

Curso de Gamificación online.

Analiza los elementos de los juegos (componentes, mecánicas y dinámicas)

ESTEBAN DE LAS HERAS GARCÍA 27 DE SEPTIEMBRE DE 2019 22:59

TRIVIAL MUSICAL

Lidón Gonell de Jesús

COMPONENTES DEL JUEGO:

- Tablero del juego compuesto por 73 casillas de diferentes colores.
- 6 cubiletes de diferentes colores y 6 fichas de cada color, total 36 fichas de colores.
- 6 dados.
- 150 cartas con preguntas por un lado y las respuestas por el otro. Cada color del tablero hace referencia a un contenido diferente: figuras musicales, partituras, historia de la Música,....

MECÁNICA DEL JUEGO:

- Dividimos el grupo-clase en 6 equipos, intentando equilibrar chicos y chicas.
- Para saber el equipo que empieza, se tira el dado y el que saque la puntuación más alta, empezará. Los demás equipos seguirán el orden según las algunas del reloj.

DINÁMICA DEL JUEGO:

- Cada equipo tiene que conseguir los 6 quesitos de los diferentes colores, para ello, tienen que contestar la pregunta del casillero grande del quesito, de manera correcta en un plazo de 1 minuto.
- Una vez tengan los 6 quesitos, tienen que care con número exacto en la casilla del centro y contestar, al menos, 4 de las 6 preguntas de la tarjeta, de manera correcta, sino, tendrán que salir y volver a entrar.

Serpientes y escaleras

Joaquín Hernández Ramírez

Componentes del juego:

- Tablero de juego, en 64, 81, 100 o 144 casillas.
- Fichas de jugador, de diferentes formas y colores,
- Dados. Normalmente de 6 lados numerados del 1 al 6.

Mecánica del juego:

1. El objetivo del juego es ser el primer jugador en llegar hasta el final moviéndote a través del tablero desde el cuadro inicial al cuadro final.

2. Tira el dado y mueve tu ficha. Para tomar tu turno, vuelve a tirar el dado y lee el número que cayó. Toma tu ficha y muévete por el tablero la cantidad de espacio.

4. Sube por las escaleras. Las escaleras en el tablero te permiten subir para avanzar con más rapidez de la casilla donde empieza la escalera hasta la de más arriba donde termina.

5. Deslízate hacia abajo por las serpientes. Las serpientes hacen que te muevas hacia atrás en el tablero ya que te tienes que deslizar por ellas. Si caes exactamente en un cuadro donde está la cola de la serpiente avanzas hasta la cabeza.

6. Tira dos veces si te sale un 6.

7. Tienes que caer exactamente en el último cuadro para ganar. La primera persona que llegue al último cuadro del tablero, gana. Pero hay que caer exactamente en la última casilla si no rebota.

Dinámica:

- Diversión.
- Competición.
- Respeto de normas.
- Participación.



AJEDREZ (análisis por Rubén Ortega Graciá)

COMPONENTES:

- 1 tablero compuesto por 64 casillas iguales dispuestas en 8 filas y 8 columnas. Las casillas se alternan en 2 colores (blanco y

negro).

- Cada jugador/-a (2 jugadores) dispone de 16 piezas de dos colores distintos, blancas y negras (1 REY, 1 REINA, 2 TORRES, 2 ALFILES, 2 CABALLOS Y 8 PEONES), cuyo movimiento es diferente en cada una de ellas.

MECÁNICA:

- El ajedrez está considerado como un deporte individual de oposición, en el cual compiten 2 jugadores/-as con el objetivo de ganar la partida.
- Siempre inicia el/la jugador/-a que tiene las piezas blancas. Cada vez mueve un jugador/-a.
- Cada pieza tiene un movimiento distinto: REY (se puede mover una casilla en cualquier dirección), REINA (se mueve en línea recta todas las casillas que se deseen), ALFILES (se desplazan en diagonal, las casillas que se deseen), CABALLOS (se mueven en forma de L), TORRES (se mueven en horizontal o en vertical, las casillas que deseen), PEONES (se mueven solamente una casilla y hacia delante; excepto si es la primera vez que se mueven (en este caso pueden moverse dos casillas, y si es para comerse una ficha contraria (en este caso se mueve en diagonal). Además, si durante el juego, un peón consigue llegar al final del tablero puede convertirse en la ficha que queramos.
- El objetivo del juego es comerse al REY. El/la jugador/-a que lo consigue gana la partida.

DINÁMICAS:

- Diversión.
- Memoria.
- Atención y concentración.
- Competición.
- Responsabilidad.
- Estrategia.
- Pensamiento reflexivo.
- Respeto de los turnos y las normas.

LES DAMES COMPONENTS:- Jugen 24 Peces, 12 blanques i 12 negres. Tenen forma redona.- El tabler de joc té 64 caselles, blancas i negras i una cuadrícula de 8x8 cada casella.- Les fitxes es coloquen a les caselles de color negre: 4 en la primera fila, 4 en la segona i 4 en la tercera. Tant les blanques com les negres.-Juguen 2 jugadors MECÀNICA - Comença el joc el jugador que té les fitxes de color blanques.- Cada vegada mou un jugador. Sempre en diagonal i sempre per les negres.- Quan tens a una diagonal teua una fitxa del color contrari i davant d'ella no hi ha cap fitxa pots botar-la, caure davant la casella que no hi ha cap fitxa i menjar-te-la.- Si a continuació hi ha una altra fitxa i en les mateixes condicions també te la pots menjar en la mateixa jugada.- Quan una fitxa arriba a la fila del final del jugador contrari pots tindre dama doble i aquesta es pot desplaçar per tota la diagonal recorrent totes les caselles que vulga (sempre que no hagen fitxes per eixa diagonal).- Guanya el que es menja totes les fitxes de l'equip contrari.
DINÀMIQUES. - Memòria- Atenció- habilitat- Competició- Estratègia

Analitzat per Ismael Donet

FIFA FOOTBALL (Modo "Squad Battles")

Fernando D. Sanchís Sáez

COMPONENTES:

- Equipo propio de fútbol.
- Número de jugadores tan amplio como se desee. Sólo se pueden utilizar, activamente, 18.
- Los jugadores están representados en "cromos", con sus respectivas características y atributos.
- Cada jugador tiene diferentes niveles: Bronce, Plata, Oro o Especial.

MECÁNICA:

- Cada jugador de FIFA Squad Battles juega, en una semana y contra la máquina, los máximos partidos posibles, intentando sumar en ellos el máximo número de puntos posibles. Estos funcionan y suman según el modo de dificultad en que se juegue y según si se gane o se pierde.
- A final de semana, según los puntos logrados, alcanzas un determinado nivel: bronce, plata, oro o 100 primeros.
- Dependiendo del nivel logrado, ranking, se ganan una cantidad de sobres de nuevos jugadores diferentes.
- Además, por cada partido ganado, perdido o nivel adquirido a

final de semana, se consiguen monedas virtuales para realizar fichajes.

- Al finalizar cada partido, recibes feedback sobre valoración de los jugadores y estadísticas del partido y a partir de estas recibes más o menos monedas y más o menos puntos.
- A mayor nivel y a mayor cantidad de dinero, más oportunidad de fichar y tener mejores jugadores y progresar en el juego.

DINÁMICAS:

- Diversión.
- Superación por subir de nivel y calidad.
- Sentido de progresión y mejora.
- Competición.
- Respeto a las normas y a los turnos.
- Reflexión.

MIKADO

COMPONENTES:

- 41 palitos:

- **1 Mikado.** Decorado con una línea espiral de color azul.
- **5 Mandarín.** Identificados por bandas de color azul – rojo – azul.
- **5 Bonzen.** Tienen bandas de color rojo – azul – rojo – azul – rojo.
- **15 Samuráí.** Bandas de color: rojo – amarillo – azul.
- **15 Kuli.** Dos bandas de colores, rojo – azul.

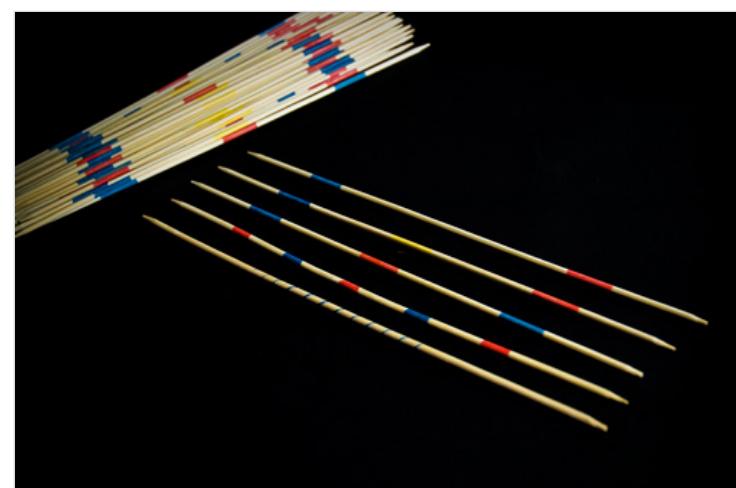
MECÁNICA:

- Se juega de forma individual.
- Mínimo 2 jugadores
- Se deja caer al azar los palillos y los jugadores intentan (por turnos) retirarlos de la mesa, de uno en uno y sin que se muevan los demás. Si algún otro palillo se mueve, pierde el turno del jugador.
- El jugador que obtenga el Mikado podrá utilizarlo como herramienta para coger otros palillos.
- Cada palillo tiene una puntuación diferente:
Mikado.- 20 puntos
Mandarín.- 10 puntos
Bonzen.- 5 puntos
Samurai.- 3 puntos
Kuli.- 2 puntos.
- Ganará el participante que obtenga más puntos una vez que se hayan cogido todos.

DINÁMICAS:

- Atención
- Concentración
- Participación
- Respeto a las normas.

Analizado por Angel Pons Cortés



SCATTERGORIES

Componentes:

- o 4 carpetas
- o 1 bloc de hojas de respuestas
- o Dado de 20 caras (20 letras)
- o 32 cartas de categorías
- o Reloj de arena

Mecánica:

En cada turno del juego:

- o Se elige una categoría de palabras (animales, ciudades de España, etc.).
- o Se lanza el dado de 20 caras para elegir una letra. La letra que aparezca en la cara superior del dado será la seleccionada para dicho turno.

A partir de este momento, cada jugador tendrá un máximo de 2-3 minutos (o cualquier otro intervalo de tiempo pactado entre todos los jugadores al inicio de la partida) para escribir todas las palabras que se le ocurran que empiezan por la letra elegida por el dado y que pertenezcan a la categoría seleccionada.

Una vez ha pasado el tiempo establecido (o bien cuando uno de los jugadores ha completado un máximo de palabras establecido) se eliminan todas las palabras que hayan empleado al menos dos jugadores. Cada una de las palabras originales (escritas solamente por un jugador) se contabilizarán con un punto.

Ganará la partida el jugador que tenga más puntos tras un número de turnos fijado de antemano. Es decir, el jugador que haya sido capaz de conseguir un mayor número de palabras originales.

Dinámicas del juego:

- o Concentración
- o Diversión
- o Participación
- o Socialización
- o Competición
- o Respeto a las normas y turnos

Análisis realizado por:

José Carlos Pérez Marco



CRANIUM

+COMPONENTES

-1 TABLERO.

-1 DADO DE COLORES DE 10 CARAS.

-4 FICHAS AVATAR O PEONES DE DIFERNTES COLORES.

-1 RELOJ DE ARENA DE 2 MINUTOS.

-4 TIPOS DE LOGROS A TRAVÉS DE:

*CONJUNTO DE CARTAS GATO CREATIVO(AZUL/FORMAR FORMAS/PLASTILINA,LIBRETA Y LÁPIZ).

*CONJUNTO DE CARTAS CREADOR DE STAR STELAR(VERDE/MÍMICA Y EXPRESIÓN CORPORAL).

*CONJUNTO DE CARTAS DATO NAUTA(ROJO/CONOCIMIENTO/PREGUNTAS).

*CONJUNTO DE CARTAS LOMBRI LETRAS(AMARILLO/LEER AL REVÉS PALABRAS).

+MECÁNICA

En cuanto a la mecánica incluye la competición de diferentes equipos (un máximo de cuatro) y cada equipo debe tener mínimo dos participantes. Dentro del equipo existirán mecánicas de cooperación y colaboración para avanzar en el tablero hacia el cranium. Por otro lado, entre equipos existirá competición por conseguir llegar al cranium lo antes posible y resolver las 4 preguntas/RETOS que darán la victoria.

El mecanismo del juego es muy sencillo, la persona más joven inicia el juego lanzando el dado e irá hacia el color que le ha tocado. En función del color asignado realizará un tipo de reto o prueba con la colaboración de un componente de otro equipo, y que tendrá que plantear al resto de los que componen su equipo, de este modo, aunque no sea el turno de tu equipo sigues de manera activa participando, lo cual hace que siga el interés en el

juego. En caso de ser resuelta la prueba se sigue tirando y avanzando. En caso de fallar, se pierde turno y avanza el siguiente equipo.

Existe un mismo tiempo limitado para los 4 tipos de pruebas (2minutos con reloj de arena), por ello , el feedback al finalizar cada una de las pruebas se da de forma instantánea a los participantes tanto si han fallado como si han acertado o superado la prueba.

Ganará el equipo que antes consiga llevar su avatar al cranium y resuelva los 4 tipos de pregunta de forma seguida y sin fallar.

+DINÁMICAS

-Despierta curiosidad e inquietudes, sobre todo, en las preguntas de gato creativo.

-Socialización.

-Sentido de progresión y mejora.

-Participación.

-Atención.

-Aceptación.

-Toma de decisiones.

-Diversión.

-Concentración.

"QUIEN ES QUIEN" (análisis realizado por Mónica Chanzá)

- COMPONENTES

- 2 tableros de diferente color, con 4 filas de 6 ventanillas cada una. Total 24 ventanillas por tablero con la cara y nombre de distintos personajes.

- Dos ranuras para tarjetas misteriosas en cada tablero.
- 24 tarjetas misteriosas.

- MECÁNICAS

- 2 jugadores
- Cada jugador elige un tablero, lo coloca enfrente de sí y levanta todas las ventanillas.

- Cada jugador elige al azar una carta misteriosa del montón con la cara del que será su personaje secreto y la coloca en la ranura de su tablero.

- De manera alternativa, cada jugador realiza una pregunta de respuesta Sí o No a su oponente sobre alguna característica de los personajes.

- Si la respuesta a la característica preguntada es Sí, se bajarán las ventanillas de los personajes que no tengan esa característica.

- Si la respuesta es No, se bajarán las ventanillas de los personajes que sí tengan esa característica.

- Ganará el juego el jugador que antes adivine el nombre del personaje misterioso de su oponente.
- Para adivinar el nombre hay que esperar a tener el turno de pregunta. Si se falla, se pierde el juego, si se acierta, se gana.

DINÁMICAS

- Concentración
- Diversión
- Orden
- Atención
- Competición
- Respeto normas y turnos

todos los equipo pueden adivinar; y el juego clásico, con las mismas reglas explicadas.

- Gana el equipo que mas puntos consiga en los turnos que se hayan determinado previamente. **Dinámicas:**
 - Participación.
 - Socialización.
 - Atención.
 - Diversión.
 - Competición.
 - Progresión.

Analizado por Víctor Sendra Alemany



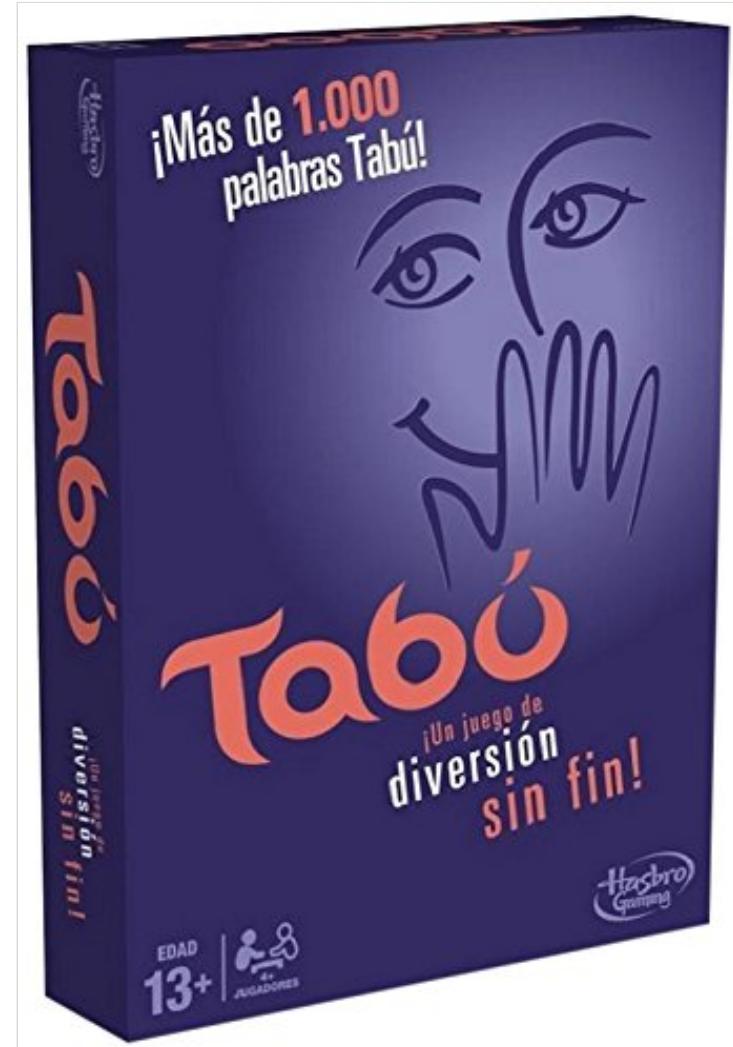
Tabú

Componentes:

- Tarjetas con más de 1.000 palabras tabú.
- Reloj de arena.
- Bocina.
- Dado para cambiar el tipo de juego.
- Soporte para las tarjetas.
- Bloc de puntuación. Cada palabra que adivinen es un punto, mientras que cada palabra que se salten o fallen será punto para el otro.

Mecánica:

- Se juega por equipos, mientras un equipo intenta adivinar el otro gira el reloj y sujetla la bocina.
- El equipo que debe adivinar elige un jugador para que describa las palabras claves sin pronunciar ninguna de las palabras tabú que aparecen en la tarjeta.
- El otro equipo pone en marcha el reloj y sujetla la bocina, mientras vigila que no diga ninguna palabra tabú, de ser así hará sonar la bocina.
- El jugador del equipo que adivina, cuando giran el reloj da la vuelta a la primera carta y describe la palabra Clave del color que ha elegido su equipo. Va colocando las tarjetas que fallen a un lado y girando de nuevas hasta finalizar el tiempo.
- Cuando se agote el tiempo cambio de roles en los equipos.
- Se puede aumentar la dificultad con el dado cambia juego, si se lanza antes que empiece el juego, dando distintas modalidades de juego: un adivinador, siendo un único compañero el que puede analizar; tiempo doble; estatua, no puedes moverte mientras estas dando pistas; todos juegan, los jugadores de



ATMOSFEAR Componentes - 1 tablero - Dos dados - 6 figuras personajes - 6 cartas personajes - 6 juego llaves de colores - 1 llave negra - Cartas tiempo - Cartas destino - 6 portallaves con un número. - 1 pozo de los terrores - 1 lápiz - Papel - 1 disco DVD - Reproductor DVD - TV - Mando a distancia Mecánica - Poner el tablero delante de la TV y del reproductor DVD. - Colocar los 6 juegos de 6 llaves de colores, cada uno sobre su reino.- Colocar la llave negra sobre la piedra negra.- Colocar las cartas de tiempo y destino en dos montones boca abajo al lado del tablero.- Para empezar cada jugador/a escribes u mayor terror en un papel y lo pone dentro del pozo de los terrores.- El pozo de los terrores se coloca en el centro del tablero.- Se escoge el personaje que nos va a representar y lo ponemos en su lápida. A su vez, cogemos la carta que representa ese personaje y la tenemos a nuestro lado.- 1 jugador/a repartirá los portallaves sin mirar los números. El nº de portallaves que recibes será tu nº durante la partida.- Inserta el DVD y eliges jugar a Atmosfear y convocamos la Guardián de la Puerta. Se le dice con el mando a distancia que personajes juegan y de todos ellos el escogerá al Elegido, que será el que se asegure de que se cumplen las reglas, hace de árbitro....- El objetivo es ganar el juego antes de que transcurran 49 minutos. Si no, ganará el guardián de la Puerta. Para conseguir ganar debes juntar como mínimo 1 llave de cada color de cada reino y después correr hacia el pozo del terror. Si el elegido saca tu terror, pulsas botón menú del mando, la cuenta atrás se detendrá y tu serás el ganador/ra. Si por el contrario saca uno diferente al tuyo, vuelves a tu reino e intentas otra vez llegar al pozo del terror.- Para llegar al objetivo, hay que pasar unes pruebas. Para ello hay un torno de tirada de dados, puedes elegir tirar un dado o los dos. El jugador que empieza la partida es El Elegido, y a continuación el sentido de las agujas del reloj.- El juego continua en el tablero si el Guardián no aparece en la pantalla. Cuando aparece

todos dejan de jugar y hacen lo que les mande. Se puede dirigir a un jugador/ra en concreto o a todos.- ¿Cómo consigues las llaves? Cuando caes en la casilla que tiene un dibujo de una llave, cuando el guardián te dice que cojas una llave, con las cartas tiempo y destino. Si no quedan llaves del color que quieras te bates en duelo con los rivales. Según en las Casillas donde caes, puedes obtener recompensas o no.
Dinámicas - Poder- Participación- Atención visual- Sentido de progresión y mejora.- Status- Orden- Concentración

Análisis realizado por Laura Riaza Pascual

VIRUS

Components del joc:

68 cartes dividides en: Òrgans, Virus, Medicaments i Tractaments.

Mecàniques:

- Es reparteixen 3 cartes a cada jugadora. Les restants, cap per avall a sobre la taula.
- L'objectiu del joc és ser la primera jugadora en aconseguir 4 òrgans diferents sans.
- Només es pot fer una acció per torn. Després d'haver actuat s'agafarà una carta de les de la pila cap per avall. Es juga deixant una carta sobre la taula, davant de tu o sobre les cartes dels rivals per a evitar que ho aconseguissin abans.
- Carta virus, emmalalteix un òrgan del mateix color. Medicament, recupera un òrgan malalt del mateix color. Dos virus sobre el mateix òrgan, l'elimina. Medicament sobre un òrgan, protegeix de virus.

Dinàmiques:

1. Socializació.
2. Participació.
3. Atenció.

Anàlisi realitzat per Olga Prats i Sanchis



CODIGO SECRETO (Luis García)

Componente del juego

COLECCIONABLE

Cartas del color del agente encima de la carta acertada

AVATARES:

8 Agentes Rojos y 8 Agentes Azul

3 civiles

1 asesino

PUNTOS:

Cada palabra "desbloqueda" es un punto

Mecánicas

Se colocan 25 cartas cada una con una palabra en el tablero, cada jefe tiene una carta objetivo con sus palabras a descifrar. Para que el equipo gane puntos, solo puede decir una palabra y un número: quiere decir que hay "X" número de palabras/cartas relacionadas con esa palabra (que el ha dicho), si lo acierta mi compañero, sigo jugando su equipo. Por ejemplo dice: "ordenador 3" quiere decir que en el tablero está por ejemplo: ratón, pantalla y teclado" el equipo debe adivinar qué se refiere a esas.

OPORTUNIDADES

Si el equipo acierta la palabra que indica el jefe ganan un punto Si marcan el asesino pierden partida. Si marcan una carta del otro agente le dan el punto al otro equipo.

TURNOS

Si aciertan continua con el turno, si fallan pasa a otro equipo

COOPERACIÓN

Con mis compañeros para que acierten a las palabras que me refiero.

COMPETICIÓN

Contra el equipo contrario por conseguir descifrar más palabras

Dinámicas

Escucha activa

Atención

Reflexión

Participación

Competición



El juego consiste en conseguir 5 cartas de ingredientes de la paella en tu mostrador.

RUMMIKUB

COMPONENTES DEL JUEGO:

- 106 fichas (numeradas del 1 al 13) en cuatro colores diferentes (azul, amarillo, negro y rojo).
- 2 comodines con una cara dibujada.
- 2-4 jugadores.

MECÁNICAS:

Antes de comenzar

- Coloca todas las fichas boca abajo sobre una mesa o el piso. Debes tener en consideración que necesitarás un espacio amplio para ir colocando los conjuntos.
- Cada jugador tomará 14 fichas y las coloca en su estante.
- El resto de las fichas se mantienen boca abajo para formar una piscina de fichas.
- Cada jugador elige una ficha y el que obtenga el número mayor inicia el juego.
- Determina cuál será la puntuación a obtenerse para ganar.

Descripción de las jugadas

Se pueden realizar dos tipos de jugadas:

- Grupos: un conjunto de tres o cuatro números en colores diferentes.
- Secuencias: conjunto de tres o más fichas del mismo color con números consecutivos del 1 al 13.

Desarrollo del juego

- Para poder tirar tu primera jugada los números deben sumar más de 30 puntos. Puede hacerlo con dos o más conjuntos.
- Una vez realizas la primera tirada no hay mínimo en los puntos.
- Puedes formar los conjuntos con tus fichas o con fichas que ya han sido lanzadas siempre y cuando se mantenga un conjunto válido. Tienes hasta dos minutos por turno para realizar tu jugada.
- Si no logras completar tu jugada en el tiempo límite deberás devolver las fichas y tomar tres fichas de la piscina como penalidad.
- Si no tienes una jugada disponible deberás tomar una ficha de la piscina. En ese momento termina tu turno.
- Un comodín puede utilizarse como cualquier número o color. -

Un jugador podrá reemplazar el comodín por la ficha que está representando en ese momento siempre y cuando lo reemplace con una de sus fichas. En este caso el comodín podrá ser utilizada en esa jugada.

Final del juego

El juego termina cuando un jugador se queda sin fichas.

Puntuación

Al final del juego cada jugador tendrá asignada una puntuación positiva si ganó y negativa si perdió. Cada jugador sumará los puntos de las fichas que tiene en su poder. Si tiene un comodín contará como 30 puntos. Esa puntuación la anotará bajo su nombre con un negativo. El jugador que gana sumará todos los puntos de sus adversarios y lo anotará como un número positivo.

DINÁMICAS:

- Sentido de progresión y mejora.
- Participación.
- Atención.
- Concentración.
- Competición.
- Reflexión.
- Cálculo mental.
- Estrategia.
- Orden (juego por turnos)-

Análisis realizado por **Rafael Manuel Ribes**



FORTNITE

Componentes del juego:

- 100 jugadores/skins
- 1 isla con edificios
- Objetos de guerra: armas, accesorios de armas, munición, cascos, chalecos antibala y botiquines.

- Niveles: cuando vas progresando subes de nivel.

- Pase de batalla: otro nivel paralelo que nos desbloquea recompensas (se paga con dinero real)

- Combate individual o por parejas, o equipos (4).

- Dinero virtual con el que puedes conseguir desbloquear skins, bailes, gestos, ... para tu avatar.

- También tenemos la opción de comprar con dinero real.

- Cofres/llamas que encuentras en la partida y te proporcionan recursos.

Mecánica

del juego:

- De manera especialmente resumida, el juego consiste en eliminarse mutuamente hasta que sólo quede un superviviente. Se cataloga el juego como "Battle Royale", la definición más acertada es que estamos ante un modo PvP (jugador contra jugador) en el que 100 jugadores saltan de un autobús de batalla volador hacia una enorme isla.

- Lo siguiente es caer en un sitio en el que poder desplegar nuestra estrategia, cumplir nuestros objetivos del pase de batalla y finalizar con una llamada 'Victoria Magistral!'. Para ello existen multitud de recursos (cofres, armas y accesorios) para poder llegar al objetivo final.

- Un factor esencial es que el terreno jugable va disminuyendo de manera gradual: la isla está rodeada por una tormenta que reduce la salud de los jugadores que están en su interior. Cada cierto tiempo (determinado por el modo de juego) se va estrechando el ojo de la tormenta con lo que en los últimos combates son en un espacio reducido.

- Un elemento muy importante en el juego, es que los jugadores pueden obtener materiales de construcción para hacerse fuertes, torres, etc. Pero deben ser construidos por el propio jugador.

- Hay tres tipos de material (madera, metal y ladrillo) con sus pros y sus contras

- Crea estructuras para protegerte, ya que la altura da ventaja.

- Al finalizar la partida obtienes reconocimiento y experiencia en el juego que te hará subir de nivel.

Dinámicas:

- Diversión
- Sentido de progresión y mejora.
- Atención.
- Tácticas y técnicas de "guerra"
- Socialización y cooperación (a 4 jugadores)
- Reflexión.
- Participación.
- Competición.

Análisis realizado por:

Andrea



AJEDREZ

COMPONENTES

- 32 piezas, 16 blancas y 16 negras: un rey, una dama o reina, dos torres, dos alfiles, dos caballos y ocho peones.
- Tablero de juego consistente en 64 casillas, blancas y negras, en una cuadrícula de 8x8
- 2 jugadores
- Cronómetro

MÉCANICAS

- Se disponen las fichas en el tablero. Inicia el juego quien tiene las fichas blancas.
- Turnos: Se juega por turnos moviendo las piezas en casillas diferentes, cada pieza tiene unas reglas de movimiento propias.
- Avanzar y eliminar las piezas rivales: cuando una pieza propia se sitúa en una casilla ocupada por una pieza contraria, esta será eliminada del juego.
- Contrarreloj: cada jugador tiene un tiempo límite para jugar, quien lo supere pierde la partida.
- Gana el juego quien consigue eliminar (jaque mate) a la pieza que representa el rey.

DINÁMICAS

- Reflexión
- Atención
- Orden
- Memoria
- Competición

Análisis realizado por Eva López Herrero

UNO TOTEM POWER

COMPONENTES DEL JUEGO

- Formado por cartas que van desde el número 1 hasta el 9 de cuatro colores (azul rojo, verde y amarillo)
- CARTA TOMA DOS

Cuando se pone esta carta, el siguiente jugador debe tomar dos cartas y no puede deponer ninguna carta en esta ronda.

- CARTA DE RETORNO

Con esta carta se cambia la dirección. Si se ha jugado por la izquierda, ahora se juega por la derecha y por la inversa.

- CARTA DE INTERMISIÓN

Después de poner esta carta, el siguiente jugador será “saltado”.

- CARTA DE ELECCIÓN DE COLORES

Con esta carta el jugador decide qué color sigue en el juego.

- CARTA DE TOMAR CUATRO COLORES Esta carta es la mejor. El jugador decide qué color sigue en el juego. Además, el siguiente jugador debe tomar cuatro cartas. No se puede deponer cualquier carta en esta ronda.

MECÁNICAS DEL JUEGO

El juego consiste en la repartición de 7 cartas por jugador. Las cartas restantes se ponen encubiertas en el centro. La primera carta se desvela y se pone al lado. Un jugador se sortea y empieza la ronda.

Se trata de poner encima de la primera, una carta que tenga el mismo color o el mismo número, sino tienes tendrás que robar. En ese juego también se incorporan las cartas especiales, nombradas anteriormente.

El objetivo principal es que te quedes sin ninguna carta. Pero este juego se llama “uno”, porque cuando en una ronda te quedes con una carta sola debes de decir “uno” en voz alta, sino lo dices tienes que coger dos cartas de penalización.

DINÁMICAS DE JUEGO

- Orden
- Participación
- Competición
- Atención
- Concentración
- Respeto hacia las normas y turnos.
- Aceptación
- Reflexión

Análisis realizado por **Gemma Díez Colomina**



SCRABBLE

COMPONENTES DEL JUEGO:

- Tablero de 15x15 casillas, con casillas con puntuaciones especiales (doble, triple).
- 100 fichas representando las letras (2 fichas en blanco que son comodines).

- Bolsa de tela para las fichas.
- 4 atriles para colocar las fichas.

MECÁNICAS DEL JUEGO:

Es un juego pensado para llevarlo a cabo entre 2 y 4 jugadores. Cada jugador debe ir ganando puntos, formando palabras que están formadas por un determinado número de fichas, sobre el tablero.

La puntuación se obtiene sumando el número que viene en cada ficha utilizada para formar la palabra, y teniendo en cuenta las casillas del tablero utilizadas.

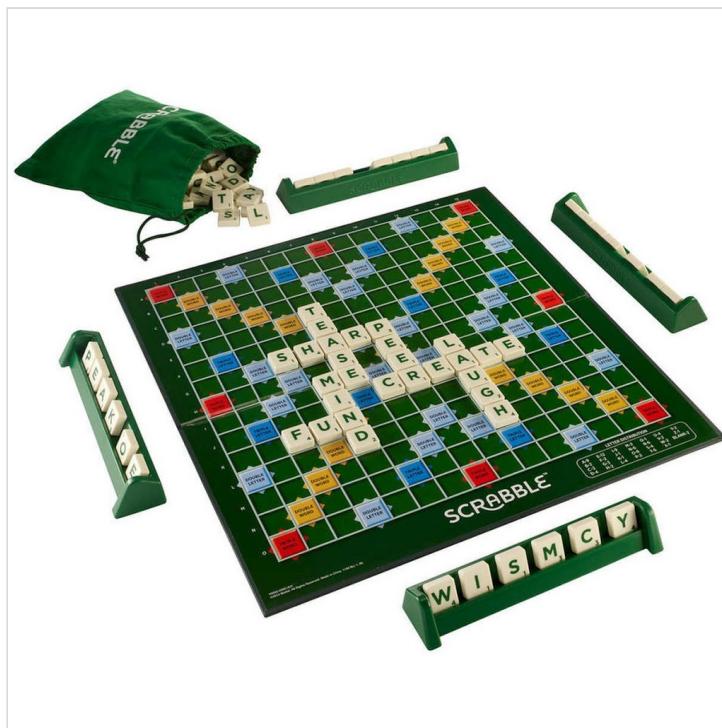
Las palabras se pueden formar en sentido horizontal y vertical, y conectarse con las palabras de otros jugadores.

Gana la partida el jugador que más puntos haya obtenido al final de la partida.

DINÁMICAS DEL JUEGO:

- Concentración.
- Entretenimiento.
- Participación.
- Atención.
- Competición.
- Expresión verbal y escrita.
- Respeto a las normas y a los turnos.

Análisis realizado por Juan Cotillas Moreno.



EXPRESIÓN EXPRESS

COMPONENTES DEL JUEGO:

- 1 disco selector de palabras
- 1 tablero
- 16 Discos dobles con palabras/expresiones
- 1 Controlador de tiempo electrónico
- Fichas de puntuación

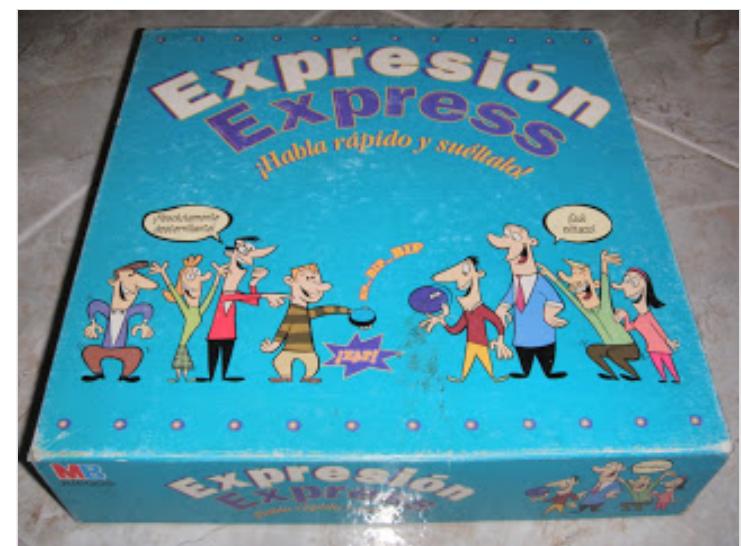
MECÁNICA DEL JUEGO:

El elemento principal del juego es un disco selector en el que introducimos distintos discos con palabras. La mecánica es muy simple. La idea es jugar con dos equipos. Empieza un jugador recibiendo el disco y conectando el temporizador. Este jugador tiene que describir la palabra o expresión que le haya aparecido y el resto de compañeros de su equipo deben adivinarla. En el momento en que se adivina, el disco se pasa a un miembro del grupo contrario, que deberá hacer lo mismo con la nueva palabra que le haya aparecido. Esto se repite hasta que suena el temporizador, lo cual se asimila a una bomba que explota. Entonces, el equipo que no tenía el disco en ese momento, gana un punto y avanza en el tablero. Gana el equipo que antes llegue al final.

DINÁMICAS DEL JUEGO:

- Concentración
- Socialización
- Orden
- Diversión

Análisis realizado por Ester Casinos Montoro.



FALLERA CALAVERA

COMPONENTES DEL JUEGO:

- 102 Cartas:
 - 27 de tesoro se identifican con una calavera amarilla
 - 33 cartas de batalla con calavera roja y unos números que marcan los puntos de ataque A y los puntos de defensa D.
 - 40 especiales se identifican con una calavera blanca
- jugadoras: mínimo 2 máximo 5

MECÁNICAS:

- Se reparten 7 cartas a cada jugador. (boca abajo)
- Cada jugadora pone boca arriba las cartas de tesoro en su mostrador.
- Empieza la persona que tiene más cartas de ingredientes de la paella.
- El juego consiste en conseguir 5 cartas de ingredientes de la paella en tu mostrador.
- Para conseguir cartas de ingredientes o tesoros en tu mostrador deberás atacar a otra jugadora o robar cartas del mazo
- que hay en el centro.

- Todos los tesoros pueden ser robados por otros jugadores.

- Las cartas de batalla son las que nos ayudaran a conseguir las cartas de tesoro.

- La jugadora para conseguir cartas de tesoro ha de convocar una batalla a su oponente, decir porque carta convoca batalla y presentar una carta de batalla boca abajo.

La jugadora podrá defenderse con una carta de defensa.

Quien gane la batalla se lleva el ingrediente a su mostrador.

- Hay que leer atentamente las explicaciones de cada carta.

- El juego termina cuando una jugadora reuna las 5 cartas de ingredientes de la paella.

DINAMICAS DE JUEGO

- Orden

- Atención

- Concentración

- Memoria

- Competición

- Cooperación

- Solidaridad

- Conocimiento

- Aceptación

Análisis realizado por MVicenta Blasco buendia

LA SERPIENTE (SNAKE)

COMPONENTES DEL JUEGO:

- 1 pantalla donde aparece una serpiente que la recorre.

- Números, que dan puntos y hacen que la serpiente crezca de tamaño.

MECÁNICA DEL JUEGO:

- En el juego, el jugador o usuario controla una larga y delgada criatura, semejante a una serpiente, que vaga alrededor de un plano delimitado, recogiendo alimentos (o algún otro elemento), tratando de evitar golpear a su propia cola o las "paredes" que rodean el área de juego. Cada vez que la serpiente se come un pedazo de comida, la cola crece más, provocando que aumente la dificultad del juego. El usuario controla la dirección de la cabeza de la serpiente (arriba, abajo, izquierda o derecha) y el cuerpo de la serpiente la sigue. Además, el jugador no puede detener el movimiento de la serpiente, mientras que el juego está en marcha.

DINÁMICAS DEL JUEGO

- Entretenimiento

- Competición

- Diversión

- Atención

- Concentración

- Eficacia de movimientos al desplazar la serpiente

Análisis realizado por Vicente Vidal

DOMINÓ

Componentes del juego.

- 28 fichas rectangulares, divididas en dos, con puntos de 0 a 6

en cada uno de los lados.

Mecánica del juego.

- Se mezclan todas las fichas sobre la mesa y cada participante coge un total de 7 fichas (max. 4 participantes).

- Sale el jugador que tiene la ficha doble más alta.

- Colocar por turnos una ficha cada vez, coincidiendo con el número que queda en los extremos.

- Robar ficha en caso de no poder poner ficha, o pasar turno cuando no quedan fichas que robar.

- Intentar quedarte sin fichas lo antes posibles o con el menor número de puntos posible (en caso de quedar cerrada la partida)

Dinámicas del juego.

- Atención.

- Socialización.

- Participación.

- Aceptación.

- Competición.

Análisis realizado por Beatriz Serrano Iranzo.



LOS HOMBRES LOBO DE CASTRONEGRO

COMPONENTES

Formado por cartas con distintas funciones y 1 narrador:

- 4 cartas de Hombre Lobo: Las personas que tienen esta carta deben ocultar su identidad e intentar eliminar al resto de jugadores.

- 13 cartas de Simple Aldeano: No tiene ninguna habilidad particular. Sus únicas armas son la capacidad de análisis de los comportamientos para identificar Hombres Lobo.

- 1 carta de Vidente: Cada ronda puede averiguar la carta de uno de los participantes.

MECÁNICAS

La distribución de personajes será diferente en función del número de participantes, reduciendo el número de cartas de

Aldeanos o el de Hombres Lobo.

El objetivo del juego para los Aldeanos es eliminar a los Hombres Lobo.

El objetivo para los Hombres Lobo es eliminar a los Aldeanos. El juego comienza con el narrador dirigiendo la partida, para ello, reparte 1 carta de personaje boca abajo a cada jugador. El narrador duerme a la aldea, para ello dice: "se hace de noche, la aldea duerme, los jugadores cierran los ojos".

Una vez todo el mundo duerme se establecen los siguientes turnos de preparación:

1. El narrador llama a la Vidente, la persona que posea esa carta debe abrir los ojos y señalar una carta de otra persona que quiera ver, una vez vista cierra los ojos.
 2. El narrador llama a los Hombres Lobo. Estos levantan la cabeza y designan una víctima. Posteriormente cierran los ojos y duermen como el resto de compañeros.
 3. El narrador despierta a toda la aldea. Es entonces cuando el narrador anuncia quien ha sido la víctima de los Hombres Lobo. La víctima debe mostrar su carta al resto y es eliminado del juego.
 4. La aldea debate y busca sospechosos.
 5. Se realiza una votación entre las personas del debate para eliminar a un sospechoso de ser Hombre Lobo. La persona que ha obtenido más votos muestra su carta y es eliminada.
 6. La aldea vuelve a dormir y se inicia una nueva ronda.
- Los Aldeanos ganan en cuanto consiguen eliminar al último Hombres Lobo.
- Los Hombres Lobo ganan si eliminan al último aldeano vivo. Es muy importante la función del narrador para hacer que el juego sea más interesante y avivar los debates.

DINÁMICAS DEL JUEGO

- Orden.
- Socialización.
- Diversión.
- Participación.
- Atención.
- Competición.
- Reflexión.
- Respeto por los turnos y las normas.
- Expresión verbal y gestual.
- Emoción.

Análisis realizado por Luis Antonio Ferrández Pérez

MEMORY o juego de las parejas.

Componentes del juego:

-formado por 32 fichas (16 parejas).

Mecánica del juego:

-coloca todas las fichas boca abajo,
-en ningún momento se pueden cambiar las cartas de sitio,
-cada jugador o equipo deberá poner por turno boca arriba dos cartas al azar,
-si las dos cartas tienen la misma figura el jugador retira esas dos cartas y podrá automáticamente repetir el turno,

-Si son diferentes vuelve a darles la vuelta y sigue el turno al siguiente jugador,

-acaba el juego y gana un jugador cuando tiene todas las parejas levantadas.

Dinámicas del juego:

- memoria espacial
- percepción visual
- concentración
- socialización
- entretenimiento

Análisis realizado por Ana González

CONECTA 4

El Conecta 4 es uno de los juegos de tablero clásicos que se han jugado por varias generaciones. Al igual que juegos como el UNO y el Monopolio, en el mercado puedes encontrar diferentes versiones del mismo. Es un juego de reglas simples lo que lo hace ideal para jugar con niños.

COMPONENTES DEL JUEGO

- Tablero vertical con ranuras por donde se deslizan las fichas.
- Fichas redondas en forma de disco parecidas a las de las damas. Normalmente son de color amarillo y rojo o amarillo y negro.
- Número de participantes; 2
- Edad de los participantes; a a partir de los seis años.

MECÁNICAS

- El objetivo del juego es hacer líneas de cuatro fichas del mismo color. El primer jugador en conseguirlo gana el juego. Las filas pueden ser horizontales, verticales o diagonales.

- Antes de comenzar a jugar

Dependiendo la versión que tengamos a la mano será la preparación previa del tablero. Algunas vienen con patas desprendibles y en otras el tablero se ajusta de forma vertical sobre una base. Un paso que siempre tendremos que hacer es dividir las fichas por color. Cada jugador escoge el color de sus fichas. También debemos decidir cuántas rondas jugarán.

Desarrollo del juego

Decidan qué jugador irá primero. Este jugador será quien coloque la primera ficha en el tablero. Luego se tomarán turnos. Cada jugador en su turno tratará de ir acomodando sus piezas de manera que logre formar una fila de cuatro.

Final del juego

El primer jugador en lograr formar una fila de cuatro fichas gana la ronda. El jugador con más juegos ganados al final de la partida completa gana el juego. Antes de comenzar otra ronda, debes

vaciar el tablero y dividir nuevamente las fichas.

DINÁMICAS

- Diversión,
- Aplicación y desarrollo de la lógica.
- Socialización
- Creatividad. Creación y aplicación de estrategias de juego para poder ganar.
- Orden en el turno de juego
- Cumplimiento de las reglas del juego.
- Eficacia de movimientos a la hora de colocar las fichas.

Análisis realizado por Antonio Peris Ferrando.

Análisis realizado por José Ángel Trigueros Rodríguez



TRES EN RAYA

Componentes del juego:

-Tablero 3x3 con 4 líneas dibujadas en el mismo, dos horizontales y paralelas entre sí y dos perpendiculares a las mismas y también paralelas entre ellas, de forma que crean nueve espacios en forma de cuadrado de igual tamaño (cuadrícula).

-6 fichas. 3 de un color o círculos para un jugador y 3 de otro color o aspas para el otro jugador.

Mecánicas del juego:

-Juegan dos jugadores. Uno contra otro.

-Se reparten 3 fichas de un mismo color o círculo a un jugador y las otras 3 fichas del otro color o aspas al otro jugador.

-El objetivo del juego es lograr poner las 3 fichas en una misma línea del tablero ya sea de forma vertical, horizontal o diagonal.

-Empieza la partida el jugador con las fichas con círculo, colocando una de sus fichas en uno de los 9 espacios vacíos del tablero.

-A continuación, el jugador contrario realizará lo mismo con una de sus fichas, alternándose los turnos sucesivamente.

-Si ambos jugadores han colocado sus tres fichas en el tablero y ninguno ha conseguido el objetivo (alinear sus 3 fichas en línea), el jugador debe mover una de sus fichas ya colocadas en el tablero hacia otra de las intersecciones vacías del tablero y se siguen alternando los movimientos de las fichas hasta que se consigue el objetivo.

Dinámicas del juego:

- Orden
- Participación
- Competición
- Atención
- Concentración
- Respeto hacia las normas y turnos
- Reflexión

Exploding kittens

COMPONENTES DEL JUEGO:

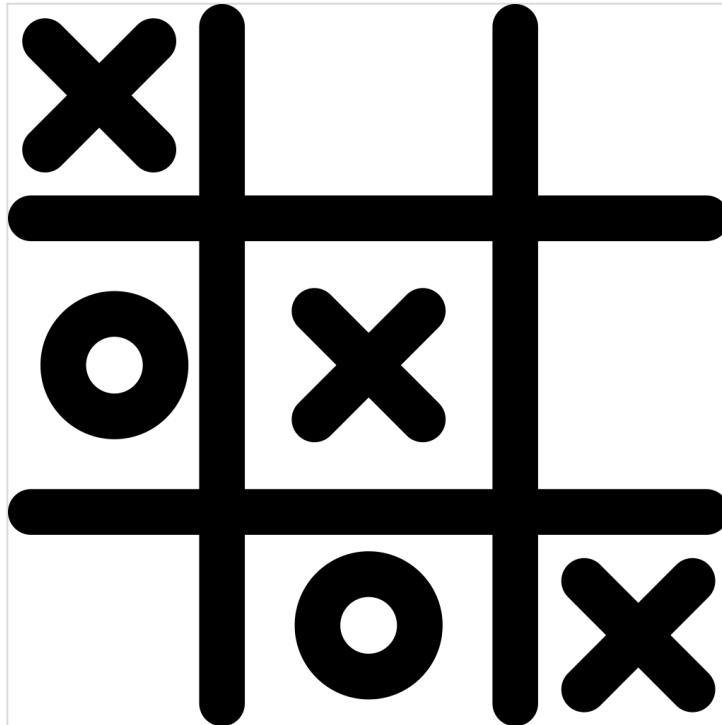
- Juego de 55 cartas en donde hay cartas de EXPLODING KITTEN (si robas una de estas cartas, te eliminas), DEFUSE (contrarresta una carta de Exploding kitten), CARTAS DE PODERES ESPECIALES (Attack, nope, See the future, Shuffle, Skip, y favor) y cartas sin poderes (al juntar dos, puedes robar una carta al jugador anterior).
- de 2 a 5 jugadores.
- de 2 a 15 minutos por partida.
- Para mayores de 7 años.

MECÁNICAS:

- Se reparten a cada jugador 5 cartas (4 boca abajo y un DEFUSE) y el resto se dejan en un mazo en el centro para robar (incluidos las cartas de EXPLODING KITTEN). Hay que introducir en el mazo una carta menos de exploding kitten que jugadores hay jugando. Si somos tres jugadores, se introducen en el mazo, dos).
- Durante tu turno puedes realizar todas las acciones que quieras (atacar, ver el futuro, ...) o ninguna, pero siempre al final debes robar una carta del mazo. El juego continua con esta dinámica hasta que alguien roba un Gatito Explosivo. Cuando eso sucede... el jugador «explota», por lo que «muere» (si no tiene una carta de DEFUSE) y tiene que salirse de la partida. Este proceso continua hasta que sólo queda un jugador «vivo», que es el ganador del juego.

DINÁMICAS DEL JUEGO:

- Orden.
- Socialización.
- Participación.
- Atención.
- Competición.
- Respeto hacia las normas y turnos.



Trivial Pursuit

El **Trivial Pursuit** es un juego de mesa de Scott Abbott, desarrollaron la idea en diciembre de 1979 y su juego fue lanzado al mercado dos años después. Hasta 2004, se han vendido cerca de 88 millones de ejemplares, en 26 países y 17 idiomas.

COMPONENTES DEL JUEGO:

El tablero está compuesto por casillas que forman una rueda con seis radios. Cada casilla lleva el color de un tipo de preguntas, con una casilla especial de cada color en el lugar en que los radios se unen a la rueda, donde aparece el quesito del respectivo color sostenido por dos querubines.

Está compuesto por 4800 preguntas y respuestas en 800 tarjetas, 6 fichas de jugador, 36 cuñas de puntuación (quesitos), un dado y un tablero.

MECÁNICA DEL JUEGO:

Los jugadores comienzan en el centro de la rueda. Lanzan el dado en orden y mueven sus fichas con forma de queso en la dirección que elijan, el número de casillas que indica el dado. Tras mover la ficha, otro jugador coge una carta del mazo y hace al jugador que ha movido la ficha una pregunta que se corresponde con el color de la casilla a la que la ficha ha ido a parar. Si el jugador la responde correctamente puede tirar el dado de nuevo. Si la casilla es una de las casillas especiales situadas en la intersección, obtiene como premio una de las seis cuñas (popularmente llamadas "quesitos") del color de la casilla, si es que no la ha conseguido ya. Si el jugador responde incorrectamente, el turno pasa al siguiente jugador.

El juego prosigue hasta que un jugador obtiene los quesitos de los seis colores y se dirige al centro. Una vez que llega allí el jugador debe responder una pregunta final, cuyo color escogen los rivales. Si la responde correctamente, gana el juego. Si no, se sigue jugando hasta que alguien lo consiga.

DINÁMICAS DEL JUEGO:

- Diversión
- Atención
- Participación
- Emoción
- Competición
- Expresión verbal
- Comunicación
- Concentración
- Respeto hacia las normas y turnos

Antoni Peris Bono



Juego "La escoba"

Antiguo juego italiano cuyo nombre original es "**Scopa**". Pertenece a la familia de juegos en que los jugadores tratan de capturar o pescar cartas que hay sobre la mesa formando combinaciones con las que tienen en la mano.

Componentes del juego

- Baraja española de 40 cartas.

Mecánica del juego

Número de jugadores: 2, 3, 4 o 6

-El objetivo del juego es llevarse el mayor número de puntos con las cartas capturadas haciendo combinaciones que sumen 15 entre las descubiertas del centro de la mesa y una de su mano, tomando como preferencia las del palo de oros y muy especialmente los 7, ya que juntos a las escobas, son los que más puntúan al final del juego.

Valor de las cartas:

- . Rey- 10 puntos
- . Caballo- 9 "
- . Sota - 8 "
- . y las demás su valor natural.

Dinámica

- Atención visual
- Orden
- Familia
- Sociabilización
- Diversión
- Participación

Análisis realizado por M^a José Ruiz Martín



PUBG MOBILE

El objetivo del juego es ser el último superviviente en una isla donde eres un soldado y debes conseguir armas y objetos para conseguir matar a 99 soldados y ser el último superviviente.

Componentes del juego:

- 99 soldados (avatares)
- 1 isla con edificios
- Objetos de guerra: armas, accesorios de armas, munición, cascos, chalecos antibala y botiquines.
- Niveles: cuando vas progresando subes de nivel.
- Combate individual o por equipos.
- Dinero virtual con el que puedes conseguir desbloquear trajes y armas para tu avatar.

Mecánica del juego:

- Al inicio de la partida todos los jugadores saltan desde un avión que recorre la isla desde un punto a otro.
- El jugador junto con su equipo (también se puede jugador individual) deciden en que punto de la isla quieren saltar para elaborar su estrategia, ya que en función de donde saltas habrá más recursos o menos (armas y accesorios d guerra).
- Una vez en tierra firme lo primero que debes hacer es ir a un edificio a por armas para evitar ser eliminado y poder eliminar tu a los rivales.
- Una vez equipado con armas, tu y tu equipo debéis elaborar una estrategia para eliminar al resto de jugadores sin que ellos

os eliminen a vosotros.

- Además, conforme pasa el tiempo la zona de juego se va reduciendo de tal forma que debes ir desplazándote hacia donde te indica el mapa ya que cada vez la zona se reduce hasta que al final de todo es muy pequeña para que todos los jugadores vivos tengan que ser enfrentarse y solo haya un vencedor.
- Cada vez que ganas una partida te dan una recompensa en forma de puntos para subir de nivel.

Dinámicas:

- Diversión
- Sentido de progresión y mejora.
- Atención.
- Conocimiento de armas y tácticas de combate.
- Competición.
- Socialización y cooperación (partida con escuadrón).
- Reflexión.
- Curiosidad.
- Estatus.
- Participación.

Análisis realizado por:

Javier Ballester Villar.



Jungle speed!

El objetivo del juego es conseguir deshacerte lo más rápido posible de todas tus cartas.

Componentes del juego:

- 80 cartas.
- 1 Tótem

Mecánica del juego:

Se van descartando cartas en el sentido de las agujas del reloj. Cuando dos cartas consecutivas son iguales hay que atrapar el Tótem, quien lo consigue primero traslada a su oponente el mazo de cartas que había acumulado. Si alguien tira el Tótem recoge también los mazos de descartes así como las cartas que haya en el bote.

Dinámica:

- Atención visual
- Reacción gestual
- Respeto a las normas.
- Agilidad
- Orden

-Socialización

Gabriel Gilabert



- Algunas de las pruebas se hacen con temporizador. están marcadas en la tarjeta con un reloj.

- El juego permite que los participantes decidan el nivel de dificultad: permitiendo hacer o no gestos, emitir o no sonidos, admitir o no ciertas palabras o melodías, etc...

- En caso de empate: ganan los dos equipos y se alegran ambos, o se juega un desempate.

Dinámica:

- Diversión.
- Diálogo.
- Socialización.
- Participación.
- Atención.
- Competición.
- Aceptación.
- Astucia.
- Escucha activa.

Análisis realizado por Irene Nutz Sáez.

PARTY

Componentes:

- 800 tarjetas aproximadamente con pruebas y preguntas.
- Un tablero de juego.
- Un temporizador.
- 48 piezas de cuatro colores (verde, amarillo, azul y rojo).
- Unas gafas, un lápiz de color, libreta para dibujar y dos lápices flexibles.
- 10 cartas objetivo.
- 1 dado.

Mecánica:

- Pueden jugar de 3 a 20 jugadores.
- Se pueden hacer 2, 3 o 4 equipos.
- Gana el equipo que más piezas ("cacahuetes") haya conseguido de su tarjeta objetivo.
- Se inicia el juego cogiendo cada equipo una carta objetivo. En ella aparecen los "cacahuetes que deben conseguir".
- Cuando al equipo le queda un "cacahuete" por completar, debe avisar. Si no lo hace, el último cacahuete conseguido no es válido y se pierde el turno.
- Una vez se decide quién empieza se lanza el dado, y un contrincante cográ la tarjeta de la categoría que haya salido y le leerá la propuesta al equipo que juega; Si el equipo jugador supera la prueba consigue el "cacahuete".
- Tipo de pruebas:

1. Quiz & Co: preguntas sobre ciencia, cultura, etc.
2. Psico & co: Para demostrar si conoces a tus compañeros de equipo.
3. Swow & co: Juego de imitación, que deben adivinar.
4. Art & co: adivina lo que dibuja o qué forma hace.
5. Tarjeta blanca: elige la categoría que quieras.
6. Tarjeta negra: el equipo contrario elige la categoría que quiera.



CONECTA 4

El objetivo es alinear 4 fichas de su color, horizontalmente, verticalmente o en diagonal.

Componentes del juego:

- Este juego está básicamente previsto para sólo 2 jugadores, con fichas rojas y amarillas, o negras y blancas.
- Rejilla vertical de 6 filas y 7 columnas.
- Las filas están numeradas de abajo a arriba del 1 al 6, y las columnas de izquierda a derecha de A a G

Mecánica del juego

- Cada jugador a su turno juega una ficha de su color en la columna de su elección.
- Físicamente, la rejilla está dispuesta de forma vertical, de forma

que las fichas son insertadas en una ranura desde arriba y caen hasta la fila más baja no ocupada aún.

- Así, se elige la columna donde se pone, pero no la fila; la ficha que se acaba de insertar cae hasta la fila más baja aún disponible. Desde luego, no puede jugarse en una columna llena conteniendo ya 6 fichas.

- El primer jugador que consigue alinear 4 fichas de su color, horizontalmente, verticalmente o en diagonal gana la partida. Su fin es por lo tanto construir este alineamiento impidiendo hacerlo a sus adversarios.

- Si la rejilla se llena completamente sin que ningún jugador logre alinear 4 fichas de su color, la partida es declarada nula.

Dinámicas

- Orden.
- Respeto.
- Aceptación.
- Participación.
- Atención.
- Socialización.
- Comprensión.
- Emoción.
- Diversión.

Análisis realizado por Óscar Lizcano Sáez

COMELOCOS

El juego extraído de la máquina de videojuego donde Pacman tenía que huir de los fantasmas, mientras tenía que conseguir la misión de comer todas las bolitas, y pudiendo también comer unas bolitas más grandes que invertían los papeles y los fantasmas podían ser devorados por Pacman.

Componentes del juego:

- De 4 a 30 jugadores/as. Mínimo 8 personas (equivalente a 2 grupos)
- Pista deportiva: se exige pista deportiva por contener líneas, la mayoría de las pistas deportivas pueden albergar diferentes deportes, con lo que se puede manejar la dificultad aumentando espacio, limitando líneas por colores, etc.)
- Petos: Para diferenciar a los fantasmas.
- Cuerdas
- Discos voladores: serán las pastillas grandes que invierten papeles.
- Aros
- Silbato
- Cronómetro *Opcional: - Altavoz + Pendrive

Mecánica del juego:

- Tomando medio campo de balonmano como ejemplo, un equipo será el perseguido y otro equipo será el que encarnará a los fantasmas.

- El equipo Pacman (perseguido) solo podrá caminar por encima de las líneas que se hayan establecido previamente (en caso de querer aumentar los caminos usaremos cuerdas para conectar líneas) evitando ser tocado por los fantasmas.

- Tipos de modalidad:

* Supervivencia: Juego básico donde un equipo huye y el otro

persigue. El número de fantasmas se adaptará al espacio usado, lo recomendable es no superar 2, estableciendo una rotación de fantasmas cada minuto, al sonido del silbato saldrá un fantasma y entrará otro en su lugar.

* Caramelos: Se mantiene la dinámica de supervivencia, pero ahora se ponen aros en los espacios sin líneas para que compañeros de los Pacman tengan discos para lanzarlos intentando que caigan sobre las líneas, para que se puedan "comer", en caso de caer fuera, los lanzadores podrán salir a cogerlo y volver al aro para lanzarlos de nuevo. Éstos servirán como "caramelos" para que los Pacman se puedan "comer" a los fantasmas. En el caso de que un fantasma sea comido quedará eliminado y 10 segundos su equipo con un fantasma menos.

* Paralelo: los equipos designarán en sus componentes a dos fantasmas y el resto serán Pacmans, entonces se jugará al mismo tiempo un equipo contra otro, pero en medio campo estarán los fantasmas de uno y en el otro medio campo los Pacmans, y del otro equipo al revés. Se podrían introducir "Caramelos" si se desease. El objetivo es que un equipo elimine a todos los Pacman en supervivencia y en modo Caramelos a todos los fantasmas también es una opción.

Dinámica del juego

- Competición
- Estrategia
- Compañerismo
- Respeto
- Diversión
- Percepción espacial
- Organización

Análisis realizado por DAVID CREMADES MESTRE



JUEGO «JENGA»

El **jenga** es un juego de habilidad física y mental, en el cual los participantes (que pueden ser de dos en adelante), tienen que retirar los bloques de una torre por turnos y colocarlos en la parte superior, hasta que esta se caiga.

SHOPPING

COMPONENTES DEL JUEGO:

Se juega con 54 piezas de madera que se ubican en formación cruzada por niveles de tres piezas juntas (deben tener la proporción indicada, de manera que formen un cuadrado al colocarse juntos) hasta conformar una torre de 18 niveles de altura.

MECÁNICAS DEL JUEGO:

En su turno, cada jugador deberá retirar una pieza de cualquiera de los niveles inferiores de la torre utilizando solo dos dedos y, procurando que no se caiga la torre, colocarlo en el nivel superior para completarlo y hacer crecer su tamaño. Gana el jugador que haya realizado la jugada anterior a la que hizo que se derribara la torre.

DINÁMICAS:

Competición/ motivación
Socialización
Habilidad física y mental
Participación
Atención

David M M



El objetivo de este juego consiste en conseguir comprar en el mayor número de tiendas posibles con el dinero del que dispones.

Componentes:

- Tablero de juego con casillas y tiendas
- Banca electrónica
- Dados
- Cartón con el nombre de las tiendas
- Marcadores
- Figuras de personajes de diferentes colores para avanzar por el tablero
- Dinero
- Tarjetas
- Temporalizador

Mecánica:

- Pueden jugar un máximo de 4 jugadores
- Empieza el jugador que saque el número más alto lanzando los dados
- Cada jugador irá avanzando las casillas que indique el dado que se ha lanzado.
- Cada jugador comienza el juego con 200 euros.
- Los jugadores deciden en qué tiendas entrar a comprar
- La banca electrónica es quien decide si la tienda está abierta o cerrada.
- La banca electrónica también decide si se acepta el pago o no.
- Si la tienda está abierta y el pago es aceptado consigues un marcador para el cartón, donde debes señalarlo.
- Si te quedas sin dinero tienes la opción de ir a sacar al banco y el banco decide cuánto te puede dar.
- Cuando finalice el tiempo gana el jugador que haya comprado en el mayor número de tiendas.

Dinámicas:

- Aceptación
- Orden
- Participación
- Socialización
- Atención
- Diversión
- Intriga
- Emoción

Análisis realizado por: PILAR RIQUELME GARCÍA



D10 Dice

Componentes:

- Dados 9 caras
- Pulsador o botella de agua pequeña.

Mecánica del juego:

- 2 dados y un pulsador por pareja.
- Situados unx en frente de otrx
- Lanzan los dados y el primero que pulse o el primero en coger la botella tiene que decir el resultado, si este no es correcto, rebote.

Dinámica:

- Atención
- Competición
- Diversión
- Emoción

Análisis por Luis Rosado Fayos



Componentes:

- Entrenador pokémon
- Medallas
- Pokémons
- Tiendas
- Gimnasios pokémon
- Otros entrenadores rivales
- Pokemonedas
- Pokéballs
- Mochila pokémon
- Torneos
- Batallas
- Evolución de pokemons

Mecánicas:

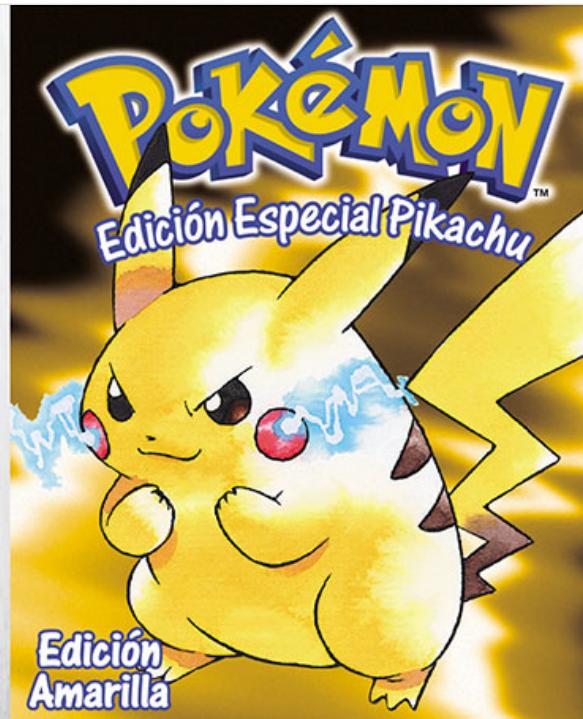
- Eres un entrenador pokémon novato y debes ir progresando para conseguir ser el mejor.
- Para ello, comienzas jugando con un pokémon, en este caso pikachu, el cual te acompañará durante toda tu aventura.
- Tienes que capturar pokémons salvajes a tras vencerlos y debilitarlos con los pokemons que ya tengas. Una vez debilitados los capturarás con un pokeball y ya serán tuyos.
- Para hacer evolucionar a tus pokémons y prepararlos para los combates los tendrás que entrenar luchando contra otros pokemons salvajes o amig@s que te encontrarás por el camino, preparándolos para las batallas más importantes en los gimnasios y torneo final.
- Cuando tus pokémons estén debilitados deberás acudir a sanarlos a un centro pokémon.
- Podrás comprar pokéballs u otros materiales en las tiendas pokémon con el pokedex que ganas en tus batallas.
- Algunos pokémons te pueden ofrecer ventajas en tu viaje y frente algunos de tus adversarios.
- Has de intentar vencer en todos los gimnasios y asistir así al torneo final proclamándote vencedor de este.

Dinámicas:

- Status
- Poder
- Sentido de progresión y mejora
- Curiosidad

Análisis realizado por Leticia Alonso García.

POKÉMON AMARILLO



MINECRAFT

Componentes del Juego:

MINECRAFT es un videojuego donde la exploración y las construcciones son fundamentales. Nos permite desarrollar nuestros propios universos fantásticos y artísticos, mediante la colocación y destrucción de bloques. Al ser un videojuego de mundo abierto, no tiene una misión concreta (salvo alguno de sus modos de juego) y consiste en la construcción libre mediante el uso de cubos.

Mecánica del Juego:

Se divide en cuatro modos de juego:

- * Supervivencia: Es el modo principal. Tenemos que conseguir recursos y sobrevivir al ataque de múltiples criaturas que surgen en la oscuridad, hasta que logremos vencer al dragón. Nuestro personaje cuenta con veinte corazones de vida para conseguir su objetivo.
- * Creativo: Las reglas de juego las ponemos nosotros y podemos construir libremente. Tenemos recursos ilimitados de todos los bloques (no siempre) y objetos del juego. No somos atacados por ningún monstruo, ni recibimos ningún tipo de daño.
- * Extremo: Igual que el modo supervivencia pero si mueres automáticamente te colocas en modo espectador. Destinado para los jugadores que se dedican a crear mapas para otros usuarios.
- * Modo Espectador: si nos matan, no podemos seguir jugando, pero sí ver la partida.

Dinámicas:

- Atención
- Socialización
- Cooperación
- Participación
- Orden
- Diversión

-Progresión y mejora

Análisis realizado por Daniel Lloret Lloret



VIRUS

Components del joc:

- 68 cartes dividides en 4 tipus: **órgans** (21), **virus** (17), **medicines** (20) i **tractaments** (10).

Per als òrgans, virus i medicines les cartes es divideixen per colors (roig, blau, verd, groc i multicolor que serveix com a comodí).

Mecànica del joc:

- Poden jugar de 2 a 6 jugadors.
- Cada jugador comença amb 3 cartes a la mà i només podrà realitzar una acció per cada torn.
- En cada torn es pot jugar una carta o descartar tantes com desitges.
- Després de d'actuar al seu torn, el jugador robarà cartes del mall per tornar a tenir la seua mà completa (3 cartes).
- L'objectiu es posar posar a la taula 4 òrgans de diferent color sense que aquests estiguin infectats, aleshores es guanya la partida.
- Per a poder immunitzar un òrgan i que no t'infecten s'han de posar dos cartes de **medicines** del mateix color o una multicolor damunt d'ell.
- Per a infectar un òrgan d'un altre jugador, s'ha de posar una carta de **virus** del mateix color que l'òrgan o una multicolor.
- Amb les cartes de tractaments es poden fer 5 accions: TRANSPLANT (intercanviar un òrgan per un altre entre dos jugadors sempre que no estiguin immunitzats), LLADRE D'ÒRGANS (robar un òrgan a un altre jugador menys aquell que estiga immunitzat), CONTAGI (traslladar tants virus com tingues a la resta de jugadors), GUANT DE LÀTEX (tots els jugadors menys qui té el torn descarten la seua mà de cartes i agafen noves), i ERRADA MÈDICA (intercanvia tot el teu cos pel d'un altre jugador, incloent els òrgans immunitzats).

Dinàmiques:

- Participació.
- Atenció.
- Socialització.
- Competició.
- Cognició.
- Ordre.

Anàlisi realitzat per Odín Benito Sánchez.



DOBBLE

Componentes del juego:

- Dobble consta de 50 símbolos, 55 cartas, con uno, y solamente un símbolo idéntico entre cada carta. Cada tarjeta está decorada con imágenes universales o palabras para los primeros lectores.
- 2 a 8 jugadores.

Mecánica del juego:

- Dobble es un increíble juego de mesa de rapidez mental y visual donde tienes que ser el más rápido para detectar el símbolo idéntico entre dos cartas, nombrarlo en voz alta y luego coger la carta, colocarla o descartarla dependiendo de las reglas del minijuego al que estés jugando en ese momento.
- Si los jugadores han hablado al mismo tiempo, es quien ha cogido, colocado o descartado su carta primero quien gana.

Ejemplos Minijuegos:

Torre infernal

- Baraja las cartas, coloca una cara hacia abajo delante de cada jugador y haz una pila de cartas con las cartas restantes, que se colocarán boca arriba en el centro de la mesa. Los jugadores dan la vuelta a su tarjeta boca arriba.
- Cada jugador debe ser el más rápido en detectar el símbolo idéntico entre su carta y la primera carta del montón de cartas.

El foso

- Coloca la última carta en el centro de la mesa, boca arriba.
- Cada jugador baraja sus cartas y hace una pila de cartas colocada frente a él o ella, boca abajo.
- Los jugadores deben ser más rápidos que los demás para descartar las cartas de su pila de cartas colocándolas en la carta del medio. Para ello, tienen que nombrar el símbolo idéntico entre la carta superior de su pila de cartas y la carta del medio.

El regalo envenenado

- Baraja las cartas, coloca una boca abajo delante de cada jugador y haz una pila de cartas con las cartas restantes, que se colocarán boca arriba en el centro de la mesa.
- Los jugadores dan la vuelta a su tarjeta boca arriba.
- Cada jugador debe reconocer el símbolo idéntico entre la carta de cualquier otro jugador y la carta del montón de cartas.
- El primer jugador que encuentre un símbolo idéntico lo nombra, coge la carta del medio y la coloca encima de la carta del jugador en cuestión. Al tomar esta carta, se revela una nueva

carta.

-El minijuego termina tan pronto como todas las cartas de la pila de cartas han sido ganadas. El ganador es el jugador con menos cartas.

Dinámicas:

- Competición
- Socialización
- Atención
- Diversión
- Participación
- Creatividad

Análisis realizado por Ana Seguí Llácer



LAS DAMAS ESPAÑOLAS

Componentes del juego:

- Tablero 8x8
- 12 peones o fichas por jugador (12 de color blanco y 12 de color negro)

RISK

Componentes del juego:

- **Tablero:** Es una representación de todos los continentes, cada uno de ellos está dividido en un número de territorios variable. (En total hay 42 territorios agrupados en 6 continentes).
- **Ejércitos:** Existen 6 ejércitos, cada uno de ellos tiene 3 tipos de tropa, infantería, caballería y artillería. Cada tipo de tropa tiene un valor asociado, infantería 1 punto, caballería 5 puntos, artillería 10 puntos. Durante la partida las tropas puedes ser convertidas, por ejemplo, una unidad de caballería se puede transformar en 5 unidades de infantería.

- **Cartas:** Existen **42 cartas**, cada una asociada a un territorio y a una tropa. Otras dos cartas son comodines.

Además, podemos encontrar **12 cartas** para usar en el Risk:

Misión Secreta. (No todas las versiones del juego disponen de estas cartas). En total 56 cartas.

- **Dados:** En total tenemos **5 dados** de seis caras cada uno, 3 dados rojos y 2 dados azules/blancos.

Mecánica:

- Para comenzar la partida del Risk requiere planear una estrategia antes de empezar a jugar, por tanto, la disposición de los ejércitos de los jugadores es el elemento clave de las futuras batallas que se desarrollen en el juego.

Los territorios son ocupados por las tropas o ejércitos. Cuantos más territorios controle un jugador más tropas recibirá por turno, más movilidad de tropas tendrá, pero también le será más difícil defender todos los frentes.

Bonus: Por continente, por número de batallones, por cartas.

Estos bonus te aportan más batallones al comienzo de cada turno.

Los territorios pueden ser defendidos, atacados, fortificados y ocupados mediante batallas que se deciden mediante el azar que proporcionan los dados.

La victoria es la dominación total de todos los territorios o conseguir el objetivo que nos tocó en la carta de objetivo de juego que se recibe al principio del juego.

Cada turno el jugador elige donde colocar los batallones recibidos como recompensa y después si quiere o no luchar contra algún territorio colindante.

Para luchar necesita lanzar los dados. El que ataca lanza los dados rojo y el que defiende los azules. Se comparan los dados de dos en dos y el que más puntuación tenga gana batallones y el otro los pierde.

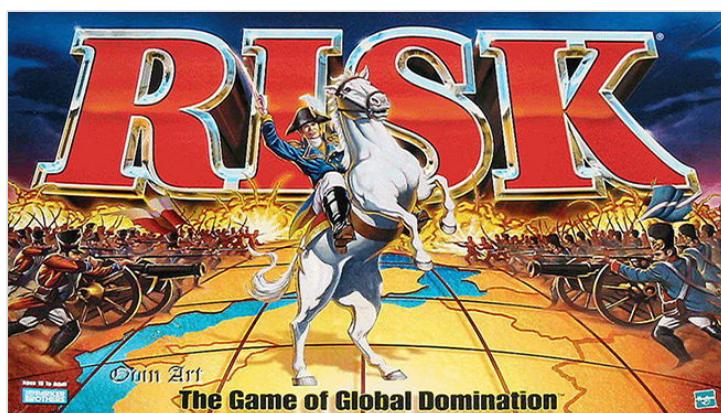
El turno termina cuando el jugador atacante decide no atacar más.

Dinámicas:

- Orden.
- Poder.
- Sentido de progresión y mejora.
- Atención.
- Socialización.
- Reflexión.

Análisis realizado por:

Celestino Gil Simarro



LA OCA

Componentes del juego:

- Tablero.
- 4 dados.
- 4 cubiletes (rojo, azul, verde y amarillo).
- 4 fichas redondas (1 roja, 1 azul, 1 verde y 1 amarilla).

Mecánica de juego:

- Cada jugador/a elige un cubo y tira el dado, el que mayor puntuación obtiene empieza la partida.
- Al comenzar el juego todas las fichas están en el inicio, fuera de la casilla número 1.
- La partida se desarrolla por turnos. Cada jugador lanza el dado una sola vez en cada turno, a no ser que caiga en la casilla donde hay una Oca o donde están los Dados, en este caso volverá a tirar.
- Las fichas se mueven tantas casillas como número sale en el dado.
- El jugador estará un turno sin tirar si cae en la casilla donde hay un Pozo.
- Si se cae en la casilla de la Posada, no se puede continuar hasta que no pase otro jugador/a.
- Si un jugador cae en una Oca dirá: de Oca en Oca y tiro porque me toca, de manera que avanza a la siguiente oca y vuelve a tirar. Lo mismo con los dados: de dados a dados y tiro porque me ha tocado.
- Cuando un jugador/a cae en la casilla donde hay una calavera volverá a la casilla de inicio.
- El jugador que antes consiga llegar con su ficha a la última casilla gana la partida.

Dinámicas:

- Orden.
- Respeto.
- Aceptación.
- Participación.
- Atención.
- Socialización.
- Comprensión.
- Emoción.
- Diversión.

Análisis realizado por Carmen Sánchez Tomás

50453552.jpg

Archivo jpg de

CLOUD10.TODOCOLECCION.ONLINE



LOS HOMBRES LOBO DE CASTRONEGRO

Componentes del juego:

- **24 cartas:**
4 cartas de hombre lobo,
13 de aldeanos,

7 cartas con papeles especiales: la vidente, el ladrón, el cazador, cupido, la bruja, la niña pequeña y el alguacil.

Mecánica del juego:

Se trata de un juego de rol, en el que un jugador hace de narrador, y el cual no tiene carta de personaje. Éste reparte las cartas (una por jugador) a los demás participantes.

Es un juego donde se participa por turnos. Todos empiezan cerrando los ojos, sabiendo el objetivo de su carta. A continuación el narrador va despertando a diferentes personajes, los cuales tienen objetivos variados. Algunos de ellos tienen poderes especiales, es el caso de la vidente, que puede observar la carta de algún compañero.

El objetivo del juego difiere del personaje que te haya tocado. Si bien eres "Hombre Lobo", tu objetivo es ir eliminando al resto de jugadores.

Si eres cualquier otra carta, entonces debes descubrir quiénes son los Hombres Lobo que están devorando aldeanos por la noche.

Los hombres lobo actúan de noche, cuando el narrador los llama, es entonces cuando eligen, por consenso y con señas, a qué jugador quieren comerse.

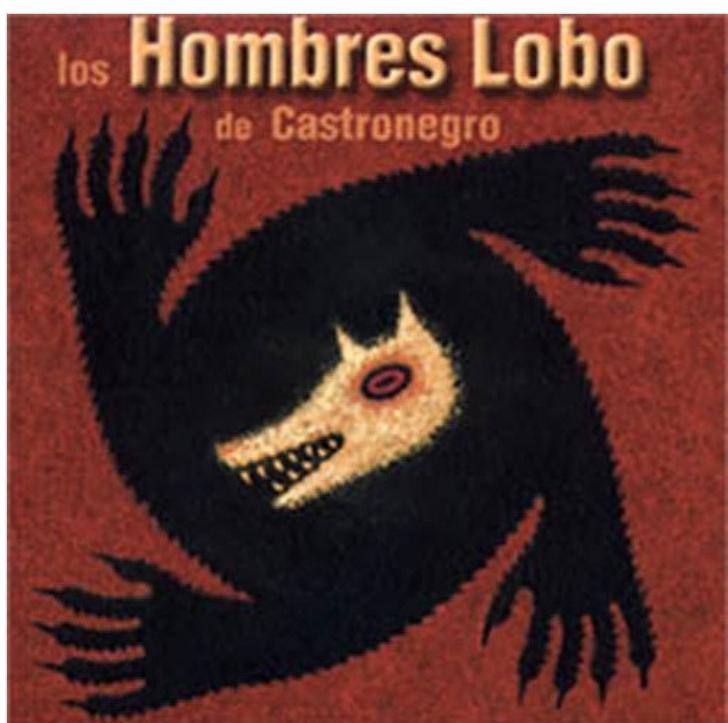
Cuando esto ocurre, el narrador despierta al resto de personajes: "la aldea despierta" y es cuando anuncia el asesinato. En este punto, empieza el debate y el linchamiento. ¿Quién ha sido, y por qué?

¿Sabrán defenderse los acusados y tratar de convencer al resto de que son inocentes?

Dinámicas:

El diálogo es el eje vertebrador del juego, además interviene la cooperación, la socialización, la astucia, la pillería, la sorpresa, y sobre todo la motivación.

Análisis realizado por Roser Gómez Ramos



EL PARCHÍS

Componentes del juego:

- Tablero.
- 4 dados.
- 4 cubiletes (rojo, azul, verde y amarillo).
- 16 fichas redondas (4 rojas, 4 azules, 4 verdes y 4 amarillas).

Mecánica de juego:

- Cada jugador elige un cubilete y lanza el dado, el que mayor puntuación obtiene empieza la partida.
- Al comenzar el juego todas las fichas están en la casa de su color.
- La partida se desarrolla por turnos. Cada jugador lanza el dado una sola vez en cada turno, a excepción de cuando saca 6 que volverá a tirar de nuevo.
- Las fichas se mueven en el sentido contrario de las guías del reloj desde la salida de su color hasta la meta de su color.
- El jugador puede elegir qué ficha mover, pero una vez elegida una ficha no podrá cambiar su elección.
- Para sacar la ficha de casa el jugador debe sacar un 5.
- Si un jugador saca 6 deberá mover una de sus fichas 6 casillas si tiene fichas todavía en casa, si no las tiene avanzará 12. En este caso, se volverá a tirar, pero si el jugador sacara 3 veces seguida 6, la última ficha movida se irá a casa.
- Cuando dos fichas del mismo color están en un seguro o en una salida pueden hacer barrera. Ésta no se puede pasar. La barrera se debe abrir cuando el jugador saca un 6.
- Si una ficha cae en una casilla blanca numerada ocupada por una ficha de otro color, se la comerá y se contará 20.
- Si un jugador consigue meter una de sus fichas de forma directa en la meta se contará 10.
- El jugador que antes consiga meter sus 4 fichas en la meta gana la partida. El resto seguirá jugando, hasta que sólo quede uno sin meter sus fichas en la meta y éste será el perdedor del juego.

Dinámicas:

- Orden.

- Sentido de progresión y mejora.
- Aceptación.
- Participación.
- Atención.
- Socialización.
- Diversión.

Análisis realizado por:

Noemí Segura Linares



JUNGLE SPEED

Componentes del juego

- 60 cartas y un tótem. las cartas tienen dibujadas una serie de signos en 4 colores diferentes: naranja, violeta, verde y amarillo). Además hay 3 tipos de cartas especiales: flechas de colores, flechas hacia dentro y flechas hacia fuera.

Mecánica del juego:

- Se reparten las cartas de manera equitativa y el tótem se sitúa en el centro de la mesa de juego. Muy importante: sólo se utiliza una mano en el juego.
- Se trata de descartarse de todas las cartas antes que los demás.
- Cada jugador va sacando cartas y se las coloca frente a sí en la mesa. Van tirando de forma consecutiva hasta que se declara un duelo o alguna de las cartas especiales lo requiera.
- Se produce un duelo entre varios jugadores cuando tienen cartas con el mismo símbolo. El duelo lo ganará el jugador que coja antes el tótem.
- Cartas especiales: indican qué jugadores entran en duelo según consigna (todos, los que coinciden en color o todos excepto quien saca la carta). Los que ganan el tótem se descartan de las cartas de la mesa y los que se equivocan, las ganan.

Dinámicas:

- Socialización.
- Competición.

- Participación.
- Cognición.
- Atención.

Análisis realizado por MªVictoria Casado García

Times Up Party

Objetivo:

Dar pistas a los compañeros para adivinar a un personaje y conseguir su carta. Gana el equipo que más cartas ha conseguido.

Componentes:

- o 220 cartas.
- o 1 reloj de arena de 30 segundos.
- o 1 bloc para anotar puntuaciones.
- o 1 bolsa de transporte.
- o Diccionario de personajes.
- o Instrucciones.

Mecánicas:

- o Es un party Game por equipos. Hay que conseguir que los compañeros de equipo adivinen personajes famosos.
- o Las pistas se darán en la 1^a ronda a través de descripciones, en la 2^a ronda solo una palabra y en la 3^a ronda se utilizará la mímica.
- o Los turnos duran 30 segundos y se pierde el turno si se falla el intento de acertar el personaje.
- o Si se acierta el personaje, el equipo gana la carta para sumar al final de las rondas.

Dinámicas:

- o Socialización.
- o Participación.
- o Diversión.
- o Competición.

Análisis realizado por Rubén Sanjosé Morales



MONOPOLY

Componentes del juego:

- o Un tablero
- o Dos dados
- o Fichas para cada jugador
- o 32 casas y 12 hoteles
- o 16 Cartas de Suerte y 16 Cartas de Cofre Comunitario
- o 28 tarjetas de título de propiedad para cada una

- Dinero

Mecánica del juego:

- Colocar el tablero sobre una mesa. Las cartas del Cofre del Azar y del Cofre de la Comunidad boca abajo en sus espacios asignados en el tablero.
- Cada jugador elige una ficha para representarlos mientras viaja por el tablero.
- A cada jugador se le dan 1500 divididos de la siguiente manera: 2 x 500, 2 x 100, 2 x 50, 6 x 20, 5 x 10, 5 x 5, y 5 x 1.
- Seleccionar a alguien como banquero. Si esta persona también juega, entonces debe mantener sus fondos personales separados de los del banco.
- El banco paga bonus, y también cobra impuestos y multas a los jugadores.
- Se lanzan dados individualmente y el jugador con el total más alto comienza el juego.
- Luego, cada jugador coloca su ficha en la esquina marcada «Casilla de Salida», lanza los dados y mueve el número de espacios indicados por los dados.
- Las fichas permanecen en los espacios ocupados y proceden desde ese punto en el siguiente turno del jugador.
- Dos o más fichas pueden estar en el mismo espacio al mismo tiempo.
- Dependiendo del espacio al que llegue la ficha, usted puede comprar la propiedad, o estar obligado a pagar el alquiler, pagar impuestos, dibujar una tarjeta de Chance o Community Chest, Ir a la Cárcel, etc.
- Si uno o ambos dados tiran del tablero, o caen o se apoyan en un mazo de cartas, la tirada es inválida. Lánzalas de nuevo.
- Si lanzas dobles, mueves tu ficha y estás sujeto a cualquier privilegio o penalización relacionada con el espacio en el que aterrices. Luego puedes lanzar de nuevo y mover tu ficha como antes.
- Si alguna vez lanzas dobles tres veces seguidas, tienes que ir inmediatamente a la cárcel.
- Cada vez que la ficha de un jugador llega o pasa por encima de la salida, ya sea tirando los dados o robando una carta, el banquero le paga a ese jugador un salario de 200.
- Cuando aterrizas en una propiedad que no es tuya, puedes comprar esa propiedad del Banco a su precio impreso.
- Recibe la tarjeta de Título de Propiedad que muestra la propiedad.
- Cuando aterrizas en una propiedad que es de otro jugador, el propietario le cobra el alquiler de acuerdo con la lista impresa en su tarjeta.
- Es una ventaja tener todas las tarjetas de Título de Propiedad en un grupo de color porque el propietario puede entonces cobrar el doble de alquiler por propiedades no mejoradas en ese grupo de color.
- El propietario no podrá cobrar el alquiler si no pide el alquiler antes de que el siguiente jugador tire sus dados.
- Cuando eres enviado a la Cárcel, debes «mudarte» directamente allí y no puedes cobrar un salario de 200 si necesitas pasar a la salida. También tu turno termina cuando eres enviado a la cárcel.
- Aunque estés en la cárcel, puedes comprar y vender propiedades, casas y hoteles y cobrar alquileres (pagando 50, esperando 3 turnos, utilizando la carta salir gratis de la cárcel).
- Te declaras en bancarrota si debes más de lo que puedes pagar a otro jugador o al Banco.

- Si tu deuda es con otro jugador, debes entregar todo lo que tiene a ese jugador.

- Los jugadores en bancarrota deben retirarse del juego y el último jugador que quede en el juego es el ganador (FIN DEL JUEGO).

Dinámicas:

- Orden.
- Escucha activa.
- Socialización.
- Competición.
- Participación.
- Diversión.

Análisis realizado por Francisco Gómez Montón



BINGO

COMPONENTES

- Cartones con números del 1 al 80
- Fichas
- Bombo con tablero y bolas del 1 al 80
- Espacio con mesas

MECANISMOS.

Se extraen las bolas del bombo al azar y se canta su respectiva numeración.

Los jugadores, provistos de cartones, tacharán el número cuando éste sea cantado por el cajero (persona que se encarga de la extracción de las bolas).

Al completar una línea horizontal en un cartón, el jugador deberá cantar "línea".

Cuando un jugador consigue tachar todos los números de su cartón, tendrá que gritar "bingo" y se convertirá en el ganador de la partida.

DINAMICAS

- Atención
- Participación
- Socialización
- Diversión
- Emoción
- Orden

- Aceptación

Analisis realizado por Albert Capilla Agut

-Atención.

-DIVERSIÓN.

Analisis realizado por Estefanía Sales Borrás



UNO

Componentes del juego:

-108 cartas de diferentes colores y numeración (o al 9 y colores amarillo, rojo, verde y azul. Además de cartas "especiales", como las cartas negras, carta toma dos, retorno, intermisión, elección de colores).

Mecánica de juego:

- Se reparten 7 cartas a cada jugador y por sorteo se elige a la persona que comenzará.
- El primero jugador pone una carta de su mano al mazo de descartes. Aquí vale: Una carta sólo se puede superponer en una carta del mismo color o del mismo número.
- Si un jugador no puede poner la carta oportuna, tiene que tomar una carta de pena del mazo. Puede jugar esta carta ahora mismo, si la vale bien. Si no, es el turno del siguiente jugador.
- Quién pone la penúltima carta, debe decir "UNO" y señala que tiene sólo una última carta en la mano. Si un jugador lo olvida y el otro lo nota a tiempo (antes de que el siguiente jugador haya tomado o ha depuesto una carta) tiene que tomar dos cartas de pena.
- El ganador de la ronda es él que depone la última carta y consigue ponerla.
- Hay cartas especiales como se ha indicado (te indica que debes "robar" una cierta cantidad, que debes cambiar de color, cambiar la dirección o sentido del juego y vetar a un compañero)

Dinámicas:

- Competición.
- Participación.
- Socialización.
- Cognición.



JUEGO "DIXIT"

Componentes del juego:

- 1 tablero de juego con escala de puntuación
- 84 cartas
- 36 fichas de voto de 6 colores diferentes numeradas del 1 al 6
- 6 conejos de madera

Mecánica del juego

- Cada jugador escoge un conejo y lo coloca en la casilla 0 de la escala de puntuación. Se barajan las 84 cartas y se reparten 6 a cada jugador. Con el resto se construye un mazo de robo.
- Uno de los jugadores hace de cuentacuentos en cada uno de los turnos. Observa sus 6 cartas de la mano y, de una de ellas, debe construir una frase y decirla en voz alta (sin mostrar la carta a los otros jugadores).
- El resto de jugadores seleccionará de entre sus cartas la que mejor se adapte a la frase construida por el cuentacuentos. Entonces, cada jugador le da la carta elegida al cuentacuentos sin que los demás jugadores puedan verla.
- El cuentacuentos baraja su carta con las que ha recibido de los otros jugadores y las coloca aleatoriamente boca arriba en la mesa. La carta más a la izquierda se considerará la carta 1, la que se encuentra a su derecha será la carta 2 y así sucesivamente.
- El objetivo de los jugadores es adivinar cuál de las cartas es la que el cuentacuentos usó para construir su frase. Cada jugador vota de forma secreta la carta que cree que pertenece al

cuentacuentos (el cuentacuentos no puede votar). Una vez que todos los jugadores han votado, se da la vuelta a las fichas de voto y se colocan en las cartas correspondientes (no se permite votar la carta propia).

-Si todos los jugadores aciertan la carta del cuentacuentos, o si ningún jugador la acierta, todos los jugadores excepto el cuentacuentos ganan 2 puntos.

-En cualquier otro caso, tanto el cuentacuentos como los jugadores que hayan acertado, obtienen 3 puntos.

-Todos los jugadores, excepto el cuentacuentos, ganan un punto por cada voto que reciba su carta. Los jugadores avanzan su conejo por la escala de puntuación un número de espacios igual a los puntos que han obtenido.

-Terminada la ronda, el cuentacuentos siguiente será el jugador situado a la izquierda del anterior y así sucesivamente.

-El jugador que más lejos haya llegado en la escala de puntuación es el ganador.

Dinámicas:

Imaginación

Participación

Socialización

Picaresca

Abstraccion

Intuición

Empatía

Competición

Análisis realizado por **Joaquín Bastías Manresa**

mestres, sala audiovisual, etc.) i fitxes d'utensilis amb el qual el sospitos s'ha menjat el pastís (per ex. amb cullera, forqueta, palillos xinos, només amb les mans, etc.), sobres per a guardar les fitxes i amagarles per tot el pati menys una de sospitosos, una de lloc de l'escola i una d'utensili del crim (menjar-se el pastís), fitxa explicativa per a introduir l'alumnat en la investigació.

Mecàniques del joc:

Per equips, cada equip amb una fitxa amb tots els sospitosos, llocs de l'escola i utensilis, hauran de buscar els sobres amagats per el pati de primària i anar taxant de la seu llista per tal de descobrir el misteri del pastís desaparegut.

Guanyarà l'equip que abans descobrisca totes les pistes que hi han als sobres amagats pel pati de primària.

Cooperar amb els del seu grup i al mateix temps competir amb la resta de grups.

Dinàmiques:

Competició

Cooperació

Participació

Socialització

Orientació

Anàlisi realitzat per Francisco Costa Juan

JUEGO "ALTO VOLTAJE".

Componentes del juego:

- 73 cartas de juego con un valor de 1 a 10 en las esquinas y un número +/- en el centro: +/- 1 (turquesa), +/- 2 (amarilla), +/- 3 (roja).

Mecánicas del juego:

- Ir echando cartas todos a la vez en función de los números de la carta central que marca la base sobre la que se debe jugar.
- Descartarse de todas las cartas antes que los demás.
- Robar cartas en caso de no poder echar.
- Competir con los demás participantes del juego.

Dinámicas:

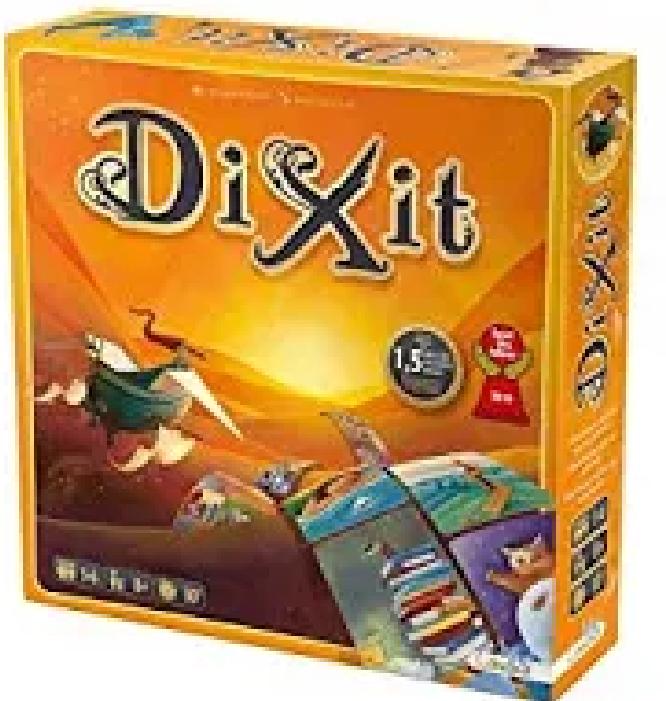
- Socialización.
- Participación.
- Atención.
- Competición.

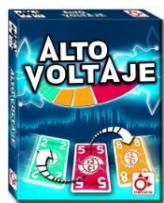
Análisis realizado por **Esteban de las Heras y Jorge Palomares.**

JUEGO "CLUEDEF"

Components del joc:

Adaptació del joc de taula Cluedo Junior, el material que hem de realitzar son fitxes de sospitosos (personal del centre com per ex. mestres tutors, especialistes e.f., música, pt, etc. conserge....), fitxes de llocs de l'escola (pati primària, pati infantil, aula de informàtica, aula de música, gimnàs, despatx direcció, sala de





LAS DAMAS ESPAÑOLAS

Componentes del juego:

- Tablero 8x8
- 12 peones o fichas por jugador (blancas y negras).

Mecánica del juego:

- Colocamos el tablero con esquina inferior derecha de color blanco.
- Situamos las fichas sobre las casillas negras de las tres primeras filas de cada jugador. El juego se desarrolla por lo tanto sólo sobre las casillas negras.
- Las piezas siempre se mueven en diagonal, siguiendo las hileras de casillas negras.
- Los peones se mueven normalmente avanzando una casilla. No pueden nunca retroceder.
- El peón realiza una captura saltando por encima de una pieza oponente y cayendo sobre la casilla inmediatamente detrás de ésta, que debe estar vacía. La pieza saltada es eliminada del juego.
- Una misma pieza puede encadenar varias capturas saltando consecutivamente sobre dos o más piezas rivales, con la posibilidad de cambiar la dirección de avance en cada uno de los saltos.
- Cuando un peón alcanza la primera fila del bando contrario se corona, y se convierte en dama.
- Las damas tienen mayor libertad de movimientos:
Pueden moverse en cualquier dirección, también retrocediendo.
 - o Son voladoras: pueden moverse saltando varias casillas vacías a lo largo de la diagonal.
 - o Pueden capturar piezas enemigas mediante saltos sobre una o varias casillas, siempre que una de las casillas entre ellas esté ocupada por una pieza enemiga y el resto de las casillas estén vacías.
- Siempre que sea posible, tanto con peón como con dama, es obligatorio realizar un movimiento de captura.

- En caso de disponer de varias opciones de captura, se siguen estas normas:

- o Ley de la Cantidad: es obligatorio capturar al mayor número posible de piezas.
 - o Ley de la Calidad: a igual número de piezas a capturar, es obligatorio optar por el movimiento que permita capturar mayor cantidad de damas.
- Vence la partida el jugador que captura "come" todas las piezas del rival.
- También vence el jugador que, sin haber capturado todas las piezas rivales, consigue bloquearlas, de modo que rival no pueda mover.
- La partida acaba en empate en los siguientes casos:
- o Por acuerdo entre ambos jugadores.
 - o Se repite la misma posición por tercera vez.
 - o Transcurren 40 movimientos consecutivos (20 de cada bando) sin que se produzca una captura ni un movimiento de peón.
 - o Cuando un jugador realiza 13 movimientos sin conseguir la victoria desde el momento en que dispone de 3 damas, una de ellas situada en la diagonal principal (la diagonal de 8 casillas), y se enfrenta a una sola rival.

Dinámicas del juego:

- Competición
- Diversión
- Atención
- Estrategia
- Toma de decisiones
- Socialización

Análisis realizado por
Miguel Ángel Torres Navarro

