

# TIRA LOS DADOS Y CONTESTA

"Redfield Jamison dijo que 'jugar no es un lujo sino una necesidad.' Nosotros añadimos: '... y no solo para los niños.'" - Training Mind

# AD

Tableros de juego, dados y tarjetas de preguntas (ver **documentos**).



Los participantes tendrán que recordar los conocimientos respondiendo a las preguntas que se formulen a lo largo del juego.



➔ Indica a los participantes que se pongan en parejas. Hazlo introduciendo algún sistema aleatorio: longitud del pelo, por código postal, por el color de la ropa, etc.

➔ Entrega a cada pareja un tablero, un dado y una tarjeta con preguntas (ver **documentos**). Otra opción para el tablero es proyectarlo para no entregar uno a cada pareja.



**El juego:** un participante tira el dado y su pareja debe contestar la pregunta. Cuando hayan pasado varias veces, se cambian los roles.

Una vez concluido, juntas a todos los participantes y eliges algunos al azar para realizar el juego todos juntos.

Esta vez, tú eliges quién lanza el dado y quién responde.

Variante: entregas el mismo material, pero esta vez la tarjeta con las preguntas en blanco. En este caso, los participantes tendrán que elaborar sus propias preguntas. El resto del juego es igual.

En la variante puedes hacer que los participantes escriban su nombre por detrás y que tras finalizar el ejercicio te las entreguen. Podrás tener una visión de la calidad de las preguntas que ha realizado cada uno.

Sencillo pero muy práctico. Si divides los contenidos en bloques cortos, y entremedias realizas este juego, estarás ofreciendo muchas oportunidades para afianzar conocimientos en periodos cortos. También te permitirá evaluar a los participantes y tener un feedback de la progresión del grupo en su conjunto.



Nivel de aprendizaje: **RE** Co Ap An Ev Cr

Canal de aprendizaje: Or Vi Au **Es** Ma Mo

Área: **Co** Ha Ac

Espacio: **Au** Ea Ex Re

Materiales: **SI** Ac **Es**

Duración: **5-15 m**

Nº grupo: **MIN 5**

## GENERAL