

Hoy en Jueducación Aplicada:

Storycubes Sets

Los Expedientes perdidos de Lucius Wolf

-open at your own risk-



Una apuesta por el uso de los Storycubes desde varias aproximaciones



El Copyright de las ilustraciones y del juego Storycubes y de otras presentes en este material así como la propiedad intelectual/comercial/empresarial y derechos de las mismas son exclusiva de sus autores y/o de las compañías y editoriales que sean propietarias o hayan comprado los citados derechos sobre las obras y poseán sobre ellas el derecho a que se las elimine de esta publicación de tal manera que sus derechos no queden vulnerados en ninguna forma o modo que pudiera contravenir su autoría para particulares y/o empresas que las hayan utilizado con fines comerciales y/o empresariales. Esta compilación no tiene ningún uso comercial ni ánimo de lucro y está destinada exclusivamente a su utilización dentro del ámbito escolar y su finalidad es completamente didáctica como material de desarrollo y apoyo de la enseñanza del Inglés y otras áreas en Educación Primaria.



-Los Expedientes de Lucius Wolf-

Bienvenido/a a unas reglas opcionales para Storycubes en las que poder incluir contenidos principalmente del área de Lengua en cualquiera de sus enfoques (Castellana, propias de las CCAA o Lenguas Extranjeras) aunque también presentaré algunas opciones para otras áreas a modo de resúmenes visuales.

-The patchwork challenge-

Las plantillas que has descargado sirven para poner sobre ellas los dados de manera física. Despliega en la mesa tantos cuantos sets vayas a usar y coloca los dados sobre las plantillas que corresponden a su nombre.

Como verás **hay un valor asignado a cada plantilla**. El objetivo del juego es crear frases/párrafos/pequeños textos que incluyan dados que-al sumarlos- lleguen a un valor en concreto.



Ese valor total será fijado por el/la docente o decidido a suerte ya sea mediante una tirada de dados (*sumando el resultado de los dados lanzados*), una votación o a través de cualquier otro proceso.

Se da un tiempo determinado que va desde los 30 segundos a un máximo que decidirá el docente.

Transcurrido ese tiempo cada participante dice en voz alta la frase/párrafo/pequeño texto que ha elaborado y se comprueba cuántos dados ha incluido de manera adecuada. Por cada dado integrado coherentemente en su construcción sumará los puntos de los dados utilizados.

Se juega a 5 rondas y entre ronda y ronda se lanzan los dados de cada set que haya en juego.



❧ VARIANTES ❧

1-PODERES LIMITADOS: poner un prerequisite de un tipo de dado en concreto.

Ejemplo: las frases/párrafos/pequeños textos deben incluir siempre un dado del set _____ en sus construcciones.

2-REPLICANTES REUNIDOS: cuando se lanzan los dados entre ronda y ronda si salen imágenes que ya han salido anteriormente esas imágenes valdrán 1 punto menos de lo indicado en la plantilla. Ningún dado podrá valer 0.



Ejemplo: si se utiliza el set de Batman y sale la batcueva en la ronda 1 y en la ronda 2 al tirar el dado vuelve a salir la batcueva en esa ronda la batcueva solamente valdría 1 punto.

3-LA RONDA FANTASMA: En esta variante si 2 o más jugadores han incluido en su frase/párrafo/pequeño texto la misma palabra sobre la misma imagen esa palabra pasará a contar 0. Así implementamos trabajar el uso de sinónimos, palabras derivadas, campo semántico y asociación de vocabulario relacionado con la imagen y no usar simplemente lo que el dado representa de manera estricta y literal.

4-EL DADO MALDITO: al principio de la ronda el docente elige secretamente un dado.



Al principio de la ronda cogerá el dado elegido y comunicará a l@s participantes que esa palabra no puede decirse en voz alta ni ninguna de sus palabras derivadas/sinónimas y el participante que la haya incluido en su historia deberá comunicarla mediante mímica y respondiendo Sí/NO al resto de participantes para poder seguir con su historia.

En la siguiente ronda a ese dado se le añadirá otro y así sucesivamente hasta un máximo de 9 dados malditos que no pueden ser nombrados por los narradores en el desarrollo de su turno.



5-EL ESPEJO DE RACSO ÓICER: utilizando dados de los diferentes sets representa/resume un párrafo de una lectura, una serie de televisión, una película, el desarrollo de un libro...cada dado debe estar relacionado de manera directa o que represente de manera lo más aproximadamente posible a la parte del libro/serie/película que quieres representar.

Ordena los dados de manera cronológica con el desarrollo de la historia/lectura/serie/película.

Algunos despliegues posibles pueden ser: círculo, cuadrado, rombo o línea.

En la parte final de este dossier podrás ver algunos ejemplos.

6-CÓDIGO SECRETO: crea un texto y deja huecos en los que puedan rellenarse usando los dados. A la hora de leerlo tendrán que interpretar la imagen del dado para poder entender el mensaje oculto.

A mayor número de dados mayor complejidad de código.

7-LAS INCREIBLES PÍLDORAS MENGUANTES DE LUCIUS WOLF: usa los dados para crear resúmenes visuales de los temas de Sociales/Naturales/Historia o como guiones para poder usarlos en tus presentaciones.

Del mismo modo puedes resumir un tema con los dados y que tu alumnado tenga que descifrar qué hay resumido, porque has puesto unos dados en concreto y así sucesivamente.

8-A SUS ÓRDENES: aprovechando la opción del “espejo de Racso Óicer” ponemos sobre la mesa los dados necesarios para representar una narración.

Una vez creada esa “línea narrativa” los/las participantes cerrarán los ojos.

El encargado del juego cambia de lugar tantos cuantos dados quiera y al abrir los ojos hay que identificar los errores y reordenar la historia.

Cada jugador solamente puede identificar un dado.



9-EL DIARIO PERDIDO DE CHARLIE LONG RANGE: en esta variante la historia se va a ir creando una narración y añadiendo un dado cada vez.

Al añadir un dado deberemos narrar el dados/ anterior/es al nuestro y después el nuestro.

Por tanto el jugador 1 pone un dado abriendo la historia, el jugador 2 repite el dado del jugador 1 y añade el suyo; el jugador 3 repite la historia desde el dado 1 añade el dado 2 y cierra con su propio dado y así sucesivamente

10- SI IMHOTEP LEVANTARA LA CABEZA: en modo jeroglífico intentaremos hacer pequeñas frases, dar una respuesta oculta a una pregunta, dar una pista sobre algún tema...



~ EJEMPLOS ~

La Comunidad del anillo



La Gran Evasión



Harry Potter y el Prisionero de Azkabán



Los Goonies



La Princesa Prometida



Dragon Ball



El Laberinto del Fauno



Alicia en el país de las maravillas



La Jungla de Cristal



Daredevil

