

# Orientaciones

dirigidas a facilitadores de sesiones de juego

## Preparar LA SESIÓN



1

**ELEGIR**  
EL JUEGO

¿Avión de papel?

¿Avión?

¿Cohete?



**CONOCER**  
EL JUEGO

Aprende las reglas del juego  
juega antes de nada !!

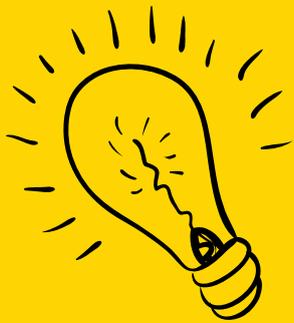
**DESPLEGAR**  
EL JUEGO

Espacio ✓  
Tiempo ✓  
Material ✓



✗ REGLAMENTO Y FICHA SIEMPRE CERCA

✗ APROVECHA LA NARRATIVA



## EXPLICAR el juego



2



CONTAGIA TU ENTUSIASMO

LIBRETA A MANO  
jugadas, actitudes...

SIGUE LAS NORMAS

SI HAY CONFLICTO, RESUÉLVELO  
sin que nadie se vea perjudicado



✗✗✗  
SUPERVISAR  
la partida



## fase de TRANSICIÓN

4



DESCOMPRESIÓN

3

- + ORIENTA EL DEBATE DE HABILIDAD PRINCIPAL A SECUNDARIAS
- ✗ DEJA QUE SURJA EL DEBATE

Orientar PREGUNTAS

5



juega y crece



# Catán junior

¡Navega por los mares con tus barcos,  
descubre nuevas islas y construye guaridas piratas!



PLANIFICACIÓN

GESTIÓN DE RECURSOS

TOMA DE DECISIONES

VISIÓN ESTRATÉGICA

NEGOCIACIÓN (AVANZADO)

## FICHA TÉCNICA



### NÚMERO DE JUGADORES

De 2 a 4. Recomendado de 3 a 4.



### TIEMPO

30 minutos



### TIPO DE JUEGO

2 (desarrollo no lineal, con excepciones; presenta distintas fases, puntuaciones parciales, reabastecimiento y/o trasiego de elementos de juego).

## EL JUEGO

En cada turno un jugador es el Capitán. En su turno, el Capitán tira el dado, determinando qué recursos consiguen todos los jugadores. Después, el Capitán puede construir barcos, guaridas o pedir ayuda al loro Coco a cambio de una determinada combinación de recursos.

**Tirar el dado y conseguir recursos.** el Capitán lanza el dado y se aplica el resultado a todos los jugadores. Por cada guarida construida junto a un terreno cuyo número coincida con el de la tirada, se consigue el recurso de la reserva general indicado por el terreno.

Si el resultado del dado es un seis, el Capitán debe colocar al Pirata Rapaz en otro terreno, recibiendo dos recursos del tipo de terreno en el que lo haya colocado. El resto de jugadores no consiguen nada en ese turno.

**Construir uno o más barcos y guaridas.** El Capitán debe entregar los recursos necesarios (se indican en la ayuda de juego). En cada emplazamiento sólo puede haber una guarida y en cada ruta naval sólo un barco. Siempre se debe construir adyacente a una construcción propia.

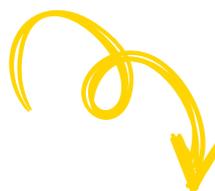
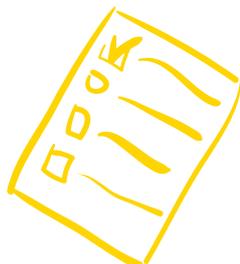
**Pedir ayuda a Coco.** El Capitán entrega los recursos necesarios, descubre la ficha adquirida de inmediato y realiza lo indicado en ella. Las fichas de Coco conseguidas son guardadas por los jugadores hasta el final de la partida. El jugador con mayoría de fichas de Coco puede poner una de sus guaridas en el castillo del Pirata Rapaz. En caso de empate, nadie coloca la guarida.

**Cambiar fichas.** El Capitán puede cambiar una ficha propia por una de un salvavidas (sólo una vez por turno) y puede cambiar dos fichas propias por una de la reserva general (tantas veces por turno como quiera). Si en los salvavidas hubiera cinco fichas iguales, se devuelven a la reserva general y se reponen con una ficha de cada tipo. Si no hubiera suficientes fichas de un tipo en la reserva, todos los jugadores devolverán a la reserva todas las fichas que tengan de ese tipo.

En el momento en que uno de los jugadores construya sus siete guaridas (la guarida junto al castillo del Pirata Rapaz también cuenta), la partida termina de inmediato y ese jugador será el ganador.

## PREPARACIÓN

- Coloca el tablero por la cara correspondiente al número de jugadores.
- Cada jugador recibe una ayuda de juego, siete guaridas piratas, siete barcos, una ficha de madera y una de sable.
- Toma una ficha de cada tipo de recurso y colócalas sobre los salvavidas del tablero.
- Cada jugador coloca dos de sus guaridas y dos de sus barcos en los emplazamientos y rutas iniciales del tablero que correspondan con su color.
- Forma un montón apilando las losetas de Coco boca abajo.
- Forma una reserva general con las fichas de recursos agrupadas junto al tablero.
- Sepáralas por tipo para agilizar la partida.



## RECUERDA

1. La guarida junto al castillo del Pirata Rapaz también cuenta en la suma de guaridas construidas.

2. Se reciben tantos recursos como guaridas junto a los terrenos cuyo valor aparece en el dado.

Cuantas más guaridas, más recursos.

3. Mientras el Pirata Rapaz esté en un terreno, éste queda anulado y no proporciona ningún recurso.

## FACILITACIÓN

- Cuando los jugadores conozcan bien las mecánicas del juego, se puede introducir la negociación, y el Capitán puede cambiar libremente recursos con los demás jugadores.

## TEMAS Y PROPUESTAS DE DEBATE

### PLANIFICACIÓN

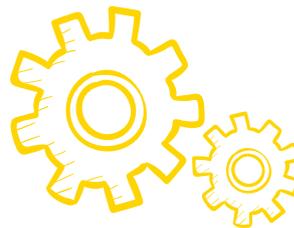
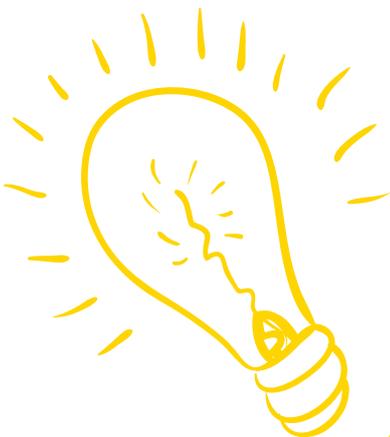
- ¿Has puesto en marcha alguna estrategia para la que necesitaras más de un turno de juego? ¿Crees que ha sido una buena estrategia? ¿Qué tienes en cuenta para saber si una estrategia es buena?
- ¿Te has quedado con la primera opción que veías para colocar guaridas y barcos o has seguido buscando una opción mejor? ¿Has aprovechado los turnos de los demás para preparar el tuyo?
- ¿Has tenido preparado un plan B para cuando el resto de jugadores, o la tirada de dados, no te han dejado disponible la cantidad de *esto* y *aquello* que necesitabas?
- ¿En qué otros momentos te preparas para adelantarte a las cosas que pueden no salirte como esperas? ¿En qué otros momentos te preparas para el éxito?

### GESTIÓN DE RECURSOS

- ¿Has tenido controladas las cantidades de *esto* y *aquello* que necesitabas para hacer cada turno la mejor jugada?
- ¿Has conseguido un buen combo, enlazando varios cambios de *esto* y *aquello* seguidos para colocar guaridas, barcos, o pedir la ayuda de Coco?
- ¿Has dejado apartado algo de *esto* y *aquello* en un turno para conseguir un combo mucho mejor en el siguiente?
- ¿En qué otros momentos haces el trabajo previo de revisar lo que necesitas para hacer alguna tarea? ¿Cuánto tiempo le dedicas, por ejemplo, a revisar las cosas que necesitas para salir de casa o para ir a clase? ¿Con qué resultados?

### TOMA DE DECISIONES

- ¿Cuánto tiempo has necesitado cuando tenías más de una opción para colocar guaridas o barcos?
- ¿Cuánto crees que ha influido el *miedo a equivocarte* en tus decisiones durante la partida? ¿Qué ha pasado cuando te has *equivocado* tomando una decisión? ¿Crees que volverás a *equivocarte* cuando te aparezca una situación similar en el juego o fuera del juego? ¿Qué has aprendido *equivocándote*?
- ¿En qué otros momentos te permites *equivocarte*, como una parte más de tu aprendizaje? ¿En qué otros momentos no te lo permites? ¿Para qué no te lo permites?



*juega y crece*

Ilustraciones: Designed by Freepik (<http://www.freepik.es>)

JUEGO: CATAN JUNIOR				
¿Qué sensación tienes tras la partida?				
¿Jugamos otra?	De eso nada	Creo que no	Vale	Seguro que sí
¿Qué te llevas del debate?				
¿Qué te ha parecido tu capacidad de planificar grandes jugadas (combos)?				

Modelo de cuestionario de satisfacción para participantes



JUEGO: CATAN JUNIOR				
¿Qué sensación tienes tras la partida?				
¿Jugamos otra?	De eso nada	Creo que no	Vale	Seguro que sí
¿Qué te llevas del debate?				
¿Qué te ha parecido tu capacidad de planificar grandes jugadas (combos)?				

Modelo de cuestionario de satisfacción para participantes



JUEGO: CATAN JUNIOR				
¿Qué sensación tienes tras la partida?				
¿Jugamos otra?	De eso nada	Creo que no	Vale	Seguro que sí
¿Qué te llevas del debate?				
¿Qué te ha parecido tu capacidad de planificar grandes jugadas (combos)?				

Modelo de cuestionario de satisfacción para participantes

# hoja de evaluación

de la sesión de juego

Campamento: \_\_\_\_\_

Juego: \_\_\_\_\_

Nº Participantes: \_\_\_\_\_

Edades: \_\_\_\_\_

Facilitador: \_\_\_\_\_ "es la \_\_\_\_\_ sesión que dinamizo con este juego"

ESTADO DE FLUJO (X)	NADIE	MINORÍA	MAYORÍA	TODOS
Explicación del juego				
Desarrollo de la partida				
Puntuaciones y nombramiento del vencedor				
Fase de reflexión y debate				

## REGISTRO ANECDÓTICO (comportamientos y actitudes manifestadas)

¿Se ha demostrado **compañerismo**? ¿se han apreciado jugadas de otros compañeros?

¿Se ha jugado con **entusiasmo**? ¿se han involucrado?

¿Se han **respetado** las **reglas**, **turnos** y **tiempos**?

¿Cómo se ha celebrado la **victoria**?

¿Alguna **incidencia**?

---



---

AUTOEVALUACIÓN (X)	NOVATO	APRENDIZ	PROFESIONAL	MAESTRO
Preparación del juego				
Explicación del juego				
Desarrollo de la partida				
Moderación del debate				

## TEMAS / REFLEXIONES SURGIDOS EN EL DEBATE

---



---



---



LOS JUEGOS DE MESA COMO RECURSO EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES

# *juega y crece*

*juega y crece*



JUNTA DE EXTREMADURA

BOLSILLO TROQUELADO INTERNO



**INSTITUTO DE LA JUVENTUD  
DE EXTREMADURA**

**Tel. Joven: 900 500 800**  
**[juventudextremadura.gobex.es](http://juventudextremadura.gobex.es)**