

El director del dibujo



Para este juego, primero vas a necesitar recortar todas las tarjetas que tienes ahí abajo.

Después, vas a necesitar dos jugadores, por lo menos. Uno será el dibujante, y el otro será el director del dibujo. Pero pueden participar más jugadores, mientras se mantengan bien los turnos.

Preparación del juego:

Colocar todas las tarjetas en un mazo, que estas estén mirando boca abajo.

Tener un papel, un lápiz y una goma. Si tienes una pizarra normal o blanca, mejor, así no derrochamos papel.

¿Cómo se juega?

Opción 1:

El que gane a un piedra, papel o tijeras, es el primer director del dibujo. Como director debe coger una tarjeta del mazo, sin que el dibujante la vea. El dibujante coge sus utensilios de artista y se prepara para seguir las órdenes del director.

El director debe irle dando al artista las indicaciones necesarias para que este haga un dibujo lo más parecido posible al que aparece en la tarjeta que tiene el director.

Cuando el director crea que el dibujo está bien hecho, dice “¡YA!”. Cuando el juego se nos dé mejor, podemos poner un temporizador de 3 minutos, y será el temporizador el que avise de que ya no se puede dibujar más. Lo podemos ir haciendo cada vez más difícil poniendo cada vez menos tiempo en el temporizador.

Entonces el artista puede ver la tarjeta. Es él quien decide si el director ha hecho un buen trabajo describiendo o no. Si ha hecho un buen trabajo cómo director, se lleva la tarjeta, la cual cuenta como 1 punto.

Tras esto, los jugadores cambian de papel.

El jugador con más puntos gana la partida.

Normas: los monigotes tienen distintas expresiones faciales, para hacerlo más complicado no vale decir: está contento, sino que habría que decir, tiene la boca en una curva hacia arriba o una u hacia arriba.

Opción 2:

El que gane a un piedra, papel o tijeras, es el primer director del dibujo. Como director debe coger una tarjeta del mazo, sin que el dibujante la vea. El dibujante coge sus utensilios de artista y se prepara para seguir las órdenes del director.

El dibujante debe de irle preguntando al director preguntas para averiguar cómo es el dibujo que debe hacer. Pero el director sólo puede responder “sí” o “no”, por lo que el artista debe pensar muy bien lo que va a preguntar. Se puede establecer un límite de preguntas, en un inicio podemos poner 15, pero las podemos ir reduciendo hasta 5 y hacerlo muchísimo más difícil. Otra opción es utilizar un temporizador, dándole al artista un tiempo límite para hacer las preguntas y terminar el dibujo. Lo podemos ir haciendo cada vez más difícil poniendo cada vez menos tiempo en el temporizador.

Cuando el número de preguntas o el tiempo se hayan acabado, entonces el artista puede ver la tarjeta. Es el director el que debe juzgar si el artista ha hecho un buen trabajo. Si ha hecho un buen trabajo cómo artista, se lleva la tarjeta, la cual cuenta como 1 punto.

Tras esto, los jugadores cambian de papel.

El jugador con más puntos gana la partida.

En esta versión, se puede jugar con la norma de no decir qué expresión facial es, contento, triste, enfadado, pero sólo cuando se haya jugado muchas veces. Ya que entonces el artista debe hacer más preguntas.

Opción 3:

Consiste en jugar a cualquiera de las dos versiones anteriores, pero cada parte correcta del dibujo suma 1 punto. Es decir, ojos, boca, cuerpo, manos, pies, pelo, complementos, orejas. Debido a que hay dibujos con mucho más detalle que otros, se puede ganar un máximo de 5 puntos por dibujo. De esta manera, todas las tarjetas tienen más o menos la misma dificultad.

Opción 4:

El director del dibujo sólo puede dar tres órdenes, y las dirá seguidas. El dibujante debe recordar esas tres órdenes y dibujar lo que recuerde. El dibujante se llevará un punto por cada elemento que dibuje (que corresponde con cada orden que reciba). Para aumentar la dificultad del juego se pueden aumentar el número de órdenes.

Opción 5:

El director del dibujo tiene sólo 10 segundos para poder mirar la imagen. Tras estos 10 segundos ya no podrá volver a mirarla. Con lo que recuerde debe darle indicaciones al artista. El director se llevará un punto por cada elemento que el artista sea capaz de plasmar. Para aumentar la dificultad del juego, se puede reducir el tiempo que el director tiene para mirar la tarjeta.

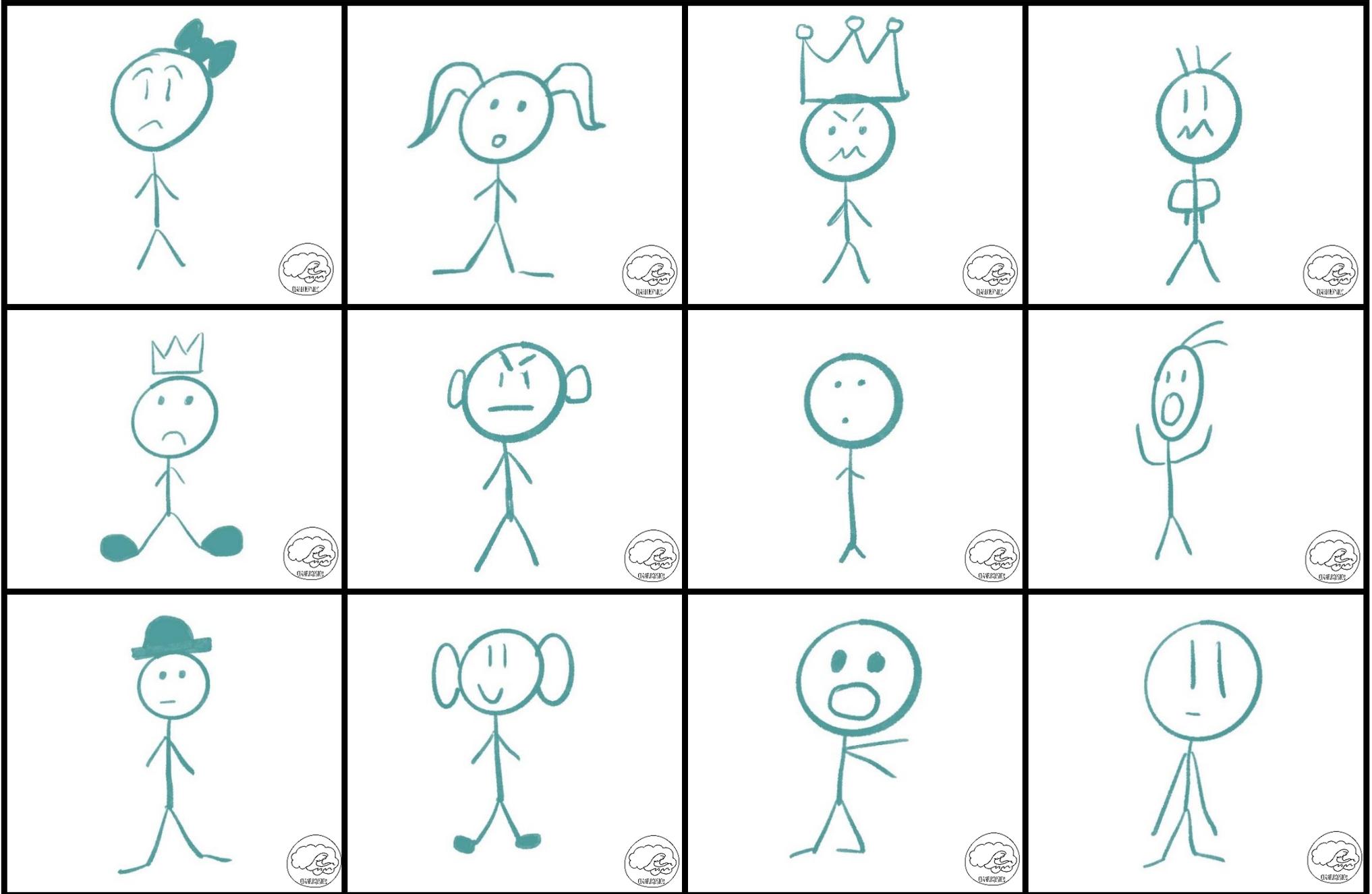
Cosas en las que te tienes que fijar para dar direcciones, o cosas importantes que debes preguntar para poder dibujarlas.

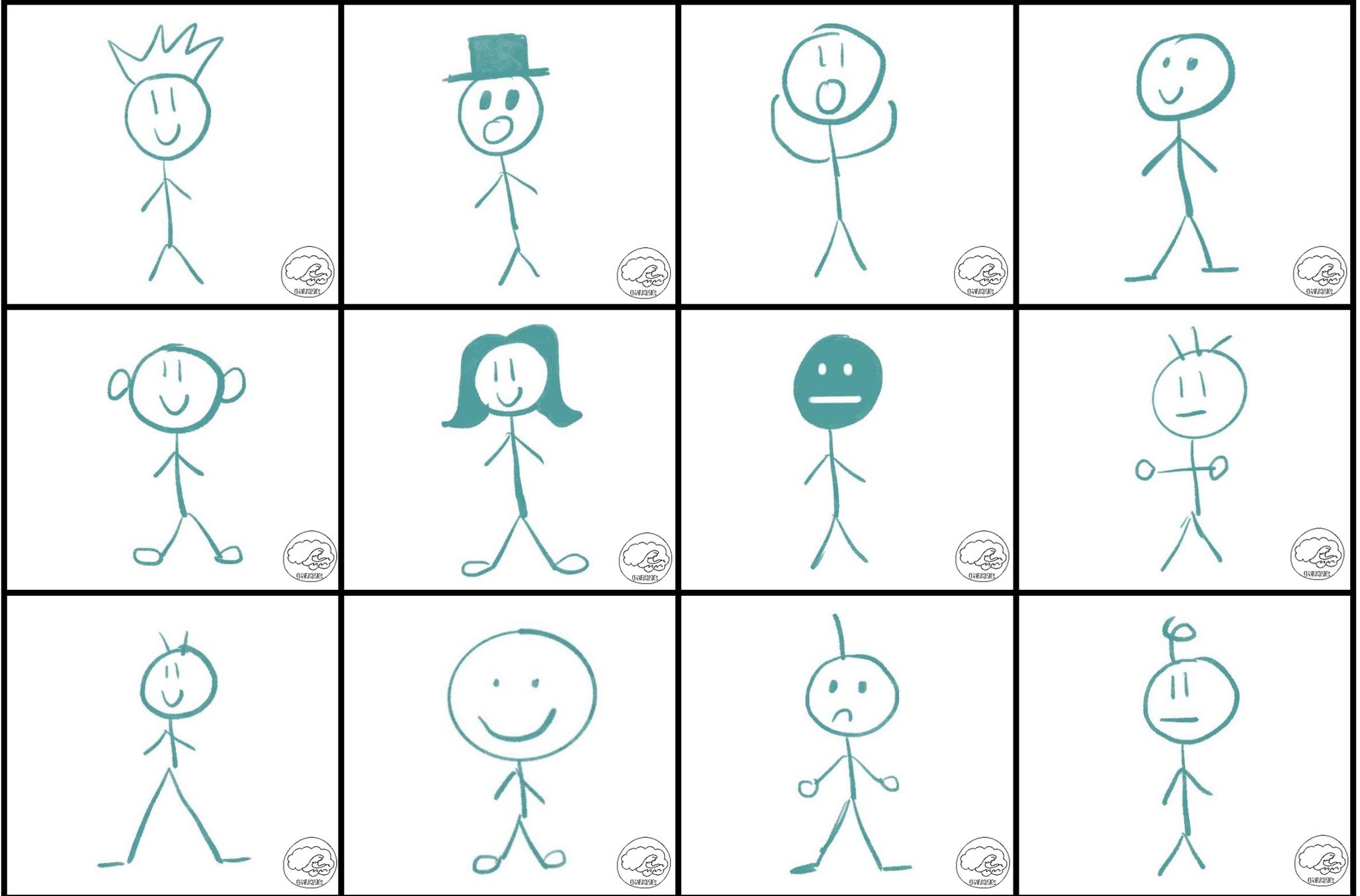
- Tamaño del cuerpo, es normal, largo o corto
- Brazos, son dos palitos hacia abajo, dos palitos perpendiculares al cuerpo, dos curvas hacia arriba....
- Pies, tiene pies?, cómo son?
- Manos, tiene manos?, cómo son?
- Ojos, son dos puntitos, dos rayitas, dos U hacia abajo...
- Boca, una u hacia arriba, una u hacia abajo, una línea recta...

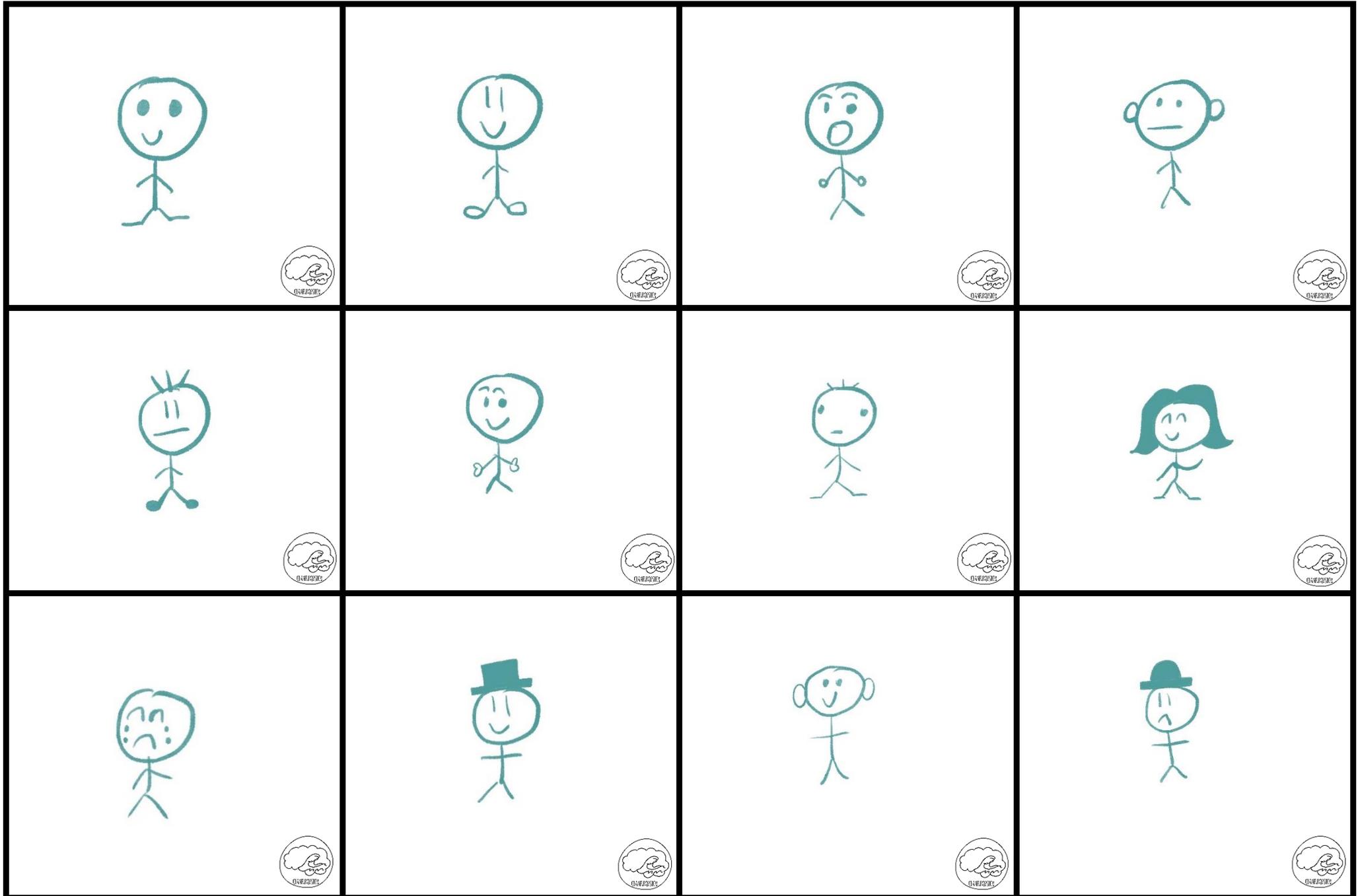
- Pelo, largo, pincho, dos pelos, tres pelos
- Orejas, tiene?, cómo son?
- Complementos, corona, sombrero, ...

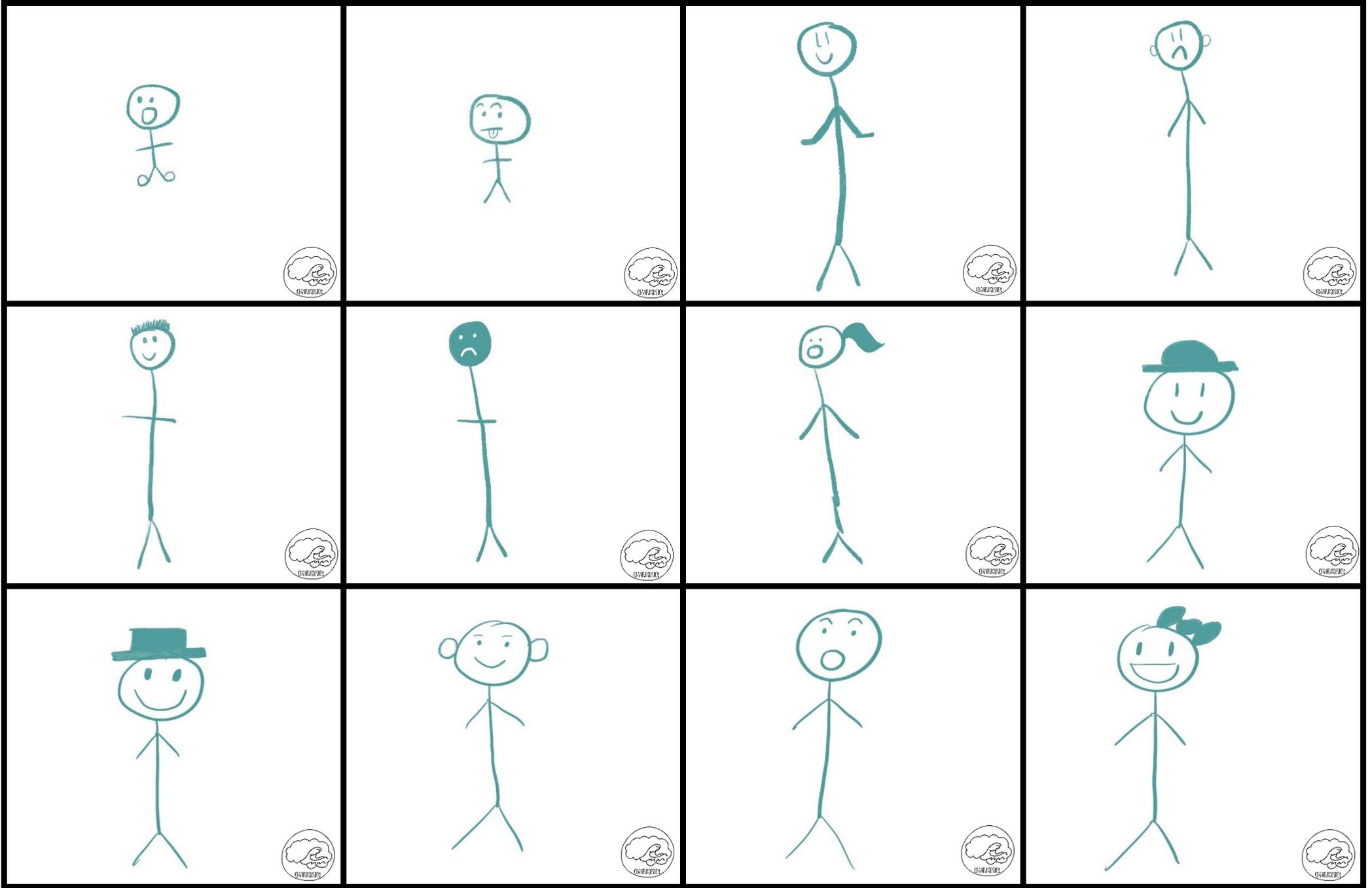
¿Qué estamos trabajando con este juego?

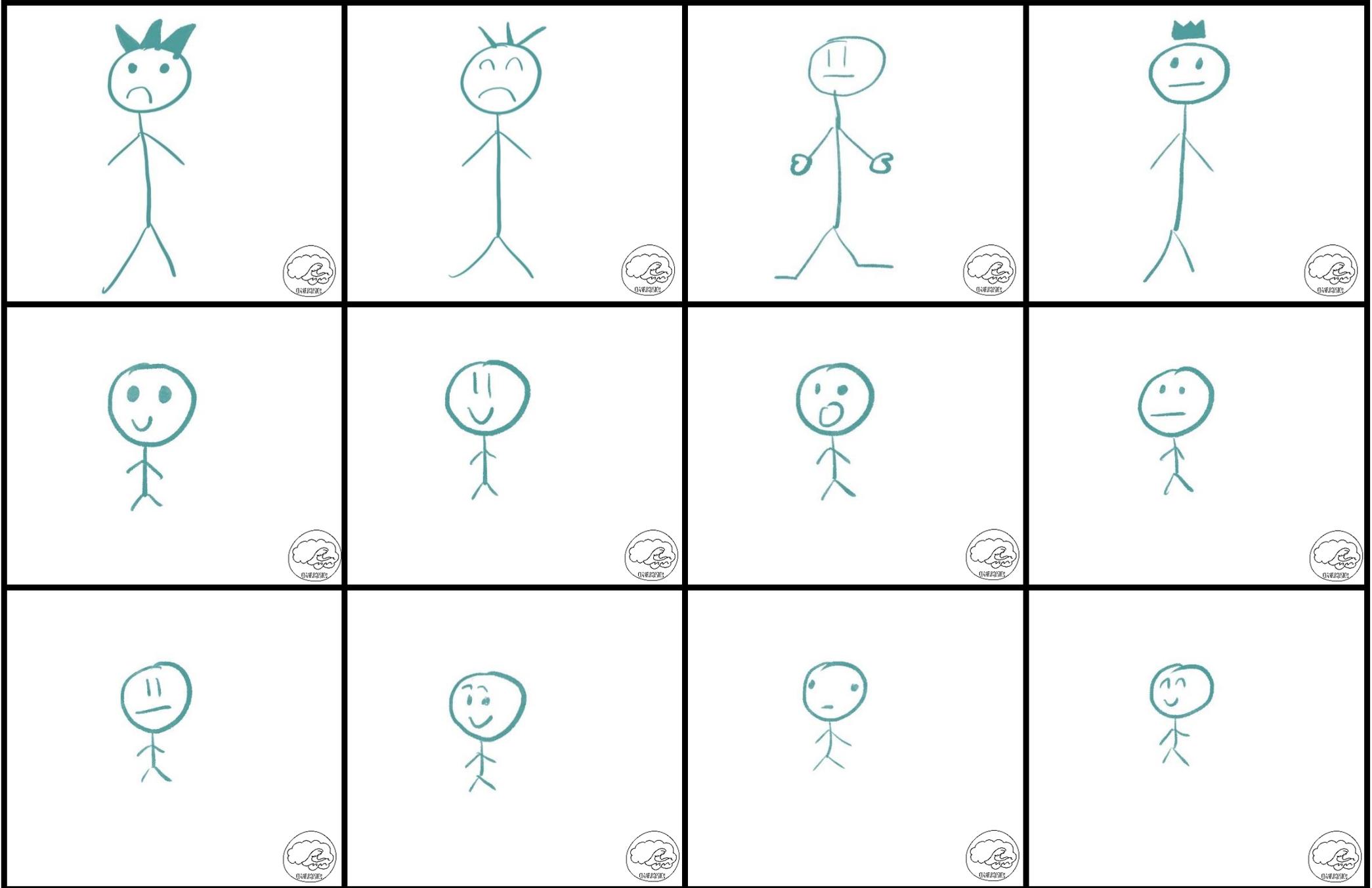
En primer lugar, debemos organizarnos, y planificar por dónde vamos a empezar a describir el dibujo. Una vez ideado un plan, tenemos que dar instrucciones claras y entendibles a la persona que va a dibujar, por lo que ponemos de manifiesto nuestras habilidades comunicativas. La persona que dibuja en su caso, tiene que comprender bien nuestras órdenes y ponerlas en práctica (capacidad visoespacial y visoconstructiva). En la opción cuatro y, además, debemos mantener las órdenes en nuestra cabeza y dibujarlas, y en la cinco ser capaces de recordar todos los detalles del dibujo (memoria de trabajo).

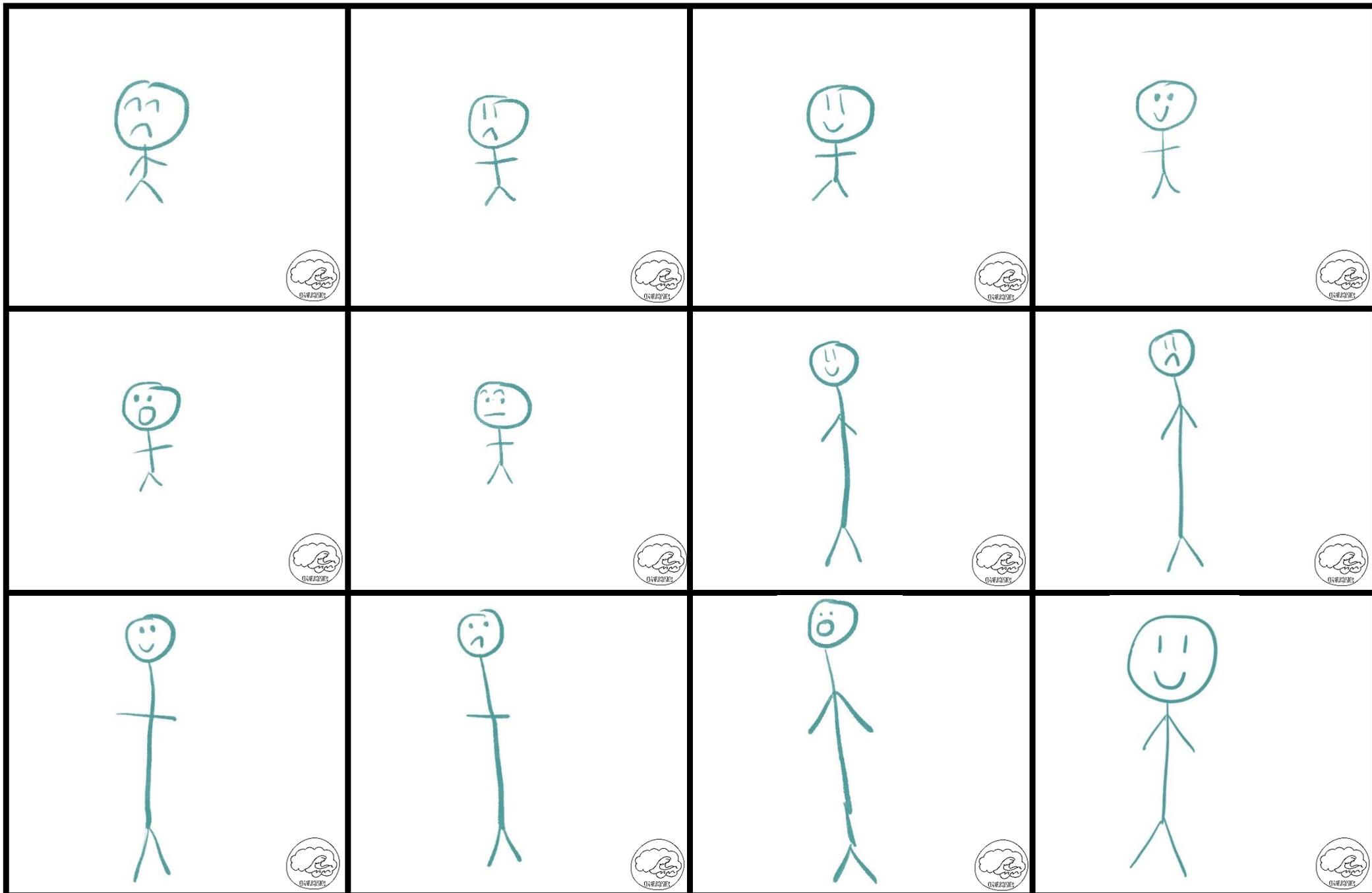


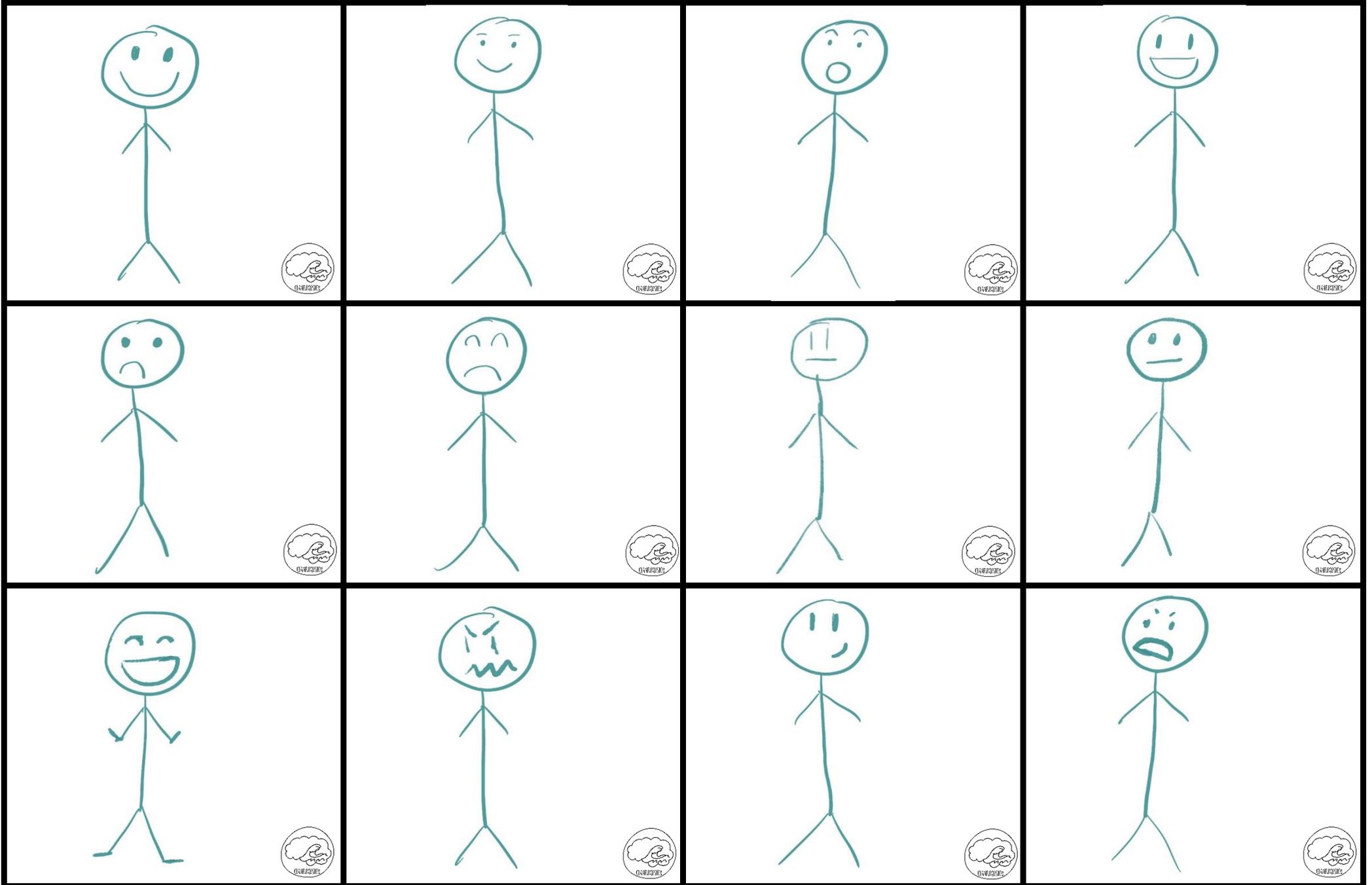












Hola!

Si te ha gustado el juego porfa, dime qué es lo que más te ha gustado del juego. Y también quiero saber si crees que hay cosas que se pueden mejorar.

Puedes enviarme un email a esta dirección: info@olaneuropsico.com

Espero que disfrutes mucho del juego.

