

ACTIVIDAD CREATIVA

24 · enero · 2022

CARLOS ORTEGA ROLDÁN





Kushi Jenga



ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
2. HISTORIA	5
3. DESCRIPCIÓN Y CONTENIDO	6
4. OBJETIVO DEL JUEGO	7
5. REGLAS	7
6. ANTES DE EMPEZAR A JUGAR	9
7. DESARROLLO DEL JUEGO	9
8. FINALIZACIÓN DEL JUEGO	10
9. ESTRATEGIAS PARA CONSTRUIR UNA TORRE MÁS ESTABLE	11
10. PUNTUACIONES	12
11. PRUEBAS POR TEMÁTICAS	13
Bloque Azul - PRUEBA DIBUJO	13
Bloque Rojo - PRUEBA MATEMÁTICAS	13
Bloque Amarillo - PRUEBA IDIOMAS	13
Bloque Verde - PRUEBA LÓGICA	14
TODAS LAS PRUEBAS POR TEMÁTICAS	15
12. VARIANTES DEL JUEGO	16
ANEXO 1 - LISTAS Bloque Verde - PRUEBA LÓGICA	17
RESUMEN DEL JUEGO - INSTRUCCIONES	18

1. INTRODUCCIÓN

Juego Creativo para todos los públicos, en el que vamos a desarrollar las destrezas motoras, la habilidad para resolver problemas y se va a poner a prueba la paciencia. También tendremos que ser capaces de pensar rápidamente pruebas de matemáticas, dibujo, lógica e idiomas, para uno u otro equipo y tendremos que saber resolverlas. Para ello se va a combinar las características de un juego clásico, como es la Jenga, y otros juegos secundarios que veremos más adelante. Como hemos comentado anteriormente, tendremos que ser creativos. De esta forma no limitaremos la actuación del alumno y no coartamos su creatividad, dejando de ser una práctica educativa rutinaria. (Fernandez, 2008).

En este juego **se va a mejorar la personalidad creadora**, vamos a intentar por medio de las pruebas desarrollar su creatividad, según (Garaigordobil y Berruecot, 2007) se confirma que los sujetos creativos tienen muchas conductas sociales positivas, pocas negativas, alto autoconcepto, capacidad para analizar emociones, empatía y alta inteligencia.

Los estudiantes son potencialmente creativos, la creatividad la desarrollan a lo largo de su vida, deben potenciar la creatividad desde la infancia y seguir haciéndolo en la adolescencia, es importante que los docente lo potencien. Corresponden al centro escolar y a la educación influir en la expresión creativa. (Martinez y Pérez, 2011) La creatividad como proceso complejo ha sido investigado desde la Psicología, podemos comprender al **proceso creativo como expresión de la personalidad** y por tanto posible de educar y desarrollar en los alumnos.

La Jenga es un juego de habilidad física y mental. Es dinámico y divertido; además es un juego clásico que grandes y pequeños pueden disfrutar. Las reglas serán sencillas y la duración aproximada del juego es de 15 a 20 minutos.

Según muestra Eysenck, H.J., intenta conectar causalmente personalidad y creatividad, para lo cual plantea que para obtener las realizaciones creativas son necesarios tres tipos de variables: a) **Variables cognitivas**: inteligencia, conocimiento, habilidades técnicas y talento especial. b) **Variables ambientales**: factores político-religiosos, culturales, socioeconómicos y educacionales. c) **Variables de personalidad**: motivación interna, confianza, disconformidad. **Muchas de estas variables el jugador las va a poder desarrollar durante el transcurso del juego.**



Los jugadores van a desarrollar su **faceta colaborativa**, orientado como una estrategia de la enseñanza permitiendo construir en los alumnos capacidades de trabajo vinculantes no sólo entre disciplinas, sino especialmente entre personas de diferentes caracteres y condiciones, complementando y enriqueciendo su propia experiencia educativa. (Hermoza, 2015) **Esto permite que desarrollen puntos de vista diferentes al suyo y fortalecer en el alumno la crítica.**

Es un **juego colaborativo** que se juega por equipos. El juego es más divertido si se juega por equipos pero también se puede jugar uno contra uno, o incluso tres personas, todos contra todos.

2. HISTORIA

"Jenga" es una palabra Swahili, un lenguaje Bantu de muchas etnias del este y sureste africanos, que significa **"construir"**. "Kushi" es un acortamiento de la palabra que viene del Swahili "Kushirikiana" que significa "colaborativo", "Kushirik" significa **"para compartir"**.

Es precisamente en África dónde el juego de la Jenga tiene su origen. Inventado por una mujer británica de nombre Leslie Scott. En el año 1983 Leslie presentó el Jenga en la Feria de Juguetes de Londres. En 1984 vende los derechos del juego para Estados Unidos y Canadá a un empresario de California llamado Robert Grebler, quién distribuyó el juego bajo la compañía Prokonobe. Irving Toys compró la licencia para comercializarlo en Canadá. Actualmente el Jenga es producido y comercializado por Hasbro. Como dato curioso en Ghana el juego es conocido con el nombre de Sidan.

3. DESCRIPCIÓN Y CONTENIDO

- El juego creativo está formado por 54 bloques rectangulares de madera que se intercalan para formar una torre. Se incluye un molde de cartón para ayudar a los jugadores a construir la estructura inicial. Los bloques son de colores, los colores se dividen en 4 temáticas:

- DIBUJO - 14 bloques de color azul
- MATEMÁTICAS - 14 bloques de color rojo
- IDIOMAS - 13 bloques color amarillo
- LÓGICA - 13 bloques de color verde



Cada bloque está rotulado por una cara, las caras limpias (vacías) siempre se deberán de colocar hacia arriba a lo hora de construir la torre.

- 12 tarjetas de lógica (total 48 tarjetas)
- 1 dado adverbio / 1 dado colores / 4 dados vacíos
- 4 bolígrafos y 4 cuadernos
- Baúl de 90 fichas amarillas para llevar el tanteo
- 26 letras de madera y 2 bolsas negras

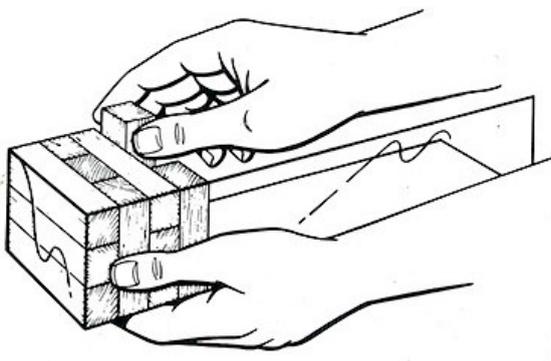


4. OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo es conseguir puntos a lo largo del juego, en el apartado de desarrollo del juego veremos como se adjudican los puntos. También tendremos que mover los bloques de madera de una posición inferior a una superior para hacer crecer la torre sin que esta se derrumbe. **Si la torre se derrumba habrá una prueba final** para todos los equipos y/o jugadores, para otorgar los últimos puntos. Estos últimos puntos, se pueden jugar multiplicándose x2 o incluso x3, para darle al juego más emoción final. **El ganador del juego será el equipo y/o jugadores que hayan conseguido más puntos.**

5. REGLAS

Antes de comenzar a jugar debes construir la torre inicial. **La cara del bloque que esté limpia (vacía) deberá colocarse hacia arriba, la parte escrita deberá colocarse hacia abajo.** La palabra Jenga del lateral deberá leerse correctamente. La torre se construye colocando tres bloques en cada piso alternando la dirección de los mismos, si los bloques de la base están con dirección norte a sur, el segundo nivel debe ir en dirección este a oeste. Así hasta terminar con todos los bloques. Hay un cartón que os puede ayudar para ir creando la torre. Quedaría así:



1. La regla más importante es que, **se debe retirar un solo bloque por turno con el uso de una sola mano**, pudiendo cambiar de mano cuando se desee.

2. Una vez retirado el bloque, hay que ver a qué tema corresponde, **el equipo y/o jugador que está a tu izquierda tendrá que plantear el problema según el bloque.** (ver en el apartado temas y problemas para entender la dinámica. Página 13-14. Pruebas por temáticas)
3. **El jugador que ha sacado el bloque tendrá que resolver el problema en el tiempo que marque la prueba. Usar cronómetro o reloj para poner la cuenta atrás..** Puede usar papel y lápiz para resolverlos. Nunca se podrá usar medios digitales (calculadoras, móviles, tablets, internet...etc) para resolver los problemas.
4. Una vez resuelto o no el problema, la pieza retirada se colocará en lo alto de la torre. Para colocar un nuevo piso o nivel, es necesario completar el nivel de tres bloques de madera antes de pasar al siguiente.
5. Una vez colocado el bloque el turno pasa al siguiente equipo y/o jugador. Si el jugador que quitó un bloque, en su turno movió una pieza descolocándola de su posición correcta, deberá colocar este bloque nuevamente bien antes de pasar el turno al siguiente jugador.
6. La torre debe mantenerse en pie durante diez segundos; si se cae, el equipo o jugador que la destruyó tendrá una penalización en la última parte del juego. Si se mantiene en pie, es el turno del siguiente jugador.
7. **No se pueden usar las dos manos a la vez.** Solo una mano puede tocar la pieza.
8. **Se pueden tocar las piezas, pero solo se puede mover una.** Por lo que una vez se empieza el movimiento de un bloque ha de terminarse no permitiéndose cambiar.

6. ANTES DE EMPEZAR A JUGAR

Antes de comenzar una partida es necesario saber cuántas personas van a jugar para crear los grupos y designar quién va a construir la torre así como los turnos de los equipos o jugadores. El equipo que construye la torre es el que empieza. Otra cosa importante antes de empezar es que la superficie en donde se va a jugar esté nivelada y que sea de un material resistente. Es recomendable que se juegue en el suelo o en una mesa que sea de madera o plástico, si se practica en una superficie de vidrio esta puede dañarse cuando la torre se derrumbe.

Es un juego colaborativo que se juega en equipo. Puede haber varios equipos hasta 4 equipos y cada equipo puede estar formado por 4 personas o tres personas mínimo 2 personas. Cada vez que se saque un color el equipo que tiene a su izquierda deberá ponerle la prueba correspondiente de la temática que ha sacado. **Los equipos y/o jugadores ponen la dificultad de juego.**

7. DESARROLLO DEL JUEGO

La tónica general del juego de la Jenga es ir sacando bloques de la Torre y volver a colocarlos en la parte superior hasta que la torre se caiga. Los bloques tienen colores en sus 2 caras más pequeñas. **Cada color significa una temática**, en este caso cada color significa una nueva prueba que deberá ejecutar el equipo que saque el bloque. Cada vez que se saque un bloque el equipo que tiene a su izquierda deberá ponerle la prueba correspondiente de la temática que ha sacado. Excepto los bloques de color verde, estos se jugarán entre todos los equipos. (ver apartado 11)

Una vez acabada la prueba, el jugador que ha sacado el bloque deberá colocarlo en la parte superior. Si pasan 10 segundos y la torre no se ha caído, pasa el turno al siguiente equipo.

Cuando se cae la torre, pasamos a la ronda final (ver apartado 8)

Cada prueba tiene unas puntuaciones y la ronda final también (Ver apartado 11)

Ejemplos

Por ejemplo, “ si saco de la torre un bloque de color azul (temática dibujo) el equipo de la izquierda deberá poner la prueba correspondiente de dibujo, si por el lado escrito del bloque pone, por ejemplo, “emoción” pone dibuje una emoción el equipo de la izquierda deberá decir en voz baja al jugador que ha sacado el bloque qué emoción tiene que dibujar, por ejemplo podría ser: amor, tristeza, alegría... Los jugadores de su equipo tendrán que adivinar qué emoción está dibujando.

Esta estructura de juego se repetirá en todas las pruebas de la Jenga, si por ejemplo, se saca un bloque de color rojo (matemáticas) y pone 3 x 2 la prueba consistirá en hacer una multiplicación de 2 números. Un número de 3 cifras por un número de 2 cifras. El equipo y/o jugador de la izquierda, deberá decidir los números de la multiplicación al integrante que ha sacado la pieza y deberá resolver la ecuación. Si el juego va dirigido a estudiantes de 1º y 2º de la ESO se pueden poner problemas más sencillos dependiendo del nivel educativo de cada grupo.

8. FINALIZACIÓN DEL JUEGO

¿Qué pasa si se cae la torre?

1. Si se cae la torre el equipo que ha tirado la torre perderá DOS fichas amarillas de puntos en cambio los otros equipos sumarán UN punto.
2. Cada equipo elegirá 4 bloques aleatoriamente, un bloque de cada color, sin mirar lo que está escrito.
3. Todos los equipos tendrán que resolver cada una de las pruebas de cada color. El equipo que ha tirado la torre tendrá una desventaja y los otros equipos una ventaja. En el caso del equipo que ha tirado la torre los equipos contrarios le asignarán a cada integrante una prueba; al contrario, los equipos que no tiraron la torre se podrán asignar ellos mismos que integrantes del equipo realizarán las pruebas dependiendo de la temática.

NOTA IMPORTANTE: No puede hacer el mismo jugador todas las pruebas. Hay que distribuir las pruebas entre todos los integrantes del grupo. (si el grupo es de menos de 4 personas algunos integrantes tendrán que hacer más de 1 prueba).

4. Se realizarán las pruebas empezando por el equipo que esté a la derecha del equipo que ha tirado la torre. Una vez terminada la prueba se pasará al siguiente equipo, cuando llegue tu turno podrás elegir qué temática jugar, así hasta acabar todas las fichas finales.

Se aconseja que la última temática sea LÓGICA - bloque verde ya que hay más puntos en juego.

5. Acabadas todas las pruebas - hacer recuento de fichas de puntos, el que más fichas tenga gana.

VARIANTE: En esta parte final puede ser interesante multiplicar los resultados de los puntos finales de esta ronda x2, o incluso x3. Esto se decidirá al comenzar la ronda final o al comienzo del juego. Así cualquier equipo tiene más opciones de ganar la partida. También se podrían restar puntos por pruebas no acertadas. ¡Vosotros ponéis las normas!

Una vez terminada la partida, si se empieza una nueva partida, se pueden cambiar de equipos o se puede cambiar la dirección de las pruebas, es decir, en vez de que las pruebas las ponga el equipo de la izquierda que sea el equipo de la derecha quien ponga las pruebas

9. ESTRATEGIAS PARA CONSTRUIR UNA TORRE MÁS ESTABLE

- Identifica el bloque que esté más suelto: esto es indicativo de que este bloque no está aportando mucho a la estabilidad de la torre y podrás quitarlo riesgo.
- Toma tu tiempo en realizar tu jugada: la velocidad no es necesaria y, por el contrario, puede jugar en tu contra. La destreza con la que saques cada bloque es la clave del éxito.

- Analiza la estructura: remover los bloques de la parte inferior tiende a causar mayor inestabilidad dado que en ellos recae el peso de la estructura. Trata de remover primero bloques de la mitad de arriba de la torre.
- Observa hacia que lado se balancea la torre al quitar un bloque. Coloca el bloque en el lado opuesto de manera que puedas equilibrar el peso.
- Mantén el patrón de orientación de los bloques en lugar de intentar construir rápidamente una torre alta. Mientras más alta es la torre más inestable es.

10. PUNTUACIONES

Conviene apuntar los puntos de cada equipo para llevar el resultado.

Cada vez que se haga **bien una prueba ese equipo sumará puntos** si la prueba no se adivina o se acaba el tiempo y no se resuelve el equipo no sumará ningún punto pero tampoco perderá puntos.

Resumen de puntuaciones:

Resolver prueba Bloque Azul (temática dibujo) = 1 punto

Resolver prueba Bloque Rojo (temática matemáticas) = 1 punto

Resolver prueba Bloque Amarillo (temática Idiomas) = 1 punto

Resolver prueba Bloque Verde (temática Lógica) = 2 puntos

Tirar la torre = - 2 puntos

No tirar la torre = 1 punto

Ronda final = 5 puntos en juego*

** Se puede decidir entre los equipos y/o jugadores antes de empezar el juego o al empezar la ronda final. Si en la ronda final se multiplican las respuestas acertadas x2, o x3 (o incluso restar puntos por pruebas no acertadas)*

11. PRUEBAS POR TEMÁTICAS

Bloque Azul - PRUEBA DIBUJO

Si se saca de la torre un bloque de color azul (temática dibujo). El equipo de la izquierda **deberá decir en voz baja** al jugador que ha sacado el bloque que tiene que dibujar, relacionado con el tema que está escrito en el bloque. **Los jugadores de su equipo tendrán que adivinar qué está dibujando.**



Tiempo: 30 segundos



Respuesta acertada: 1 punto

Bloque Rojo - PRUEBA MATEMÁTICAS

Si se saca de la torre un bloque de color rojo (temática matemáticas). El equipo de la izquierda deberá decir al jugador que ha sacado el bloque **los números según las cifras que están escritas en el bloque**. Los jugadores de su equipo no podrán darle pistas, no se podrá utilizar calculadora, ni el móvil...etc. Únicamente podrán utilizar la libreta y el bolígrafo.



Tiempo: 30 segundos



Respuesta acertada: 1 punto

Bloque Amarillo - PRUEBA IDIOMAS

Si se saca de la torre un bloque de color amarillo (temática idiomas). El equipo de la izquierda deberá decir al jugador que ha sacado el bloque que tiene que traducir (en inglés o en castellano), relacionado con el tema que está escrito en el bloque. Los jugadores de su equipo no podrán darle pistas, no se podrá utilizar internet, ni el móvil...etc. Únicamente podrán utilizar la libreta y el bolígrafo.



Tiempo: 30 segundos



Respuesta acertada: 1 punto

VARIANTE: La resolución de la prueba de idioma puede ser oral y escrita. En este caso todos los integrantes del grupo podrían resolver la prueba.

Bloque Verde - PRUEBA LÓGICA

Si se saca de la torre un bloque de color verde (temática lógica). A diferencia de las anteriores pruebas, **esta prueba la jugarán todos los equipos**, pero el que ha sacado el bloque deberá elegir sus contrincantes. En el bloque está escrita la lista que se va a jugar. La lista está formada por 6 frases. Se va a jugar un Scattergories reducido a 6 preguntas. Lo primero, el jugador que ha quitado el bloque sacará de la bolsa negra **UNA LETRA** para saber con qué letra hay que jugar. Segundo, cada equipo cogerá la lista correspondiente que se va a jugar. (hay 5 copias de cada lista). Tercero, utilizar la libreta y el bolígrafo para apuntar las respuestas. **Únicamente se podrá poner 1 palabra por cada frase de la lista.**

PUNTUACIONES: Acertar 1 palabra sin que otro equipo tenga la misma palabra te dará 1 mini-punto. Si otros equipos tienen la misma palabra, o palabras con la misma raíz no se sumará ningún punto.

GANADOR: El equipo que haya conseguido más mini-puntos se llevará 2 puntos, si hay varios equipos con la misma puntuación máxima de mini-puntos; se repartirán 2 puntos a cada equipo.

Los jugadores de su equipo no podrán dar pistas, no se podrá utilizar calculadora, ni el móvil...etc. Únicamente podrán utilizar la libreta y el bolígrafo.



Tiempo: 1 minuto



Respuesta acertada: 2 puntos

VARIANTE: En este caso todos los integrantes del grupo podrían ayudar a resolver la prueba.

TODAS LAS PRUEBAS POR TEMÁTICAS

nº	DIBUJO color azul	MATEMÁTICAS color rojo	IDIOMAS color amarillo	LÓGICA color verde
1	Emoción	4 x 2	Fruta / Alimento	LISTA 1
2	Emoción	3 x 3	Mobiliario	LISTA 2
3	Acción	2 x 2	Verbo	LISTA 3
4	Acción	2 x 1	Verbo	LISTA 4
5	Compañero	6 + 4	Trabajo	LISTA 5
6	Profesor	6 + 3 + 1	Mundo Animal	LISTA 6
7	Silueta	4 + 4 - 2	Tecnología / Ciencia	LISTA 7
8	Fiesta / Celebración	5 + 1 + 1	Viajes	LISTA 8
9	Fruta / Animal	6 - 4 - 1	Naturaleza	LISTA 9
10	Bebida / Comida	4 / 2	Adjetivos Descriptivos	LISTA 10
11	Transporte	4 / 1	Adjetivos Descriptivos	LISTA 11
12	Película / Serie	3 / 2	Actividad / Deportes	LISTA 12
13	Tecnología / Ciencia	3 / 1	Cine / Familia	L. ALEATORIA
14	Ciudad / Lugar	5 / 2		

12. VARIANTES DEL JUEGO

La dificultad de las pruebas las pondrán los equipo y/o jugadores, así es un juego que se puede adaptar a cualquier edad y es atemporal. Las preguntas no son fijas, ni en tiempo, ni en lugar, cada vez que se juegue el juego va a ser nuevo y diferente. Siempre nos puede sorprender.

DADO ADVERBIO: (SI - NO) Si vemos que hay muchas pruebas y el juego se hace largo se puede utilizar el dado de 6 caras para limitar las pruebas. Si en el dado sale **NO - no se hace la prueba** únicamente se tiene que sacar un bloque y se colocará en la parte superior. No se llevará ninguna ficha de puntos. Si sale **SI - hay que sacar el bloque, hacer la prueba correspondiente** y colocar el bloque en la torre. Si acierta la prueba se llevará 1 ficha de puntos o 2 fichas de puntos (en este caso si la prueba es del bloque verde)

DADO COLORES : Podemos utilizar el dado de 6 caras de colores para determinar que bloque de color tenemos que sacar. Compuesto de 4 caras de colores (azul, rojo, verde, amarillo) y 2 caras de los 4 colores (el jugador elige cualquier color).

Ambos dados se pueden combinar y se pueden tirar a la vez

**HAY DADOS EXTRA “VACÍOS” PARA QUE PONGAIS NUEVOS
CONDICIONANTES Y REGLAS EN EL JUEGO**

¡SER CREATIVOS! Una vez que ya conocéis y estáis familiarizados con la dinámica del juego. **Podéis incluir nuevas reglas y puntuaciones**, para que el juego sea más interesante y se adapte a los diferentes niveles de los equipos y jugadores.

JUEGO PARA 2 ó 3 PERSONAS:

Cada jugador juega de forma individual, los jugadores responderán a todas las preguntas. La dinámica es la misma que jugando en grupo.

JUEGO INDIVIDUAL:

Construye la torre lo más alta posible, ¿Hasta que nivel eres capaz de llegar?

ANEXO 1 - LISTAS Bloque Verde - PRUEBA LÓGICA

<p>LISTA 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. palabra de 4 letras 2. una película de Disney 3. una flor 4. algo verde 5. un trabajo / ocupación 6. una bebida 	<p>LISTA 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. una herramienta 2. un animal 3. una canción 4. algo en la cocina 5. un país 6. algo en clase 	<p>LISTA 3</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. un pájaro 2. un compositor 3. una ciudad europea 4. una fruta 5. un mamífero 6. algo en el cielo
<p>LISTA 4</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. parte del cuerpo 2. una empresa 3. una raza de perro 4. una comida caliente 5. un idioma 6. un nombre de producto 	<p>LISTA 5</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. un cuerpo de agua 2. un país 3. un pintor famoso 4. una gema / joya 5. un término tecnológico 6. un río 	<p>LISTA 6</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. un objeto de playa 2. un cumplido 3. una bebida 4. un deporte 5. una revista 6. una calle
<p>LISTA 7</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. un juego de mesa 2. un cosmético 3. una ciudad/pueblo español 4. un medio de comunicación 5. un reptil / anfibio 6. un tipo de tienda 	<p>LISTA 8</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. un color 2. algo con cremallera 3. un autor famoso 4. un regalo 5. un modo de transporte 6. un río 	<p>LISTA 9</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. un personaje de dibujos animados 2. un postre 3. un villano ficticio 4. un pasatiempo 5. algo en el mar 6. un deporte
<p>LISTA 10</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. algo se come para el desayuno 2. un baile 3. un disfraz 4. un periódico 5. un cantante 6. algo en el circo 	<p>LISTA 11</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. un juego de cartas 2. algo con botones 3. un personaje ficticio 4. una figura histórica 5. una canción 6. un animal zoológico 	<p>LISTA 12</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. una ciudad 2. un animal de compañía 3. una película 4. destino de vacaciones 5. algo redondo 6. una estrella del deporte

RESUMEN DEL JUEGO - INSTRUCCIONES



UN POCO DE HISTORIA: “Jenga” es una palabra Swahili, que significa “construir”. “Kushi” es un acortamiento de la palabra que viene del Swahili “Kushirik” significa “para compartir”.

DURACIÓN: Entre 15 y 20 minutos aproximadamente

NÚMERO DE JUGADORES: 1 a 8

SE JUEGA: En Equipos o Parejas (pruebas), Solitario (construir torre)

DIFICULTAD: Media

HABILIDADES: Estratégico, Creativo, Lógica, Matemáticas, Idiomas

OBJETIVO DEL JUEGO: Consiste en construir una torre e ir retirando los bloques para colocarlos en la parte superior, cada vez que saques un bloque antes de colocarlo se deberá resolver la prueba que viene en el bloque.

¿SI TIRO LA TORRE QUE PASA?: Ronda final de pruebas. El que tira la torre tendrá desventaja en esta ronda.

¿QUIÉN GANA? Ganan los equipos que tengan más puntos al acabar la ronda final. Puede ganar cualquiera en esta ronda final podreis multiplicar x2 o incluso x3 las pruebas finales.



Kushi Jenga

RESUMEN DEL JUEGO INSTRUCCIONES RESUMIDAS

UN POCO DE HISTORIA: "Jenga" es una palabra Swahili, que significa "construir". "Kushi" es un acortamiento de la palabra que viene del Swahili "Kushirik" significa "para compartir".

DURACIÓN: Entre 15 y 20 minutos aprox.

NÚMERO DE JUGADORES: 1 a 8

SE JUEGA: En Equipos o Parejas (realizar las pruebas) / Solitario (construir torre)

DIFICULTAD: Media

HABILIDADES: Estratégico, Creativo, Lógica, Matemáticas, Idiomas

OBJETIVO DEL JUEGO: Consiste en construir una torre e ir retirando los bloques para colocarlos en la parte superior, cada vez que saques un bloque antes de colocarlo se deberá resolver la prueba que viene en el bloque.

¿SI TIRO LA TORRE QUE PASA?: Ronda final de pruebas. El que tira la torre tendrá desventaja en esta ronda. Si tiras la torre perderás **DOS PUNTOS**, los otros equipos se suman **UN PUNTO**.

Cada equipo tiene que hacer todas las 4 pruebas, con bloques aleatorios, si has tirado la torre los equipos contrarios asignarán a cada integrante una prueba; al contrario, los equipos que no tiraron la torre se podrán asignar ellos mismos que integrantes del equipo realizarán las pruebas.

¿QUIÉN GANA? Ganan los equipos que tengan más puntos al acabar la ronda final. Puede ganar cualquiera en esta ronda final podéis multiplicar x2 o incluso x3 las pruebas finales.

REGLAS: La cara del bloque que esté limpia (vacía) deberá colocarse hacia arriba, la parte escrita deberá colocarse hacia abajo.

- Se debe retirar un solo bloque por turno
- No se pueden usar las dos manos a la vez.
- El jugador que ha sacado el bloque tendrá que resolver el problema en el tiempo que marque la prueba

PRUEBAS POR TEMÁTICAS

Bloque Azul - PRUEBA DIBUJO

El equipo de la izquierda deberá decir al jugador que tiene que dibujar.

 30 segundos  1 punto

Bloque Rojo - PRUEBA MATEMÁTICAS

El equipo de la izquierda deberá decir al jugador los numeros de las cifras que están escritas en el bloque.

 30 segundos  1 punto

Bloque Amarillo - PRUEBA IDIOMAS

El equipo de la izquierda deberá decir al jugador que tiene que traducir.

 30 segundos  1 punto

Bloque Verde - PRUEBA LÓGICA

Esta prueba la jugarán todos los equipos, pero el que ha sacado el bloque deberá elegir sus contrincantes. El jugador que ha quitado el bloque sacará de la bolsa negra **UNA LETRA**, se juega la lista del bloque.

PUNTUACIONES: Acertar 1 palabra sin que otro equipo tenga la misma palabra te dará 1 mini-punto. Si otros equipos tienen la misma palabra, o palabras con la misma raíz no se sumará ningún punto.

GANADOR: El equipo que haya conseguido más mini-puntos se llevará 2 puntos, si hay varios equipos con la misma puntuación máxima de mini-puntos; se repartirán 2 puntos a cada equipo.

 1 minuto  2 punto

VARIANTES DEL JUEGO

DADO ADVERBIO: (SI - NO) Si en el dado sale **NO** - no se hace la prueba únicamente se tiene que sacar un bloque y se colocarlo.

Si sale **SI** - hay que sacar el bloque, hacer la prueba correspondiente y colocar el bloque en la torre.

DADO COLORES: El color determina el bloque que tiene que quitar de la torre

Ambos dados se pueden combinar y se pueden tirar a la vez



HAY DADOS EXTRA "VACÍOS" PARA QUE PONGAIS NUEVAS REGLAS & CONDICIONANTES EN EL JUEGO.

RESUMEN DE PUNTUACIONES:

Resolver prueba Bloque Azul = 1 punto

Resolver prueba Bloque Rojo = 1 punto

Resolver prueba Bloque Amarillo = 1 punto

Resolver prueba Bloque Verde = 2 puntos

Tirar la torre = - 2 puntos

No tirar la torre = 1 punto

Ronda final = 5 puntos en juego*

* Podeis multiplicar las respuestas acertadas x2, o x3 (o incluso restar puntos por pruebas no acertadas)
VOSOTROS PONEIS LAS NORMAS!!

VER INSTRUCCIONES EXTENDIDAS EN:

www.iglobal3d.es/kushijenga

