

¡Adivina, qué es!



Instrucciones:

¡Adivina qué es! se puede jugar con grupos de tres o más personas. El juego incluye un tablero, cuatro fichas, tarjetas y un dado. En él se pueden usar lápices, colores o marcadores y hojas blancas, hojas recicladas o pliegos de papel, o cualquier otro material para dibujar, incluso pizarras blancas y marcadores. Es fácil jugar ¡Adivina qué es!, una vez que aprendes cómo organizar el juego y cómo manejar las situaciones especiales, como las pistas, los cambios de categoría, los cambios de tarjeta y la ayuda a un amigo.

1 Los jugadores deben formar dos equipos.

Si tienes muchos jugadores, puedes hacer hasta cuatro equipos, pero el juego es más divertido con menos equipos y más jugadores en cada uno. La idea es que una persona dibuja algo que represente la palabra que está en la tarjeta y todos los demás intenten adivinarla.

Reglas:

- Los jugadores en el equipo se turnarán para dibujar.
- Si solo hay tres jugadores, una persona debe ser designada como dibujante para los dos contrincantes.
- El dibujante puede valerse de la mímica para lograr que su equipo adivine la palabra.
- El dibujante no puede hablar, mover la boca intentando decir la palabra o escribir otras palabras.

2 Proporciona a cada equipo los artículos adecuados.

Cada uno debe recibir una tarjeta de palabras, un papel y un lápiz. Hay tres grupos de tarjetas: naranja (alistamiento), amarillas (conformación) y verdes (consolidación o fortalecimiento). Cada grupo de tarjetas se va agotando a medida que se recorre la ruta propuesta en el tablero, el cual marca los pasos hacia la meta.

Adicionalmente existen unas tarjetas en blanco, 2 por cada fase (alistamiento, conformación y consolidación o fortalecimiento), cada equipo elegirá un participante quien deberá crear una palabra para ser adivinada por los otros integrantes.



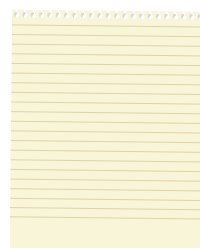
Tablero



Cartas



Dado



Hoja en blanco o tablero



Lápiz

Cada tarjeta tiene unas categorías:



Franja naranja: Conceptos

Términos o palabras que describen los elementos claves de la fase en referencia.



Franja azul: Dificultades

Obstáculos o problemas que pueden presentarse en el desarrollo de la fase.



Franja amarilla: Posibilidades

Situaciones que propician o favorecen el desarrollo de las acciones en esta fase.



Franja verde: Persona o lugar

Sujetos imprescindibles para adelantar las acciones o lugares donde se pueden desarrollar las acciones.



Franja gris: Habilidad

Capacidades que se requiere tengan los adultos en el territorio.

Algunas ayudas

Hay palabras complejas, por eso se puede recurrir a la mímica. Existen también unas palabras o categorías que traen alguna pista. Se reconocen porque llevan una P dentro de la categoría al lado de la palabra y, además, llevan la pista al respaldo de la tarjeta. Cuando sale palabra con pista, el dibujante podrá leer la pista en voz alta y, posterior a ello, dibujará. Solo a partir de ese momento el tiempo empezará a contar.

Hay otras palabras que tienen premio. Si estas son adivinadas con éxito por el equipo, avanzarán dos casillas adicionales a las que el dado les señale.

Existen tres ayudas que se pueden usar cuando el dibujante lo crea conveniente.

- a.** Cambio de categoría.
- b.** Cambio de tarjeta, que se usa cuando se cree que todas las palabras o categorías que salieron son muy difíciles.
- c.** Ayuda a un amigo, que se usa cuando alguna persona del equipo conoce la categoría o palabra que le salió al dibujante y ayuda al dibujante a buscar la manera de representarla de una forma más sencilla.

El dibujante podrá usar las ayudas en cualquier momento, y cada ayuda puede usarse una vez durante el juego.

3 Monta el juego

Coloca el tablero y el mazo de tarjetas en el centro del grupo, cuidando que primero queden expuestas las cartas correspondientes a la fase de alistamiento (color naranja), luego las de la fase de conformación (color amarillo) y finalmente las de la fase de consolidación (color verde).

Coloca una ficha de juego por cada equipo en el recuadro de partida del tablero.

4 Determina si jugarás con alguna regla especial.

A algunas personas les gusta establecer reglas especiales antes de comenzar un juego, así se previene cualquier disputa más adelante. Habla con los demás jugadores sobre cualquier regla que quieras establecer antes de empezar el juego.

Por ejemplo, ¿cuán exigente serás en cuanto a las palabras que los demás jugadores digan? Si un jugador dice «profesor» y la palabra es «educador», ¿eso bastará o el jugador tendrá que decir la palabra exacta?

Tira el dado para ver cuál equipo elige la primera tarjeta. Cada equipo tira el dado una vez y el número más alto juega primero. No muevas las fichas de juego en el tablero después del tiro inicial del dado. Déjalas en el recuadro de partida, pues este tiro sólo nos aclara el orden de partida.

5 Empieza a jugar.

Tira el dado para ver qué equipo elige la primera tarjeta. Cada uno tira el dado una vez y el número más alto juega primero. Con este tiro no se mueven las fichas del tablero, pues es solo para determinar los turnos de la partida.

6 Inicia el equipo con la puntuación más alta.

Lanza el dado y hace avanzar su ficha la cantidad de casillas que marque el dado. Cada casilla tendrá un pequeño círculo de color, que corresponde a la categoría de la tarjeta que debe dibujar.

Una vez se conozca el color de la categoría se saca la tarjeta del mazo correspondiente. El dibujante tiene 5 segundos para leer la palabra, sin pronunciarla, y pensar de qué manera la va a dibujar. Luego, tendrá 90 segundos para dibujar y hacer la mímica, mientras sus compañeros de equipo tratan de adivinar la palabra.

Si el equipo adivina la palabra, deja su ficha donde está y tendrá la oportunidad de jugar una vez más. Si no adivina, deberá regresar la ficha a su posición original (antes del lanzamiento del dado) y el turno será para el siguiente grupo.

Así un equipo gane dos veces consecutivas, no podrá jugar una tercera vez. Esto quiere decir que cada equipo no podrá jugar más de dos veces seguidas.

Regla opcional: Si el equipo no logró adivinar en los 90 segundos disponibles, se puede preguntar a los otros equipos si saben cuál es la palabra representada. Estos solo tendrán una oportunidad para decir la palabra, por ello tendrán que ponerse de acuerdo. Durante el juego, los otros equipos no podrán decir las palabras en voz alta, gritar ni participar activamente. Tampoco deben desconcentrar al equipo que está jugando. Solo podrán tener conversaciones en voz baja entre ellos.

7 Continúa el siguiente equipo.

Con esta misma dinámica, cada equipo irá avanzando y tratará de pasar de una fase a otra: de alistamiento a conformación, y de esta a fortalecimiento. La idea es completar la ruta que presenta el tablero de juego.

8 Independientemente de si el equipo logra o no adivinar la palabra

Se sugiere ir anotando en un tablero, papelógrafo u hoja de papel las palabras que van saliendo de las tarjetas. De esta manera los participantes pueden verlas en todo momento y asociarlas a la fase de la ruta en la que está el juego.

Conversa con los participantes acerca de las palabras que van saliendo, de los aprendizajes y de los aspectos que consideran importantes. Así podrán, entre todos, hacer reflexiones y precisiones sobre la participación de los niños, niñas y adolescentes, de los actores necesarios, de los escenarios de participación, de los factores que pueden promover e impulsar la participación en los territorios, de las dificultades que se pueden presentar en el proceso y de las formas de superarlas.



El futuro
es de todos

Gobierno
de Colombia



SNBF
Sistema Nacional
de Bienestar Familiar

¡Adivina, qué es!

Introducción:

En el marco del convenio para el Fortalecimiento al Sistema Nacional de Bienestar Familiar (SNBF), implementado por el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF), el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) y Save the Children Colombia, se planteó el reto de hacer materiales didácticos que tuvieran el propósito de contribuir a la apropiación de conocimientos y conceptos relacionados con la ruta de gestión de participación de niños, niñas y adolescentes en los territorios de Colombia.

¡Adivina qué es! es un material para que jueguen niños y niñas desde los 10 años, así como adolescentes, jóvenes y adultos, en cualquier lugar y con el pretexto de divertirse, integrarse y aprender. No es necesario pertenecer a alguna instancia, concejo, mesa o grupo ni tener conocimientos previos. Esta es una herramienta didáctica para que los facilitadores de los procesos de participación infantil y adolescente puedan dinamizar conversaciones, experiencias y acciones de mejora en torno al derecho a la participación en su territorio.

En convenio 2019



En convenio 2017



Save the Children

