

Un juego que pueda explicarse

5-primaria · instrucciones

Preparad en grupo un juego de recorrido para otra clase. El objetivo será llevar una ficha desde la salida hasta la llegada. No diseñéis todavía el tablero definitivo: primero escribid qué puede hacer una persona en su turno y cuándo termina la partida. Elegid reglas que podáis comprobar con fichas de papel.

Dibujad un tablero de prueba. Si hay casillas que hacen avanzar o retroceder, indicad qué ocurre cuando ese movimiento lleva a otra casilla especial. Podéis acordar que solo se aplica la primera casilla especial del turno. Lo importante es dejar escrita una decisión que evite repetir movimientos sin saber dónde detenerse.

Pedid a dos compañeros que prueben el juego leyendo las reglas. Observad sin resolver sus dudas durante el turno. Anotad las situaciones que no sepan decidir y preguntad después qué partes del texto podrían servir. Si cada jugador entiende algo diferente, añadid una aclaración o un ejemplo para ese caso, sin cambiar otras reglas que funcionan.

Haced un segundo ensayo con las reglas revisadas. Comprobad tanto un turno sencillo como uno que lleve a una casilla especial. Cuando ambos puedan explicarse, preparad la versión definitiva con el tablero y las reglas juntos. Al prestarlo, incluid una hoja donde los nuevos jugadores anoten dudas concretas. Una partida que acaba no basta para saber si el juego está claro: puede haber terminado gracias a una explicación oral que no estaba en el papel.

turno · Momento en el que le corresponde actuar a una persona.

versión · Forma concreta de un trabajo después de ciertos cambios.

Elige una opción.

1. ¿Por qué se pide escribir las reglas antes del tablero definitivo?

1. Permite terminar el tablero sin probar los turnos especiales.
2. Permite comprobar decisiones del juego antes de cerrar el diseño.
3. Evita tener que explicar el objetivo al grupo que prueba el juego.

Elige una opción.

2. Una casilla lleva a otra especial. ¿Qué problema debe resolver la regla acordada?

1. Quién gana si el movimiento lleva a otra casilla especial.
 2. Si se cambia de ficha al llegar a una casilla de retroceso.
 3. Dónde se detiene el movimiento encadenado del turno.
-
-

Elige una opción.

3. ¿Por qué no resolver oralmente las dudas durante el ensayo?

1. La ayuda ocultaría qué decisiones no se entienden en el papel.
 2. Los jugadores deben inventar reglas distintas de las escritas.
 3. El silencio permite terminar la partida en menos turnos.
-
-

Elige una opción.

4. ¿Cómo se relacionan la aclaración de un caso dudoso y la comprobación de dos tipos de turno en el segundo ensayo?

1. Se aclara el caso que falló y se comprueba también lo que ya funcionaba antes de cerrar la versión definitiva.
 2. Se redactan de nuevo las reglas del juego y se comprueba que el turno sencillo pueda sustituir al especial.
 3. Se conserva el caso dudoso para explicarlo al prestar el juego y se comprueba solo el turno que ya funcionaba.
-
-

Elige una opción.

5. ¿Por qué el segundo ensayo incluye un turno sencillo y otro especial?

1. Comprueba la regla común y la aclaración del caso problemático.
 2. Permite repartir las fichas entre dos personas diferentes.
 3. Sirve para comparar cuál de los jugadores termina más deprisa.
-
-

Elige una opción.

6. ¿Qué resultado apoya mejor que el préstamo esté preparado?

1. La partida termina después de que un autor explique sus reglas.
 2. Otros jugadores resuelven ambos casos leyendo el material revisado.
 3. El tablero definitivo tiene más casillas que el de prueba.
-
-