



Clueza




EL JUEGO DE LA NATURALEZA



INTELIGENCIA A TRABAJAR

Mediante este juego de investigación, **Clueza**, desarrollaremos la **inteligencia Naturalista**, es decir, la capacidad de entender el medio ambiente, clasificar y observar a los seres vivos del entorno y las relaciones entre/con ellos.

De este modo, en Clueza, a través de una dinámica de investigación, se trabajaran diferentes preguntas clasificadas en 4 temáticas en relación a la naturaleza: animales, plantas, paisajes/entornos y vida sana (alimentos naturales...)



DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Introducción

Clueza se trata de un juego de investigación basado en el tradicional Cluedo. Sin embargo, tiene ciertas modificaciones para poder trabajar la **inteligencia naturalista** de forma dinámica y atractiva para el alumnado.

Contexto

El juego tiene lugar en un contexto muy particular, el siguiente:

Un grupo de 6 animales (zorro, perro, elefante, rana, mona y tigresa) estaban en una fiesta de cumpleaños en la que había una rica tarta.



Sin embargo uno de ellos quería quedarse la tarta para él/ella solo/a y ha decidido robarlo.

¿Quién será el detective que avergüe quién fue (personaje), a dónde la llevó (paisaje) y dónde la escondió (escondite)?

¡Confiamos en vosotros!

Objetivo

De este modo, tú objetivo será ser el jugador más rápido en tener toda la información y resolver el misterio de la tarta de cumpleaños.

¿Estás preparado?



FOTOS DE CONTENIDOS



Tablero



Tarjetas/fichas de personaje



Tarjetas/fichas de escondite



Tarjetas de paisaje



FOTOS DE CONTENIDOS



Tarjetas de pista



Tarjetas/fichas de personaje

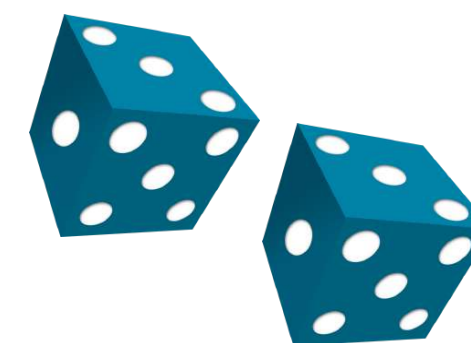


Sobres preguntas, pistas y solución



Hojas de investigación, bolígrafos y 2 dados

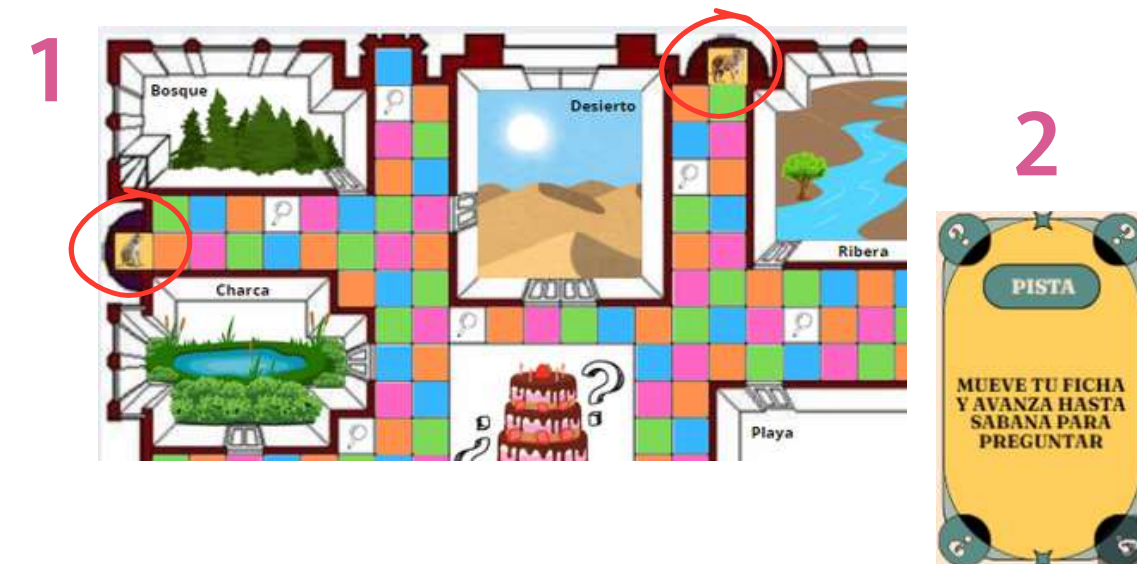
Sospechosos	
Zacarías, el zorro	
Ramona, la mona	
Rita, la rana	
Teresa, la tigresa	
Pascual, el perro	
Eloy, el elefante	
Escondites	
Roca	
Concha	
Palmera	
Colina	
Flor	
Arbusto	
Paisajes	
Playa	
Montaña	
Bosque	
Desierto	
Selva	
Sabana	
Charca	
Glaciar	
Ribera	



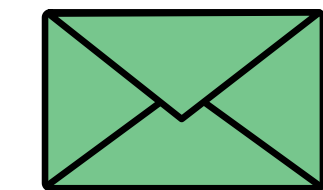
INSTRUCCIONES

PREPARACIÓN

1. Coloca los **6 animales** en las casillas de salida con su dibujo en el tablero y elige tu personaje.
2. Baraja el montón de cartas de **pista** y déjalo boca abajo junto al tablero.
3. Separa las cartas de **personaje, escondite y paisaje**.
4. Baraja y coge **una carta de cada montón en el sobre de solución SIN QUE NADIE LO VEA**. Estas serán las respuesta a: ¿quién robó la tarta? ¿a dónde la llevó? ¿dónde la escondió?
5. Deja el sobre en el centro del tablero.
6. Junta las cartas de **personaje, escondite y paisaje**, barajalas y repartelas entre los jugadores.
7. Reparte a cada jugador una **hoja de investigación y un bolígrafo**.
8. **Tacha tus cartas** en la hoja de investigación. **MANTEN EN SECRETO TUS CARTAS Y TU HOJA DE INVESTIGACIÓN**.



3, 4 y 5



Sospechosos	
Zacarias, el zorro	
Ramona, la mona	
Rita, la rana	
Teresa, la tigresa	
Pascual, el perro	
Eloy, el elefante	
Escondites	
Roca	
Concha	
Palmera	
Colina	
Flor	
Arbusto	
Paisajes	
Playa	
Montaña	
Bosque	
Desierto	
Selva	
Sabana	
Charca	
Glaciar	
Ribera	



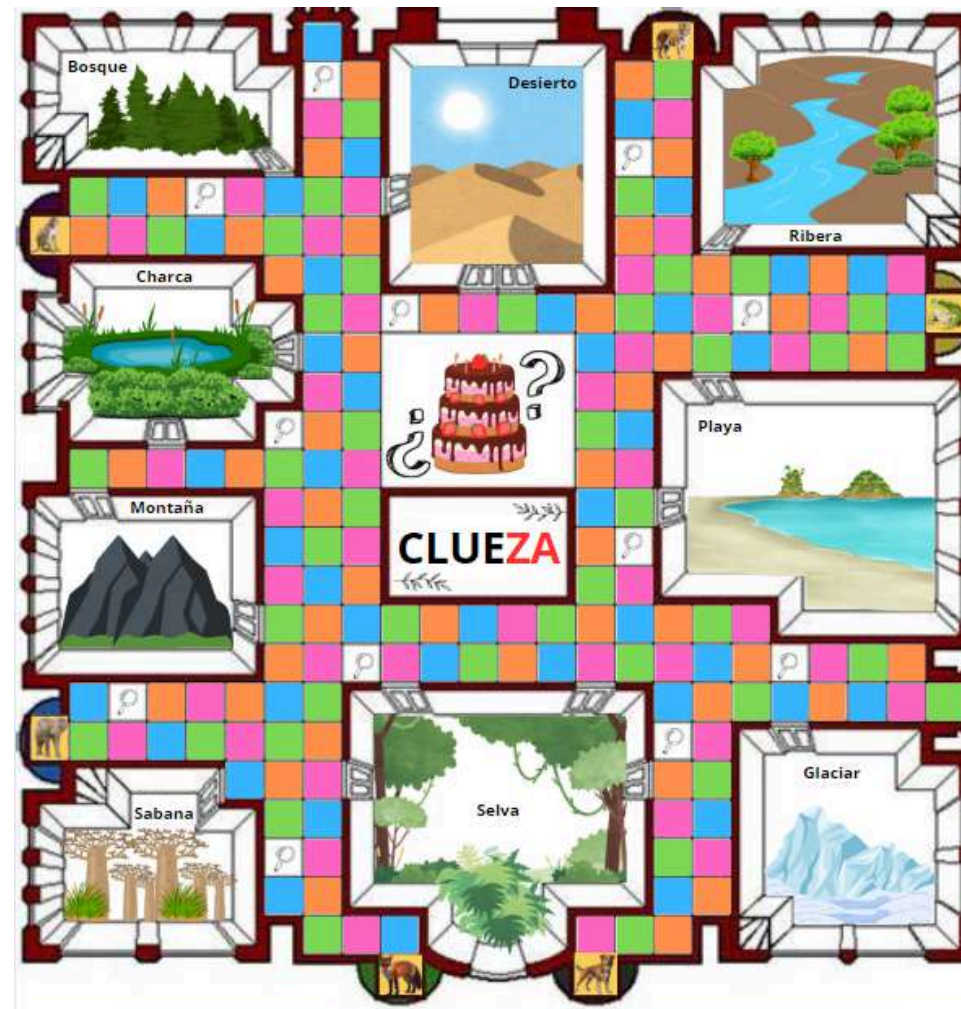
7 y 8

INSTRUCCIONES

PASO 1

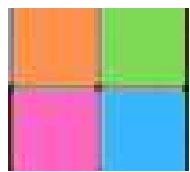
Lanza un dado y mueve la ficha por el tablero:

- Siempre en **línea recta**.
- **Nunca en diagonal**.
- **No puedes caer sobre o atravesar una casilla ocupada por otro jugador.**



INSTRUCCIONES

PASO 2



Si caes en una **casilla de color** (naranja, verde, azul y rosa) coge una carta de pregunta de ese color:

- Si la aciertas puedes volver a tirar.
- Si la fallas pasa el turno al siguiente jugador.



Si caes en una **casilla de pista** (dibujo de la lupa) coge una carta de pista, haz lo que dice (pregunta, tacha la carta que se enseñe...) y pasa el turno al siguiente jugador.



Si caes **dentro de un paisaje** (entrando siempre por las puertas), puedes preguntar por el robo (**DEDUCCIÓN**) diciendo: "**Creo que el robo lo cometió (animal), llevo la tarta a (paisaje en el que estás) y lo escondió en (objeto).**" Y mueve la ficha de personaje y escondite a ese paisaje.

- Si el jugador de tu izquierda tiene alguna de las cartas mencionadas te enseña SOLO UNA en secreto.
- Si no tiene ninguna carta, lo dice para que el siguiente jugador te enseña en secreto una carta de tu deducción. Y así sucesivamente.

INSTRUCCIONES

PASO 3 Marca en tu hoja de investigación lo que los demás jugadores te enseñen (o no te enseñen). Esto te ayudará a eliminar sospechosos, paisajes y escondites.

- Anota la carta que te enseñen. ¡Así sabrás que no está en el sobre!
- Si nadie te enseña una carta, ¿seguramente habrás descubierto algo!

Sospechosos			
Zacarías, el zorro			
Ramona, la mona			
Rita, la rana			
Teresa, la tigresa			
Pascual, el perro			
Eloy, el elefante			
Escondites			
Roca			
Concha			
Palmera			
Colina			
Flor			
Arbusto			
Paisajes			
Playa			
Montaña			
Bosque			
Desierto			
Selva			
Sabana			
Charca			
Glaciar			
Ribera			



PASO 4 Fin de tu turno, le toca al jugador de tu izquierda.

CÓMO GANAR

Cuando creas que tienes la respuesta correcta, puedes hacer una **ACUSACIÓN** final en **tu turno**:

- Dices en voz alta: "**Acuso a (animal), que llevó la tarta a (paisaje) y lo escondió en (objeto).**"
- Abres el sobre secreto y revisas las cartas en secreto.



Si acertaste las tres cartas... ¡ganaste la partida!



Si te equivocaste, sigues jugando pero ya no puedes hacer más acusaciones.





CONSEJOS



Presta atención a lo que preguntan los demás jugadores.



Apunta bien todas las pistas en tu hoja de detective.



Pregunta estratégicamente para obtener información sin revelar lo que sabes.



¡ÁNIMO DETECTIVES
DE LA NATURALEZA! 🍰

