

JUGAMOS POR EUROPA

INSTRUCCIONES

EUROCA

EUROFIESTA

EUROPALABRA

EUROMINUTO

EUROSABES



EUROPE DIRECT

Coordinado por:

Centro de Documentación Europea y Europe Direct Comunidad de Madrid
Dirección General de Cooperación con el Estado y la Unión Europea
Consejería de Presidencia, Justicia y Administración Local
Comunidad de Madrid

Elaborado por:

Europe Direct Asturias
Federación Asturiana de Concejos

Europe Direct Cantabria
Dirección General de Fondos Europeos
Consejería de Economía, Hacienda y Fondos Europeos
Gobierno de Cantabria

Europe Direct Segovia
Concejalía de Empleo, Desarrollo y Tecnología
Ayuntamiento de Segovia

Europe Direct Lugo
Concello de Lugo

Centro de Documentación Europa y Europe Direct Comunidad de Madrid
Dirección General de Cooperación con el Estado y la Unión Europea
Consejería de Presidencia, Justicia y Administración Local
Comunidad de Madrid

Con la colaboración de la Oficina del Parlamento Europeo
y de la Representación de la Comisión Europea en España

"Jugamos por Europa" fue seleccionado como "Mejor material informativo
Europe Direct" en 2011.

Esta es una edición revisada de la de 2010, en la que participó
también Europe Direct Cámara de Comercio de Oviedo.

JUGAMOS POR
EUROPA

Contenido:

- Un tablero con el mapa de Europa, que sirve para los 5 juegos
- Un dado de 6 caras
- Un dado de 10 caras
- 6 fichas de colores en forma de estrella
- 24 figuras de monedas (6 de 2€ + 6 de 1€ + 6 de 50c + 6 de 20c)
- Un cuadernillo de instrucciones

Instrucciones

Te proponemos varios juegos. ¡Puedes elegir el que más te guste!



EUROCA



EUROFIESTA



EUROPALABRA



EUROMINUTO



EUROSABES



Preparación:

Se necesitan las fichas de colores, el tablero y el dado de 6 caras.

Edad recomendada de los jugadores:

Cualquier edad.

Normas del juego:

El juego consiste en tirar el dado y avanzar tantas casillas como indique. Gana aquel jugador que primero llegue, con una tirada exacta, a la casilla final (casilla 44).

Sin embargo, no todas las casillas son iguales:

- El jugador que caiga en una casilla con una “euroca” puede saltar a la siguiente “euroca” y volver a tirar porque...
¡De “euroca” a “euroca” y tiro porque me toca!
- El jugador que caiga en un puente (casillas 6 y 9) debe avanzar o retroceder hasta el otro puente y volver a tirar porque...
¡De puente a puente y tiro porque me lleva la corriente!
- El jugador que caiga en los dados (casillas 22 y 28) puede tirar de nuevo porque...
¡Tiro porque me ha tocado!
- El jugador que caiga en la frontera (casilla 23) debe esperar 1 ronda sin tirar porque...
¡Si llegas a la frontera, espera!
- El jugador que caiga en la casilla del desacuerdo (casilla 25) debe retroceder 6 casillas porque...
¡Cuando los países europeos no se ponen de acuerdo, Europa retrocede!



- El jugador que caiga en el tren (casilla 32), puede avanzar 5 casillas porque...
¡Te subes al tren de Europa!
- El jugador que caiga en Europol (casilla 41) debe esperar 2 rondas sin tirar porque...
¡Te ha pillado la Europol: dos turnos sin ver el sol!
- El jugador que caiga en el globo (casilla 34) debe volver a la casilla de salida porque...
¡Si en el globo cayeras, a la salida volverías!



Preparación:

Se necesitan las fichas, las monedas, acceder a la página web a través del QR del juego, el dado de 6 caras, el dado de 10 caras y el tablero. Si te faltan dados echa un ojo al apartado de contenido en las páginas 1 y 2. El número mínimo de jugadores es cuatro, organizados en parejas.

Edad recomendada de los jugadores:

Alumnos de secundaria, jóvenes y adultos.

Normas del juego:

El objetivo del juego consiste en lograr un ejemplar de cada una de las monedas (20c, 50c, 1 euro y 2 euros), que están situadas en ciertas casillas del juego. Cuando se hayan conseguido todas las monedas se podrá pasar a la última casilla, donde el jugador deberá enfrentarse a la prueba final.

La pareja jugadora tira el dado de 6 caras y avanza las casillas que éste le indique.

Tendrá que superar una prueba indicada en la página web, según el color de la casilla (cada color corresponde a un tipo de prueba). Para saber el número de prueba que deben superar tendrán que tirar dos veces el dado de 10 caras.

- En las **casillas rojas** los jugadores deben responder a una pregunta de la sección “**Eurosabes**”. Cada vez se tomará la pregunta de una de las cuatro categorías de esta sección (Cultura, Geografía, Historia y Unión Europea), eligiendo entre las diversas baterías de preguntas disponibles. En caso de que la pregunta ya haya salido se pasará a la siguiente categoría.
- En las **casillas verdes** uno de los miembros de la pareja debe adivinar la palabra o la frase que le dibuja su compañero, tomada del apartado “**Pinta Europa**” (recuerda: en la sección “Eurofiesta” de la web)



- En las **casillas amarillas** uno de los miembros de la pareja debe adivinar la palabra o la frase que le explica su compañero a través de la mímica, sin emitir sonidos, del apartado **“Europa en mimo”** (sección “Eurofiesta” de la web).
- En las **casillas rosas** uno de los miembros de la pareja debe adivinar a través de pistas la palabra o la frase que le indica su compañero, tomada de la sección **“palabras prohibidas”**. Las pistas serán palabras o explicaciones, en las que no se pueden utilizar una serie de términos relacionados con la palabra que se debe adivinar y que aparecen junto a ésta como “palabras prohibidas”. Tampoco podrán utilizarse palabras que formen parte del término que se debe adivinar ni palabras con la misma raíz semántica que el término a adivinar.

Si superan la prueba, los jugadores pueden volver a tirar el dado de 6 caras, avanzar hasta la casilla que corresponda y enfrentarse a otra prueba.

Determinadas casillas (casillas 9, 18, 27 y 36) permitirán ganar una “moneda”. Sólo cuando se obtenga un ejemplar de cada moneda (20c, 50c, 1€ y 2€), se podrá acceder a la casilla final.

Aunque el juego empieza en la casilla 1 y termina en la casilla 44, los jugadores podrán ir en la dirección que deseen, avanzar o retroceder con objeto de buscar las monedas que les falten para completar el juego, incluso pudiendo pasar de la casilla 1 a la 44 o al contrario.

Una vez conseguidas todas, gana el juego quien logre llegar con la tirada exacta a la última casilla (Roma, casilla 44, en conmemoración del Tratado de Roma que dio origen a la Comunidad Económica Europea, actual Unión Europea) y supere correctamente 4 pruebas (el jugador tirará el dado de 10 caras y tendrá que superar la prueba que en cada listado corresponde al número resultante). Al segundo intento, tras volver a caer con la tirada exacta, será necesario superar tres pruebas de las cuatro para ganar; en el tercer intento sólo serán necesarias dos pruebas de cuatro; y a partir del cuarto intento una sola prueba correcta bastará para ganar.



VERSIÓN MAYORES

Preparación:

Se necesitan los dos dados, las fichas, las monedas, el tablero y acceder a la página web a través del QR del juego. El número mínimo de jugadores es dos.

Edad recomendada de los jugadores (Versión mayores):

Jóvenes y adultos

Normas del juego:

El objetivo del juego consiste en lograr un ejemplar de cada una de las monedas (20c, 50c, 1 euro y 2 euros), que están situadas en ciertas casillas del juego. Cuando se hayan conseguido todas las monedas se podrá pasar a la última casilla, donde el jugador deberá enfrentarse a la prueba final.

El jugador tira el dado de 6 caras y avanza en cualquier dirección las casillas que éste le indique. Según el color de la casilla en la que caiga, tendrá que responder a una u otra pregunta.

- Casillas rojas: Cultura
- Casillas verdes: Geografía
- Casillas rosas: Historia
- Casillas amarillas: Unión Europea

Para elegir la pregunta dentro de cada listado se utilizará el dado de 10 caras en dos tiradas.

Si responde correctamente a la pregunta, el jugador podrá volver a tirar el dado de 6 caras, avanzar hasta la casilla que corresponda y contestar a otra pregunta. Por ejemplo: Si saca un 5 en la primera tirada y un 7 en la segunda, tendrá que contestar la pregunta número 57 del listado correspondiente al color de la casilla en la que se encuentra.



Determinadas casillas (casillas 9, 18, 27 y 36) permitirán ganar una “moneda”. Sólo cuando se obtenga un ejemplar de cada moneda (20c, 50c, 1€ y 2€), se podrá acceder a la casilla final.

Aunque el juego empieza en la casilla 1 y termina en la casilla 44, los jugadores podrán ir en la dirección que deseen, avanzar o retroceder con objeto de buscar las monedas que les falten para completar el juego, incluso pudiendo pasar de la casilla 1 a la 44 o al contrario.

Una vez conseguidas todas las monedas, gana el juego quien logre llegar a la última casilla (Roma, casilla 44, en conmemoración del Tratado de Roma que dio origen a la Comunidad Económica Europea, actual Unión Europea) con la tirada exacta y conteste correctamente a 4 preguntas. Al segundo intento, tras volver a caer con la tirada exacta, se podrá ganar acertando tres preguntas de cuatro; en el tercer intento sólo serán necesarias dos respuestas correctas; y a partir del cuarto intento una sola respuesta correcta bastará para ganar.

Si el jugador no llega a la casilla final con la tirada exacta, avanzará tantas casillas como le marque el dado y se quedará en la casilla correspondiente, esperando el siguiente turno.

VERSIÓN PEQUEÑOS

Preparación:

Se necesitan los dos dados, las fichas, las monedas, el tablero y acceder a la página web a través del QR del juego. El número mínimo de jugadores es dos.

Edad recomendada de los jugadores (Versión pequeños):

Alumnos de últimos cursos de primaria y secundaria

Normas del juego:

El objetivo del juego consiste en lograr un ejemplar de cada una de las monedas (20c, 50c, 1€ y 2€), que están situadas en ciertas casillas del juego. Cuando se hayan conseguido todas las monedas se podrá pasar a la última casilla, donde el jugador deberá enfrentarse a la prueba final.



Para comenzar, el jugador tira el dado de 6 caras y avanza las casillas que éste le indique.

Tira de nuevo el dado de 6 caras y

- Si sale 6, el jugador podrá volver a tirar sin necesidad de contestar ninguna pregunta. Sólo si está en una casilla de “moneda” (casillas 9, 18, 27 y 36) está obligado a responder para poder continuar (por lo que, si sale un 6, tendrá que volver a tirar hasta que salga otro número).
- Si sale 1, 2, 3, 4 o 5 ➔ Tirá ahora el dado de 10 caras y con el número resultante de ambas tiradas, buscará en el listado correspondiente al color de la casilla en la que se encuentre la pregunta que debe responder.
 - Casillas rojas: Cultura
 - Casillas verdes: Geografía
 - Casillas rosas: Historia
 - Casillas amarillas: Unión Europea

Si responde correctamente a la pregunta, el jugador podrá volver a tirar el dado de 6 caras, avanzar hasta la casilla que corresponda y contestar a otra pregunta.

Determinadas casillas (casillas 9, 18, 27 y 36) permitirán ganar una “moneda”. Sólo cuando se obtenga un ejemplar de cada moneda (20c, 50c, 1€ y 2€), se podrá acceder a la casilla final.

Aunque el juego empieza en la casilla 1 y termina en la casilla 44, los jugadores podrán ir en la dirección que deseen, avanzar o retroceder con objeto de buscar las monedas que les falten para completar el juego, incluso pudiendo pasar de la casilla 1 a la 44 o al contrario.

Una vez conseguidas todas las monedas, gana el juego quien logre llegar a la última casilla (Roma, casilla 44, en conmemoración del Tratado de Roma que dio origen a la Comunidad Económica Europea, actual Unión Europea) con la tirada exacta y conteste correctamente a 2 preguntas. A partir el segundo intento, tras volver a caer con la tirada exacta, se podrá ganar acertando solamente una pregunta.

Si el jugador no llega a la casilla final con la tirada exacta, avanzará tantas casillas como le marque el dado y se quedará en la casilla correspondiente, esperando el siguiente turno.



Preparación:

Se necesitan las fichas, acceso a la página web a través del QR del juego, el tablero y un reloj. No se necesita dado.

Edad de los jugadores:

(Versión mayores) Jóvenes y adultos

(Versión pequeños) Alumnos de últimos cursos de primaria y secundaria

Normas del juego:

El juego consiste en intentar responder al mayor número de preguntas en un minuto. Se utilizarán las preguntas del “Eurosabes”.

Se podrá elegir la categoría por la que se empieza, aunque no se podrá repetir categoría hasta que se haya pasado por las cuatro. Dos tiradas con el dado de 10 caras determinarán el número de la pregunta de inicio; a partir de ella se seguirá el orden numérico de las preguntas en el listado.

Al final del minuto, se avanzarán tantas casillas como aciertos menos errores (¡Cuidado! ¡También se puede retroceder!). Para ayudar a los jugadores, en cada ronda se tiene derecho a decir “paso” a una pregunta sin que cuente como error.

Gana el juego quien logre llegar a la última casilla.



Preparación:

Se necesitan las fichas, el tablero y acceso a la página web a través del QR del juego. No se necesita dado.

Edad de los jugadores:

Alumnos de secundaria, jóvenes y adultos.

Normas del juego:

Las casillas situadas encima de las 27 capitales europeas tienen asociada una letra del alfabeto. Cada jugador debe elegir, antes de empezar el juego, el “europalabra” con el que va a jugar (en la página web encontrarás varios listados diferentes).

Se establecen tiempos de juego de 1 minuto. Se empezará contestando a la pregunta de la letra A (del tipo “Con la A” o “Contiene la A...”) y se continuará en orden alfabético, avanzando por el recorrido del mapa.

- Si la pregunta se acierta, se continúa con la siguiente letra.
- Si se agota el tiempo de un minuto sin que falle ninguna pregunta, el jugador marcará la letra en la que se ha quedado (con su ficha) y comenzará a jugar el siguiente participante, con otro de los listados incluidos en la página web (el que le haya correspondido en el reparto inicial).
- Si el jugador falla la pregunta o dice “europalabra” (equivalente a “paso”), el juego también se interrumpe y comienza a jugar otro participante.

Los jugadores tendrán que llevar el recuento de las preguntas acertadas, las preguntas falladas y las preguntas en “europalabra” (en espera). Puede hacerse mediante un cuadro similar a éste:



ACERTADAS

FALLADAS

EN ESPERA (EN EUROPALABRA)

A		
B		
C		
D		
E		
F		
G		
H		
I		
J		
K		
L		
M		
N		
Ñ		
O		
P		
Q		
R		
S		
T		
U		
V		
W		
X		
Y		
Z		

Cuando un jugador llegue a la Z, puede volver a recorrer el camino para intentar acertar las que ha dejado en espera (en "europalabra"). No se podrá intentar responder a las letras que se hayan fallado con anterioridad.

Solo podrá darse un total de 4 vueltas al recorrido por Europa.

Gana quien primero complete su listado o quien lo complete con un número menor de fallos.



EUROPE DIRECT
Asturias



EUROPE DIRECT
Cantabria



EUROPE DIRECT
Lugo



EUROPE DIRECT
Segovia



EUROPE DIRECT
Comunidad de Madrid

