



Juego Decision Time!

Instrucciones del Juego

Objetivo

El objetivo del juego es desarrollar habilidades empresariales, digitales y blandas para formar a jóvenes incluidos y seguros de sí mismos. Según UNESCO, las habilidades blandas (también conocidas como habilidades no cognitivas) son modelos de pensamiento, emociones y conducta (Borghans et al., 2008) que están determinadas socialmente y pueden ser desarrolladas a lo largo de la vida para producir beneficios. Las habilidades blandas pueden abarcar rasgos de la personalidad, motivaciones y actitudes que son de vital importancia para la empleabilidad y adaptabilidad de los ciudadanos europeos.

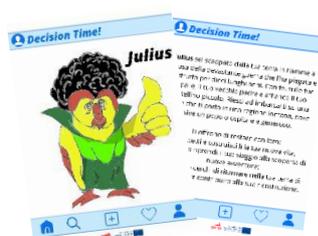
Número de jugadores

Mínimo 2 jugadores y máximo 5.

Material necesario



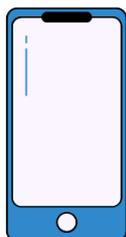
Baraja de 55 cartas



5 cartas de personajes



1 dado



Móvil



1 hoja de cuentas
por jugador



1 boli por jugador



1 temporizador



Instrucciones

Cada jugador elige un personaje de las cartas de personajes. Cada jugador tendrá 1 hoja de cuentas, 1 boli, su móvil. La baraja de cartas está en el medio. Los jugadores jugarán en el orden de las agujas del reloj. Antes de empezar, cada jugador debe tirar el dado para determinar quién sacará la primera carta. El jugador con el número más alto empieza. En sus turnos, los jugadores cogerán una carta. El jugador leerá el contenido de la carta en voz alta. Hay 3 formas diferentes para completar la tarea de cada carta:



Tira el dado y descubre la respuesta que te toca y sus puntos.



Escoge uno de los códigos QR, escanealo y descubre la respuesta y los puntos.



Elige una de las opciones y escanea el código QR correspondiente para saber cuántos puntos ganas o pierdes.

Cada jugador escribirá en la hoja de cuentas los puntos ganados o perdidos en cada ronda. El/ella también tomará notas en la historia escogida. Será necesario crear tu propia historia al final. La carta del personaje muestra 3 opciones. La elección de cada una de ellas empezará la historia del personaje.

Cartas reunión familiar



En la baraja de cartas hay cartas especiales llamadas "reunión familiar". En estas tarjetas hay tareas que todos los jugadores deberán completar en grupo. La tarjeta contendrá una tarea a través del juego digital (aplicación de aprendizaje). Podemos dividir las cartas en dos tipos.

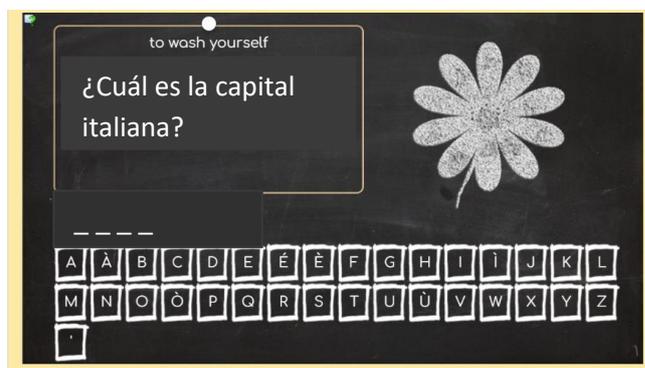


Carta reunión familiar tipo 1

El juego del ahorcado está en la aplicación de aprendizaje. Una vez que hayas sacado esta carta tendrás que tirar el dado: si sale el número del 1 al 3 tendrás que escanear el código QR y jugar en la app; en cambio, si obtienes números del 4 al 6 tendrás que hacer que tus amigos adivinen una palabra escogida por ti.

- **Cómo jugar en la aplicación de aprendizaje:** Cada jugador tiene que escanear el código QR con su teléfono móvil. Tienes 1 minuto para encontrar la palabra oculta usando la pista y las letras a tu disposición. El tiempo se cuenta con un temporizador. El primero en terminar gana los puntos asignados por la plataforma, los demás se restan. Ejemplo: Jugador A que has ganado +10 puntos. El jugador B perdió -10 puntos. Cada jugador tiene que escanear el código QR con su teléfono móvil. Tienes 1 minuto para encontrar la palabra oculta usando la pista y las letras que tienes. El tiempo se cuenta con un temporizador. El primero en terminar gana los puntos asignados por la plataforma, los demás se restan. Ejemplo: Jugador A has ganado +10 puntos. Jugador B has perdido -10 puntos.
- **Cómo jugar sin la aplicación de aprendizaje:** El jugador que sacó la carta tendrá que pensar en una palabra para que los oponentes la adivinen. Tiene un máximo de 2 minutos para pensar en la palabra y la pregunta que va a hacer. El tiempo se cuenta con un temporizador de teléfono móvil. Una vez elegida la palabra, deberá escribir la pregunta en un papel y dibujar tantos guiones como letras tenga la palabra a adivinar. Cada jugador tiene 10 intentos. Cada letra equivocada borrará un pétalo de la flor. Quien adivine la palabra gana 30 puntos, todos los demás pierden 30 puntos. Si no se adivina la palabra, el jugador que sacó la carta obtiene 30 puntos y todos los demás pierden 30 puntos.

Ejemplo:





Cartas reunión familiar tipo 2

Una vez que hayas cogido esta carta, escanea el código QR y juega en la aplicación. En este juego tendrás que trabajar en equipo. Una vez que hayas escaneado el código QR elige como grupo uno de los números que encuentres en pantalla. Todos los jugadores tendrán que trabajar juntos para reordenar las frases dadas y crear una historia. Tienes 3 minutos para reorganizar la historia. El tiempo se cuenta con un temporizador de teléfono móvil. Si el grupo puede recrear la historia, todos los jugadores ganan los puntos de bonificación. Si no, cada jugador pierde la misma cantidad de puntos que la bonificación. Para reordenar la historia, se deben colocar todas las cartas en la misma línea, de lo contrario estará mal. Después de reordenar las historias, haga clic en el botón en la parte inferior derecha para confirmar. Si logras reconstruir la historia, cada jugador gana puntos de bonificación. En caso de que no se encuentre la solución, cada jugador pierde 30 puntos.



Ganador

Puede decidir establecer un tiempo máximo de juego (2 jugadores máximo 30 minutos, 5 jugadores máximo 1 hora) o finalizar el juego cuando se acaben las cartas. El jugador tendrá que contar la historia que ha creado a los otros jugadores. El ganador será el jugador con más puntos.

