

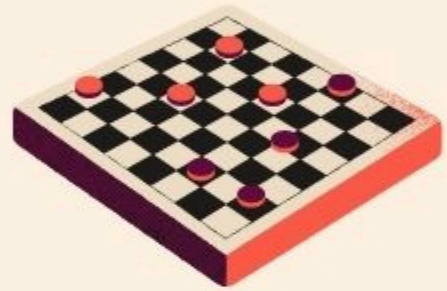
The top of the image features several decorative elements: two dice with black and teal faces, a stack of cards with various patterns and numbers (2, 8, 3), and a card with a teal sunburst design.

15 JUEGOS DE MESA

**PARA JUGAR EN LUDOTECAS,
CAMPAMENTOS O EN FAMILIA**



¿PARA QUÉ UTILIZAR LOS JUEGOS DE MESA EN NUESTROS PROYECTOS o EN FAMILIA?



PARA APRENDER JUGANDO:
DESARROLLAS HABILIDADES
COGNITIVAS Y SOCIALES
MIENTRAS TE DIVIERTES

PARA FOMENTAR LA
CREATIVIDAD Y EL
PENSAMIENTO
ESTRATÉGICO EN CADA
JUGADA

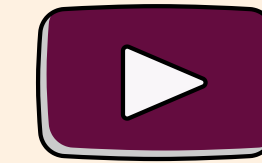


PARA PROMOVER LA
CONVIVENCIA Y EL
TRABAJO EN EQUIPO
¡GANAMOS TODAS/OS!

PARA DISFRUTAR DE UNA
PAUSA DE LA TECNOLOGÍA
Y FORTALECER
EMOCIONES Y
RELACIONES



JUST ONE



CÓMO SE JUEGA

AUTORES:

L. ROUDY Y BRUNO SAUTTER

EDITORIAL:

REPOS PRODUCTION

Nº PERSONAS:

DE 3 A 7

EDAD:

+ 8 AÑOS

DURACIÓN:

20 MINUTOS

TIPO/MECÁNICA:

PARTY COOPERATIVO



Just One es un juego cooperativo que entraría en la categoría de los Party Games. El objetivo es adivinar el mayor número de palabras a partir de las pistas (que no se repitan) ofrecidas por el resto de participantes.



Con este juego podemos trabajar la creatividad, la capacidad de síntesis y el pensamiento lateral. Así mismo, desarrolla la comunicación efectiva, la cooperación y la empatía.

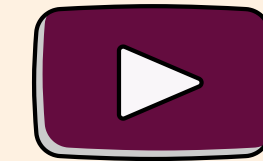


Puntos fuertes: Nos gusta este juego porque es un party original y divertido. Se aprende a jugar de manera fácil y rápida. Además, puedes jugar con un gran grupo de personas (+ de 10), mucho más difícil, pero también más divertido.



JUST ONE VARIANTE

PELUSAS



CÓMO SE JUEGA

AUTOR: REINER KNIZIA

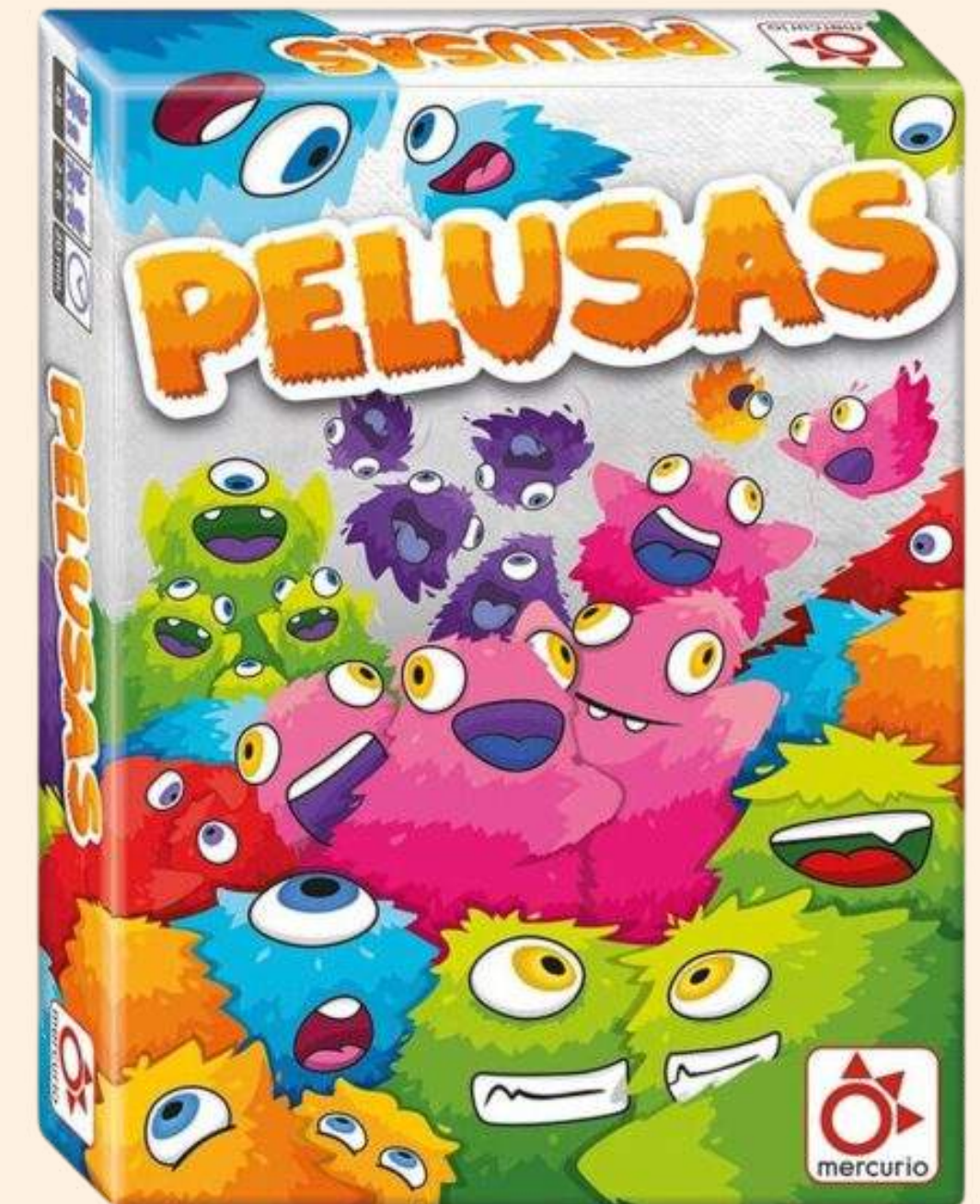
EDITORIAL: MERCURIO

Nº PERSONAS: DE 2 A 6

EDAD: + 7 AÑOS

DURACIÓN: 20 MINUTOS

TIPO/MECÁNICA: AZAR / TIENTA LA SUERTE



Pelusas es un juego de cartas en el que debes formar la mejor colección de “pelusas”. En tu turno tienes que decidir si acumulas más pelusas o te arriesgas a perderlas. Y cuidado, porque también te las pueden robar.



Desarrolla la planificación estratégica, la toma de decisiones, la gestión de recursos y la tolerancia a la frustración.



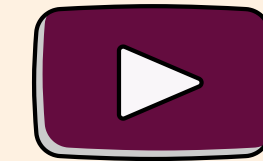
Destaca por su mecánica sencilla pero estratégica y su capacidad para generar tensión divertida entre participantes, siendo ideal para partidas rápidas y dinámicas en grupo.



NUEVA VERSIÓN: PELUSAS REVOLUTION



IMAGINE



CÓMO SE JUEGA

AUTORES:

S. ONO, S. FUJITA, M. OHKI,
H. OIKAWA Y S. NAKASHIMA.

EDITORIAL:

COCKTAIL GAMES

Nº PERSONAS:

DE 3 A 8

EDAD:

+ 12 AÑOS

DURACIÓN:

30 MINUTOS

TIPO/MECÁNICA:

CREATIVIDAD / ADIVINAR



En Imagine tienes que utilizar las cartas transparentes con imágenes para crear representaciones visuales de palabras o conceptos, intentando que los demás adivinen lo que estás tratando de comunicar.



Desarrolla la creatividad y la imaginación, la comunicación no verbal, el razonamiento y la agilidad mental.



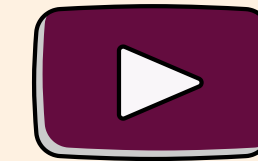
Destaca por la originalidad de los materiales, las cartas transparentes son muy versátiles por sí solas y combinadas/superpuestas entre ellas. La mecánica es sencilla pero con mucho potencial para adaptarlo a otros contextos.



ARTÍCULO: [Imagine y su potencial educativo](#)



SLAPZI



CÓMO SE JUEGA

AUTORÍA: N/A

Nº PERSONAS: DE 2 A 8

DURACIÓN: 10-15 MINUTOS

EDITORIAL: LÚDILO

EDAD: + 6 AÑOS

TIPO/MECÁNICA: RAPIDEZ



Slapzi es un juego de rapidez en el que tienes que emparejar imágenes de tus cartas con descripciones dadas, lo más rápido posible, colocándolas sobre la mesa antes que tus oponentes.



Desarrolla la agilidad mental, la rapidez de asociación, la atención y la capacidad de tomar decisiones bajo presión. Así mismo, mejora el pensamiento flexible y la memoria visual.



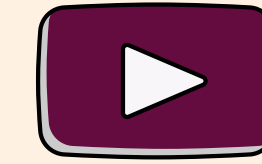
Destaca por su ritmo frenético, reglas simples y su capacidad para generar un ambiente competitivo y divertido, sobre todo con las asociaciones más creativas.



RESEÑA Slapzi

Ficha pedagógica

GUARDIANES DE LA PACHAMAMA



CÓMO SE JUEGA

AUTOR:

ENEKO GONZÁLEZ

EDITORIAL:

EKILIKUA

Nº PERSONAS:

DE 2 A 8

EDAD:

7 A 12 AÑOS

DURACIÓN:

30 MINUTOS

TIPO/MECÁNICA:

COOPERATIVO



Juego cooperativo en el que los jugadores se convierten en protectores de la Tierra y deben trabajar juntos para preservar los ecosistemas y combatir las amenazas ambientales, mediante diferentes pruebas y retos.



El juego fomenta la cooperación, el pensamiento estratégico, la conciencia ambiental y la resolución de problemas.

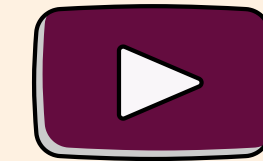


Nos gusta por su enfoque educativo, sensibilizando sobre el desarrollo sostenible, la naturaleza y la ecología. La editorial Ekilikua está especializada en la educación en valores y todos los materiales de sus juegos están realizados en empresas locales bajo garantías medioambientales.



DOSIER EDUCATIVO EKILIKUA

MENOS ES MAX



CÓMO SE JUEGA

AUTORAS: BELÉN PEREDA Y CARMEN LAMADRID

EDITORIAL: ASOCIACIÓN A VOLAR

Nº PERSONAS: DE 2 A 10

EDAD: + 10 AÑOS

DURACIÓN: 30-45 MINUTOS

TIPO/MECÁNICA: JUEGO EDUCATIVO Y DE REFLEXIÓN



El juego MENOS ES MAX está basado en una economía por el Bien Común y en el libro de M. Max-Neef 'Desarrollo a escala humana'. El objetivo es satisfacer las necesidades humanas fundamentales, siempre y cuando no envenemos el "bien común".



Se trata de un juego que nos invita a reflexionar y debatir a cerca de cómo nos comportamos, cómo nos relacionamos y cómo nuestras decisiones pueden afectar a nuestro entorno y al planeta.



Menos es max, es sin duda, nuestro juego educativo favorito. Perfecto para trabajar con adolescentes actitudes y valores de compromiso, desarrollo sostenible y transformación social. Un juego creado en Cantabria por la Asociación a Volar.

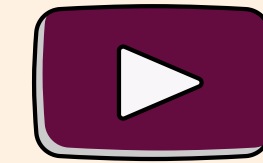


[WEB MENOS ES MAX](#)

[Reseña del juego](#)

[PRÉSTAMO DEL JUEGO: CECREAC](#)

LITTLE SECRET



CÓMO SE JUEGA

AUTORES: TOÑO & PABLO

EDITORIAL: ATM GAMING

Nº PERSONAS: DE 3 A 9

EDAD: + 10 AÑOS

DURACIÓN: 15-25 MINUTOS

TIPO/MECÁNICA: PARTY / ROLES OCULTOS



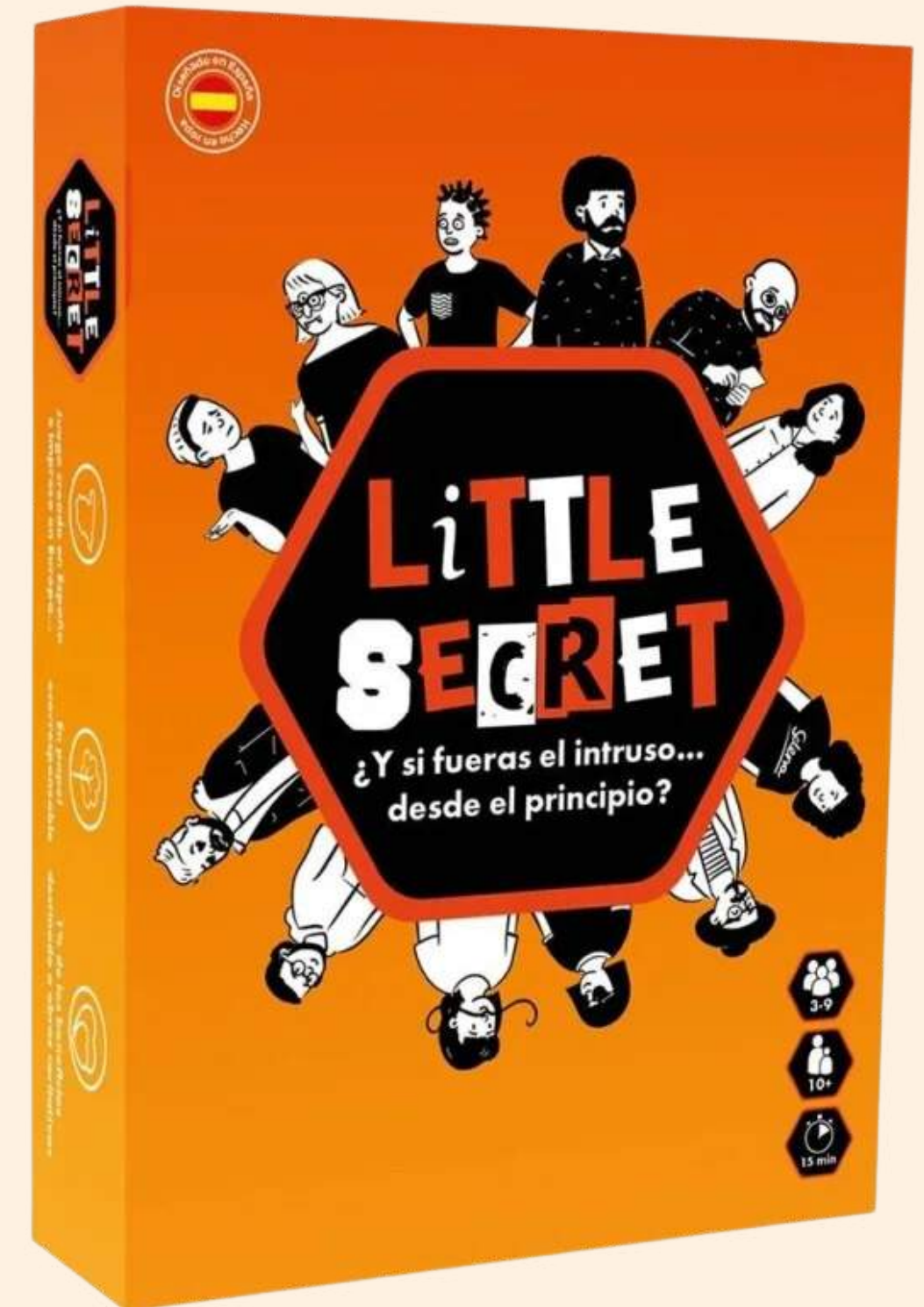
En Little Secret tendrás que dar pistas sobre la palabra secreta de las cartas y descubrir a los infiltrados/as y al periodista de la Organización Secreta, mientras mantienes tu rol oculto.



Desarrolla la comunicación, la persuasión, la deducción y el pensamiento estratégico, ya que los jugadores deben interpretar pistas, mentir con éxito y descubrir las intenciones de otros.

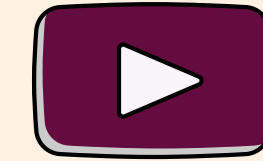


Destaca por su intensidad en la interacción social, la emoción de los secretos y su capacidad para crear momentos de tensión y diversión en grupos, fomentando tanto la estrategia como la improvisación.



RESEÑA Little Secrets

THE MIND



CÓMO SE JUEGA

AUTOR:

WOLFGANG WARSCH

EDITORIAL:

MERCURIO

Nº PERSONAS:

DE 2 A 4

EDAD:

DE 8 A 99

DURACIÓN:

20 MINUTOS

TIPO/MECÁNICA:

COOPERATIVO



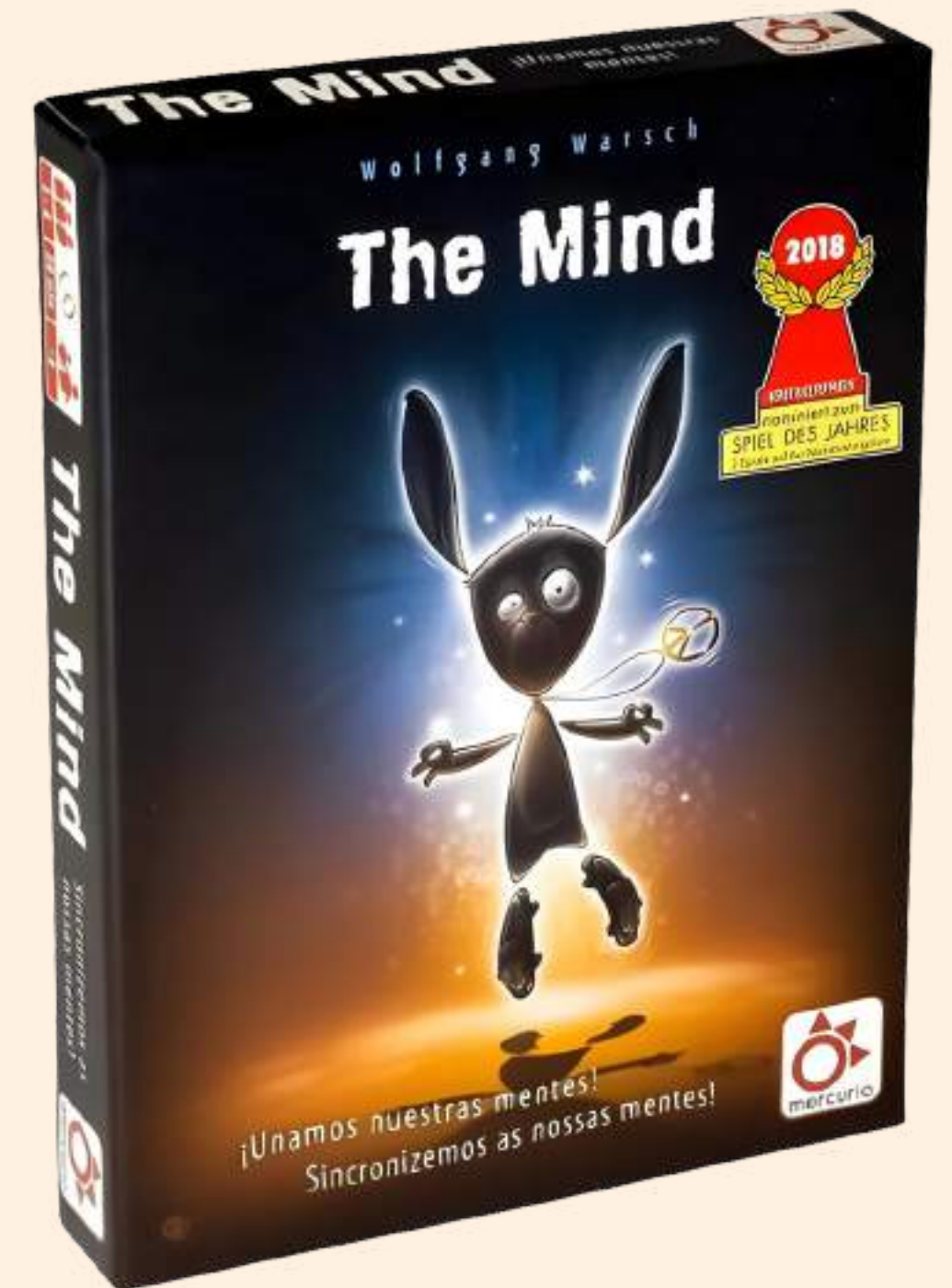
The mind es un juego cooperativo en el que los jugadores deben colocar cartas numeradas en orden ascendente sin comunicarse verbalmente, únicamente confiando en la intuición y el ritmo grupal.



Este juego fomenta la sincronización grupal, la atención plena, la intuición y la capacidad de trabajar en equipo sin necesidad de comunicación directa.



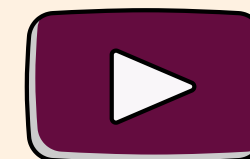
The mind destaca por su simplicidad de reglas, su intensa dinámica cooperativa sin palabras y su capacidad para generar una conexión única en el grupo.



RESEÑA The Mind, mentes sincronizadas

ARTÍCULO The Mind y un grupo de adolescentes

ABEJITAS ZUM ZUM



CÓMO SE JUEGA

AUTOR: REINER KNIZIA

Nº PERSONAS: DE 2 A 6

DURACIÓN: 15 MINUTOS

EDITORIAL: MERCURIO

EDAD: + 3 AÑOS

TIPO/MECÁNICA: MEMORIA



Juego de mesa a partir de 3 años en el que para ganar, debemos recolectar 3 colmenas, utilizando las habilidades de memoria y la estrategia.



Abejitas Zum Zum desarrolla la memoria, la atención, la orientación espacial, la coordinación ojo-mano y la toma de decisiones.



Lo que más nos gusta de este juego es su diseño atractivo y colorido, la calidad de los materiales y su fácil comprensión de las reglas. La posibilidad de robar colmenas al resto de participantes le añade más diversión.



IKONIKUS

AUTOR:

MANU PALAU

EDITORIAL:

BRAIN PICNIC

Nº PERSONAS:

DE 3 A 10

EDAD:

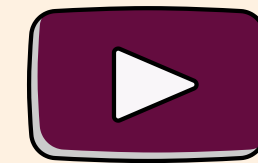
+ 7 AÑOS

DURACIÓN:

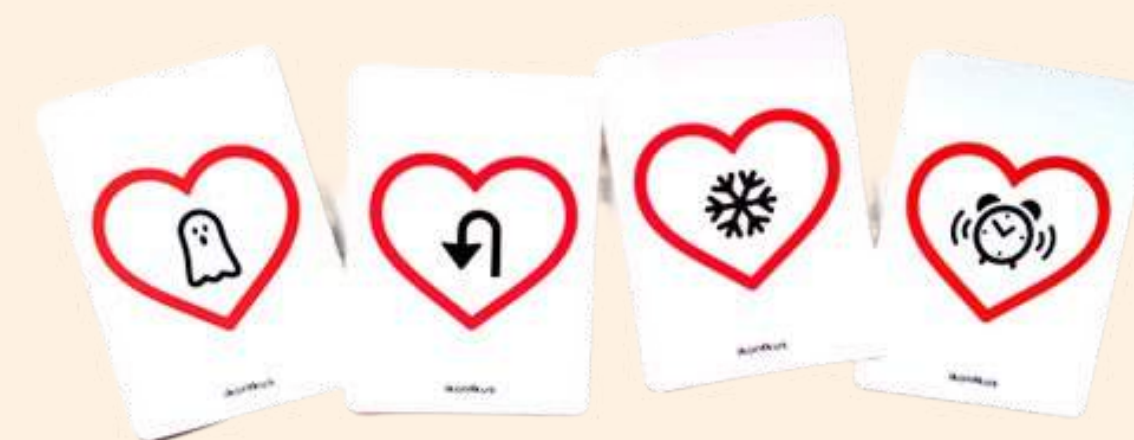
15-20 MINUTOS

TIPO/MECÁNICA:

PARTY "EMOCIONAL"



CÓMO SE JUEGA



Ikonikus es un juego en el que debemos expresar con una sola carta (que muestran emoticonos o símbolos abstractos de emociones) cómo nos sentiríamos en diferentes situaciones.



Este juego desarrolla, de una manera distendida, la inteligencia emocional, la empatía, la capacidad de expresión y la interpretación emocional.



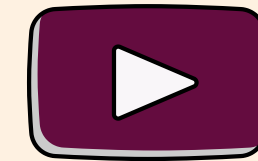
Ikonikus es ya un clásico que destaca por su sencillez, las interacciones que se generan entre participantes y su capacidad para fomentar conversaciones empáticas. Las cartas son muy versátiles, y podemos utilizarlas y adaptar el juego para diferentes dinámicas grupales.



Artículo: [Habilidades lingüísticas con Ikonikus](#)

Artículo: [Ikonikus con adolescentes](#)

DIXIT



CÓMO SE JUEGA

AUTORÍA:

JEAN-LOUIS ROUBIRA Y
MARIE CARDOUAT

EDITORIAL:

LIBELLUD

Nº PERSONAS:

DE 3 A 8

EDAD:

+ 8 AÑOS

DURACIÓN:

30 MINUTOS

TIPO/MECÁNICA:

PARTY / NARRATIVO



Dixit es un juego basado en cartas con ilustraciones. El objetivo del juego es adivinar cartas a partir de ciertas pistas que la persona “contadora de historias” da en forma de palabras, frases, narraciones o incluso mímica.



Desarrolla la imaginación, creatividad, abstracción, lenguaje y la capacidad de comunicación.



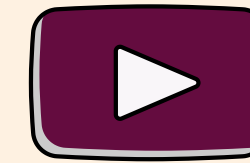
El punto fuerte de Dixit es, sin duda, las ilustraciones oníricas de las cartas, que nos permite un abanico enorme de interpretaciones y nos da pie a poder utilizarlas en otros contextos educativos y formativos más allá del juego original.



RESEÑA: Dixit, expansiones y aplicaciones

ARTÍCULO: Dixit y emociones

SMART 10



CÓMO SE JUEGA

AUTORES: C. REISER Y A. STEINWENDER

EDITORIAL: SD GAMES

Nº PERSONAS: DE 2 A 8

EDAD: + 10 AÑOS

DURACIÓN: 20-45 MINUTOS

TIPO/MECÁNICA: PARTY / TIENTA LA SUERTE



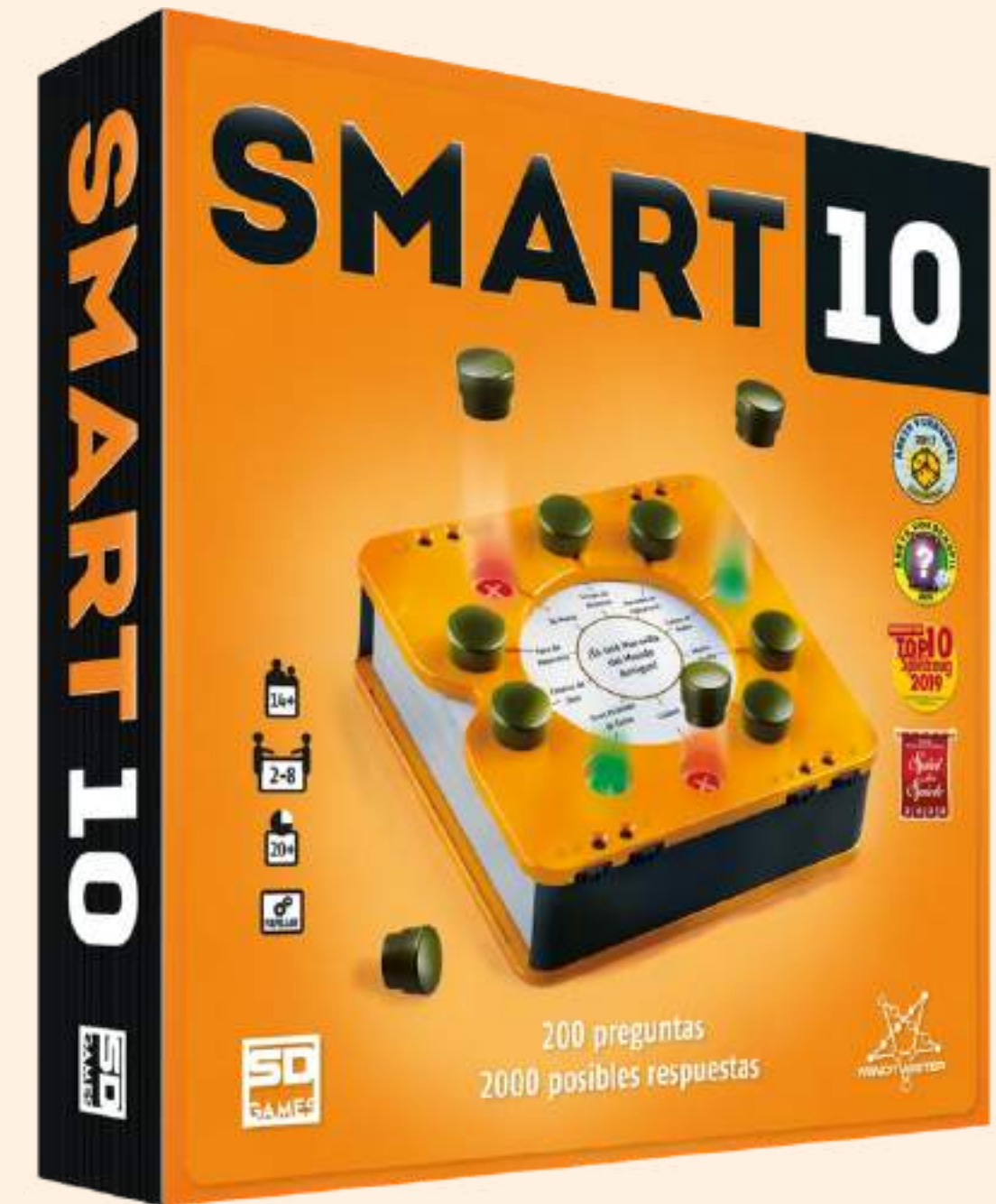
Smart 10 es un juego tipo party de 200 preguntas y 2000 posibles respuestas en categorías diferentes. Cada respuesta correcta te da un punto, pero si fallas una, pierdes los puntos acumulados de esa ronda. La clave es saber cuando seguir jugando y cuando plantarse.



Desarrolla el conocimiento general, la memoria, la rapidez de pensamiento y la toma de decisiones.



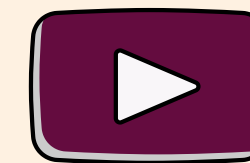
Destaca por su formato original, compacto e innovador en este tipo de juegos. Puedes jugar de manera individual o por equipos, y las partidas resultan muy dinámicas y entretenidas.



[Plantilla para personalizar las tarjetas](#)

[ARTÍCULO: Smart 10, adaptación al aula](#)

¡PILLADO!



CÓMO SE JUEGA

AUTORÍA:

C. TIPTON-JOHNSON, M.
PENA, S. LYON

EDITORIAL:

LÚDILO

Nº PERSONAS:

DE 2 A 4

EDAD:

+ 5 AÑOS

DURACIÓN:

20-30 MINUTOS

TIPO/MECÁNICA:

COOPERATIVO



¡Pillado! es un juego cooperativo de detectives. El objetivo es moverse por el tablero para conseguir pistas, descartar los personajes sospechosos y averiguar quien es culpable antes de que el zorro abandone la madriguera.



Con este juego podemos trabajar la atención, la memoria, la flexibilidad cognitiva, la planificación y toma de decisiones, y el trabajo en equipo.



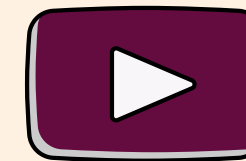
Destacamos del juego el diseño y la calidad de los materiales que resultan muy atractivos, sobre todo la caja reveladora de pistas. Es un juego muy original y muy entretenido incluso para más mayores (y adultos).



RESEÑA [¡Pillado!](#)

[Ficha pedagógica](#)

LOS 10 CERDITOS



CÓMO SE JUEGA

AUTORA: AYELET PNUELI

EDITORIAL: MERCURIO

Nº PERSONAS: DE 2 A 8

EDAD: + 6 AÑOS

DURACIÓN: 15 MINUTOS

TIPO/MECÁNICA: BAZAS / SUMAS Y RESTAS



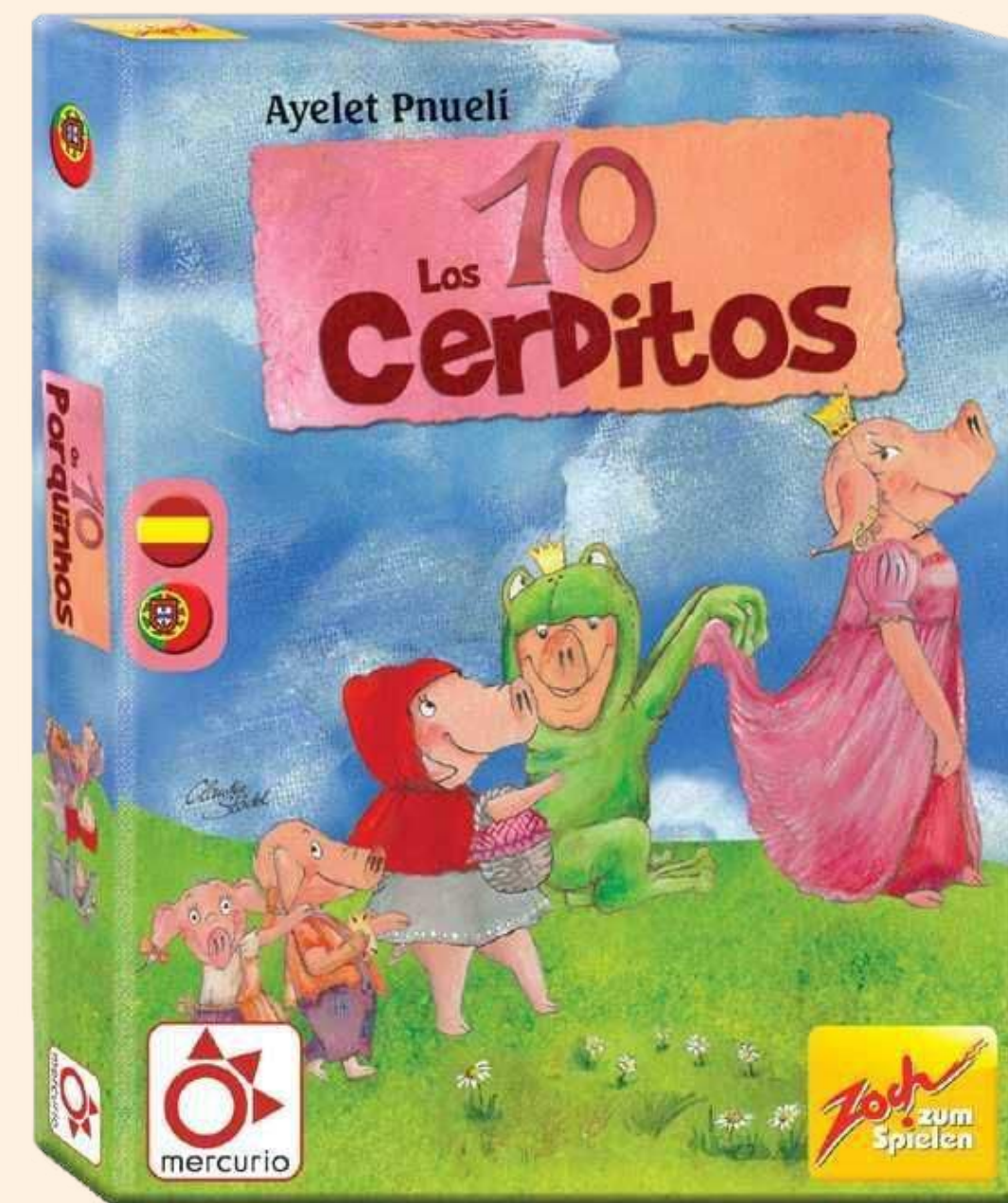
El objetivo de Los 10 cerditos es conseguir más cartas que nadie, haciendo que tu carta sume exactamente 10 en el montón, pero si te pasas, todas las cartas se las lleva quien va antes de tí.



Desarrolla el cálculo matemático con números pequeños, la atención y la rapidez de respuesta.

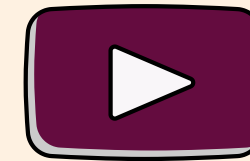


Destaca por su mecánica sencilla y el diseño atractivo y colorido de las ilustraciones. A priori puede parecer un juego de mesa muy infantil, pero resulta muy divertido para todas las edades, las partidas son muy rápidas y las cartas especiales lo hacen más dinámico.



ADAPTACIÓN 10 CERDITOS

PISTAS CRUZADAS



CÓMO SE JUEGA

AUTOR:

GRÉGORY GRARD

EDITORIAL:

MALDITO GAMES

Nº PERSONAS:

DE 2 A 6

EDAD:

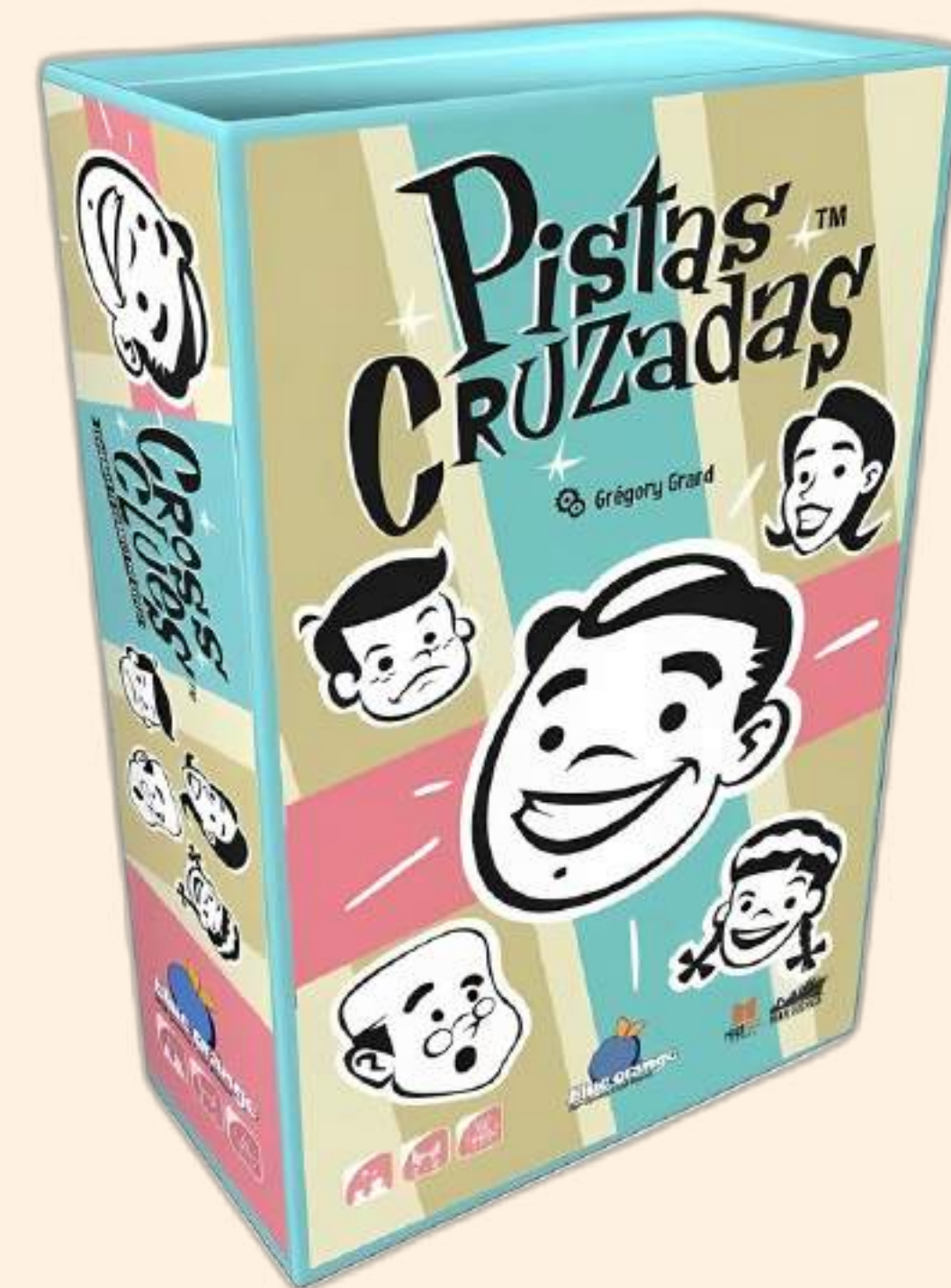
+ 8 AÑOS

DURACIÓN:

10-15 MINUTOS

TIPO/MECÁNICA:

COOPERATIVO



Pistas cruzadas es un juego cooperativo, sin turnos, donde jugamos todas las personas a la vez y en el que debemos encontrar las coordenadas de las cartas a través de una pista (de una sola palabra) que relaciona dos conceptos.



Fomenta la imaginación y creatividad, la comunicación, la deducción y la conexión grupal.



Destaca por su rejugabilidad, cada partida es muy diferente al cambiar las palabras de la cuadrícula y crear así nuevas asociaciones que pueden llegar a ser muy divertidas y originales.



Artículo: [Aprendiendo con pistas cruzadas](#)



Material elaborado por la Escuela Oficial de Tiempo Libre "Carlos G^a de Guadiana"



GOBIERNO
de
CANTABRIA

CONSEJERÍA DE INCLUSIÓN SOCIAL,
JUVENTUD, FAMILIAS E IGUALDAD

DIRECCIÓN GENERAL DE JUVENTUD,
COOPERACIÓN AL DESARROLLO
Y VOLUNTARIADO



www.jovenmania.com

   @EOTLCantabria