



La Trivia de "El Congreso de los Chicos"

Instrucciones

Te invitamos a poner a prueba tus conocimientos con este divertido juego de preguntas y respuestas. ¿Estás al día con las materias del cole? ¿Cuánto sabes de geografía? ¿Y de historia? Antes de comenzar, aquí va un consejo: todas las preguntas están inspiradas en los materiales del sitio, así que cuanto más los conozcas, más chances tenés de ganar.

¡Buena suerte!

Objetivo

Ser el primer jugador en llegar al último casillero, para lo cual tenés que responder correctamente preguntas de diferentes categorías.

Cantidad de jugadores

De 2 a 4 jugadores.

Tablero

El tablero cuenta con diferentes casilleros, que forman un recinto del Congreso de la Nación. Cada casillero indica la categoría de pregunta que el jugador debe contestar si cae en este casillero. Las categorías son:

- Ciencias Sociales
- Formación Ética y Ciudadana
- Historia
- Geografía
- Vale todo

También están los siguientes casilleros

Comodín: si un jugador cae acá puede elegir la categoría de preguntas que quiere responder.

Suerte: si un jugador cae acá tiene que sacar una de las tarjetas de suerte.



La Trivia de "El Congreso de los Chicos"

Comienzo del juego

Para comenzar el juego, hay que conseguir un dado e imprimir los siguientes archivos:

- Tablero
- Cartas de suerte
(cortalas siguiendo las líneas)

Los cuadernillos de preguntas podés usarlos impresos o en su formato digital, como vos prefieras. Si no tenés un dado, podés encontrar uno para armar en las cartas de suerte.

Una vez que tengas impreso todo, colocá las cartas de suerte en una pila boca abajo, al lado del tablero. Cada jugador debe luego elegir un objeto pequeño que lo identifique durante el juego en el tablero. Pueden utilizar botones de diferentes colores, porotos o monedas. También pueden usar los identificadores para armar que se encuentran con las cartas de suerte.

Al empezar, todos los jugadores se tienen que ubicar en la casilla marcada como "Largada". Para decidir quién juega primero, todos deben tirar una vez el dado. Quien obtenga el número más alto comienza el juego, siguiendo el orden de los turnos hacia su izquierda.

Dinámica del juego

Cada jugador tiene que tirar una vez un dado y avanzar tantos casilleros como ese dado indique, en la dirección de las flechas. Supongamos que saca un 4, en ese caso el jugador avanza 4 casilleros. El color de la casilla hasta la que avance indicará el tema sobre el que deberá responder. Por ejemplo, si cae en un casillero verde, debe responder una pregunta sobre "Geografía".

Luego, tiene que hacer otro tiro con el dado. Supongamos que en esta oportunidad saca un 3. Los dos tiros indican, en el orden en que salieron, el número de pregunta que habrá que responder. En nuestro ejemplo, sería la pregunta 43 del cuadernillo "Geografía".

Entonces, el jugador que está a su derecha debe tomar el cuadernillo "Geografía" y hacerle la pregunta número 43. Las respuestas correctas están indicadas debajo de cada pregunta.

Si el jugador contesta correctamente vuelve a tirar el dado y avanza. Mientras siga contestando correctamente, seguirá avanzando. El turno sólo se interrumpe si su respuesta es incorrecta.

En el caso en que durante el juego se repita alguna pregunta, se hacen dos tiradas adicionales de dado para conseguir otro número de pregunta, pero no se avanza de casillero.

En caso de caer en la casilla "Suerte", se debe sacar una carta del pilón y cumplir con lo indicado en la carta. Luego se la debe colocar boca abajo debajo de todo el pilón.

En caso de caer en la casilla "Comodín", se debe elegir la categoría de pregunta que se quiere responder.

Ganará el primer jugador que llegue a la última casilla, en la que se encuentra el estrado de autoridades.