

El Gran Juego de Cartas de las 10 Reglas básicas de seguridad



“Inseguro” palabra tabú

Juego
1

MECÁNICA DEL JUEGO:

1. Número mínimo de jugadores: 4
2. Se formarán dos grupos entre los participantes del juego. Se barajan las cartas y se colocan en un mazo con las cartas hacia abajo.
3. Una de las personas del primer grupo deberá colocarse en la parte en la que está colocado el otro equipo con la baraja. Deberá coger la primera carta del mazo, e intentar que sus compañeros adivinen de qué regla básica se trata y a qué instrucción específica hace referencia. Para ello podrá describir la regla básica y la instrucción pero sin usar ninguna de las palabras que aparece en la carta (exceptuando artículos, adverbios, etc.) mientras los miembros del equipo contrario controlan que no lo hace. Si lo hiciera, pasaría a coger la siguiente carta del mazo. Cuando el resto del grupo acierte la regla básica y la instrucción, el mismo jugador cogerá otra carta del mazo y se irá repitiendo la operación sucesivamente. No es

necesario que acierten las instrucciones tal cual están en las cartas, si no que se dé una idea bastante acertada y completa de las mismas. En cualquier momento que el jugador se atasque con una instrucción o sus compañeros no sean capaces de acertarla podrá decidir pasar y probar con la siguiente carta. Se contarán las cartas que se han adivinado tras 2 minutos.

4. Las cartas ya usadas no se vuelven a introducir en el mazo de cartas.
5. El siguiente grupo repetirá los pasos anteriores de la misma forma.
6. Se hará una segunda ronda de otros 2 minutos siguiendo la misma dinámica que en las anteriores sólo que, en este caso, los grupos deberán adivinar la regla básica y la instrucción únicamente mediante mímica.
7. Tras estas dos rondas de 2 minutos cada una, ganará el equipo que más cartas haya acertado en total.

La cadena de la seguridad

Juego
2

MECÁNICA DEL JUEGO:

1. Número mínimo de jugadores: 2
2. Se pondrán todos los jugadores formando un círculo con la baraja con las cartas hacia abajo en el centro. El primer participante cogerá una carta y leerá la instrucción de la regla básica en alto. El siguiente jugador cogerá otra carta del mazo y tendrá que repetir la instrucción del primer jugador de memoria y luego leer la suya. El tercer jugador tendrá que repetir de memoria las dos primeras instrucciones y luego leer una tercera.

3. Se seguirá de la misma manera con los jugadores sucesivos hasta que uno de ellos falle. Cada vez que un jugador falle quedará eliminado. Continuará el juego el jugador anterior, iniciando de nuevo la cadena y leyendo la carta del jugador que ha quedado eliminado.
4. Ganará el último que quede sin fallar en la cadena. La siguiente partida empezará por la persona que esté justo a la izquierda de la que ha empezado la vez anterior.
5. *De forma opcional, podrá utilizarse en una sola ocasión “una vida” a modo de comodín para aquel jugador que no recuerde una de las reglas que deba mencionar.*

Enfréntate a la seguridad

Juego
3

MECÁNICA DEL JUEGO:

1. Número mínimo de jugadores: 2
2. Cada persona colocará una carta delante de ella de forma que sólo pueda ver su dorso y el resto de jugadores sí puedan ver el contenido de esa carta.

3. Por turnos cada persona irá haciendo una pregunta a cualquiera del resto de jugadores sobre su carta. La pregunta tiene que poder ser respondida con un “sí” o un “no”. Ganará la persona que primero adivine qué regla básica tiene en su carta y la instrucción específica de esa carta.

MECÁNICA DEL JUEGO:

1. Número mínimo de jugadores: 3. Número máximo de jugadores: 4
2. Una persona baraja y reparte todas las cartas entre los jugadores.
3. La persona situada a la derecha del que reparte elige entre una y cuatro de sus cartas y las pone boca abajo encima de la mesa diciendo "Aquí van [el número de cartas que haya puesto encima de la mesa] y dice una regla básica de seguridad"

Ejemplo de partida de 3 jugadores [Primer jugador]: "Aquí van 2 cartas de Operaciones de Izado"

4. La persona de su derecha debe adivinar si está mintiendo o diciendo la verdad.

Si decide que miente, levanta las cartas que hay encima de la mesa. Si el primer jugador decía la verdad, el segundo jugador se lleva las cartas. En el caso de que el primer jugador hubiera mentido y no fueran las cartas que él/ella ha dicho, las cartas se las llevaría el primer jugador.

Ejemplo: [Segundo jugador]: "No me lo creo" levanta las cartas y ven que hay una de Operaciones de Izado y otra de

Caída de Objetos. El primer jugador se llevaría las cartas porque ha mentido y le han descubierto.

Si el segundo jugador decide que el primero está diciendo la verdad, echaría entre 1 y 4 cartas de su mazo diciendo que son de la misma Regla básica que el anterior. El siguiente jugador (el tercero) deberá adivinar si el segundo dice la verdad o no siguiendo el proceso anterior.

Ejemplo: [Segundo jugador]: "Aquí va otra carta de Operaciones de Izado"

[Tercer jugador]: "Otra más"

[Primer jugador otra vez]: "No me lo creo" Levanta la carta que ha echado el jugador anterior y efectivamente es de Operaciones de Izado. Este jugador se llevaría todas las cartas sin importar si el segundo jugador ha dicho la verdad o no, ya que sólo cuentan las del jugador anterior.

5. Comienza a jugar de nuevo el jugador de la derecha del que se ha llevado las cartas en el turno anterior.
6. En cualquier momento que un jugador tenga en su mano las 4 cartas de una misma regla básica se puede "descartar" de esas cartas y dejan de contar en la partida hasta el final de la misma.
7. Gana el primero que se quede sin cartas.

Recuerda las 10 Reglas básicas de seguridad

MECÁNICA DEL JUEGO:

1. Número mínimo de jugadores: 2. Número máximo de jugadores: 5.
2. Se colocan todas las cartas boca abajo desordenadas encima del tablero.
3. Una persona comienza poniendo dos cartas boca arriba encima de la mesa, si las cartas son de la misma regla básica, el jugador que las ha puesto boca arriba se llevaría la pareja y procedería a poner boca arriba otras dos cartas, hasta que levantara dos que no fueran de la misma regla. Si las cartas no fueran de la misma regla

básica el jugador pondría las cartas de nuevo en la posición en la que estaban y le tocaría al siguiente jugador.

4. El siguiente jugador seguiría el mismo proceso que el primero y así sucesivamente hasta que todas las cartas estén en posesión de los jugadores.
5. Cada pareja de regla básica vale 1 punto mientras que si un jugador consigue hacerse con las 4 cartas de una misma regla básica tendría 3 puntos en vez de 2.
6. Se contarían los puntos de cada jugador y ganaría el que más puntos tenga.

La reunión de la seguridad

MECÁNICA DEL JUEGO:

1. Número mínimo de jugadores: 2. Número máximo de jugadores: 5
2. Para empezar un jugador baraja las cartas y reparte 4 naipes a cada jugador.
3. A continuación deja las cartas restantes en un mazo boca abajo, y una carta hacia arriba al lado.
4. El jugador situado a la derecha del que reparte debe decidir si coger una carta del mazo o la carta que está boca arriba. Después debe dejar la carta que quiera de

entre las 5 que tiene en la mano boca arriba encima de la otra que está boca arriba o en el sitio que ha dejado si ha cogido ésta.

5. El siguiente jugador repite la operación decidiendo si coger la carta que ha dejado su compañero o cogiendo una del mazo, después dejando la que elija. Los siguientes jugadores van siguiendo este método.
6. Gana el jugador que reúna las 4 cartas de una misma regla básica primero.

MECÁNICA DEL JUEGO:

1. Número de jugadores: 4 ó 6.
2. Las parejas deben crear un gesto en secreto por cada regla básica de seguridad, para que el otro pueda adivinarla. Es aconsejable buscar un gesto que se pueda identificar con facilidad con cada regla básica y tener el folleto a mano para consultar. Los jugadores se colocan formando un cuadrado de tal forma que las parejas queden cruzadas.
3. Se reparten 4 cartas a cada jugador y se ponen otras 4 encima de la mesa boca arriba. Cuando todos los jugadores estén preparados se dice "1, 2, 3, ¡ya!" y los jugadores deben coger con rapidez las cartas en las que estén interesados de encima de la mesa para completar las 4 cartas de la regla básica que busquen. Cuando se coge una carta hay que dejar otra siempre al mismo tiempo siempre boca arriba, de tal forma que cada jugador tenga siempre 4 cartas en la mano. Se pueden coger cartas que otros jugadores dejen encima de la mesa.
4. Cuando ya nadie esté interesado en coger ninguna carta de las que están encima de la mesa se colocan en otro montón y se procede a poner otras 4 cartas boca arriba del mazo de cartas, repitiendo el proceso. Si el mazo de cartas nuevas se agotase, se barajarían las cartas descartadas y se colocarían de nuevo como mazo.

5. Aquel jugador que consiga las 4 cartas de una misma regla básica tiene que hacerle la señal de la regla básica a su compañero y este tiene que decir la regla básica que es. Si acierta obtienen 1 punto.

Si dice la regla básica que no es, ninguno de los jugadores obtendría punto.

Si un miembro de la pareja contraria detecta la señal, diría "Accidente" y si efectivamente tiene las 4 cartas iguales, se habría producido un "Accidente" y se llevaría el punto el equipo que ha dicho "Accidente". Cuando no tenga las 4 cartas iguales, tiene que enseñar dos cartas distintas para demostrar que no es cierto y se seguiría jugando. En caso de que una pareja diga "Accidente" dos veces y no fuera cierto que la pareja contraria tuviera las 4 cartas de la misma regla básica en ninguno de los 2 casos, el punto se lo llevaría la pareja contraria a los que se han equivocado.

6. El jugador que ha conseguido reunir las 4 cartas se va a llamar "Operario" y el que ha adivinado la regla básica de su compañero se va a llamar "Supervisor". Para ganar la partida, además de hacer 4 puntos, al menos una vez cada miembro de la pareja ha tenido que conseguir ser "Operario" y "Supervisor", es decir reunir 4 cartas de una misma regla básica y que su compañero la adivine en una partida y adivinar la regla básica de su compañero en otra.



Accede a más materiales didácticos y de comunicación sobre las 10 Reglas básicas de seguridad:
www.10reglasbasicas.com