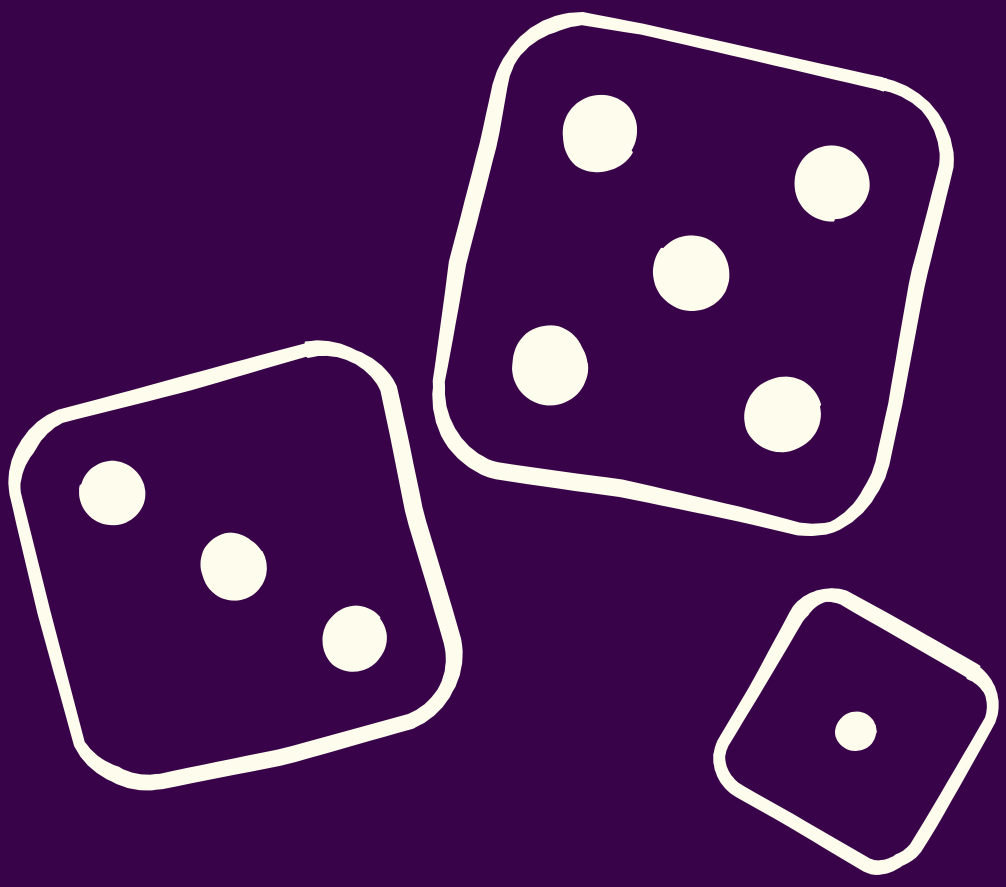
Juego de grupo

Royale de juegos de mesa

Un juego por equipos, con estaciones y rotación



Royale de juegos de mesa

Un juego de grupo ágil y divertido para tu grupo de jóvenes

Contenido

Objetivo del juego 3

Inicio rápido 4

Desarrollo del juego 6

Puntuación cuando los equipos tienen distinto tamaño 6

Anexo: ideas de juegos 8

Anexo: hoja de puntos 12

Sobre este juego

Esta versión de «Royale de juegos de mesa» la desarrollaron Silas Bilger y Andy Fronius, junto con Esther Penner.

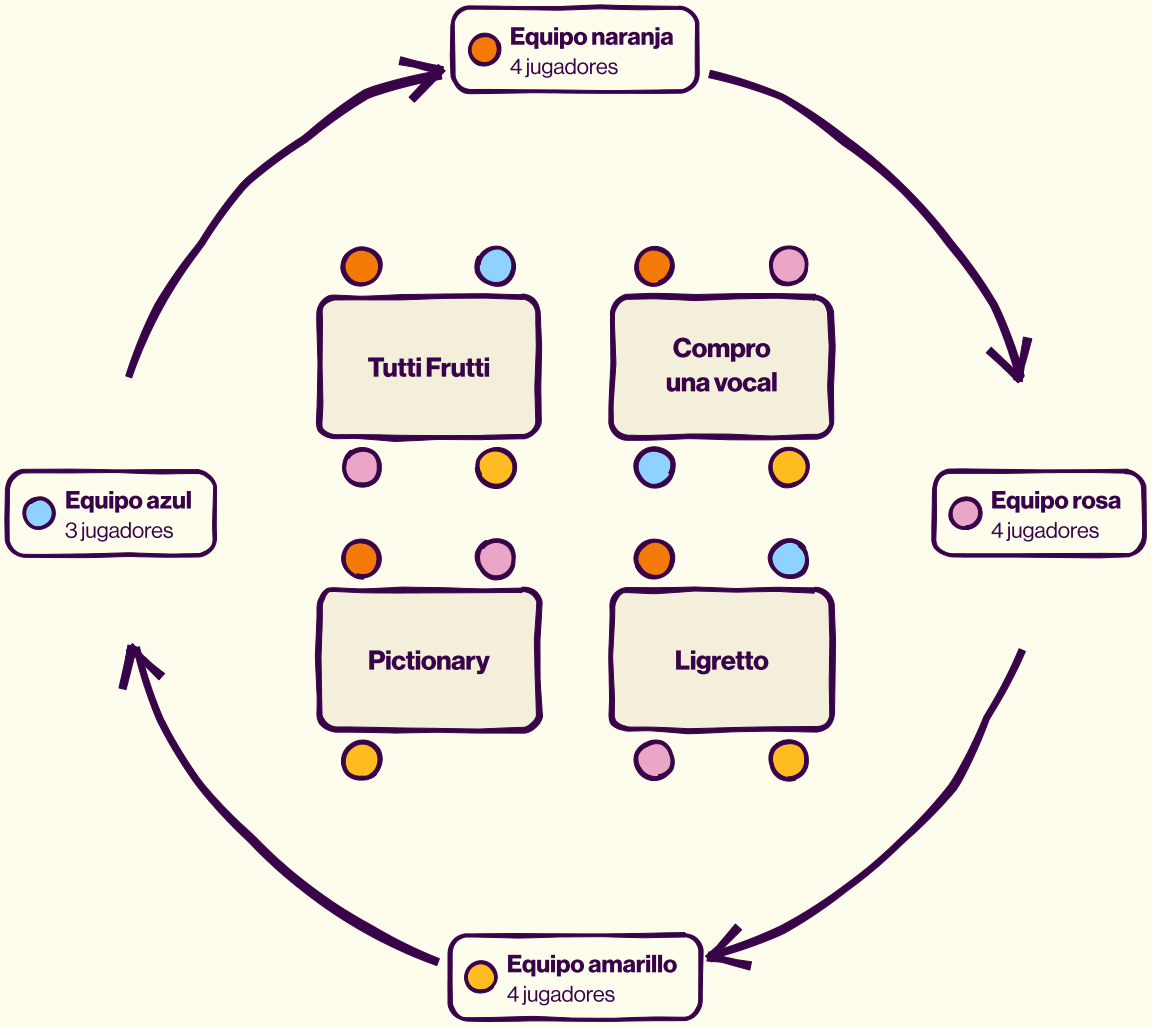
Gratis para tu trabajo con jóvenes. Lo que puedes hacer con este material: Términos de uso.

¿Preguntas o problemas?

Gracias por todo lo que haces por los jóvenes. Te valoramos mucho. Si tienes preguntas o problemas con la descarga, no dudes en escribirnos a través del formulario de contacto: thepulse.org/es/contact.

Royale de juegos de mesa

«Royale de juegos de mesa» es un juego por equipos, con estaciones y rotación.



Objetivo del juego

Gana el equipo que tenga más puntos al final del juego.

Cada equipo envía a un jugador a cada mesa de juego para que gane puntos para su equipo.

Después de cada ronda, los jugadores cambian de mesa y, con ello, de rivales. El cambio puede hacerse al azar (no en un orden fijo). Solo los moderadores se quedan en sus mesas.

La rotación anima el juego y, a la vez, trae diversión, risas y emoción.

Inicio rápido

- Divide a todos los jugadores en al menos 3 equipos de 3 a 6 jugadores.
- Cada jugador necesita una hoja de puntos. La plantilla para imprimir está en el anexo.
- Prepara al menos una mesa de juego por equipo. Para 3 equipos necesitas 3 mesas de juego.
- Pon un límite de 8 a 10 minutos por ronda: en las mesas se juegan, con tiempo limitado, distintos juegos de mesa y de cartas. Encontrarás ideas de juegos para las mesas en el anexo.

- Antes de empezar, asegúrate de que todos los jugadores conozcan todos los juegos. Así ahorras tiempo y el juego toma impulso.
- Con grupos de menor edad, pon un moderador en cada mesa. Así el juego se desarrolla según las reglas. Los grupos mayores pueden revisar ellos mismos los puntos en su mesa al final de cada ronda, sin moderador.
- En cuanto todos los jugadores estén sentados en la mesa que les toca, empiezan los juegos.
- Si el número de jugadores no cuadra, 2 jugadores del mismo equipo pueden jugar en la misma mesa. (Mira el punto: Puntuación cuando los equipos tienen distinto tamaño)

Atención: en cada mesa tiene que haber jugadores de al menos 2 equipos distintos. En ninguna mesa puede estar un equipo entero (por ejemplo, el equipo naranja).

Desarrollo del juego

Se juega en todas las mesas a la vez. Cuando termina el tiempo de juego (de 8 a 10 minutos), se anuncian los ganadores de cada mesa. Los moderadores anotan los puntos en las hojas de puntos. Si no hay moderador, los jugadores de la mesa se revisan los puntos unos a otros. Los puntos también se pueden dar durante el juego. Después, los jugadores forman nuevos grupos en las mesas y la batalla por los puntos continúa.

Los moderadores también pueden ser adolescentes o jóvenes a los que les guste enseñar un juego a su grupo.

Puntuación cuando los equipos tienen distinto tamaño

Cuando la rotación ha terminado y el juego llega a su fin, todos los jugadores entregan su hoja de puntos al líder del juego. El líder suma los puntos de cada equipo y, si hace falta, divide el total entre el número de jugadores. Así, con el promedio de puntos, se puede saber qué equipo gana.

Ejemplo de puntuación

Equipo naranja: 25 puntos en total
Promedio (6 jugadores): 25 / 6 = 4,17 puntos de media

4,17

Equipo azul: 21 puntos en total
Promedio (5 jugadores): 21 / 5 = 4,20 puntos de media

4,20

Anexo: ideas de juegos

Deja que tus jóvenes traigan de casa sus juegos favoritos y los presenten. Procura no usar solo juegos desconocidos. Si no, pierdes demasiado tiempo explicándolos y presentándolos.

Ligretto

Por su gran velocidad, este juego crea muy buen ambiente en la partida. Puntuación: el jugador más rápido recibe 3 puntos. Así no hay que contar cartas, el juego va más rápido y caben más rondas y más victorias.

Tutti Frutti (Stop, Basta)

El juego gana chispa con categorías divertidas (En la granja / Nunca puede faltar en el refrigerador / Te da estilo / Eslogan publicitario / Titular de periódico / Excusa para faltar / Algo que no se hace / ...). Si el juego no se conoce, esta descripción te ayudará.

Puntuación: después de cada letra, los ganadores de esa ronda reciben un punto.

Towerz

Towerz es un juego digital y le da más variedad a la partida. Es un juego corto de habilidad. Gana la torre más alta. towerz.io

Pictionary

Este clásico trae el ruido justo y un ambiente relajado. Quien dirige el juego en la mesa dibuja palabras sin usar letras ni números, los jugadores dicen en voz alta lo que creen que es y el más rápido gana un punto.

Compro una vocal

Como juego de PowerPoint, es un buen complemento para la partida. Quien adivina primero la respuesta gana un punto.

Memory

Con este clásico nadie se va con las manos vacías. Cuando se acaba el tiempo, cada jugador recibe un punto por cada pareja encontrada.

Dobble

Dobble (también conocido como «Spot it») es un juego de cartas de reacción, rápido y divertido, para grandes y pequeños. Cuando se acaba el tiempo, cada jugador recibe un punto por cada pareja encontrada.

Hoja de puntos

Juego 1 _____

puntos

Juego 2 _____

puntos

Juego 3 _____

puntos

Juego 4 _____

puntos

Juego 5 _____

puntos

Juego 6 _____

puntos

¿Cómo les fue?

Gracias por todo lo que haces por los jóvenes. Te valoramos mucho. Cuéntanos cómo les fue con el juego: thepulse.org/es/contact.

PS: Encontrarás más juegos y recursos gratis para tu trabajo con jóvenes en thepulse.org/es.