

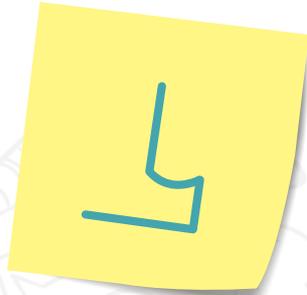
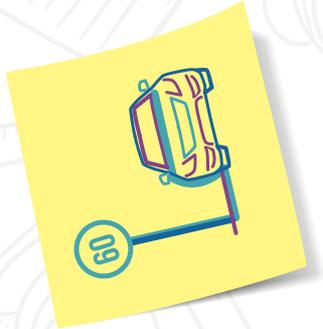
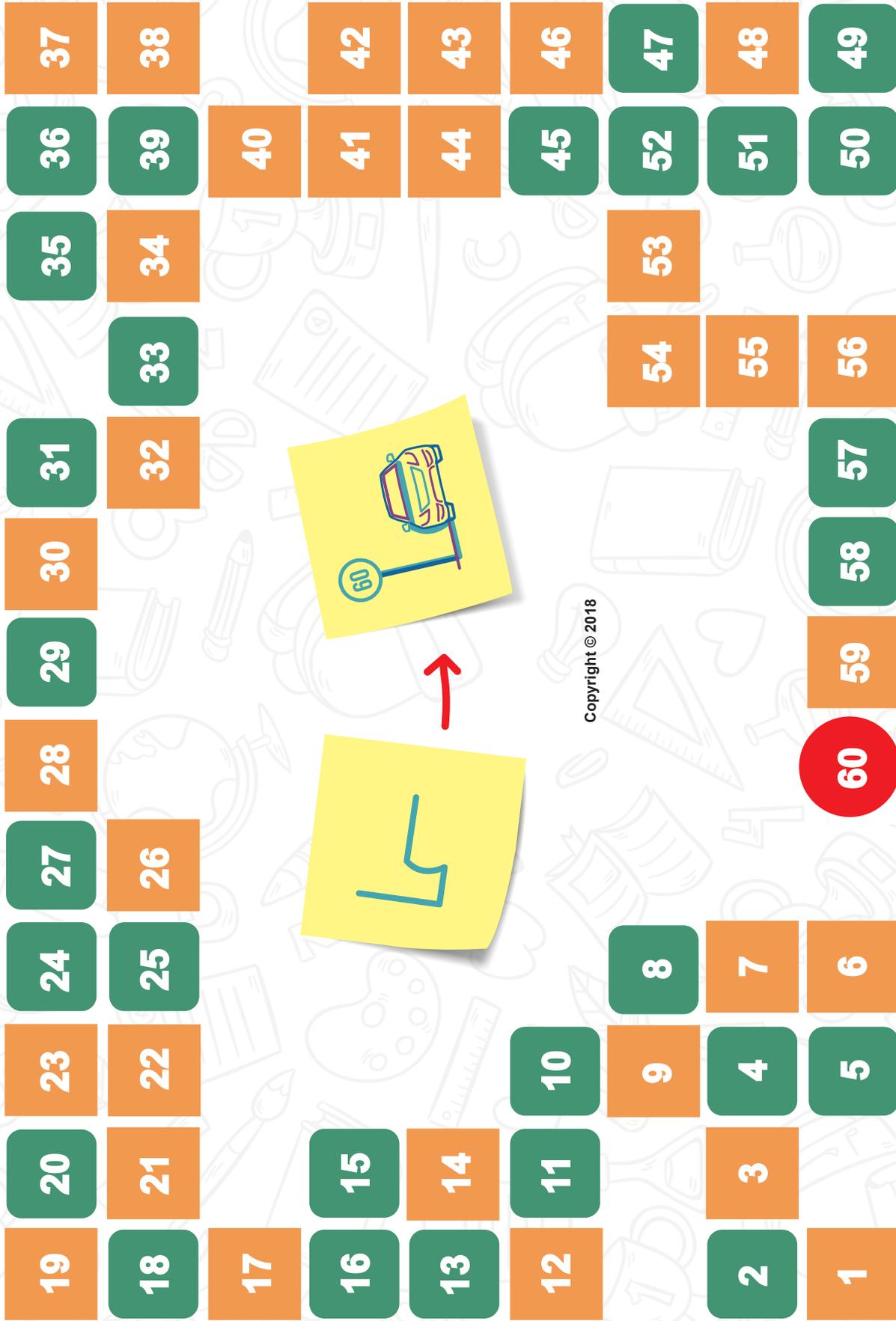


uso alternativo

mejora

mejora

uso alternativo



Copyright © 2018

mejora uso alternativo

mejora uso alternativo

mejora

## COMO JUGAR AL JUEGO

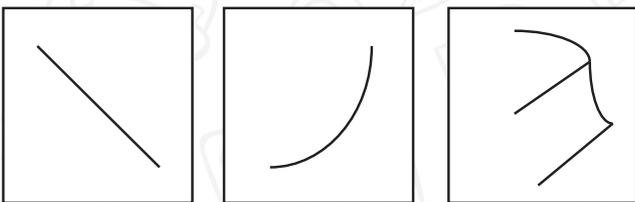
Este juego está diseñado para 4-6 jugadores. Colocad el tablero de juego en la mesa. Ubicad el temporizador en el centro del mismo. Dividid a los jugadores en equipos de dos o tres personas. Que cada equipo elija una pieza y la coloque en la casilla número 1. Mezclad las cartas y colocadlas con las palabras boca abajo. Colocad también un lápiz en la mesa.

El objetivo es dar la vuelta al tablero, se comienza en el número 1 y se termina al llegar a la casilla 60. Los equipos tienen turnos para dibujar en hojas e intentar adivinar lo que está dibujando el otro equipo. Hay un número ilimitado de intentos para tratar de adivinar qué están dibujando.

Si el equipo que está tratando de adivinar lo que se está dibujando acierta antes de que termine el minuto de tiempo concedido, podrá avanzar su ficha tres casillas. Si no lo consigue, a ambos equipos se les permite intentar acertarlo una vez más, escribiéndolo en papel en el instante después de que el tiempo haya expirado. Los que lo acierten podrán mover su ficha una casilla adelante.

Cada ronda se inicia con un jugador cogiendo un trozo de papel en blanco, lanzando un dado y dibujando el número de líneas y/o arcos mostrados por el dado. La idea es hacer un borrador que funcione como un punto de inicio difícil para el equipo contrario.

Sólo se pueden hacer líneas o arcos, que deben estar conectados. Las siguientes tres figuras muestran ejemplos de líneas permitidas al dibujar. El arco del medio y el dibujo final muestran cómo dibujar las líneas unidas cuando el número que ha salido en el dado es cuatro:



El equipo selecciona en cada ronda el jugador que dibujará en cada ocasión. Los otros jugadores del equipo únicamente tratarán de adivinar lo que se está dibujando.

El jugador escogido coge una carta del montón, un papel para dibujar y un bolígrafo y se inicia el temporizador. Es importante que nadie vea la palabra que aparece en la carta. Entonces el jugador elegido empieza a trazar líneas que hagan posible a su equipo adivinar el objeto que aparecía en la carta.

Los jugadores del mismo equipo tienen oportunidades ilimitadas para tratar de adivinar de qué se trata, mientras que cada miembro del equipo contrario escribe en un papel el nombre de lo que cree que se está dibujando. Si el equipo del dibujante falla, se le concede al equipo contrario la oportunidad de tratar de adivinar la respuesta pudiéndose llevar un punto si aciertan.

Solo está permitido dibujar líneas, arcos, círculos, cuadrados y figuras similares. No está permitido hacer un dibujo al lado, encima o debajo del borrador previo. El borrador debe ser siempre la parte principal del dibujo en todas las rondas.

Los dibujos no pueden incluir números o letras y el dibujante no puede usar ningún tipo de comunicación verbal o no verbal. La persona encargada de dibujar solo puede decir "Sí" o "No".

Cuando un equipo alcanza la posición la casilla en la que se encuentra el otro equipo en el tablero, este último deberá retroceder una casilla. El primer equipo en alcanzar con su ficha la casilla con el número 60 gana el juego.

## ENTRENAMIENTO DE LA CREATIVIDAD

El juego de *Mesa de Bocetos Creativos* ha sido desarrollado por el investigador y entrenador de la creatividad el Dr. Christian Byrge. En la creación del juego en español han colaborado la Dra. Patricia Núñez, la Dra. Liisa Hänninen, la Dra. Blanca Miguélez Juan e Irene Sarmiento. Este proyecto docente ha sido producido por la Cátedra TMKF de Comunicación y Marketing por la Infancia y la Adolescencia de la Universidad Complutense de Madrid.

El presente juego forma parte de una serie de juegos de creatividad que potencian de manera efectiva la habilidad creativa del jugador mientras éste juega al mismo. En este sentido, se desmarca de la mayoría de los juegos de mesa o de cartas, focalizados primordialmente en aspectos de la lógica, la correspondencia de patrones, la memoria y la asimilación de la aleatoriedad.

El juego de *Mesa de Bocetos Creativos* está basado en investigaciones sobre el entrenamiento de la creatividad contemporánea, con la finalidad de ejercitarla de una forma amena e interesante. Al jugar este juego mejorarás dos de las habilidades creativas más fundamentales: la flexibilidad y la originalidad.

La flexibilidad es la habilidad de salirse de los patrones dominantes de pensamiento, crear nuevas direcciones de elucubración y comprender situaciones y objetos de nuevas formas –como producir diferentes tipos de ideas acerca de lo que un dibujo puede estar ilustrando cuando el punto de partida es radicalmente distinto al normal–. Esta habilidad es ejercitada cuando se lleva a cabo la tarea de adivinar con qué se corresponde el dibujo presentado.

La originalidad es la habilidad de abrir la mente a nuevos estímulos a través de la producción de ideas útiles, innovadoras, únicas y sorprendentes –como producir un dibujo de una nueva forma cuando el punto de partida es radicalmente distinto al normal–. Esta habilidad se ejercita en las tareas de dibujo.

Visita [www.christianbyrge.com](http://www.christianbyrge.com) para descubrir métodos, conocimientos y más juegos para incentivar la creatividad. Este juego se ha diseñado con fines de entrenamiento. No es un juguete.

Advertencia: el juego contiene piezas pequeñas, riesgo de atragantamiento. No es adecuado para niños menores de tres años.

ARPÓN

©

PUCHERO

©

HAMBURGUESA

©

GLOBO

©

AVIÓN

©

BATERÍA

©

PIZARRA

©

PENDIENTE

©

ESTACIÓN  
ESPACIAL

©

MALETÍN

©

CLIP

©

VELCRO

CINTA ADHERENTE

©

BOTAS DE  
FÚTBOL

©

PATATAS  
FRITAS

©

MÁSCARA

©

PEINE

©

VENTILADOR

©

HUEVO

©

PINTURA

©

MICROONDAS

©

CALENDARIO

©

ETIQUETA  
IDENTIFICATIVA

©

PAN

©

HELICÓPTERO

©

TEATRO

©

MOTOR DE COCHE

©

GAFAS

©

FLOTERO

©

ANILLO

©

ÁRBOL

©

BARCO

©

COLEGIO

©

GASEOSA

©

TORNILLOS  
Y PERNOS

©

IMÁN

©

PROTECTOR  
SOLAR

©

PINTALABIOS

©

LÁPIZ

©

PUERTA  
DEL JARDÍN

©

TARTA

©

MONOPATÍN

©

TRAMPOLÍN

©

MARTILLO

©

PATATA

©

MONEDA

©

NARIZ

©

UÑA

©

ABRELATAS

©

MEDALLAS

©

LIBROS

©

BOTÓN

©

HUELLA

©

POZO DE AGUA

©

ARENA

©

PERRO

©

ÁRBOL  
DE NAVIDAD

©

ALMOHADA

©

CANGURO

©

MONTAÑA

©

CORDONES  
DE ZAPATOS

©

OJO

©

MUÑECO  
DE NIEVE

©

CINE

©

PIJAMA

©

BAÑO TURCO

©

HACHA

©

MICRÓFONO

©

CAMILLA

©

ANTENA

©

SUBMARINO

©

ESTABLO

©

BANDA  
ELÁSTICA

©

SOMBRERO

©

PASAPORTE

©

AYUNTAMIENTO

©

ÁGUILA

©

JOYERO

©

ESMOQUÍN

©

PERIÓDICO

©

DICCIONARIO

©

RETRETE

©

PANTALONES

©

WALKIE-TALKIE

©

COLLAR

©

SAUNA

©

GARAJE

©

JABÓN

©

LÁTIGO

©

TERRAZA

©

BOLSO

©

RAQUETA  
DE TENIS

©

PETROLERO

©

PUERTA

©

CONGELADOR

©

COHETE ESPACIAL

©

BOTAS DE  
ESQUIAR

©

DISCOTECA

©

BOMBA

©