experiencia.



- 3 jugadores: 2/1
- 4 jugadores: 3/2/1
- 5 jugadores: 4/3/2/1

Una vez la ronda ha terminado, se descartan todas las cartas de héroes (excepto las usadas como monedas) y el rol de tabernero rotará en sentido de las agujas del reloj, comenzando una nueva ronda.

Cuando todos los jugadores hayan jugado como tabernero, finalizará la partida.

TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE



IDEAS Y OPORTUNIDADES

● Identificar Oportunidades

> ¿Crees que tú o tus compañeros habéis aprovechado bien la oportunidad para cuestionar las historias de los demás?

● Creatividad

> A la hora de inventar una historia convincente, ¿te ha resultado una tarea complicada o has sido de los jugadores más fluidos?

> ¿Has intentado que la historia fuese coherente o has preferido realizar asociaciones divergentes, alocadas y divertidas?

> ¿Prefieres leer las misiones que vienen en el juego o crear las tuyas propias?

● Valorar ideas

> ¿Te ha sido difícil contar tu historia ante los demás jugadores pese a que la tenías muy bien pensada y planteada?

> ¿Crees que las cartas que te tocaban influían en la calidad de tu historia?

● Pensamiento ético y sostenible

> ¿Al corregir las historias de los demás lo has hecho de forma elegante y asertiva? ¿o no has tenido en cuenta sus sentimientos al criticar su historia?

> ¿Crees que has sido justo en tu papel de tabernero? ¿has juzgado estrictamente la buena argumentación y creatividad de las historias o te has dejado llevar por afinidades con algunos de tus compañeros?

> Cuando has sido el tabernero, ¿has tenido realmente las historias en cuenta o te has guiado por el número de monedas que tenían tus compañeros en ese momento?

RECURSOS

● Autoconocimiento y confianza en sí mismo

> ¿Has reflexionado sobre la elaboración de tu historia? Las críticas de tus compañeros, ¿te han servido para reflexionar sobre tu capacidad de inventiva e imaginación?

> ¿Te has bloqueado en algún momento de la partida?

● Motivación y perseverancia

> ¿Has justificado y consolidado tu argumento al recibir críticas de tu historia?

● Involucrar a otros

> ¿Has convencido a los demás participantes para dar más peso a tu argumentación?

PASAR A LA ACCIÓN

● Manejar la incertidumbre y riesgo

> ¿Te ha sido fácil convencer a los demás jugadores de que las pegs que ponían a tu historia eran absurdas y que tu equipo era el mejor?

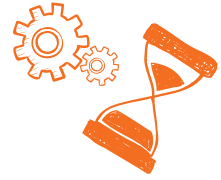
● Trabajar con otras personas

> ¿Te has sentido mal por intentar atacar las historias de los otros jugadores?

Ilustraciones: Designed by Freepik (<http://www.freepik.es>)



JUEGA Y CRECE TIMEBOMB



¿Terrorista o agente especial? Descubre quién está de tu lado
e intenta cumplir vuestro objetivo antes de que sea demasiado tarde.

IMAGEN DEL JUEGO



FICHA TÉCNICA



NÚMERO DE JUGADORES

De 4 a 8. Recomendado de 6 a 8.



TIEMPO

30 minutos



TIPO DE JUEGO

Avión de papel



CATEGORÍA

Party



MECÁNICAS

Roles Ocultos

PREPARACIÓN

- Reparte boca abajo las cartas de identidad en función del número de jugadores. Solo puedes conocer tu identidad, no la de tus compañeros.

- Reparte boca abajo las cartas de cable en función del número de jugadores. Mira tus cartas y a continuación barájalas. Colócalas boca abajo frente a ti y no les des la vuelta.

- Elige el jugador inicial y entrégale la tenaza.

- Coloca las fichas de cuenta atrás en orden ascendente en el centro de la mesa.

- Puedes empezar a jugar.



HABILIDADES COGNITIVAS



HABILIDADES SOCIALES



consulta la ficha *Relaciónate y Emociónate*

HABILIDADES EMOCIONALES

consulta la ficha *Relaciónate y Emociónate*



COMPETENCIA EMPRENDEDORA *ENTRECOMP*



IDEAS Y OPORTUNIDADES	RECURSOS	PASAR A LA ACCIÓN
1. Identificar oportunidades	6. Autoconocimiento y confianza	11. Tomar la iniciativa
2. Creatividad	7. Motivación y Perseverancia	12. Planificación y gestión
3. Visión	8. Movilizar recursos	13. Manejar incertidumbre y riesgo
4. Valorar ideas	9. Educ. Financiera y Económica	14. Trabajar con otras personas
5. Pensamiento ético y sostenible	10. Involucrar a otros	15. Aprender de la experiencia

Relacionadas principalmente con:



Habilidades Cognitivas



Habilidades Sociales



Habilidades Emocionales

EL JUEGO

La partida dura un máximo de 4 rondas.

El jugador que tiene la tenaza es el jugador activo y debe colocarla frente al cable de otro jugador que quiera cortar.

El jugador propietario de dicha carta le da la vuelta y revela su contenido:

- Corte seguro: No ocurre nada
- Éxito: Coloca la carta junto al marcador de ronda. Si es la última carta de éxito revelada, los agentes ganan la partida.
- Explosión: Los terroristas ganan la partida automáticamente

El jugador que ha dado la vuelta a la carta coge ahora las tenazas y se convierte en el jugador activo.

RECUERDA



- Sólo podrás ver tus cartas de cable en el momento en el que las repartan. Después de eso no podrás volverlas a mirar.

- El jugador que revele su carta de cable será el nuevo jugador inicial. Cuidado si le das el poder al otro bando.

Podéis hablar todo lo que queráis entre vosotros, convencer de que os corten un cable, engañar sobre si tenéis éxitos o no... Todo está permitido

- Recuerda que puede haber cartas de evento si jugáis el modo avanzado y que algunos pueden perjudicar a tu equipo..

- Los terroristas pueden ganar si se revela la carta de explosión o si se terminan las 4 rondas.

- Todas las cartas reveladas se colocan en el centro de la mesa.



La ronda termina cuando se revelan un número de cartas igual al número de jugadores. En ese momento se barajan todas las cartas aún sin revelar y se reparten entre los jugadores, quienes las miran, barajan y colocan boca abajo frente a ellos.

El juego termina cuando se revelan las cartas de éxito al completo, se revela la explosión o cuando se juegan 4 rondas.

TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE

IDEAS Y OPORTUNIDADES

● Creatividad

> ¿Has utilizado alguna narrativa o elaborado una idea creativa para engañar a los demás jugadores en tu propio beneficio?

RECURSOS

● Involucrar a otras personas

> ¿Te ha sido difícil formar alianzas durante la partida? ¿A qué crees que se ha debido?

> ¿Crees que has conseguido que los demás jugadores confiaran en ti? ¿Cómo lo has hecho?

PASAR A LA ACCIÓN

● Tomar la iniciativa

> ¿Crees que has liderado a los otros en algún momento de la partida?

● Manejar la incertidumbre y el riesgo

> ¿Has tenido en cuenta el riesgo que suponía cortar determinados cables a determinadas personas durante la partida y los posibles resultados que eso podría acarrear?

● Trabajar con otras personas

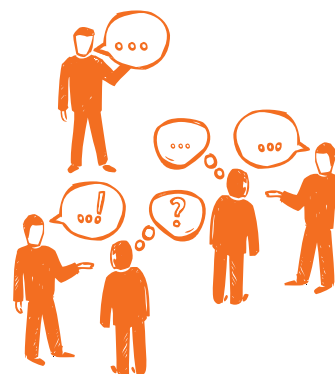
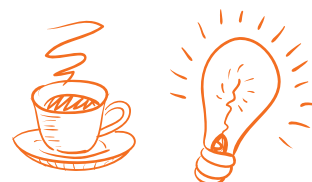
> ¿Crees que has sabido comunicarte y establecer estrategias con tus compañeros?

> ¿Has escuchado atentamente a los otros jugadores para intentar averiguar a qué equipo pertenecían?

● Planificación y gestión

> ¿Cómo ha ido variando tu estrategia durante el juego? ¿Ha sido en función de las cartas que tenías cada turno, tus sensaciones sobre los demás jugadores...?

> ¿Cuál ha sido tu principal estrategia a seguir?



Ilustraciones: Designed by Freepik (<http://www.freepik.es>)



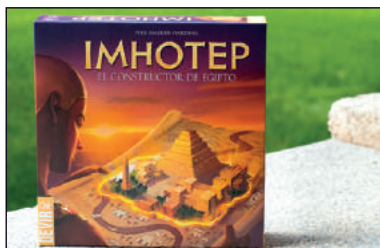
JUEGA Y CRECE

IMHOTEP



Conviértete en un gran arquitecto egipcio y contenta al gran faraón.
Pero cuidado, otros arquitectos buscan lo mismo que tú y no lo tendrás fácil...

IMAGEN DEL JUEGO



FICHA TÉCNICA



NÚMERO DE JUGADORES
De 2 a 4. Recomendado 4.



TIEMPO
40 minutos



TIPO DE JUEGO
Avión



CATEGORÍA
Familiar - Eurogame



MECÁNICAS
Control de áreas – Set Collection

PREPARACIÓN

- Colocad los cinco tableros de emplazamiento en el centro de la mesa y el tablero de puntuación a la derecha de éstos.
- Barajad las 34 cartas de mercado y colocadlas, boca abajo, a la derecha del tablero "Mercado"
- Elige las cartas de rondas que utilizaréis dependiendo del número de jugadores y barájalas.
- Cada jugador elige un color y toma la plataforma asociada a éste.
- Elegid por sorteo qué jugador empieza la partida. El jugador inicial coge de la cantera



HABILIDADES COGNITIVAS



HABILIDADES SOCIALES



consulta la ficha *Relaciónate y Emociónate*

HABILIDADES EMOCIONALES

consulta la ficha *Relaciónate y Emociónate*



COMPETENCIA EMPRENDEDORA *ENTRECOMP*



IDEAS Y OPORTUNIDADES	RECURSOS	PASAR A LA ACCIÓN
1. Identificar oportunidades	6. Autoconocimiento y confianza	11. Tomar la iniciativa
2. Creatividad	7. Motivación y Perseverancia	12. Planificación y gestión
3. Visión	8. Movilizar recursos	13. Manejar incertidumbre y riesgo
4. Valorar ideas	9. Educ. Financiera y Económica	14. Trabajar con otras personas
5. Pensamiento ético y sostenible	10. Involucrar a otros	15. Aprender de la experiencia

Relacionadas principalmente con:



Habilidades Cognitivas



Habilidades Sociales



Habilidades Emocionales

EL JUEGO

El juego se compone de 6 rondas divididas en 3 fases.

Fase 1: Preparación de la Ronda.

Revela la carta superior de ronda. Coloca a la izquierda del tablero los barcos indicados por la carta. Descarta las cartas de mercado que aún permanezcan en el tablero y rellena con nuevas cartas del mazo de Mercado.

Fase 2: Turnos de los jugadores.

Pueden realizar una de estas acciones:

- Obtener hasta tres nuevas piedras y añadirlas a su plataforma.
- Embarcar una piedra en uno de los barcos, en cualquier posición.

dos piedras de su color y las coloca en su ficha de plataforma de suministro. El segundo coge tres piedras de su color; el tercer jugador coge cuatro piedras de su color; y el cuarto jugador coge cinco piedras de su color.

- Todas las piedras se amontonan en una pila formando la cantera. Cada jugador coloca una piedra de su color en la casilla «0/40» del tablero de puntuación

RECUERDA



- El templo se puntúa siempre al finalizar cada ronda. El resto de localizaciones se puntúan al final de la partida.
- Puedes embarcar una piedra en la posición que desees.
- Puedes mover un barco aunque no tengas piedras de tu color en él.
- Los tableros de localizaciones tienen dos caras y cada una tiene unas reglas particulares.
- Existen varias variantes. Juega con ella cuando tengas manejo con el juego base.
- Solo puedes jugar una única carta azul por turno.



c) Enviar un barco a un emplazamiento. Deben cumplirse dos condiciones: el barco debe tener al menos tantas piedras como se indica en su proa y el muelle escogido debe estar vacío.

d) Jugar una carta azul de mercado. Sólo una por turno.

Fase 3: Puntuación del Templo y Mantenimiento

TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE

IDEAS Y OPORTUNIDADES

• Identificar oportunidades

> ¿Te ha resultado difícil visualizar en qué momentos debías mover una barca para beneficiarte de las distintas localizaciones?

• Visión

> ¿Has intentado prever las acciones de los demás jugadores para anticiparte a sus jugadas?

RECURSOS

• Motivación y perseverancia

> Cuando alguien provocaba que tu estrategia fallase ¿has intentado continuar con ésta o has decidido cambiar a una quizás más sencilla?

• Movilizar recursos

> ¿Has tenido en cuenta las cartas de mercado a lo largo de la partida?

> ¿Qué habilidades personales crees que te han servido para alcanzar tus objetivos?

• Involucrar a otros

> ¿Has intentado convencer a otros jugadores de que llevaran a cabo acciones en tu propio beneficio como por ejemplo mover la barca a una determinada localización o colocar piedras en una barca y un orden específico?

• Educación financiera y económica

> ¿Has sabido equilibrar la distribución de las piedras para conseguir mayor rentabilidad? ¿Te has centrado en algún objetivo concreto? ¿Te ha beneficiado?

PASAR A LA ACCIÓN

• Tomar la iniciativa

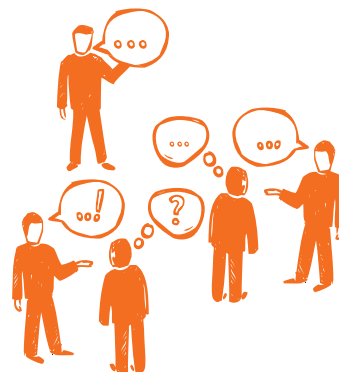
> ¿Has movido más barcas que los demás o has pasado desapercibido en ese aspecto?

• Planificación y gestión

> ¿Qué tipo de estrategia has seguido a lo largo del juego? ¿A corto o largo plazo?

• Aprender de la experiencia

> ¿Te ha servido la planificación de los demás jugadores para mejorar tu estrategia?



Ilustraciones: Designed by Freepik (<http://www.freepik.es>)

JUEGA Y CRECE

CARCASSONNE



Construye la asombrosa Carcassonne y coloca a tus seguidores de manera estratégica para conseguir la mayor cantidad de puntos posibles.

IMAGEN DEL JUEGO



FICHA TÉCNICA



NÚMERO DE JUGADORES

De 2 a 5. Recomendado de 3 a 4



TIEMPO

30 - 45 minutos



TIPO DE JUEGO

Avión



CATEGORÍA

Familiar



MECÁNICAS

Colocación de trabajadores -
Colocación de losetas

PREPARACIÓN

- Coloca la loseta central (la que tiene un color más oscuro en su parte trasera) en el centro de la mesa.
- Baraja el resto de losetas y colócalas boca abajo, de manera que todos los jugadores puedan alcanzarlas.
- Reparte a cada jugador sus seguidores correspondientes y coloca uno de ellos en el track de puntuación.
- El jugador más joven será el jugador inicial.



HABILIDADES COGNITIVAS



HABILIDADES SOCIALES



consulta la ficha Relaciónate y Emociónate

HABILIDADES EMOCIONALES

consulta la ficha Relaciónate y Emociónate



COMPETENCIA EMPRENDEDORA ENTRECAMP



IDEAS Y OPORTUNIDADES	RECURSOS	PASAR A LA ACCIÓN
1. Identificar oportunidades	6. Autoconocimiento y confianza	11. Tomar la iniciativa
2. Creatividad	7. Motivación y Perseverancia	12. Planificación y gestión
3. Visión	8. Mover recursos	13. Manejar incertidumbre y riesgo
4. Valorar ideas	9. Educ. Financiera y Económica	14. Trabajar con otras personas
5. Pensamiento ético y sostenible	10. Involucrar a otros	15. Aprender de la experiencia

Relacionadas principalmente con:



Habilidades Cognitivas



Habilidades Sociales



Habilidades Emocionales

EL JUEGO

En su turno cada jugador realizará las acciones que se indican a continuación: colocar una loseta de terreno, poner un seguidor y provocar una puntuación.

1. Colocar una loseta de terreno: El jugador siempre tiene que robar una nueva loseta de terreno del montón y colocarla de modo que toque al menos el lateral de otra loseta. Siempre debes colocar la loseta que acabes de robar de tal modo que encaje en el terreno. En el improbable caso de que no pudieras colocar la loseta, déjala en la caja y roba una nueva loseta.

2. Poner un seguidor: A continuación, el jugador puede poner uno de los seguidores de su reserva sobre la loseta que acaba de colocar. Asegúrate de que no haya ningún otro seguidor en esa misma zona.

3. Provocar una puntuación: El jugador tiene que realizar cualquier puntuación que hubiera ocasionado al colocar su loseta.

- Un camino se completa cuando ambos extremos finalizan en un pueblo, una ciudad, un monasterio o cuando el camino se cierra sobre sí mismo. Cada loseta del camino aporta 1 punto.
- Una ciudad se completa cuando queda totalmente rodeada de murallas y no queda ningún hueco en su interior. Cada loseta de ciudad, así como cada escudo que tuviera aportan 2 puntos.
- Un monasterio se completa cuando queda totalmente rodeado por 8 losetas. Cada monasterio aporta 9 puntos. La puntuación siempre se realiza al final de un turno. En ese momento todos los jugadores que tengan algún seguidor en las zonas completadas recibirán puntos. Después de cada puntuación los jugadores recuperan los seguidores que tengan en las zonas puntuadas

RECUERDA



- Las losetas que coloques deben coincidir con el terreno adyacente.
- No puedes colocar un seguidor en una zona que ya contenga uno, incluido el tuyo.
- Sí está permitido que dos seguidores se encuentren en una misma zona, solo si esta zona se ha creado a partir de la unión de dos territorios distintos.
- En caso de empate de seguidores en una misma zona, ambos jugadores recibirán la misma cantidad de puntos.
- Los campesinos no se podrán volver a utilizar una vez los coloques, pues sólo puntuarán al final de la partida.



4. La partida termina cuando un jugador ya no puede robar y colocar una loseta. Cuando termina la partida, se conceden puntos por todas las zonas que contengan algún seguidor:

- a) Cada camino aporta 1 punto por cada loseta de camino que tenga.
- b) Cada ciudad sin completar aporta 1 punto por cada loseta de ciudad y por cada escudo.
- c) Cada monasterio aporta 1 punto más 1 punto adicional por cada loseta adyacente.
- d) Cada campo aporta 3 puntos por cada ciudad completada con la que limite.

Tras este recuento final, el jugador con más puntos de victoria será el ganador.

TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE



IDEAS Y OPORTUNIDADES

● Identificar oportunidades

> Durante la partida, ¿te has aprovechado de la construcción de algún jugador para compartir puntos o has preferido evitar interactuar con los demás jugadores?

● Valorar ideas

> ¿Qué objetivos te han parecido más asequibles y fáciles de realizar?

● Pensamiento ético y responsable

> ¿Has intentado entorpecer el progreso de los demás jugadores mediante la colocación de determinadas losetas? Si ha sido así, ¿te beneficiaba a ti a la vez que perjudicabas al otro o no ha sido así?

RECURSOS

● Movilizar recursos

> ¿Qué habilidades personales has utilizado durante el juego?

(este juego tiene una relación directa con la percepción espacial, un área imprescindible para multitud de actividades)

> ¿Te ha resultado difícil guiarte a través del tablero? ¿Te ha costado trabajo ver las distintas posibilidades de colocación que tenías disponibles?

● Educación financiera y económica

> ¿Has preferido perder oportunidades de ganar puntos con la finalidad de no beneficiar a otro jugador?

> ¿Qué crees que ha influido más en los resultados de la partida? ¿La suerte o la estrategia de los jugadores?

● Involucrar a otros

> ¿Has intentado convencer a otros jugadores para que colocaran la loseta en lugares que podían beneficiarte? ¿Alguno de los participantes ha intentado convencer a algunos de los compañeros de dónde colocar las losetas o los meeples?

PASAR A LA ACCIÓN

● Planificación y gestión

> ¿Te has planteado algún tipo de estrategia principal?

> ¿En algún momento de la partida te has quedado sin seguidores? ¿A qué crees que se ha debido?

> La estrategia de los campesinos ¿te ha parecido fácil o difícil? ¿Cuál crees que es su utilidad?

● Manejar la incertidumbre y el riesgo

> ¿Te has sentido desorientado, sin saber dónde colocar tu loseta? ¿Qué has hecho, seguir reflexionando o colocarla directamente en el primer lugar que se te ha ocurrido ante la presión de los demás jugadores?

● Aprender de la experiencia

> Las estrategias y jugadas de los demás jugadores, ¿te han servido para aprender de ellos y modificar tu plan de actuación?



JUEGA Y CRECE

IMAGINE



¡Despierta tu creatividad! Elige las cartas que quieras e intenta que tus compañeros adivinen lo que intentas transmitir. ¡El tiempo apremia!

IMAGEN DEL JUEGO



FICHA TÉCNICA



NÚMERO DE JUGADORES

De 3 a 8. Recomendado de 6 a 8



TIEMPO

30 minutos



TIPO DE JUEGO

Avión de papel



CATEGORÍA

Party



MECÁNICAS

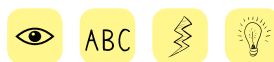
Cartas

PREPARACIÓN

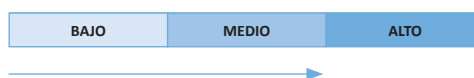
- Crea un círculo con todas las cartas que contiene el juego.
- El mazo de temas lo tendrá en su poder el jugador activo.
- Coloca los tokens de puntuación cerca de las cartas.



HABILIDADES COGNITIVAS



HABILIDADES SOCIALES



consulta la ficha *Relaciónate y Emociónate*

HABILIDADES EMOCIONALES

consulta la ficha *Relaciónate y Emociónate*



COMPETENCIA EMPRENDEDORA *ENTRECOMP*



IDEAS Y OPORTUNIDADES	RECURSOS	PASAR A LA ACCIÓN
1. Identificar oportunidades	6. Autoconocimiento y confianza	11. Tomar la iniciativa
2. Creatividad	7. Motivación y Perseverancia	12. Planificación y gestión
3. Visión	8. Movilizar recursos	13. Manejar incertidumbre y riesgo
4. Valorar ideas	9. Educ. Financiera y Económica	14. Trabajar con otras personas
5. Pensamiento ético y sostenible	10. Involucrar a otros	15. Aprender de la experiencia

Relacionadas principalmente con:



Habilidades Cognitivas



Habilidades Sociales



Habilidades Emocionales

EL JUEGO

Los jugadores le dicen un número del 1 al 8 al jugador activo y éste puede elegir entre ese tema o aquellos que tenga inmediatamente encima o debajo de ese número.

Una vez elegido el tema, el jugador activo lee la pista que aparece encima de la palabra a adivinar.

Crea la palabra que aparece en la carta de tema con las cartas que hay sobre la mesa. Los demás jugadores deberán intentar adivinar de qué palabra se trata antes de que se agote el tiempo.

Si se adivina la palabra, tanto el jugador activo como el que la acertó, obtendrán un punto de victoria y el siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj se convertirá en el jugador activo.

La partida finaliza cuando todos los jugadores hayan representado correctamente al menos dos conceptos. El jugador con más puntos de victoria será el ganador.

RECUERDA



- Puedes montar las cartas unas sobre otras, moverlas o hacer ruidos, pero nunca hablar.
- El tiempo máximo de cada turno debéis decidirlo antes de empezar a jugar.
- Puedes elegir el tema correspondiente al número que han dicho los demás jugadores o el que está encima o debajo de dicho número.



TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE

IDEAS Y OPORTUNIDADES

● Identificar oportunidades

> Las respuestas erróneas de tus compañeros, ¿te han servido de utilidad para acertar la definición?

> ¿Has tenido en cuenta los conocimientos que pudiesen tener tus compañeros sobre determinados temas a la hora de representar tus cartas?

● Creatividad

> ¿Has tenido varias ideas diferentes para explicar un concepto? ¿Has establecido asociaciones creativas entre el concepto y las cartas elegidas que hayan permitido adivinar la respuesta?

> ¿Al tener que adivinar un concepto, has sido eficaz dando respuestas variadas o por el contrario te has estancado en algunos conceptos específicos?

> ¿Has recurrido a la literalidad a la hora de presentar algunos de tus términos?

RECURSOS

● Motivación y perseverancia

> Al representar un concepto, si tus compañeros no adivinaban la idea que querías transmitir, ¿has cambiado de cartas o incorporado nuevas acciones?

● Movilizar recursos

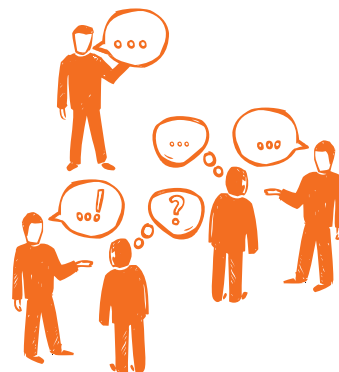
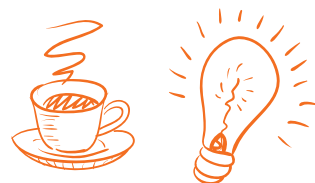
> ¿Crees que tus compañeros han sabido representar bien sus cartas? ¿Y tú? ¿Qué recursos habéis puesto en valor?

PASAR A LA ACCIÓN

● Planificación y gestión

> Cuando te tocaba representar, ¿lo hacías sobre la marcha o has preparado las cartas que ibas a utilizar antes de comenzar la representación?

> ¿Has tenido en cuenta la puntuación de los demás jugadores a la hora de hacer más fácil o difícil tu representación?



Ilustraciones: Designed by Freepik (<http://www.freepik.es>)



Aprovecha los recursos que te proporciona la isla, construye ciudades, pueblos y carreteras, y conviértete en el señor de Catán.

IMAGEN DEL JUEGO



FICHA TÉCNICA



NÚMERO DE JUGADORES

De 3 a 8. Recomendado de 6 a 8



TIEMPO

30 minutos



TIPO DE JUEGO

Avión de papel



CATEGORÍA

Party



MECÁNICAS

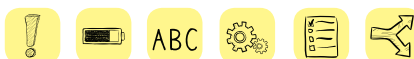
Cartas

PREPARACIÓN

- Montad el tablero según el modo de juego que hayas elegido (novato o experto).
- Cada jugador recibe una tabla de costes de construcción y todas las figuras de un color.
- Las cartas de materia prima se separan en 5 pilas según tipo y se colocan boca arriba en los compartimentos de los portacartas. Los dos portacartas se dejan a un lado del tablero de juego.
- Elegid un jugador inicial y en sentido horario, cada uno coloca un poblado y una carretera adyacente a éste. A continuación, comenzando por el último jugador que colocó su poblado y en sentido antihorario, se repite la misma acción.



HABILIDADES COGNITIVAS



HABILIDADES SOCIALES



consulta la ficha Relaciónate y Emociónate

HABILIDADES EMOCIONALES

consulta la ficha Relaciónate y Emociónate



COMPETENCIA EMPRENDEDORA ENTRECAMP



IDEAS Y OPORTUNIDADES	RECURSOS	PASAR A LA ACCIÓN
1. Identificar oportunidades	6. Autoconocimiento y confianza	11. Tomar la iniciativa
2. Creatividad	7. Motivación y Perseverancia	12. Planificación y gestión
3. Visión	8. Movilizar recursos	13. Manejar incertidumbre y riesgo
4. Valorar ideas	9. Educ. Financiera y Económica	14. Trabajar con otras personas
5. Pensamiento ético y sostenible	10. Involucrar a otros	15. Aprender de la experiencia

Relacionadas principalmente con:



Habilidades Cognitivas



Habilidades Sociales



Habilidades Emocionales

EL JUEGO

El jugador de más edad será el jugador inicial.

El turno de un jugador se divide en las fases siguientes, que debe resolver en el orden indicado:

Tirar los dados: para determinar la producción de materias primas del turno (el resultado se aplica a todos los jugadores). Cada jugador con un poblado o ciudad adyacente a dicho territorio consigue una o dos materias primas de ese tipo.

Si se obtiene un 7 entonces ningún jugador recibe materias primas ese turno. Todos los jugadores que tengan más de 7 cartas de materia prima eligen la mitad de sus cartas de materia prima y las devuelven a las pilas correspondientes y el jugador que ha lanzado el dado mueve a los ladrones, tapando el número de algún territorio y robando una carta a un jugador con un poblado o ciudad adyacente a dicho territorio.

Comerciar: puedes intercambiar materias primas, con el banco o con el resto de jugadores. Puedes realizar todos los intercambios que quieras con los jugadores. ¡Es el momento de negociar!

Construir:

- carreteras: deben estar adyacentes a otras carreteras, poblados o ciudades propias.
- poblados: deben estar adyacentes a una carretera propia y debe existir una distancia de mínimo dos carreteras entre otros poblados.
- ciudades: debes retirar un poblado del tablero y sustituirlo por una ciudad.
- comprar cartas de desarrollo

- Los jugadores reciben las materias primas correspondientes de los territorios adyacentes a este segundo poblado.

- Podéis comenzar a jugar.

RECUERDA



- Las losetas que coloques deben coincidir con el terreno adyacente.
- No puedes colocar un seguidor en una zona que ya contenga uno, incluido el tuyo.
- Si está permitido que dos seguidores se encuentren en una misma zona, solo si esta zona se ha creado a partir de la unión de dos territorios distintos.
- En caso de empate de seguidores en una misma zona, ambos jugadores recibirán la misma cantidad de puntos.
- Los campesinos no podrás volver a utilizarlos una vez lo coloques, pues solo puntuarán al final de la partida.

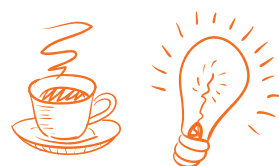


3. En cualquier momento de su turno (también antes de tirar los dados) puede jugar una de sus cartas de desarrollo.

4. Después, el turno pasa al siguiente jugador situado a su izquierda, que empieza de nuevo desde la fase 1.

5. La partida acaba cuando un jugador consigue 10 puntos de victoria o más.

TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE



IDEAS Y OPORTUNIDADES

● Identificar oportunidades

> A la hora de posicionarte en la isla ¿has tenido en cuenta el tipo de territorio, la probabilidad de aparición de ciertos números en los dados o un conjunto de ambos factores?

● Visión

> ¿Te has centrado en tus objetivos y planificación o has intentado averiguar el de los demás jugadores? ¿te ha servido para tener una visión de conjunto y adaptar tus objetivos?

● Pensamiento ético y sostenible

> ¿Has jugado cabalmente o has tenido tendencia a perjudicar el juego de alguno de tus rivales? ¿Has establecido alianzas con algún jugador y posteriormente no has cumplido?

RECURSOS

● Autoconocimiento y confianza

> ¿Has tomado conciencia de tu actitud cuando te han robado cartas, te han puesto el ladrón o han perjudicado tu plan de juego?

● Motivación y perseverancia

> ¿Al ver que tu plan de juego no conseguía objetivos, has cambiado de estrategia o has mantenido la misma? , ¿cómo has gestionado esta situación?

● Movilizar recursos

> ¿Has sido capaz de recordar qué recursos tenían tus contrincantes en la mano a lo largo de la partida? ¿Esto te ha servido a la hora del desarrollo del juego?

● Educación financiera y económica

> ¿Crees que has salido ganando con los intercambios o no te ha salido tan rentable como esperabas? ¿Crees que hay recursos más importantes que otros? ¿Cuáles?

● Involucrar a otros

> ¿Has intentado crear alianzas durante el juego? ¿Te han resultado útiles? ¿Has rechazado negociar con algún jugador en algún momento de la partida? ¿Por qué?

PASAR A LA ACCIÓN

● Planificación

> ¿Las cartas de desarrollo o los bonus especiales han sido un factor de peso en tu estrategia?

> ¿Tenías una estrategia clara desde el principio de la partida o has esperado al desarrollo de ésta para fijarte un objetivo?

● Manejar la incertidumbre y riesgo

> ¿Ha habido turnos que consideras perdidos o desperdiciados? ¿Cómo has actuado ante esta situación?

● Trabajar con otros

> A la hora de negociar con los demás jugadores ¿has cedido a sus exigencias o te has mantenido en tus ofertas iniciales?

> ¿Ha habido momentos en los que ningún jugador ha querido negociar contigo? ¿A qué crees que se ha debido?

> A la hora de colocar los ladrones ¿has preferido colocarlo en una localización concreta para perjudicar a otros o para robar una carta determinada a un jugador?

Ilustraciones: Designed by Freepik (<http://www.freepik.es>)



Coloca losetas de distintas formas y tamaños para crear una magnífica reserva de osos antes que tus compañeros. ¡Cuanto más osos más puntos tendrás!

IMAGEN DEL JUEGO



FICHA TÉCNICA



NÚMERO DE JUGADORES

De 2 a 4. Recomendado de 3 a 4



TIEMPO

30 - 45 minutos



TIPO DE JUEGO

Avión



CATEGORÍA

Familiar



MECÁNICAS

Colocación de losetas -
Set Collection

PREPARACIÓN

- Coloca el tablero de recursos en el centro de la mesa. Rellena los huecos dibujados en él con el tipo de loseta correspondiente teniendo en cuenta el número de jugadores.
- Coloca todas las estatuas de oso (ordenadas por valor de mayor a menor) cerca del tablero de recursos.
- Mezcla los solares sin entrada y divídelos en 2 pilas de 6 losetas de modo que se vea solo el primero de cada pila.
- Reparte a cada jugador una loseta de entrada al parque y un tipo de recurso dependiendo del orden de turno (un aseo para el inicial, una zona de recreo para los intermedios y una zona de restauración para el último).



HABILIDADES COGNITIVAS



HABILIDADES SOCIALES



consulta la ficha *Relaciónate y Emociónate*

HABILIDADES EMOCIONALES

consulta la ficha *Relaciónate y Emociónate*



COMPETENCIA EMPRENDEDORA *ENTRECOMP*



IDEAS Y OPORTUNIDADES	RECURSOS	PASAR A LA ACCIÓN
1. Identificar oportunidades	6. Autoconocimiento y confianza	11. Tomar la iniciativa
2. Creatividad	7. Motivación y Perseverancia	12. Planificación y gestión
3. Visión	8. Movilizar recursos	13. Manejar incertidumbre y riesgo
4. Valorar ideas	9. Educ. Financiera y Económica	14. Trabajar con otras personas
5. Pensamiento ético y sostenible	10. Involucrar a otros	15. Aprender de la experiencia

Relacionadas principalmente con:



Habilidades Cognitivas



Habilidades Sociales



Habilidades Emocionales

EL JUEGO

Un turno consta de cuatro fases: Colocar una loseta, resolver iconos, colocar una estatua de oso y completar un objetivo.

Colocar una loseta: Debes colocar una de tus losetas en el parque. Si no tienes o no puedes, debes pasar y coger una loseta de la zona verde del tablero de recursos, pero no podrás colocarla este turno. Ten en cuenta las reglas de colocación:

- Debes colocarla adyacente a al menos a una loseta previamente colocada.
- Puedes girarla como desees.
- Debes respetar la cuadrícula del parque.
- No puede salir de los bordes del parque.
- Sí puede colocarse sobre varios solares.
- No puede tapar el foso, otra loseta o la entrada.

- De manera opcional, puedes elegir 3 tipos de objetivos finales, ordenarlos por valor de mayor a menor y colocarlos cerca del tablero de recursos.

RECUERDA



- Los fosos no pueden taparse, salvo con una estatua de oso.
- Cuando colocas una loseta debe de estar adyacente a otra ya colocada.
- Cuando pasas no puedes colocar la loseta que acabas de coger, debes esperar al siguiente turno.
- No hay límite de losetas que puedas tener en tu reserva.
- Las losetas de parque no pueden colocarse por debajo de la entrada.
- Si al final del juego hay empate entre jugadores, tus losetas sobrantes pueden suponer tu victoria.



Resolver iconos: Debes resolver en el orden que quieras, todos los iconos que cubriste con tu loseta.

- *Carretilla:* Obtienes una loseta de zona verde.
- *Hormigonera:* Obtienes una loseta de guarida o una de zona verde.
- *Excavadora:* Obtienes una loseta de recinto, guarida o zona verde.
- *Obreros:* Obtienes una loseta de solar y la añades a tu parque. No puedes colocarla por debajo de tu entrada y todos los iconos deben quedar correctamente orientados.

Colocar una estatua de oso: Si consigues completar un solar, toma la estatua de oso de mayor valor sobre la mesa y colócala en el foso de dicha loseta.

Completar un objetivo: Si cumples los requisitos de algunos de los objetivos, coge la loseta con el valor más alto de ese tipo. Solo puedes tener una loseta de cada objetivo.

El juego finaliza si uno de los jugadores tiene sus cuatro solares completos (los demás jugadores tienen un turno más) o si ninguno de los jugadores puede colocar losetas. El jugador con más puntos de victoria es el ganador.

TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE



IDEAS Y OPORTUNIDADES

● Identificar oportunidades

> ¿Has estado atento de las losetas que necesitaban los demás jugadores para adelantarte a ellos?

● Valorar ideas

> ¿Qué crees que es más rentable en el juego, ¿conseguir losetas de oso o el mayor número de puntos en losetas? ¿Ha influido este pensamiento en tu estrategia?

RECURSOS

● Motivación y perseverancia

> ¿Has decidido no intentar cumplir los objetivos debido a su dificultad o a que no encajaban con tu estrategia principal?

> ¿Crees que otros han intentado entorpecer tu progreso debido a la cantidad de puntos que acumulabas o tu modo de jugar?

● Movilizar recursos

Este juego tiene una gran relación con la orientación espacial y la planificación. ¿has tenido dificultad en ello?

> ¿Te ha sido difícil colocar las losetas en tus solares?

> ¿Te ha costado rentabilizar el espacio de tus solares a la hora de colocar losetas?

> ¿Qué habilidades personales has utilizado durante el juego?

PASAR A LA ACCIÓN

● Tomar la iniciativa

> ¿Has intentado cumplir los objetivos principales antes que nadie?

● Planificación y gestión

> ¿Has acumulado losetas en previsión de futuros turnos?

> ¿Tu estrategia ha tenido que cambiar a mitad de partida debido a que se habían agotado algunos tipos de losetas?

● Manejar la incertidumbre y riesgo

> Al ver que no podías cumplir con tu planificación, ¿has seguido jugando sin establecer un nuevo plan dejando tus posibilidades al azar?



JUEGA Y CRECE RESCATE



Un gran incendio está asolando un edificio de viviendas, tú y tu equipo de bomberos debéis rescatar a todos sus habitantes antes de que sea tarde.
¡Tened cuidado con las explosiones y hacedlo antes de que el edificio se venga abajo!

IMAGEN DEL JUEGO



FICHA TÉCNICA



NÚMERO DE JUGADORES
De 2 a 6. Recomendado 4



TIEMPO
30 - 45 minutos



TIPO DE JUEGO
Avión



CATEGORÍA
Familiar



MECÁNICAS
Cooperativo - Puntos de Acción

PREPARACIÓN

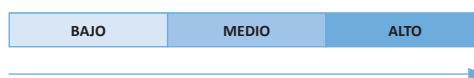
- Coloca el tablero en el centro de la mesa.
- Cada jugador recibe una ficha de bombero y la figura de su color.
- Coloca las primeras fichas de humo y fuego como se indica en el reglamento.
- Devuelve a la caja dos fichas de persona y una de falsa alarma. Coloca 3 de las fichas restantes boca abajo en el tablero tal y como se indica en el reglamento.
- Coloca los marcadores de puerta en sus correspondientes huecos en el tablero.
- Colocad vuestros bomberos en cualquier casilla de la zona exterior del edificio.



HABILIDADES COGNITIVAS



HABILIDADES SOCIALES



consulta la ficha *Relaciónate y Emociónate*

HABILIDADES EMOCIONALES

consulta la ficha *Relaciónate y Emociónate*



COMPETENCIA EMPRENDEDORA *ENTRECOMP*



IDEAS Y OPORTUNIDADES	RECURSOS	PASAR A LA ACCIÓN
1. Identificar oportunidades	6. Autoconocimiento y confianza	11. Tomar la iniciativa
2. Creatividad	7. Motivación y Perseverancia	12. Planificación y gestión
3. Visión	8. Movilizar recursos	13. Manejar incertidumbre y riesgo
4. Valorar ideas	9. Educ. Financiera y Económica	14. Trabajar con otras personas
5. Pensamiento ético y sostenible	10. Involucrar a otros	15. Aprender de la experiencia

Relacionadas principalmente con:



Habilidades Cognitivas



Habilidades Sociales



Habilidades Emocionales

EL JUEGO

En cada turno de juego tendrás 4 PA para realizar acciones en el orden que desees:

- Mover a una casilla (1 o 2 PA dependiendo del tipo de casilla)
- Abrir/Cerrar una puerta (1 PA)
- Extinguir (1 PA para eliminar una ficha de humo o convertir una de fuego en humo o 2 PA para eliminar una ficha de fuego)
- Derribar (2 PA)

Propagar el fuego: Lanza los dados para colocar nuevas fichas de humo y comprueba si hay explosiones y cómo se propaga el fuego por el edificio. Si durante este paso el fuego alcanza algún PDI retíralo y colócalo en la zona de PDI perdidos.

RECUERDA



- Puedes montar las cartas unas sobre otras, moverlas o hacer ruidos, pero nunca hablar.

- El tiempo máximo de cada turno debéis decidirlo antes de empezar a jugar.

- Puedes elegir el tema correspondiente al número que han dicho los demás jugadores o el que está encima o debajo de dicho número.

- En caso de empate de seguidores en una misma zona, ambos jugadores recibirán la misma cantidad de puntos.

- Los campesinos no podrás volver a utilizarlos una vez lo coloques, pues solo puntuarán al final de la partida.



Reponer los puntos de interés: Siempre debe haber 3 PDI en el tablero. Lanza los dados para ver dónde debes colocar los nuevos PDI y si estos sufren algún tipo de daño.

La partida termina si el edificio se derrumba, si los jugadores han ganado (rescatando a 7 personas) o si los jugadores han perdido (perdiendo a 4 o más personas)

TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE

IDEAS Y OPORTUNIDADES

- Identificar oportunidades

> ¿Has sabido dirigir tu estrategia a distintos objetivos a lo largo de la partida?

- Valorar Ideas

> ¿Crees que teníais un método concreto para establecer estrategias? ¿Ha habido propuestas novedosas y bien razonadas o por el contrario habéis actuado sin criterio?

RECURSOS

- Involucrar a otros

> ¿Crees que alguien ha influido en el grupo más que otros? ¿A qué crees que se ha debido?

PASAR A LA ACCIÓN

- Tomar la iniciativa

> ¿Crees que has sido un líder en el grupo o que todos habéis tenido el mismo peso a la hora de tomar decisiones?

- Planificación y gestión

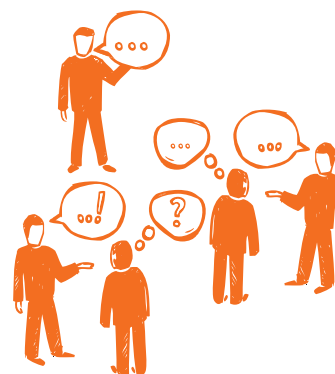
> ¿Vuestra manera de jugar era calculada y ordenada o por el contrario era caótica y frenética?

- Manejar la incertidumbre y riesgo

> ¿Cómo has gestionado que tras alcanzar un PDI este estuviera en blanco?

- Trabajar con otras personas

> ¿Crees que el ambiente de grupo ha sido el idóneo? ¿Crees que podríais haber mejorado algún aspecto relacionado con vuestra forma de relacionaros?



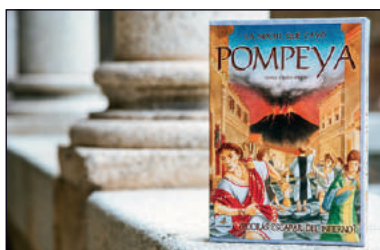
Ilustraciones: Designed by Freepik (<http://www.freepik.es>)

LA NOCHE QUE CAYÓ POMPEYA



El monte Vesubio ha entrado en erupción y debes escapar de Pompeya antes de que te atrape la lava. Pero recuerda que otras familias lo están intentando y tienes que vigilar tus espaldas.

IMAGEN DEL JUEGO



FICHA TÉCNICA



NÚMERO DE JUGADORES
De 2 a 4. Recomendado 4



TIEMPO
45 minutos



TIPO DE JUEGO
Avión



CATEGORÍA
Familiar



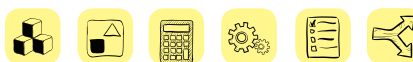
MECÁNICAS
Colocación de losetas -
Gestión de mano

PREPARACIÓN

- Coloca el tablero en el centro de la mesa.
- Cada jugador recibe habitantes en un color: con 2 o 3 jugadores, cada uno 30 habitantes y con 4 jugadores, cada uno 25 habitantes.
- Antes de empezar a jugar, debes preparar la pila de cartas de la manera que se indica en el reglamento.
- Mezcla las losetas de lava y colócalas dentro de la bolsa de tela
- Cada jugador recibe 1 de las pilas de 4 cartas restantes
- Podéis empezar a jugar



HABILIDADES COGNITIVAS



HABILIDADES SOCIALES



consulta la ficha *Relaciónate y Emociónate*

HABILIDADES EMOCIONALES

consulta la ficha *Relaciónate y Emociónate*



COMPETENCIA EMPRENDEDORA *ENTRECOMP*



IDEAS Y OPORTUNIDADES	RECURSOS	PASAR A LA ACCIÓN
1. Identificar oportunidades	6. Autoconocimiento y confianza	11. Tomar la iniciativa
2. Creatividad	7. Motivación y Perseverancia	12. Planificación y gestión
3. Visión	8. Movilizar recursos	13. Manejar incertidumbre y riesgo
4. Valorar ideas	9. Educ. Financiera y Económica	14. Trabajar con otras personas
5. Pensamiento ético y sostenible	10. Involucrar a otros	15. Aprender de la experiencia

Relacionadas principalmente con:



Habilidades Cognitivas



Habilidades Sociales



Habilidades Emocionales

EL JUEGO

El juego dura una serie de turnos determinados por la aparición de las cartas de erupción. Cada turno deberás realizar los siguientes pasos:

Jugar una carta.

Juega una de las cartas de tu mano para colocar familiares en el tablero.

Coloca un familiar.

Coloca un familiar en algunos de los edificios del tablero que te permita tu carta.

Roba una carta.

Si es una carta de familiar tu turno finaliza. Si es una carta del monte Vesubio descártala y roba otra carta y aplica las nuevas reglas del juego en lo relativo a la colocación de familiares.

Cuando robes la segunda carta del monte Vesubio comienza la segunda fase del juego con los siguientes pasos:

RECUERDA



- Una vez se ha robado la primera carta de erupción, las reglas de colocación de familiares sufren cambios.
- Cuantos mas familiares haya en un edificio, más casillas podrás moverte.
- Si tus familiares se encuentran atrapados entre la lava, se considerarán que han muerto.
- Eres libre de seguir el flujo de lava que más te guste siempre que cumpla las reglas de colocación de losetas.
- Busca edificios que estén cerca de las puertas de la ciudad de Pompeya.



Cada jugador coloca una loseta de lava en el tablero hasta que haya 6 losetas sobre él.

Roba una loseta de lava de la bolsa y colócala en el lugar adecuado. A continuación puedes mover 2 de tus familiares un número de casillas igual al número de familiares de cualquier jugador dentro del edificio en el que se encuentre.

El juego finaliza cuando se haya sacado la última loseta de la bolsa y ese jugador ha finalizado su turno. El jugador con más familiares a salvo es el ganador.

TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE

IDEAS Y OPORTUNIDADES

• Identificar oportunidades

> ¿Has sido capaz de analizar las estrategias de huida de tus compañeros? ¿Lo has tenido en cuenta al colocar las losetas de lava y poder beneficiarte?

• Valorar ideas

> En el caso de que tú o los demás participantes hayáis recibido consejos para colocar losetas de lava, ¿los habéis tenido en cuenta?

RECURSOS

• Movilizar recursos

> ¿Qué habilidades personales crees que has usado? ¿Destacas alguna característica de alguno de los participantes que le haya servido para jugar bien?

• Involucrar a otros

> ¿Has intentado convencer a tus compañeros para que no obstaculizaran tu escapada?

PASAR A LA ACCIÓN

• Planificación y gestión

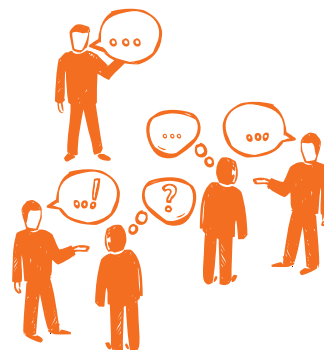
> ¿Qué aspectos has tenido en cuenta al gestionar tus ciudadanos?

• Trabajar con otras personas

> Este es un juego de fastidiar a los demás, a pesar de ello, cuando salías perjudicado, ¿has mantenido el sentido del humor y generado un buen ambiente en el grupo?

• Manejar la incertidumbre y el riesgo

> En muchas ocasiones tus ciudadanos han sido arrojados al volcán ¿cómo has gestionado que tus compañeros obstaculizaran tu juego? ¿te ha costado tomar decisiones en los movimientos de escape?



Ilustraciones: Designed by Freepik (<http://www.freepik.es>)

JUEGA Y CRECE

LAS MONTAÑAS DE LA LOCURA



Tus compañeros y tú deberéis subir a las montañas de la locura y sufrir sus consecuencias. ¿Seréis capaces de recoger todas las reliquias y escapar sin perder la cabeza?

IMAGEN DEL JUEGO



FICHA TÉCNICA



NÚMERO DE JUGADORES

De 3 a 5. Recomendado de 4 a 5



TIEMPO

60 - 90 minutos



TIPO DE JUEGO

Avión



CATEGORÍA

Party



MECÁNICAS

Cooperativo - Gestión de mano

PREPARACIÓN

- Colocad el tablero en el centro de la mesa y elegid una hoja de personaje.
- Colocad al azar las Losetas de Encuentro en los espacios correspondientes, boca abajo.
- Formad los mazos de Cartas de Herida, Cartas de Material Arcano y Cartas de Reliquia.
- Robad tantas Cartas de Herida como jugadores haya, y ponedlas boca arriba en la zona de descarte de material.
- Formad los mazos de Cartas de Locura por nivel, barajad y colocad boca abajo.



HABILIDADES COGNITIVAS



HABILIDADES SOCIALES



consulta la ficha Relaciónate y Emociónate

HABILIDADES EMOCIONALES

consulta la ficha Relaciónate y Emociónate



COMPETENCIA EMPRENDEDORA ENTRECAMP



IDEAS Y OPORTUNIDADES	RECURSOS	PASAR A LA ACCIÓN
1. Identificar oportunidades	6. Autoconocimiento y confianza	11. Tomar la iniciativa
2. Creatividad	7. Motivación y Perseverancia	12. Planificación y gestión
3. Visión	8. Movilizar recursos	13. Manejar incertidumbre y riesgo
4. Valorar ideas	9. Educ. Financiera y Económica	14. Trabajar con otras personas
5. Pensamiento ético y sostenible	10. Involucrar a otros	15. Aprender de la experiencia

Relacionadas principalmente con:



Habilidades Cognitivas



Habilidades Sociales



Habilidades Emocionales

EL JUEGO

El juego dura una serie indeterminadas de rondas en las que cada turno consta de 5 fases:

1.MOVIMIENTO

El líder mueve el avión a un espacio adyacente y coge la loseta de encuentro si la hubiera.

2.ENCUENTROS

Se gira el reloj de arena y el grupo dialoga para decidir cómo reunir los materiales indicados en el desafío.

3.RESOLUCIÓN

Si el valor total de las cartas del tipo de material requerido es igual al valor de desafío requerido (o está en el intervalo requerido), el desafío es un éxito. Si se supera al menos uno de los desafíos de la loseta, ganáis la recompensa indicada. Por cada desafío fracasado, el líder elige una consecuencia de las tres disponibles.

- Repartid a cada jugador sus Cartas de Material: 5 si son 3 jugadores, 4 si son 4 y 3 si son 5.

- Elegid un líder. Poned el Avión y el Trineo con 6 Fichas de Liderazgo delante de él.

- El líder reparte Cartas de Locura entre los jugadores: ninguna si son 3 jugadores, 1 de Nivel 1 a cada uno excepto así mismo si son 4, y 1 de Nivel 1 a cada uno si son 5..

RECUERDA



- No podéis hablar de vuestras cartas mientras el reloj de arena no esté activo.
- Si se agota el mazo de robo habéis perdido la partida. Descansar es muy importante.
- Si devolvéis a la caja todas las fichas de Liderazgo habréis perdido.
- Cuanto más asciendas en la montaña, los requisitos son más complicados de ver.
- Cuando juguéis la primera carta en el trineo deberéis estar en silencio hasta el final del turno.
- En ocasiones os tendréis que mover por la habitación como consecuencia de vuestra locura. Jugad en una habitación con bastante espacio.



4. ROBO DE CARTAS

Los jugadores roban Cartas de Material hasta que cada uno tenga 5 si son 3 jugadores, 4 si son 4 y 3 si son 5, o no queden más cartas.

5. DESCANSO (opcional)

Si el avión está en la tercera loseta de Huida, la expedición huye y la partida termina. De lo contrario, el líder pasa a ser el jugador de la izquierda del líder actual.

TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE

IDEAS Y OPORTUNIDADES

● Identificar oportunidades

> ¿En tu papel de líder has sabido identificar las mejores opciones? ¿Has visto qué participantes podían proveer con mayor rendimiento el éxito de la misión?

● Creatividad

> En las dificultades de comunicación que establece el juego, ¿has sido capaz de desenvolverte con tu locura de una forma creativa que te permitiera una buena comunicación con el resto de participantes?

RECURSOS

● Autoconocimiento y confianza en sí mismo

> ¿Crees que has sabido comunicarte adecuadamente para que los demás entendieran tu mensaje?

● Involucrar a otros

> ¿Habéis generado un trabajo cooperativo entre todos o por el contrario el juego lo han liderado unos pocos?

● Tomar la iniciativa

> ¿Ha habido diferencias significativas en el rol de cada participante? Además de la figura de líder, ¿crees que alguno de los participantes ha ejercido un papel esencial para llevar a cabo las misiones?

PASAR A LA ACCIÓN

● Planificación y gestión

> ¿Has conseguido una forma de comunicar con el resto del equipo de forma ordenada y rápida? O por el contrario ¿ha habido una comunicación ineficaz que ha impedido realizar la misión?

● Manejar la incertidumbre y el riesgo

> En este juego hay que tomar muchas decisiones en poco tiempo y la comunicación se entorpece con las cartas de locura. ¿Cómo te has sentido al ver que tus compañeros no entendían lo que querías decirles? ¿Has establecido alguna estrategia para que pudieran entenderte?

● Trabajar con otras personas

> ¿Has tenido en cuenta a todos los participantes o te has centrado en algunos de ellos?

> ¿Cómo has reaccionado ante la ineficaz operatividad de algunos de los participantes?

> ¿Cómo lo habéis gestionado para mejorar la comunicación?

● Aprender de la experiencia

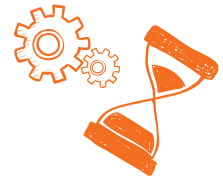
> Tras finalizar la partida, ¿has podido darte cuenta de como mejorar tus estrategias de cara a futuras partidas?



Ilustraciones: Designed by Freepik (<http://www.freepik.es>)



JUEGA Y CRECE PANDEMIA



El mundo está siendo asolado por 4 peligrosas enfermedades;
tú y tu equipo tenéis la misión de salvarlo. Viaja por distintas ciudades, investiga
y acaba con ellas antes de que sea tarde.

IMAGEN DEL JUEGO



FICHA TÉCNICA



NÚMERO DE JUGADORES
De 2 a 5. Recomendado 4



TIEMPO
45 minutos



TIPO DE JUEGO
Cohete



CATEGORÍA
Eurogame



MECÁNICAS
Cooperativo - Sistemas de pun-
tos de acción - Gestión de mano

PREPARACIÓN

- Coloca un centro de investigación en la ciudad de Atlanta.
- Coloca el marcador de brotes y el de infección en sus posiciones iniciales.
- Roba 9 cartas del mazo de infección y coloca 3 cubos de enfermedad de su color correspondiente en las 3 primeras ciudades robadas, 2 cubos en las 3 siguientes y un único cubo en las 3 últimas.
- Reparte un personaje al azar a cada jugador junto a su peón y colócalos en Atlanta.
- Baraja el resto de cartas y reparte a cada jugador 4/3/2 cartas si son 2/3/4 jugadores.



HABILIDADES COGNITIVAS



HABILIDADES SOCIALES



consulta la ficha *Relaciónate y Emociónate*

HABILIDADES EMOCIONALES

consulta la ficha *Relaciónate y Emociónate*



COMPETENCIA EMPRENDEDORA *ENTRECOMP*



IDEAS Y OPORTUNIDADES	RECURSOS	PASAR A LA ACCIÓN
1. Identificar oportunidades	6. Autoconocimiento y confianza	11. Tomar la iniciativa
2. Creatividad	7. Motivación y Perseverancia	12. Planificación y gestión
3. Visión	8. Movilizar recursos	13. Manejar incertidumbre y riesgo
4. Valorar ideas	9. Educ. Financiera y Económica	14. Trabajar con otras personas
5. Pensamiento ético y sostenible	10. Involucrar a otros	15. Aprender de la experiencia

Relacionadas principalmente con:



Habilidades Cognitivas



Habilidades Sociales



Habilidades Emocionales

EL JUEGO

El juego dura una serie de rondas divididas en 3 fases:

Fase 1: Realizar acciones.

Puedes realizar hasta 4 acciones (repitiendo si quieres) de entre las siguientes:

- a) Viajar por tierra o mar
- b) Vuelo directo
- c) Vuelo charter
- d) Puente aéreo
- e) Construir un centro de investigación
- f) Tratar enfermedad
- g) Compartir información
- h) Descubrir una cura

Fase 2: Robar 2 cartas.

- Prepara el mazo de juego dependiendo de la dificultad con la que quieras jugar.

- El jugador que tenga en su mano la ciudad más poblada será el jugador inicial.

RECUERDA



- No podéis hablar de vuestras cartas mientras el reloj de arena no esté activo.
- Si se agota el mazo de robo habéis perdido la partida. Descansar es muy importante.
- Si devolvéis a la caja todas las fichas de Liderazgo habréis perdido.
- Cuando más asciendas en la montaña, los requisitos son más complicados de ver.
- Cuando juguéis la primera carta en el trineo deberéis estar en silencio hasta el final del turno.
- En ocasiones os tendréis que mover por la habitación como consecuencia de vuestra locura. Jugad en una habitación con bastante espacio.



Al robar cartas pueden ocurrir dos situaciones:

La carta es una carta de Epidemia:

- 1) Propagar: +1 el marcador de infección.
- 2) Infectar: coger la carta de debajo de la pila e infectarla con 3 cubos. Descartar carta.
- 3) Intensificar: barajar descartes de infectadas y ponerlos encima de la pila

Es una carta de evento o de ciudad:

Añádela a tu mano. Tienes un límite de mano de 7 cartas al final de tu turno. Deberás descartar el excedente o jugar cartas de evento en ese momento.

Fase 3: Infectar ciudades.

Roba tantas cartas del mazo de infección como indique el marcador de infección y añade un cubo de enfermedad a esa ciudad. Si en la ciudad ya hay 3 cubos no añadas el 4. En lugar de eso añade un cubo de esa enfermedad en todas las ciudades adyacentes y haz avanzar el marcador de brotes.

El juego finaliza cuando se acaba el mazo de cartas, se agotan los cubos de alguna enfermedad o el marcador de brotes alcanza el último espacio de su track. Si alguna de estas tres cosas ocurre, habréis perdido la partida. Sin embargo, si en algún momento conseguís descubrir la cura para las cuatro enfermedades, habréis ganado.

TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE

IDEAS Y OPORTUNIDADES

● Identificar oportunidades

> ¿Has sabido adaptarte a los constantes cambios que surgían en el tablero para optimizar así tus puntos de acción? ¿Has identificado la oportunidad de acción de los diferentes personajes?

● Valorar Ideas

> ¿Cuál ha sido vuestro método utilizado para elaborar las estrategias que habéis seguido durante el juego? Esta tarea, ¿os ha resultado complicada?

RECURSOS

● Movilizar recursos

> ¿Qué habilidades personales has utilizado durante el juego?

● Involucrar a otros

> ¿Has sido capaz de implicar a tus compañeros en tu plan de acción? ¿Quién es el participante que ha sido capaz de cohesionar al grupo para mejorar en la toma de decisiones?

PASAR A LA ACCIÓN

● Tomar la iniciativa

> ¿Crees que has sido un líder en el grupo?

> ¿Has escuchado a tus compañeros o tenías claras tus ideas y pensabas que eran las mejores?

● Planificación y gestión

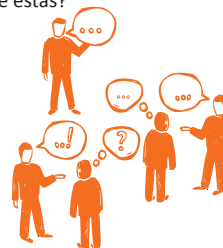
> ¿Habéis establecidos objetivos mientras jugabais o vuestra manera de actuar era más espontánea?

● Manejar la incertidumbre y riesgo

> ¿Has sentido dudas sobre qué decisiones tomar y las consecuencias de éstas?

● Trabajar con otras personas

> ¿Te has sentido escuchado por tus compañeros o te has dejado guiar por sus ideas con el fin de evitar un conflicto entre vosotros?



Ilustraciones: Designed by Freepik (<http://www.freepik.es>)

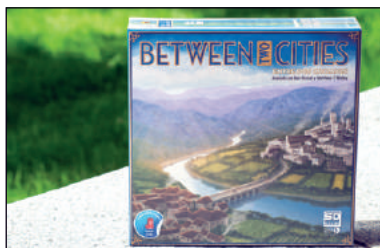
JUEGA Y CRECE

BETWEEN TWO CITIES



Construye dos ciudades a la vez junto a tus compañeros y gana jugosos puntos de victoria. ¡Pero cuidado! Sólo puntuarás tu ciudad menos poderosa, así que intenta equilibrarlas o será tu perdición.

IMAGEN DEL JUEGO



FICHA TÉCNICA



NÚMERO DE JUGADORES
De 3 a 7. Recomendado de 5 - 7



TIEMPO
20 minutos



TIPO DE JUEGO
Avión



CATEGORÍA
Familiar



MECÁNICAS
Colocación de losetas -
Set Collection - Gestión de
mano - Cooperativo

PREPARACIÓN

- Determina el orden en el que os sentaréis mediante una de las cartas del juego.
- Baraja las losetas dobles y colócalas boca abajo formando una pila al lado del tablero de puntuación.
- Coloca la caja en medio de la mesa con todas las losetas de edificaciones dentro y boca abajo. Barájalas dentro de la caja.
- Reparte 7 losetas individuales a cada jugador.



HABILIDADES COGNITIVAS



HABILIDADES SOCIALES



consulta la ficha *Relaciónate y Emociónate*

HABILIDADES EMOCIONALES

consulta la ficha *Relaciónate y Emociónate*



COMPETENCIA EMPRENDEDORA *ENTRECOMP*



IDEAS Y OPORTUNIDADES	RECURSOS	PASAR A LA ACCIÓN
1. Identificar oportunidades	6. Autoconocimiento y confianza	11. Tomar la iniciativa
2. Creatividad	7. Motivación y Perseverancia	12. Planificación y gestión
3. Visión	8. Movilizar recursos	13. Manejar incertidumbre y riesgo
4. Valorar ideas	9. Educ. Financiera y Económica	14. Trabajar con otras personas
5. Pensamiento ético y sostenible	10. Involucrar a otros	15. Aprender de la experiencia

Relacionadas principalmente con:



Habilidades Cognitivas



Habilidades Sociales



Habilidades Emocionales

EL JUEGO

La partida dura tres rondas, cada una con una manera distinta de juego.

Ronda 1.

Roba 7 losetas de edificación para formar tu mano y sigue estos pasos:

- Elegir:** Elige de forma secreta dos losetas y deja las restantes boca abajo, cerca de la ciudad de tu izquierda.
- Revelar:** Todos los jugadores revelan de forma simultánea las losetas elegidas.
- Colocar:** Discute de manera abierta con tus dos compañeros qué combinación de losetas es la más adecuada para vuestra ciudad en común y colócalas en ellas. Recuerda que todas las losetas deben tener la misma orientación.

RECUERDA



- Las losetas deben estar siempre orientadas hacia los jugadores.
- La parte de negociación y discusión es la más importante del juego.
- Intenta mantener un equilibrio de puntuación entre tus dos ciudades si quieres tener posibilidades de ganar.
- Las losetas deben encajar en una cuadrícula de 4x4.
- Tras la primera, el resto de losetas deben colocarse adyacentes a otras losetas.
- Una vez colocada, una loseta no puede moverse.



d) *Repite*: Si hay losetas cerca de la ciudad de tu derecha, coge esas losetas y elige, revela y coloca de nuevo. Cuando solo quede una loseta a tu derecha, descártala y empieza la ronda 2.

Ronda 2.

Roba 3 losetas de edificación dobles para formar tu mano y sigue los mismos pasos que durante la Ronda 1.

Ronda 3.

Sigue los mismos pasos de la Ronda 1 pero esta vez coloca las losetas sobrantes a tu derecha y coge las de tu izquierda al terminar la ronda.

Cuando la Ronda 3 acabe, es hora de puntuar tus ciudades. Sigue las indicaciones en la hoja de ayuda para calcular cuántos puntos tiene cada ciudad. De tus dos ciudades solo puntuarás aquella que tenga menos puntos de victoria. El dueño o dueños del indicador más alto en el track de puntuación se alzarán con la victoria.

TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE



IDEAS Y OPORTUNIDADES

● Valorar Ideas

> ¿Escuchabas las conversaciones de los otros jugadores con el fin de conocer sus estrategias?

RECURSOS

● Autoconocimiento y confianza en sí mismo

> ¿Te has dejado llevar por las opiniones de los demás?

> ¿Crees que alguno de tus compañeros no se ha preocupado por escuchar tus opiniones?

● Movilizar recursos

> ¿Elegir las losetas cada turno te ha resultado complicado?

> ¿Qué habilidades personales has utilizado durante el juego?

● Involucrar a otros

> ¿Te ha sido difícil conversar con tus compañeros? ¿Si es así, por qué motivo?

> ¿Has podido convencer a tus compañeros para que mostraran más interés por la construcción de vuestra ciudad?

PASAR A LA ACCIÓN

● Planificación y gestión

> ¿Has intentado que a tus compañeros les llegasen buenas losetas o lo has evitado por si las usaban con otros jugadores ?

● Trabajar con otras personas

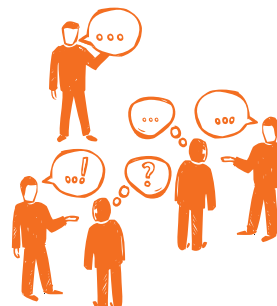
> Durante las conversaciones con tus compañeros ¿crees que has sido lo suficientemente persuasivo?

> ¿Llevabas la estrategia preestablecida y se la comunicabas a tus compañeros o escuchabas sus propuestas y debatíais el plan entre vosotros?

> ¿Escuchabas las conversaciones de los otros jugadores con el fin de conocer sus estrategias?

● Aprender de la experiencia

> ¿Crees que los resultados de la partida han sido en parte por ti, por tu compañero o por una combinación de ambos?



Ilustraciones: Designed by Freepik (<http://www.freepik.es>)



JUEGA Y CRECE TERRAFORMING MARS



Debes hacer de Marte un planeta habitable y convertirte en la empresa con más presencia del planeta rojo, pero para ello deberás gestionar muy bien los recursos del planeta y vigilar a las otras empresas.

IMAGEN DEL JUEGO



FICHA TÉCNICA



NÚMERO DE JUGADORES

De 1 a 5. Recomendado 4



TIEMPO

120 minutos



TIPO DE JUEGO

Cohete



CATEGORÍA

Eurogame



MECÁNICAS

Colocación de losetas -
Set Collection - Gestión de mano
- Gestión de recursos

PREPARACIÓN

- Coloca el tablero al centro de la mesa junto con las 9 losetas de océano apiladas sobre él. Coloca el resto de las losetas a un lado.
- Coloca los marcadores de oxígeno y temperatura en sus valores iniciales.
- Coloca el marcador de generación en la casilla 1 del marcador de VT.
- Forma las reservas de recursos.
- Elige si jugarás al modo básico o avanzado y seleccionada las cartas de proyectos correspondientes para ese modo. A continuación baraja el mazo creado.



HABILIDADES COGNITIVAS



HABILIDADES SOCIALES

BAJO MEDIO ALTO

consulta la ficha Relaciónate y Emociónate

HABILIDADES EMOCIONALES

consulta la ficha Relaciónate y Emociónate



COMPETENCIA EMPRENDEDORA ENTRECAMP



IDEAS Y OPORTUNIDADES	RECURSOS	PASAR A LA ACCIÓN
1. Identificar oportunidades	6. Autoconocimiento y confianza	11. Tomar la iniciativa
2. Creatividad	7. Motivación y Perseverancia	12. Planificación y gestión
3. Visión	8. Movilizar recursos	13. Manejar incertidumbre y riesgo
4. Valorar ideas	9. Educ. Financiera y Económica	14. Trabajar con otras personas
5. Pensamiento ético y sostenible	10. Involucrar a otros	15. Aprender de la experiencia

Relacionadas principalmente con:



Habilidades Cognitivas



Habilidades Sociales



Habilidades Emocionales

EL JUEGO

El juego dura una serie de rondas llamadas "Generaciones". Cada generación consta de 4 fases:

Fase 1: Orden de turno.

Pasa el marcador de jugador inicial al jugador de tu derecha.

Fase 2: Investigación.

Cada jugador roba 4 cartas y decide cual quedarse a un coste de 3M por carta. Las cartas no deseadas, se descartan.

Fase 3: Acciones.

Cada jugador puede hacer entre 1 y 2 acciones. Puedes decidir pasar, pero no volverás a realizar acciones durante esta generación. Pueden repetirse las acciones. Las acciones disponibles son:

- Jugar una carta de la mano
- Usar un proyecto estándar
- Reclamar un hito
- Financiar una recompensa
- Usar la acción de una carta azul
- Convertir plantas en vegetación
- Convertir calor en temperatura

- Cada jugador recibe las piezas de su color y coloca su marcador de puntuación en 20 VT.

RECUERDA



- Ganas 3M al colocar losetas adyacentes a océanos.
- Al final de la partida muchas de tus cartas jugadas te proporcionarán puntos.
- Recoger las recompensas asociadas a la zona dónde coloques tus losetas.
- Es importante que las ciudades estén adyacentes a bosques.
- No hay límite de cartas en mano.
- Para poder jugar cartas deben de poder cumplirse todos sus requisitos.
- Hay varias modalidades de juego. Prueba a jugar con ellas para ver cuál te gusta más.



Fase 4: Producción.

Todos los jugadores producen sus recursos correspondientes en función a la posición de los marcadores de sus tableros individuales.

El juego finaliza cuando los valores de temperatura, oxígeno y océanos alcanza el máximo permitido. El jugador con más VT será el ganador.

TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE



IDEAS Y OPORTUNIDADES

● Identificar Oportunidades

> ¿Has sido capaz de modificar tus planes al observar los cambios que se producían en el tablero para obtener más beneficios de los que ya tenías planeados?

> ¿Te ha sido fácil adaptarte a esos cambios?

● Pensamiento ético responsable

> ¿Te ha servido el juego para tomar conciencia de la importancia de los recursos naturales y la necesidad de un equilibrio?

> ¿Has llegado a alguna conclusión sobre un sistema sostenible?

RECURSOS

● Autoconocimiento y confianza en sí mismo

> ¿Crees que has podido ralentizar el ritmo de juego debido a tu forma de jugar?

> ¿Te ha resultado difícil la comprensión de todo el conjunto de reglas?

● Movilizar recursos

> ¿Has elegido las cartas con un criterio definido y teniendo en cuenta el tipo de recursos que podías desarrollar?

● Educación financiera y económica

> ¿Has sabido equilibrar adecuadamente tus recursos o por el contrario no has podido ejecutar algunas de las acciones por falta de mega créditos?

> ¿Has planificado bien el efecto de cartas combinadas para potenciar su beneficio?

PASAR A LA ACCIÓN

● Aprender de la experiencia

> Tras finalizar la partida, ¿has podido darte cuenta de cómo mejorar tus estrategias de cara a futuras partidas?

> ¿La forma de planificar de otros participantes te ha servido de guía para aprender?

> ¿Te ha servido el juego para adquirir conocimientos respecto al equilibrio?

● Planificación y gestión

> ¿Has comprado cartas que en principio no veías útiles con la previsión de un futuro plan?

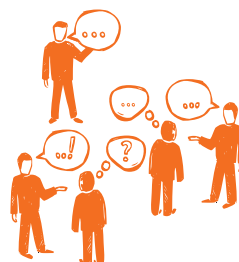
> ¿Te has visto en algún momento de la partida sin los recursos necesarios para ejecutar tus planes?

> ¿A qué crees que se ha debido?

● Manejar la incertidumbre y el riesgo

> En este juego hay que tomar muchas decisiones en poco tiempo

> ¿Te has sentido abrumado por la cantidad de componentes y recursos que tienes que tener en cuenta antes de decidir tus acciones?



Ilustraciones: Designed by Freepik (<http://www.freepik.es>)