

# MONSTER QUIZ the board game

“**Monster Quiz: the board game**” es un juego que combina la utilización de la aplicación SMART Notebook con un gran tablero de juego de 3x2 metros. De tal forma que el juego se traslada del tablero a la pizarra digital y viceversa de forma continuada, manteniendo la atención y motivación del alumnado mientras trabaja los contenidos y conocimientos del área que se trabaje.

El juego está pensado para poder ser utilizado en todas las asignaturas, de forma aislada o conjunta, partiendo siempre de la idea de que será el alumnado el que se encargue de la producción de las preguntas y actividades que hacen falta para poder jugar con este juego.

Así, para poder comenzar una partida en “**Monster Quiz: the board game**”, el alumnado tendrá que haber realizado un trabajo previo, consistente en la elaboración de preguntas que posteriormente serán utilizadas para intentar derrotar a sus oponentes en el tablero de juego. La temática de estas preguntas variará en función de las demandas del profesorado y serán concretadas por el profesor que usa el juego en su aula.

## Materiales que incluye el juego.

- ✓ Tablero de 3 x 2 metros. 1 unidad.
- ✓ Tarjetas de los monstruos de 8 cm de diámetro. 54 tarjetas (9 monstruos para cada grupo, hasta un máximo de 6 grupos).
- ✓ Tarjetas de huevos de monstruos. 4 cm de lado. 54 tarjetas (9 huevos de monstruos para cada grupo, hasta un máximo de 6 grupos).
- ✓ Figuras de juego. 6 figuras.
- ✓ Dado de juego. 1 unidad.

## Objetivo del juego.

El juego está pensado para jugarse de forma individual o por grupos, hasta un máximo de 6 participantes individuales o 6 grupos.

El objetivo de los participantes es conseguir las 9 tarjetas de los monstruos que aparecen en el juego. Para ello, cada vez que un participante cae en la casilla “Monstruo”, comienza una partida en la pizarra digital de Monster Quiz, de tal forma que el participante que quede en primer lugar, conseguirá la tarjeta del monstruo que aparece en esa casilla.

Durante el juego, además, los participantes realizarán competiciones de preguntas entre ellos para ganar huevos de monstruo, que luego utilizarán en la partida.

## El tablero de juego.

El itinerario del tablero es un circuito cerrado, lo cual permite a los participantes moverse libremente por el mismo. El movimiento de las figuras de juego se realiza mediante el lanzamiento de un dado al comienzo del turno de cada participante. Las figuras de juego se desplazan tantas casillas como número ha salido en el dado. Si la figura cae en alguna casilla con imagen, deberá realizar alguna de las acciones correspondientes:

**-Los dados:** El jugador vuelve a tirar el dado para seguir avanzando.

**-La interrogación:** El jugador elegirá a qué otro participante quiere retar con las preguntas que ha realizado. De esta forma puede conseguir huevos de monstruo.

**-El birrete:** El jugador deberá responder o realizar la tarea que el profesor le cuestione.

**-La llave:** La figura se traslada automáticamente a la casilla en la que hay dibujada una puerta.

**-La flecha de dirección azul:** Obliga a retroceder tres casillas.

**-Casilla circular con un monstruo:** Comienza una partida en la PDI de [Monster Quiz](#). Todos los jugadores tienen opción de ganar la tarjeta del monstruo que está dibujado.

**-Casilla circular con huevos de monstruo:** El jugador consigue una tarjeta de huevo de monstruo. Cuando completa una serie de 9 huevos de monstruo, puede ir directamente a la casilla "Monstruo" que elija e intentar conseguir la tarjeta del monstruo. (Ver apartado reglas del juego).

Además de estas casillas con imágenes, el juego cuenta con los rincones del jugador. Lugar en el que aparece el número del jugador, 9 cuadros blancos para ir llenando la serie de huevos de monstruo y 9 dibujos en blanco y negro de los monstruos. En estos lugares se irán situando las tarjetas de monstruo según se vayan ganando.

## Reglas del juego.

-Los participantes se dividen en grupos (también se puede jugar de forma individual) y echan a suertes con el dado su orden en el tablero. Una vez determinado qué número será cada grupo, puede dar comienzo la partida. Los grupos pueden estar preparados de antemano, a fin de que elaboren el banco de preguntas para los momentos en los que tendrán que competir con otro grupo.

-A cada grupo se le dan 4 tarjetas de huevos de monstruo y las situará en los lugares habilitados para ello de su rincón del jugador. El resto de tarjetas de huevos de monstruo se situarán en la casilla circular que contiene la imagen de los mismos.

-Las figuras de juego se sitúan al lado de la casilla "**START**". El jugador 1 lanza el dado y mueve su figura tantas casillas como número ha salido. Se pueden mover en cualquier dirección por el tablero y pasar por encima de la figura de otro jugador, pero no podrán

situarse en la misma casilla en la que haya otra figura. Si esto ocurre, la figura del jugador que se está moviendo se quedará en la casilla inmediatamente anterior a la casilla en la que se encuentra la otra figura.

-Las casillas en las que no hay ninguna imagen dibujada, son casillas neutras. Esto significa que cuando un jugador llega a ellas, no ocurre nada, su turno pasa al siguiente jugador.

-Si un jugador cae en la casilla de “**dados**”, tirará otra vez y moverá su figura de nuevo.

-Si un jugador cae en la casilla “**Flecha azul**”, retrocederá 3 casillas, por el mismo camino que ha llegado a la casilla. El turno de este jugador se determinará en función de la casilla a la que haya llegado al retroceder. Si es una sin imagen, perderá su turno. Si es una con imagen, se registrará por lo regulado para esa imagen.

-Si un jugador cae en la casilla “**Llave**”, moverá su figura automáticamente hasta la casilla con la imagen de la puerta. Una vez allí, podrá tirar el dado otra vez.

-Si un jugador cae en la casilla “**Huevos de monstruo**”, gana una tarjeta de huevo de monstruo y pierde su turno.

-Si un jugador cae en la casilla “**Birrete**”, tendrá que responder o hacer la tarea que le indique el profesor. Si lo realiza correctamente continuará su turno. Si lo hace erróneamente, lo perderá.

-Si un jugador cae en la casilla “**Interrogación**”, comienza una competición entre jugadores. La competición entre jugadores tiene la finalidad de conseguir nuevas tarjetas de huevo de monstruo. Con la característica de que cuando un jugador gana una tarjeta, lo hace quitándosela al jugador al que ha retado.

El desarrollo de la competición es el siguiente. El jugador A cae en la casilla “**Interrogación**”. En ese momento elige con qué otro jugador quiere competir. El jugador A realiza una pregunta, de las que tenía preparadas de antemano sobre la temática que haya determinado el docente, al jugador B.

-Si el jugador B falla, entrega uno de sus huevos de monstruo al jugador A. El jugador A continúa la partida tirando el dado de nuevo.

-Si el jugador B acierta, es su turno de pregunta. Y en este caso, si el jugador A falla, entregará una tarjeta de huevo de monstruo al jugador B y perderá su turno. Por el contrario, si el jugador A acierta, la competición habrá quedado en tablas, pero el jugador A perderá su turno.

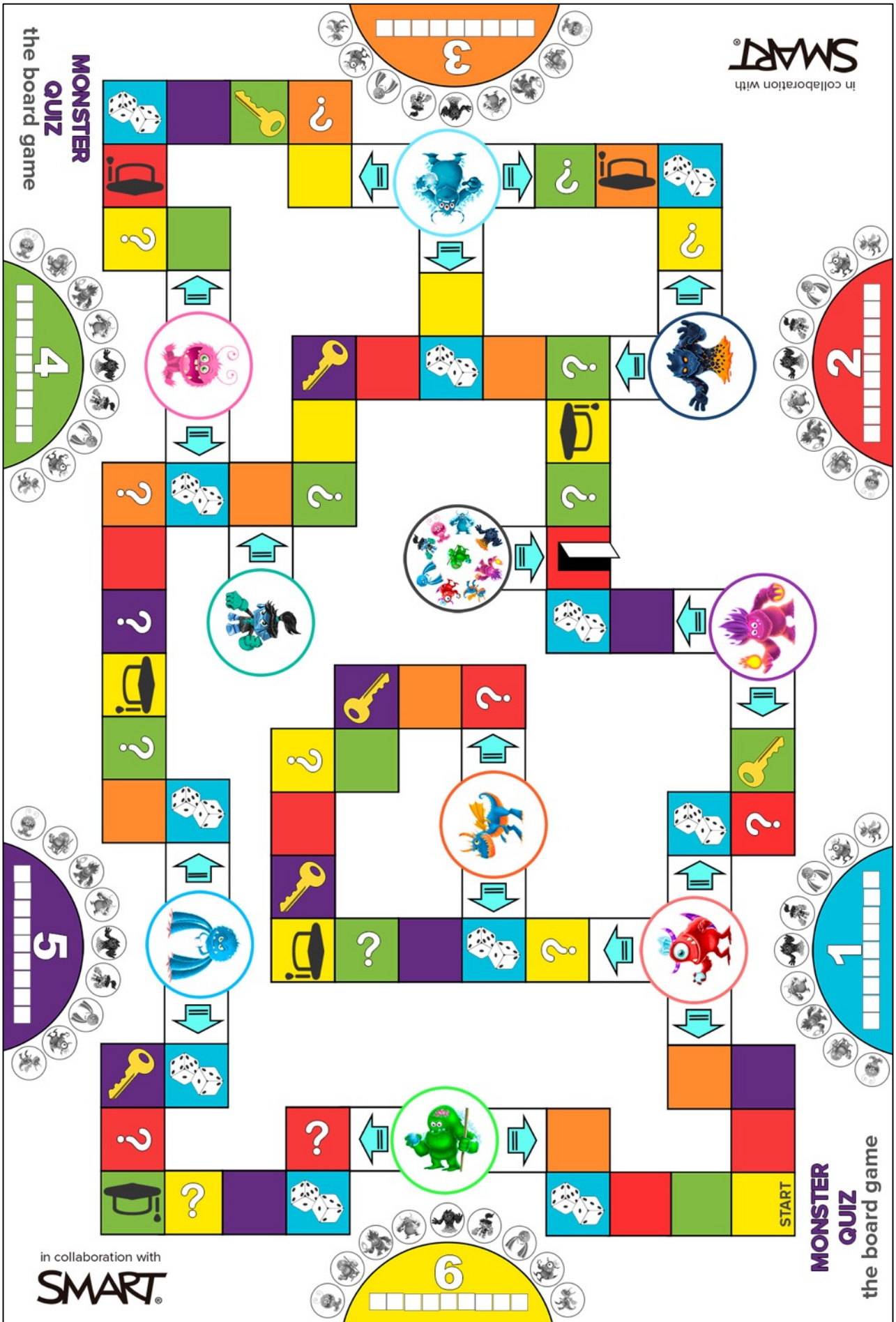
-Cuando un jugador consigue 9 huevos de monstruo (bien por caer en la casilla “**Huevos de monstruo**” o por conseguirlos en competición), podrá ir directamente a la casilla “**Monstruo**” que elija e intentar ganar la tarjeta correspondiente. Para poder hacer esto deberá entregar primero 5 huevos a la casilla “**Huevos de monstruo**”.

-Si un jugador cae en la casilla “**Monstruo**”, comienza una competición en la PDI de **Monster Quiz**. En esta competición participan todos los jugadores. El jugador que primero consiga hacer nacer a su monstruo, ganará la tarjeta de monstruo que aparece en la imagen de la casilla. La competición en la PDI tiene la siguiente característica:

-El grupo que ha caído en la casilla “Monstruo” tendrá ventaja en la competición de la pizarra. Participará con un único dispositivo, pudiendo todos los miembros del grupo ayudar en la solución de las preguntas.

-El resto de grupos jugarán con dos dispositivos en la competición de la pizarra. Se dividirán en dos subgrupos y los miembros de esos grupos no podrán ayudarse entre sí en la resolución de las preguntas.

-Si la tarjeta Monstruo la gana el grupo o jugador que cayó en la casilla, este continuará su turno después del juego de la pizarra. Si por el contrario no es quien gana la tarjeta, perderá su turno.



**MONSTER QUIZ**  
the board game

**MONSTER QUIZ**  
the board game