

Tablero 1/2 - Como herramienta para un enigma

Hay dos formas de utilizar los juegos de mesa: como parte de un rompecabezas o como medio para el juego de escape.

Es posible utilizar una secuencia específica del juego (¿Qué movimiento se espera para ganar? ¿Qué jugador tiene ventaja al calcular los puntos de victoria?) o utilizar el propio soporte (¿Qué elemento o carta falta en el juego?).

Material necesario

- Un juego existente (tablero de ajedrez, cartas de póker...)
- Dados, cartas, hoja de personaje...

Posibles usos

- El argumento involucra a un personaje que es un tramposo del juego, y los jugadores deben encontrar su truco favorito para ganar una partida. En un juego de cartas normal, el creador podría eliminar el as que es la respuesta a un enigma. El creador también podría poner un montón de cartas de as escondidas en una chaqueta. - Si tu argumento incluye elementos de juego de rol, podría haber una nota escrita a mano en una hoja de personaje.
- Utiliza una mecánica de juego o un elemento que los jugadores tengan que completar (por ejemplo: en una mesa de ajedrez, encontrar qué pieza podría hacer el jaque mate).
- Mostrar en una pantalla una secuencia de juego en bucle de una partida de 2 jugadores que dé una pista (nombres de los jugadores, quién gana, quién hace trampas...).

Posibles dificultades

Si utilizas una mecánica de un juego, los jugadores deben tener el libro de reglas, o al menos la parte relevante de las mismas.

¿Es inclusivo para los alumnos con NEE?

- Si proporciona un resumen de las reglas, compruebe que el diseño es inclusivo.



Tablero 1/2 - Como herramienta para un enigma

- Además, asegúrese de que todas las piezas del juego de mesa son fáciles de manipular para los alumnos con dificultades de motricidad fina.

