

TOP 20 JOCS DE TAULA

PER A SERVEIS D'ATENCIÓ RESIDENCIAL

A LA INFÀNCIA
I A L'ADOLESCÈNCIA

JOCS PER A UNA
ADOLESCÈNCIA
ESTIMULANT,
DIVERTIDA
I INTEL·LIGENT



Domus
Ludens

Top 20 jocs de taula per a serveis d'atenció residencial a la infància i l'adolescència. Jocs per a una adolescència estimulants, divertida i intel·ligent.

Autoria:

Paulina Chelstowska
Marlene Flebbe
Maria Garrido
Iris Hüwe
Jakub Iwański
Ester Jiménez
David Ruiz
Toni Viader
Milena Westermann

Traducció:

Raquel Reboredo García

Disseny gràfic i maquetació:

Ewa Krzak

Copyright 2023:



Aquesta obra té una [licència de Creative Commons Reconeixement 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

El suport de la Comissió Europea per a la producció d'aquesta publicació no constitueix una aprovació del contingut, que reflecteix únicament les opinions dels autors i autores, i la Comissió no es fa responsable de l'ús que es pugui fer de la informació que conté.

TOP 20 JOCS DE TAULA PER A SERVEIS D'ATENCIÓ RESIDENCIAL A LA INFÀNCIA I A L'ADOLESCÈNCIA

JOCS PER A UNA ADOLESCÈNCIA ESTIMULANT, DIVERTIDA I INTEL·LIGENT



PARTNERS



TAULA DE CONTINGUTS

Pròleg i presentació de la guia de jocs de taula	4
1. Introducció: guia de jocs de taula en el marc del projecte europeu «Domus Ludens - La casa que juga»	5
2. Intenció de la guia de jocs de taulamesa – innovació i utilitat	7
3. Com funciona la fitxa de jocs de taula?	8
4. Glossari d'habilitats específiques que treballen els jocs	9
5. Fitxes de jocs de taula	11

Pròleg i presentació de guia de jocs de taula

Aquesta **Guia de jocs de taula** s'ha elaborat en el marc del projecte «**Domus Ludens - La casa que juga**», finançat amb fons europeus. El projecte se centra en la promoció del dret al joc dels i les adolescents tutelades en atenció residencial.

La guia proporciona informació i orientació sobre **20 jocs** disponibles al mercat europeu, buscant que siguin divertits i emocionants. Hi ha una gran varietat de jocs. Des de competitiu, a cooperatiu o per equips. Alguns són ràpids de jugar i d'altres requereixen més temps i dedicació. A més, aquests jocs s'han seleccionat específicament per a incidir en l'adquisició d'habilitats i en el benestar emocional dels i les adolescents tutelades en el sistema de protecció i, concretament, als serveis d'atenció residencial.

En resum, oferim un ampli ventall d'opcions per a tots els gustos i per a una gran varietat d'escenaris i situacions.

Per tant, aquesta Guia de jocs de taula s'ha concebut com una **eina molt pràctica** per a educadors i educadores y la resta de professionals que donen suport a aquests joves.

Així doncs, els i les professionals que facin ús d'aquesta guia podran identificar fàcilment les principals característiques de cada un dels jocs seleccionats. A part de conèixer quina és la millor manera d'usar-los per a una àmplia varietat de finalitats educatives.

L'associació Domus Ludens desitja que aquesta guia contribueixi a facilitar i agilitzar la implantació eficaç dels jocs de taula i del joc actiu en el context dels serveis d'atenció residencial. Contribuint no només a fer els centres més cohesionats i agradables, sinó a millorar també el benestar i les habilitats dels joves.

Per a una implantació més eficaç del joc actiu i del dret al joc en contextos d'atenció residencial, recomanem als i les educadores que utilitzin aquesta guia juntament amb el **Manual de l'agent lúdic**.

A gaudir de la guia i a divertir-se jugant!

L'associació del projecte Domus Ludens

1. Introducció: guia de jocs de taula en el marc del projecte europeu «Domus Ludens - La casa que juga»

Aquesta **Guia de jocs de taula** s'ha elaborat en el marc del projecte «Domus Ludens - La casa que juga», que s'ha finançat amb fons europeus i l'objectiu del qual és promoure el dret al joc dels i les adolescents tutelades en atenció residencial.

**En què consisteix el Projecte Domus Ludens?
Ara ho veurem...**

Resum del projecte

Per què és important el Projecte Domus Ludens? Perquè els infants i adolescents en centres d'atenció residencial no juguen prou. Participar en activitats lúdiques i recreatives és un dret fonamental i global dels infants i adolescents reconegut a l'Article 31 de la Convenció de les Nacions Unides sobre els Drets de l'Infant.

En el passat, tant l'experiència pràctica com diversos estudis científics han subratllat la importància d'aquest dret, especialment en el que respecta al desenvolupament individual de l'infant. El joc actiu amb regularitat fomenta la creativitat i el comportament social, i reforça les capacitats cognitives i motores. Tot i haver-se demostrat tot l'anterior, no sempre es té prou en compte l'especial importància del joc. Això s'aplica a la població en general, però especialment a infants i adolescents que creixen dins del sistema de protecció infantil i juvenil. Lamentablement, el joc creatiu, divers i individualitzat no sempre constitueix una prioritat principal en aquests contextos. Això no és quelcom intencionat, sinó que és fruit de la manca de recursos i de capacitats de molts sistemes nacionals de protecció.

**Objectius del projecte Domus Ludens:
Millorar el benestar a través de la cultura
del joc actiu**

Domus Ludens significa «La casa que juga» en llatí. L'objectiu general del projecte Domus Ludens és millorar el benestar subjectiu i l'adquisició d'habilitats personals entre els i les adolescents tutelades en atenció residencial a través dels jocs. En aquest projecte s'investigarà si el joc regular, estructurat i guiat per professionals exerceix un efecte positiu en el «benestar» d'aquest grup especialment vulnerable.

A més, el projecte examinarà en detall quines habilitats cognitives, emocionals i socials poden reforçar-se positivament i abordar-se amb precisió jugant regularment a una selecció específica de jocs de taula.

Productes del Projecte Domus Ludens

En el marc del Projecte Domus Ludens s'elaboraran tres productes complementaris: 1) la *Guia de jocs de taula* 2) un *Manual d'agent lúdic* i 3) una *Avaluació de l'impacte dels jocs de taula en el benestar i l'adquisició d'habilitats socials entre els i les adolescents tutelades*.

1. La **Guia de jocs de taula**, que es presentarà en aquest document, proporciona informació i orientació sobre 20 jocs que, a més de ser dels més dinàmics, s'han seleccionat específicament per a incidir en l'adquisició d'habilitats i en el benestar emocional dels i les adolescents tutelades en el sistema de protecció, concretament en els serveis d'atenció residencial.
2. Al **Manual d'agent lúdic** es tracten metodologies i continguts dirigits específicament a educadors i educadores dels centres d'atenció residencial, per tal que usin eficaçment els jocs de taula amb regularitat en la dinàmica del centre, amb la intenció final de millorar les habilitats i el benestar dels i les adolescents tutelades.
3. **Avaluació de l'impacte que té la participació sistemàtica i regular en espais de joc en el benestar i l'adquisició d'habilitats entre els i les adolescents tutelades en atenció residencial.** Aquest estudi incorporarà els resultats i les conclusions de les proves pilot realitzades en el marc de l'associació del projecte Domus Ludens. Els i les educadores socials formades com a agents lúdics aplicaran els seus coneixements a les seves organitzacions a través d'experiències pilot d'una durada de 8 mesos, en les que s'implantaràn espais estructurats de jocs de taula per a un mínim de 100 adolescents tutelades. En aquest document podrem veure els resultats i les conclusions de l'avaluació.

Complementarietat de la Guia de jocs de taula amb el Manual d'agent lúdic

La Guia de jocs de taula i el Manual d'agent lúdic, ambdós elaborats en el marc del Projecte Domus Ludens, estan dissenyats per a complementar-se mútuament i ser d'utilitat per als i les educadores o per a qualsevol persona interessada en utilitzar jocs de taula amb els i les joves.

Aquesta Guia de jocs de taula ofereix orientació sobre una selecció de jocs des del punt de vista tècnic i logístic, mentre que el Manual d'agent lúdic explica com es pot utilitzar per a obtenir resultats específics en grups i individus. En aquest sentit, els i les agents lúdics tenen un doble paper: han de fomentar el joc lliure, i alhora ser capaços de crear un ambient lúdic i relaxat sense deixar d'estar atents i centrats en els objectius educatius per a cada individu i pel grup. La combinació d'aptituds i informació que aporta tant la Guia de jocs de taula com el Manual d'agent lúdic fan que aquesta tasca sigui més manejable. Ambdó materials ajuden a que es pugui compaginar amb èxit la tasca d'animació amb la d'educador/a. En termes simples, la Guia de jocs de taula es centra en l'ús dels jocs seleccionats i en la seva capacitat per a desenvolupar o reforçar les habilitats de l'individu.

El Manual d'agent lúdic ofereix orientació estructurada sobre com qualsevol persona es pot convertir en agent lúdic i quines competències son necessàries per a donar suport als i les joves i al seu dret a jugar.

Tots els productes del projecte poden descarregar-se gratuïtament aquí:

<https://www.domusludens-project.com/>

Domus Ludens, un projecte finançat per la Unió Europea



Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

«Domus Ludens - La casa que juga» és un projecte europeu finançat pel programa Erasmus+ de la UE, destinat a recolzar activitats en l'àmbit de l'educació, la formació, la joventut i l'esport.

Si vols més informació sobre el programa Erasmus+ a Espanya, visita la següent pàgina web: <http://www.erasmusplus.gob.es/>

Qui som? L' associació del Projecte Domus Ludens.

L'associació Domus Ludens està formada per 5 organitzacions sòcies que desenvolupen la seva tasca a tres països membres de la Unió Europea: Espanya, Alemanya i Polònia. Aportem una valuosa experiència en quatre camps principals: 1) atenció residencial per a infants i adolescents, 2) experiència pràctica en jocs de taula, 3) investigacions i avaluacions científiques en l'àmbit educatiu i d'atenció a la infància, 4) coneixements a llarg termini sobre l'execució de projectes finançats amb fons europeus.

Aquesta associació està integrada per les següents organitzacions:

- **Fundació Resilis** (Espanya). La seva missió principal és la gestió i el desenvolupament de projectes, programes o serveis per a infants i adolescents en situació o en risc d'exclusió social, principalment a Catalunya. La Fundació Resilis gestiona centres d'atenció residencial per a infants i adolescents. A més, ofereix suport a les famílies amb un enfocament centrat en la comunitat.
<http://www.resilis.org/>
- **FÜR SOZIALES** forma part d'una gran organització de benestar infantil i juvenil (S&S gemeinnützige Gesellschaft für Soziales mbH), amb més de 40 anys d'experiència. Aquesta organització sense ànim de lucre presta serveis a uns 600 usuaris, tant en centres d'atenció residencial com en entorns d'atenció ambulatoria a la ciutat d'Hamburg (al nord d'Alemanya). A més, FÜR SOZIALES ofereix una gama diferenciada de serveis addicionals, com assistència familiar socioeducativa o assessorament i formació en l'àmbit de la violència domèstica i l'assetjament, així com ofertes orientades a la pràctica en el marc de l'assistència per a la integració.
<https://www.fuersoziales.de/>
- **Fundacja Samodzielni Robinsonowie** és una organització polonesa sense ànim de lucre centrada en la joventut. Es va fundar el 2014 per a donar suport als i les joves en risc d'exclusió social. La Fundacja Samodzielni Robinsonowie desenvolupa i dirigeix programes destinats a joves procedents d'institucions i llars d'acollida, per ajudar-los a realitzar una transició exitosa de l'atenció institucional a una vida independent.
<https://www.fundacjarobinson.org.pl/>
- **Liberi** (Universitat de Girona) és un grup d'investigació en infància, joventut i comunitat dirigit per la Dra. Carme Montserrat i el Dr. Pere Soler. Forma part de l'Institut d'Investigació Educativa (IRE) de la Universitat de Girona

(Catalunya, Espanya). La tasca i accions d'aquest grup d'investigació es centren en les polítiques d'infància i joventut; presta especial atenció a les situacions de vulnerabilitat que pateixen alguns dels infants i adolescents i aprofundeix en el desenvolupament comunitari que pot possibilitar el desplegament de polítiques públiques específiques.

<http://www.udg.edu/liberi>

- **La Juganera** és una cooperativa sense ànim de lucre especialitzada en jocs de taula, el principal objectiu de

la qual és promoure una cultura del joc com a oci saludable i com a eina d'educació innovadora. La Juganera té una botiga física i una botiga online de jocs de taula, on també s'hi imparteix formació sobre Aprenentatge Basat en Jocs (ABJ). A més, també creen i desenvolupen els seus propis juegos.

<https://lajuganera.cat/>

2. Intenció de la Guia de jocs de taula - innovació i utilitat

L'objectiu principal d'aquesta guia és oferir una eina als i les educadores socials amb la finalitat de poder escollir jocs de taula adequades i útils per a adolescents tutelades en atenció residencial.

Metodologia del desenvolupament de la Guia de jocs de taula

L'associació Domus Ludens està integrada per tres entitats sòcies amb experiència en atenció residencial. Aquests van dur a terme una investigació als seus respectius països amb diferents institucions per a examinar el paper que desenvolupen els jocs de taula en la cura dels adolescents en acolliment residencial. A través de l'enviament de qüestionaris i la realització de enquestes i entrevistes als i les educadores i als propis joves, van diagnosticar quines eren les necessitats i preferències, però també les limitacions i objeccions cap als jocs de taula i el joc lliure en general en aquests contextos.

La Juganera, una organització experta en jocs de taula, s'ha encarregat de validar i aprofundir en aquesta investigació. A partir d'aquest mètode les entitats sòcies han pogut crear una llista dels bons jocs que s'adapten a la situació de les persones beneficiàries.

Criteris de selecció dels jocs

Amb la finalitat de crear un conjunt compacte de jocs que respongui bé a les necessitats de les persones beneficiàries, les entitats sòcies van escollir diversos criteris que havia de complir la selecció final.

1. Tots els jocs havien d'estar **disponibles** al país de cada socio amb instruccions traduïdes a la seva llengua materna.
2. A més, havien de **gaudir de bona fama** a la comunitat lúdica i ser preferiblement molt coneguts, prou coneguts com perquè la majoria d'educadors i educadores hi hagin jugat o, com a mínim, n'hagin sentit a parlar. Per tant, havien de tenir ressenyes favorables dels crítics, opinions entusiastes de les persones jugadores, i algunes nominacions o premis que ajudessin a garantir una experiència positiva tant per educadors i educadores com per a persones adolescents tutelades.
3. Per últim, tots els jocs havien de constituir en conjunt una **selecció diversa**. Els jocs escollits variaven pel que fa a durada, dificultat, gènere i també pel que fa a les habilitats que els jugadors i jugadores han de posar en pràctica per guanyar. Gràcies a l'heterogeneïtat dels jocs, els educadors i educadores poden involucrar i recolzar a més persones adolescents tutelades, i ajudar-les a millorar més aspectes de la seva vida, començant per facilitar una diversió senzilla i social.

3. Com funciona la fitxa de jocs de taula?

La fitxa de jocs de taula ens ajuda a trobar tota la informació important per a prendre la decisió correcta i adaptar el joc al grup i a la situació.

SUSHI GO!



INFORMACIÓ BÀSICA SOBRE EL JOC

INFORMACIÓ GENERAL

Nom del joc: **Sushi Go!**
Autor: **Phil Walter-Harding**
Editorial original: **Gamewright**
Enllaç: <https://boardgamegeek.com/boardgame/133473/sushi-go>



PARÀMETRES BÀSICS DEL JOC

INFORMACIÓ PRELIMINAR

Durada: **15 minuts**
Número de jugadors/es: **2-5**
Edat apropiada: **8+**

MIDA DE LA CAIXA
Mida de butxaca

DINÀMICA DEL JOC
Competitiu

COMPLEXITAT DE LES REGLES
Mitjana

BREU RESUM

En aquest trepidant joc de cartes, l'objectiu és obtenir la millor combinació de plats de *sushi* mentre es mouen. Pots guanyar punts si menges més *maki* que la resta, o si aconsegueixes un trio de *sashimi*. Submergeix el teu *nigiri* preferit en salsa *wasabi* i triplica el seu valor. Però assegura't que quedi una mica de gana pel postre, perquè si no, no posaràs en joc els teus punts!

Aconsegueix més punts que ningú i seràs el rei de sushi.

HABILITATS APLICADES

- Memòria
- Pensament tàctic, estratègic i causal
- Competències escolars
- Gestió del risc

ALTRES OBSERVACIONS

És un joc molt dinàmic i fàcil d'explicar on es pot treballar el càlcul mental de petites quantitats, la memòria i la capacitat d'observació.

DESCRIPCIÓ DEL JOC: MECÀNICA, HISTÒRIA, ETC.

HABILITATS DESENVOLUPADES DURANT EL JOC

SUGGERIMENTS ADDICIONALS

ELS 20 MILLORS JOCS DE TAULA | FITXES DE JOCS DE TAULA **29**

4. Glossari d'habilitats específiques que treballen els jocs

A més de felicitat, diversió i entreteniment, els jocs aporten molts beneficis a les persones jugadores. Cada fitxa de joc inclou una secció en la que s'enumeren les habilitats específiques que els i les jugadores utilitzen i perfeccionen durant la pràctica de cada joc. Aquestes habilitats són les següents:

- **Llenguatge:** l'adquisició del llenguatge és el procés mitjançant el qual els éssers humans adquireixen la capacitat de percebre i comprendre el llenguatge, així com d'utilitzar paraules i frases per a comunicar-se. Als jocs, les capacitats lingüístiques s'activen mentre expliquem o ens expliquen les regles, mentre ens comuniquem amb els companys i companyes d'equip, quan negociem amb oponents, o a partir dels propis elements del joc de taula, entre d'altres.
- **Memòria:** és la facultat cerebral responsable de codificar, emmagatzemar i recuperar les dades o la informació quan es necessiten. Qui juga a jocs de taula desenvolupa la seva capacitat memorística al recordar les regles, recordar els moviments dels oponents en torns anteriors, recordar els resultats de les seves estratègies durant partides anteriors, etc.
- **Pensament tàctic, estratègic i causal:** el raonament causal és la capacitat de veure una connexió entre una causa i el seu efecte. El pensament estratègic és simplement un procés de pensament intencional i racional, que se centra en l'anàlisi dels factors i de les variables fonamentals que influiran en l'èxit a llarg termini d'una tasca. Els jocs de taula són perfectes per entrenar aquestes habilitats, ja que cada acció d'una persona jugadora té una conseqüència casi immediata.
- **Creativitat:** és la capacitat de fer quelcom d'una manera nova i aportant valor a partir de la imaginació. Els jocs de taula promouen la creativitat al brindar oportunitats per a posar en pràctica estratègies innovadores, provar coses noves o pensar de manera original. A més, alguns de caràcter més artístic integren la creativitat de forma convencional (p. ex., fomenten el dibuix, etc.).
- **Competències escolars:** són una combinació de coneixements i habilitats que és necessari tenir per a moure's amb èxit en contextos professionals, educatius i en altres àmbits de la vida a un nivell bàsic. Els jocs de taula ajuden a polir aquestes habilitats al donar instruccions escrites, exigir càlculs mentals, posar als jugadors i jugadores en contacte amb mapes, fets històrics, idees econòmiques, entre d'altres.
- **Resolució de problemes:** és l'acte de definir un problema, determinar la causa d'aquest i escollir alternatives per a donar-hi solució. En els jocs de taula, cada partida suposa un nou desafiament a resoldre, un nou trencaclosques a desxifrar, així que jugar a aquest tipus de jocs entrena als jugadors en el desenvolupament i l'aplicació de diverses habilitats avançades de resolució de problemes.
- **Capacitats motores/capacitat de resposta:** són habilitats, adquirides per aprenentatge, per realitzar un moviment amb un resultat previst amb la màxima certesa. Els jocs de taula reforcen aquestes capacitats a l'incloure moviments generalment petits (motricitat fina). Alguns requereixen precisió o moviments ràpids, cosa que potencia la coordinació ull-mà.
- **Control d'impulsos:** és la capacitat d'escollir les reaccions adequades fins i tot quan s'experimenten emocions fortes. Els jocs de taula són famosos per ser un potent catalitzador emocional. En el procés de jugar, ens entrenem per a contenir les nostres reaccions, mantenir la calma, medir l'expressió de les emocions, etc. Tenir un control avançat dels impulsos és especialment necessari durant els jocs en què l'èxit depèn de marcar-se bons farols o de negociar amb oponents.
- **Expressar i reconèixer emocions:** en el transcurs d'un joc de taula, els i les participants experimenten emocions. Com més forta sigui l'emoció, major serà la seva influència en les decisions tàctiques. Per tant, per a tenir èxit, els i les jugadores han de reconèixer les seves emocions, identificar adequadament l'origen d'aquestes emocions i escollir la seva reacció. Aquesta activitat ensenya als i les jugadores a expressar emocions i els prepara per a reconèixer estats emocionals similars als demés.

- **Gestió del risc:** hi ha risc quan una acció implica l'exposició a un perill. Una vegada que la persona jugadora està immersa en el món del joc, fins i tot les amenaces virtuals, com perdre punts o que ens bloquegin la fitxa, semblen reals. Tot i això, de vegades només un moviment atrevit pot inclinar la balança, així que les persones jugadores es van sentint cada vegada més còmodes assumint riscos.
- **Gestió de conflictes:** el conflicte és una incompatibilitat d'objectius, i constitueix un component vital de tot joc. Per això, participar en qualsevol tipus de joc de taula comporta una inevitable confrontació amb el conflicte, cosa que acostuma als i les participants a enfrontar-se a objectius oposats. Com més competitiu sigui el joc, més habilitats avançades de gestió de conflictes es requereixen per guanyar, però també per a mantenir la pau.
- **Negociació:** és un procés de comunicació entre dos o més persones jugadores amb l'objectiu d'arribar a un acord. Mentre que alguns jocs no donen cabuda a aquesta habilitat (si més no, en la mecànica prevista), d'altres es basen casi exclusivament en la capacitat de fer tractes amb els i les oponents.
- **Càlculs:** «calcular» significa determinar matemàticament una resposta per mitjà de la lògica, la raó o el sentit comú. Gairebé tots els jocs requereixen que els

i les jugadores realitzin alguns càlculs mentals (fer una estimació aproximada del número de cartes que queden a la baralla, avaluar la probabilitat que cert oponent faci una determinada jugada, etc.).

- **Escolta activa:** significa prestar atenció a un so i processar-lo. En els jocs, en alguns més que a d'altres, ens ajuda enormement escoltar als companys i companyes o oponents per treure conclusions sobre la seva propera estratègia, l'estat dels seus recursos i el seu nivell d'estrès.
- **Observació:** l'observació és un procés d'adquisició activa d'informació que resulta crucial per a tenir èxit com a jugador/a. Implica una cerca curiosa i intencionada que es recolza en la destresa i en l'experiència.
- **Atenció/paciència/concentració:** avui en dia, les partides de jocs de taula són una de les escasses ocasions que estimulen i sovint requereixen de tota la nostra atenció. Com més complexe i versàtil és el joc, més entrena als i les jugadores a assolir nous nivells de paciència, atenció total i concentració infranquejable.

La nostra selecció de 20 jocs ha estat escollida per a estimular aquestes habilitats. Alguns proporcionen una experiència de desenvolupament integral, mentre que altres se centren en habilitats molt específiques i les reforcen.

5. Fitxes de jocs de taula

1	¡AVENTUREROS AL TREN!	competitiu
2	BONHANZA	competitiu
3	CARCASSONNE	competitiu
4	CATÁN	competitiu
5	CÓDIGO SECRETO	competitiu por equips
6	DIAMANT	competitiu
7	DIXIT ODYSSEY	competitiu
8	DOBBLE	competitiu
9	FANTASMA BLITZ	competitiu
10	LA ISLA PROHIBIDA	cooperatiu
11	JUNGLE SPEED	competitiu
12	JUST ONE	cooperatiu
13	LOVE LETTER	competitiu
14	MAGIC MAZE	cooperatiu
15	THE MIND	cooperatiu
16	LA RESISTENCIA: ÁVALON	competitiu por equips
17	SABOTEUR	competitiu
18	SUSHI GO	competitiu
19	¡TOMA 6!	competitiu
20	VIRUS	competitiu

¡AVENTUREROS AL TREN!



INFORMACIÓ GENERAL

Nom del joc:

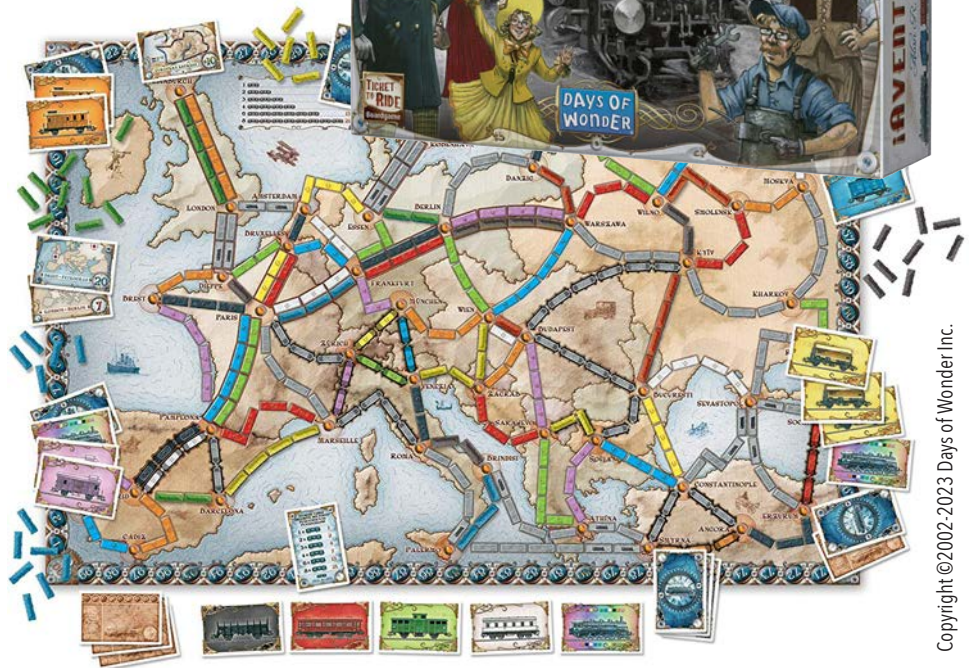
¡Aventureros al Tren! Europa

Autor: **Alan R. Moon**

Editorial original: **Days of Wonder**

Enllaç:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/14996/ticket-ride-europe>



Copyright ©2002-2023 Days of Wonder Inc.

INFORMACIÓ PRELIMINAR

Durada: **30-60 minuts**

Número de jugadors/es: **2-5**

Edat apropiada: **8+**

MIDA DE LA CAIXA

Gran

DINÀMICA DEL JOC

Competitiu

COMPLEXITAT DE LES REGLES

Mitjana

BREU RESUM

¡Aventureros al Tren! Europa ens brinda l'experiència nostàlgica d'un intrèpid viatge a través d'Europa. Els jugadors i jugadores col·leccionen cartes iguals de diferents tipus de vagons i intenten connectar moltes ciutats fent un ús intel·ligent de les rutes ferroviàries, dels ferris i dels túnels en el mapa del vell continent.

HABILITATS APLICADES

- Càlcul
- Pensament tàctic, estratègic i causal
- Observació
- Resolució de problemes
- Competències escolars

ALTRES OBSERVACIONS

Es necessita un moment de calma i temps per a poder ficar-se en el joc.

BOHNANZA

INFORMACIÓ GENERAL

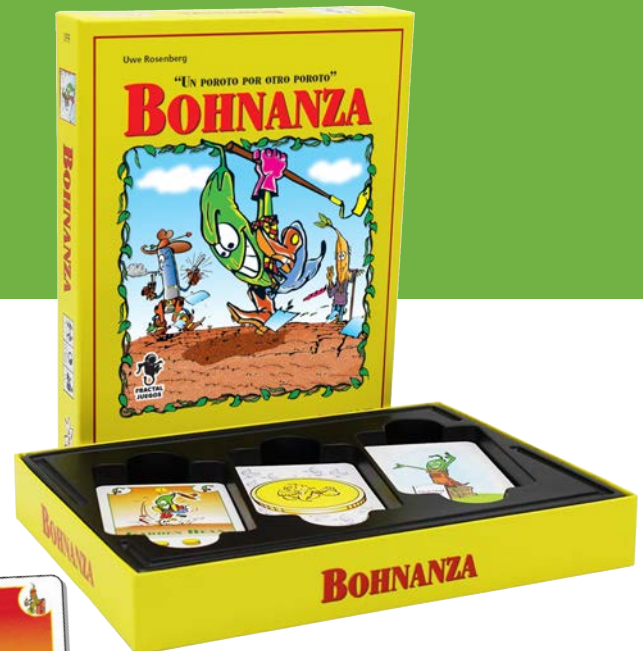
Nom del joc: **Bohnanza**

Autor: **Uwe Rosenberg**

Editorial original: **Amigo**

Enllaç:

<https://www.boardgamegeek.com/boardgame/11/bohnanza>



INFORMACIÓ PRELIMINAR

Durada: **45 minuts**

Número de jugadors/es: **3-5**

Edat apropiada: **10+**

MIDA DE LA CAIXA

Mida de butxaca

DINÀMICA DEL JOC

Competitiu

COMPLEXITAT DE LES REGLES

Mitjana

BREU RESUM

Recull i planta diferents tipus de monges per treure profit de les teves collites. Però ¡compte!, només guanyaràs diners si el teu camp està ple. La única manera de desfer-te de les cartes sobrants és plantar-les o intercanviar-les amb altres jugadors/es. Negocia amb els teus oponents per recollir els fruits de la teva feina. Planta, cultiva i avança!

HABILITATS APLICADES

- Negociació
- Llenguatge
- Memòria
- Càlcul
- Control d'impulsos

ALTRES OBSERVACIONS

Aquest joc es basa en gran mesura en les habilitats de negociació. Degut a l'alta aleatorietat, els i les jugadores no poden planificar amb massa antelació, de manera que la única manera de guanyar és fer intercanvis favorables.

CARCASSONNE

INFORMACIÓ GENERAL

Nom del joc: **Carcassonne**

Autor: **Klaus Jürgen Wrede**

Editorial original: **Hans in Glück**

Enllaç:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/822/carcassonne>



INFORMACIÓ PRELIMINAR

Durada: **30-45 minuts**

Número de jugadors/es: **2-5**

Edat apropiada: **7+**

MIDA DE LA CAIXA

Mitjana

DINÀMICA DEL JOC

Competitiu

COMPLEXITAT DE LES REGLES

Mitjana

BREU RESUM

Carcassonne és un joc que es desenvolupa a la França medieval. Consta de llosetes de terreny compartides i un conjunt de figures per a cada jugador/a. Els i les jugadors construeixen camins, ciutats, granges i monestirs y empren les seves figures com a bandit, cavallers, monjos o camperols. Cada partida dona la oportunitat de crear un paisatge únic. Guanya qui al final del joc tingui més punts per les seves creacions.

HABILITATS APLICADES

- Càlcul
- Observació
- Memòria
- Resolució de problemes
- Atenció/paciència/concentració

ALTRES OBSERVACIONS

El terreny augmenta amb cada moviment, de manera que els torns es fan més llargs a mesura que avança el joc, ja que els i les jugadors tenen més opcions a considerar.

S'han creat moltes expansions, que amb el temps pots afegir a la col·lecció, combinar-les com vulguis i jugar a la teva versió preferida del joc.

CATÁN



INFORMACIÓ GENERAL

Nom del joc: **Catán**

Autor: **Klaus Teuber**

Editorial original: **Kosmos**

Enllaç:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/13/catan>



INFORMACIÓ PRELIMINAR

Duració: **60-120 minuts**

Número de jugadors/es: **3-4**

Edat apropiada: **10+**

MIDA DE LA CAIXA

Gran

DINÀMICA DEL JOC

Competitiu

COMPLEXITAT DE LES REGLES

Alta

BREU RESUM

En el **Catán** (conegut anteriorment com «**Los Colonos de Catán**»), els i les jugadors intenten ser la força dominant a l'illa de Catán construint assentaments, ciutats i carreteres. A cada tirada es tiren els daus per a determinar quins recursos produeix l'illa. Els i les jugadors gastaran aquests recursos per a construir. Per a acumular punts s'han de construir assentaments i ciutats, tenir la carretera més extensa i el major exèrcit i reunir cartes de desenvolupament que donen punts de victòria. El primer jugador en acumular 10 punts guanya.

HABILITATS APLICADES

- Negociació
- Pensament tàctic, estratègic i causal
- Resolució de problemes
- Atenció/concentració/paciència
- Observació

ALTRES OBSERVACIONS

El joc té un bon equilibri entre l'atzar i l'estratègia, de manera que es posen en joc moltes habilitats diferents.

CÓDIGO SECRETO

INFORMACIÓ GENERAL

Nom del joc: **Código secreto**

Autor: **Vlaada Chvátíl**

Editorial original:
Czech Games Edition

Enllaç:
<https://boardgamegeek.com/boardgame/198773/codenames-pictures>



INFORMACIÓ PRELIMINAR

Durada: **15 minuts**

Número de jugadors/es: **2-8**

Edat apropiada: **10+**

MIDA DE LA CAIXA

Mitjana

DINÀMICA DEL JOC

Competitivo por equipos

COMPLEXITAT DE LAS REGLAS

Baixa



BREU RESUM

Un joc amb equips d'espies, pistes i jocs de paraules.

A «Código secreto», només els caps dels espies sabran quines imatges corresponen als seus agents. La resta de l'equip haurà de trobar-los únicament a partir de pistes que consisteixen en una paraula i un número, però no poden tocar les imatges de l'equip contrari i, sobretot, no hauran de tocar l'assassí.

HABILITATS APLICADES

- Llenguatge
- Escolta activa
- Memòria

- Pensament tàctic, estratègic i causal
- Creativitat
- Competències escolars
- Resolució de problemes
- Gestió de risc

ALTRES OBSERVACIONS

Els equips amb jugadors i jugadores que es coneixen des de fa més temps solen tenir millors resultats, ja que poden utilitzar les seves bromes internes i les seves experiències compartides per a comunicar-se amb major eficàcia.

DIAMANT

INFORMACIÓ GENERAL

Nom del joc: **Diamant**

Autor: **Bruno Faidutti, Alan R. Moon.**

Editorial original:
Eagle-Gryphon Games

Enllaç:
<https://www.boardgamegeek.com/boardgame/15512/diamant>



INFORMACIÓ PRELIMINAR

Durada: **30 minuts**

Número de jugadors/es: **3-8**

Edat apropiada: **8+**

MIDA DE LA CAIXA
Mitjana

DINÀMICA DEL JOC
Competitiu

COMPLEXITAT DE LES REGLES
Baixa



BREU RESUM

Diamant, també publicat com **Incan Gold**, és un joc ràpid i divertit de forçar la sort. Els i les jugadores s'aventuren pels pous de les mines o exploren camins a la jungla aixecant les cartes d'un mall i compartint les gemmes que troben al camí. Abans que es mostri la següent carta, els i les jugadores tenen l'oportunitat de sortir de la mina i guardar les seves pertinences, incloses les gemmes que obtingui al sortir, o arriscar-se a perdre o guanyar més gemmes al quedar-se a la mina.

HABILITATS APLICADES

- Gestió de risc
- Càlcul
- Observació
- Control d'impulsos

ALTRES OBSERVACIONS

Aquest joc provoca molta emoció i agitació degut a la seva alta aleatorietat i al sistema de recompenses del tot o res. Les rondes ràpides permeten ajustar l'estratègia i aprendre ràpidament. Tot i això, les tàctiques per a guanyar varien en funció de les decisions dels oponents, de manera que per recollir el major número de tresors cada jugador/a ha d'observar als demés i ajustar la seva estratègia. També implica sort.

DIXIT

INFORMACIÓ GENERAL

Nom del joc: **Dixit Odyssey**

Autor: **Jean-Louis Roubira**

Editorial original: **Libellud-Asmodee**

Enllaç:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/92828/dixit-odyssey>



INFORMACIÓ PRELIMINAR

Durada: **40 minuts**

Número de jugadors/es: **3-12**

Edat apropiada: **8+**

MIDA DE LA CAIXA

Gran

DINÀMICA DEL JOC

Competitiu

COMPLEXITAT DE LES REGLES

Baixa

BREU RESUM

A cada torn, un/a jugador/a és contacontes. Aquest/a escull en secret una de les cartes que té a la mà y després pronuncia una paraula o frase per a descriure aquesta carta. Cadascun dels altres jugadors escull una carta del seu mall que coincideixi amb aquesta paraula/frase i li dona al contacontes. Després es barregen les cartes i cada jugador/a intenta endevinar la carta original del contacontes.

HABILITATS APLICADES

- Llenguatge
- Creativitat
- Escolta activa
- Observació
- Atenció/paciència/concentració

ALTRES OBSERVACIONS

Dixit Odyssey és una experiència completament diferent a tot allò que es pugui trobar en altres jocs de taula. És una invitació a un viatge per la ment dels jugadors i jugadores, on s'hi amaguen sorpreses i secrets. Les cartes tenen imatges precioses, amb dissenys realment únics i inspiradors.

DOBBLE



INFORMACIÓ GENERAL

Nom del joc: **Dobble**

Autor: **Denis Blanchot, Jacques Cottreau**

Editorial original: **Asmodee**

Enllaç:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/63268/spot-it>



INFORMACIÓ PRELIMINAR

Durada: **10 minuts**

Número de jugadors/es: **2-8**

Edat apropiada: **6+**

MIDA DE LA CAIXA

Midad de butxaca

DINÀMICA DEL JOC

Competitiu

COMPLEXITAT DE LAS REGLES

Baixa

BREU RESUM

És un joc de cartes basat en la velocitat, l'observació i els reflexos. Els jugadors i les jugadores competeixen per trobar el mateix símbol a les cartes. Té cinc modalitats de joc diferents, basades en la mateixa mecànica.

HABILITATS APLICADES

- Memòria
- Capacitats motores
- Observació

ALTRES OBSERVACIONS

Aquest és un joc ideal per a trencar el gel, ja que resulta molt divertit i emocionant.

FANTASMA BLITZ

INFORMACIÓ GENERAL

Nom del joc:

Fantasma Blitz

Autor: **Jacques Zeimet**

Editorial original: **999 Games**

Enllaç:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/83195/ghost-blitz>



INFORMACIÓ PRELIMINAR

Durada: **10 minuts**

Número de jugadors/es: **2-8**

Edat apropiada: **8+**

MIDA DE LA CAIXA

Mida de butxaca

DINÀMICA DEL JOC

Competitiu

COMPLEXITAT DE LES REGLES

Baixa

BREU RESUM

En aquest joc de cartes, un jugador o jugadora dona la volta a la carta superior de la mall perquè totes puguin veure-la. Llavors, totes les persones jugadores han d'intentar collir l'objecte que apareix a la carta amb el seu mateix color: el primer que l'agafi es quedarà amb la targeta com a premi.

Si a la carta no apareix cap objecte amb el seu color original, haurà d'agafar l'objecte que no apareix a la carta i el color original del qual no apareix a la carta. Al final del joc, qui tingui més targetes serà el guanyador o guanyadora.

HABILITATS APLICADES

- Capacitats motores
- Observació
- Atenció/paciència/concentració
- Control d'impulsos

ALTRES OBSERVACIONS

Degut al component físic de la competició, el joc pot provocar molta agitació.

LA ISLA PROHIBIDA

INFORMACIÓ GENERAL

Nom del joc:

La Isla Prohibida

Autor: **Matt Leacock**

Editorial original: **Gamewright**

Enllaç:

<https://www.boardgamegeek.com/boardgame/65244/forbidden-island>



INFORMACIÓ PRELIMINAR

Durada: **30 minuts**

Número de jugadors/es: **2-4**

Edat apropiada: **10+**

MIDA DE LA CAIXA

Mitjana

DINÀMICA DEL JOC

Cooperatiu

COMPLEXITAT DE LES REGLES

Alta

BREU RESUM

Atreveix-te a descobrir **la Isla Prohibida!** Uneix-te a un intrèpid grup d'aventurers en una missió per capturar els quatre tresors sagrats d'aquest perillós paradís. La Isla Prohibida és un emocionant joc cooperatiu en el que els jugadors i jugadores intenten aconseguir els tresors i escapar d'una mítica illa misteriosa, abans que les aigües la inundin per complet.

HABILITATS APLICADES

- Llenguatge
- Pensament tàctic, estratègic i causal
- Gestió del risc
- Gestió de conflictes
- Negociació

JUNGLE SPEED

INFORMACIÓ GENERAL

Nom del joc: **Jungle Speed**

Autor: Thomas **Vuarchex**, **Pierrick Yakovenko**

Editorial original: **Asmodee**

Enllaç:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/8098/jungle-speed>



INFORMACIÓ PRELIMINAR

Durada: **15 minuts**

Número de jugadors/es: **2-10**

Edat apropiada: **7+**

MIDA DE LA CAIXA

Mida de butxaca

DINÀMICA DEL JOC

Competitiu

COMPLEXITAT DE LES REGLES

Baixa

BREU RESUM

Un joc molt divertit i dinàmic en el que necessitaràs reflexos ràpids i un gran sentit de la observació. Els jugadors i les jugadores mostren les seves cartes una rere l'altra. Si dos jugadors veuen una carta amb les mateixes formes dibuixades, es produeix un duel: el més ràpid en agafar el tòtem dona les cartes a l'oponent. Guanya el primer jugador que es quedi sense cartes.

HABILITATS APLICADES

- Capacitats motores/capacitat de resposta
- Memòria
- Control d'impulsos

ALTRES OBSERVACIONS

Aquest joc agita molt als jugadors i jugadores. Implica contacte físic.

JUST ONE

INFORMACIÓ GENERAL

Nom del joc: **Just One**

Autor: **Bruno Sautter, Ludovic Roudy**

Editorial original: **Repos Production**

Enllaç:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/254640/just-one>



INFORMACIÓ PRELIMINAR

Durada: **20 minuts**

Número de jugadors/es: **3-7**

Edat apropiada: **8+**

MIDA DE LA CAIXA

Mitjana

DINÀMICA DEL JOC

Cooperatiu

COMPLEXITAT DE LES REGLES

Baixa

BREU RESUM

Col·laboreu junts per descobrir el major número possible de paraules misterioses. **Just One** és un joc de paraules cooperatiu. Un jugador ha d'endevinar una paraula que els altres coneixen. La resta de jugadors escriuran una paraula que pensen que podria ajudar al seu company/a a endevinar-la.

El joc t'obliga a buscar pistes originals per no coincidir amb la resta de les persones jugadores. Però si ets massa original, pot ser que la pista no sigui prou bona...

Un joc per a festes molt recomanable, àgil i divertit.

HABILITATS APLICADES

- Llenguatge
- Creativitat
- Competències escolars
- Gestió del risc

ALTRES OBSERVACIONS

Sol ser fàcil de començar i d'acabar, ja que no hi ha un final marcat.

LOVE LETTER

INFORMACIÓ GENERAL

Nom del joc: **Love Letter**

Autor: **Seiji Kanai**

Editorial original: **Alderac Entertainment Group**

Enllaç:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/129622/love-letter>



INFORMACIÓ PRELIMINAR

Durada: **20 minuts**

Número de jugadors/es: **2-4**

Edat apropiada: **10+**

MIDA DE LA CAIXA

Mida de butxaca

DINÀMICA DEL JOC

Competitiu

COMPLEXITAT DE LES REGLES

Mitjana

BREU RESUM

Un joc ràpid, senzill i interessant amb cartes d'amor, engany i deducció.

Durant la partida, hauràs de jugar les teves cartes per a eliminar a la resta de jugadors/es de la ronda.

Ets un pretendent i has d'intentar fer arribar la teva carta d'amor a la princesa. Lamentablement, ella està presonera al seu palau, de manera que hauràs de confiar en els intermediaris per tal que aquests entreguin la teva missiva. Al llarg del joc, mantindràs una carta secreta a la mà, que representa la per-

sona que durà el teu missatge d'amor a la princesa. Hauràs d'assegurar-te que la persona més propera a la princesa tingui la teva carta per a entregar-la al final del dia.

HABILITATS APLICADES

- Llenguatge
- Pensament tàctic, estratègic i causal
- Gestió de riscos i de conflictes

MAGIC MAZE

INFORMACIÓ GENERAL

Nom del joc: **Magic Maze**

Autor: **Kasper Lapp**

Editorial original: **Sit Down!**

Enllaç:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/209778/magic-maze>



INFORMACIÓ PRELIMINAR

Durada: **15 minuts**

Número de jugadors/es: **2-8**

Edat apropiada: **8+**

MIDA DE LA CAIXA

Gran

DINÀMICA DEL JOC

Cooperatiu

COMPLEXITAT DE LES REGLES

Mitjana

BREU RESUM

Magic Maze és un joc cooperatiu en temps real. Cada jugador/a pot controlar a qualsevol heroi o heroïna amb habilitats específiques. Els jugadors poden comunicar-se durant breus períodes durant la partida; la resta del temps, han de jugar sense donar cap senyal visual o sonor. Si tots els herois aconsegueixen sortir del laberint en el termini de temps limitat que dura la partida, ja que cadascun d'ells ha robat un objecte molt específic, tots guanyaran.

HABILITATS APLICADES

- Llenguatge

- Memòria
- Negociació
- Pensament tàctic, estratègic i causal
- Resolució de problemes
- Control d'impulsos
- Gestió del risc
- Gestió de conflictes

ALTRES OBSERVACIONS

Encara que hi poden jugar entre 1 i 8 persones, en realitat el joc funciona molt millor quan hi ha entre 3 i 5 jugadors. És un joc ideal per quan cal treballar la col·laboració i la cohesió del grup.

THE MIND

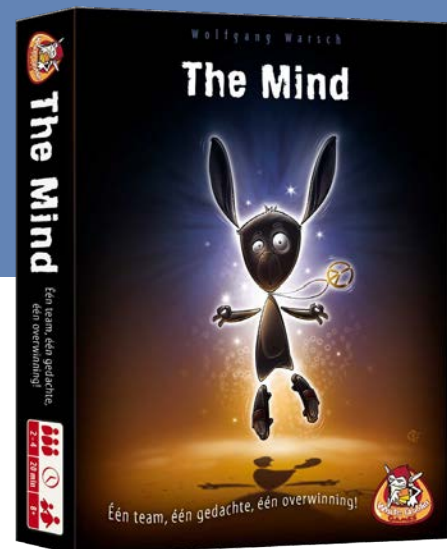
INFORMACIÓ GENERAL

Nom del joc: **The Mind**

Autor: **Don Eskridge**

Editorial original:
Indie Boards & Cards

Enllaç:
<https://boardgamegeek.com/boardgame/244992/mind>



INFORMACIÓ PRELIMINAR

Durada: **20 minuts**

Número de jugadors/es: **2-4**

Edat apropiada: **8+**

MIDA DE LA CAIXA

Mida de butxaca

DINÀMICA DEL JOC

Cooperatiu

COMPLEXITAT DE LES REGLES

Baixa

BREU RESUM

The Mind és més que un joc; és un experiment, una experiència en equip senzilla i genial.

S'han de superar tots els nivells per guanyar el joc. Haureu de connectar les vostres ments i pensaments per ordenar les cartes numèriques, però no podreu intercanviar informació.

The Mind és un curiós joc de cartes cooperatiu on la intuïció hi juga un paper important.

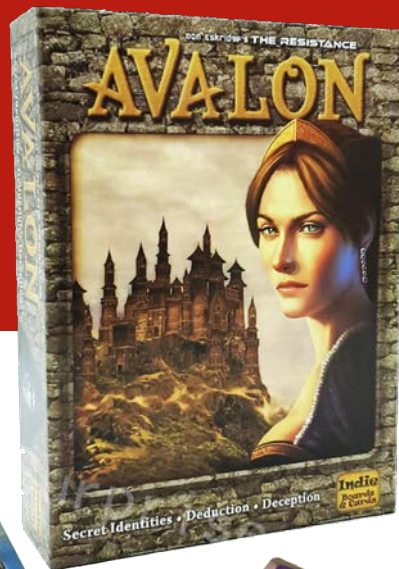
HABILITATS APLICADES

- Memòria
- Control d'impulsos
- Gestió del risc
- Gestió de conflictes

ALTRE OBSERVACIONS

El joc està recomanat per a un màxim de 4 jugadors, però, menys als nivells superiors (on no hi ha prou cartes), també hi poden jugar 5, 6 o fins i tot més jugadors.

LA RESISTENCIA: ÁVALON



INFORMACIÓ GENERAL

Nom del joc:

La resistència: Ávalon

Autor: **Don Eskridge**

Editorial original:

Indie Boards & Cards

Enllaç: <https://boardgamegeek.com/boardgame/128882/resistance-avalon>



INFORMACIÓ PRELIMINAR

Durada: **30 minuts**

Número de jugadors/es: **5-10**

Edat apropiada: **12+**

MIDA DE LA CAIXA

Mitjana

DINÀMICA DEL JOC

Competitiu per equips

COMPLEXITAT DE LES REGLES

Mitjana

BREU RESUM

Un interessant joc amb identitats secretes, enganys i traïció on res és el que sembla.

Alguns jugadors seran bons i altres dolents. Serà necessari col·laborar per a completar gestes amb èxit. El bé guanya la partida si aconsegueix que tres gestes es completin amb èxit, i el mal guanya si aconsegueix que tres gestes fracassin.

HABILIDADES APLICADAS

- Expressió/reconeixement d'emocions
- Llenguatge
- Memòria
- Pensament tàctic, estratègic i causal

- Control d'impulsos
- Gestió del risc
- Gestió de conflictes

ALTRES OBSERVACIONS

Bon joc per fomentar la conversa i l'expressió oral, ja que acusar i defensar-se de les acusacions és imprescindible per jugar; s'ha d'aconseguir que els jugadors presentin els seus punts de vista i argumentin les estratègies que usen.

La tensió que sorgeix al no conèixer del tot als teus aliats i oponents crea una gran emoció i agitació.

SABOTEUR



INFORMACIÓ GENERAL

Nom del joc: **Saboteur**

Autor: **Frédéric Moyersoen**

Editorial original: **Amigo**

Enllaç:

<https://www.boardgamegeek.com/boardgame/9220/saboteur>



INFORMACIÓ PRELIMINAR

Durada: **30 minuts**

Número de jugadors/es: **3-10**

Edat apropiada: **8+**

MIDA DE LA CAIXA

Mida de butxaca

DINÀMICA DEL JOC

Competitiu

COMPLEXITAT DE LES REGLES

Mitjana

BREU RESUM

Saboteur és un joc de cartes de gestió, col·locació de llosetes i rols ocults.

Els jugadors i jugadores son nans en una mina, però poden ser buscadors d'or o sabotejadors... Els dos grups s'enfrontaran sense saber veritablement qui és qui. Només es sabrà al final: si les persones cercadores han aconseguit arribar a la veta d'or, es repareixen el que han trobat i les sabotejadores no guanyen res; però si les cercadores tornen amb les mans buides, les sabotejadores es queden amb el premi!

Les traicions i venjances estan garantides.

HABILITATS APLICADES

- Expressió/reconeixement d'emocions
- Control d'impulsos
- Gestió de conflictes
- Observació

SUSHI GO!

INFORMACIÓ GENERAL

Nom del joc: **Sushi Go!**

Autor: **Phil Walter-Harding**

Editorial original: **Gamewright**

Enllaç:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/133473/sushi-go>



INFORMACIÓ PRELIMINAR

Durada: **15 minuts**

Número de jugadors/es: **2-5**

Edat apropiada: **8+**

MIDA DE LA CAIXA

Mida de butxaca

DINÀMICA DEL JOC

Competitiu

COMPLEXITAT DE LES REGLES

Mitjana

BREU RESUM

En aquest trepidant joc de cartes, l'objectiu és obtenir la millor combinació de plats de *sushi* mentre es mouen. Pots guanyar punts si menges més *maki* que la resta, o si aconsegueixes un trio de *sashimi*. Submergeix el teu *nigiri* preferit en salsa *wasabi* i triplica el seu valor. Però assegura't que quedi una mica de gana pel postre, perquè si no, no posaràs en joc els teus punts!

Aconseguix més punts que ningú i seràs el rei de sushi.

HABILITATS APLICADES

- Memòria
- Pensament tàctic, estratègic i causal
- Competències escolars
- Gestió del risc

ALTRES OBSERVACIONS

És un joc molt dinàmic i fàcil d'explicar on es pot treballar el càlcul mental de petites quantitats, la memòria i la capacitat d'observació.

¡TOMA 6!

INFORMACIÓ GENERAL

Nom del joc:

¡TOMA 6!

Autor: **Wolfgang Kramer**

Editorial original: **AMIGO**

Enllaç:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/432/6-nimmt>



INFORMACIÓ PRELIMINAR

Durada: **10-45 minuts**

Nom de jugadors/es: **2-10**

Edat apropiada: **8+**

MIDA DE LA CAIXA

Mida de butxaca

DINÀMICA DEL JOC

Competitiu

COMPLEXITAT DE LES REGLES

Baixa

BREU RESUM

Tens 10 cartes per jugar en una de les quatre files. Però atenció! A cada fila només hi caben cinc cartes. Així que, si col·loques la sisena carta de la filera, hauràs de quedar-te amb les cinc que hi ha, amb tots els seus bous, i acumularàs punts negatius.

HABILITATS APLICADES

- Càlcul
- Observació

ALTRES OBSERVACIONS

El joc és molt imprevisible, cosa que genera una experiència emocionant.

VIRUS

INFORMACIÓ GENERAL

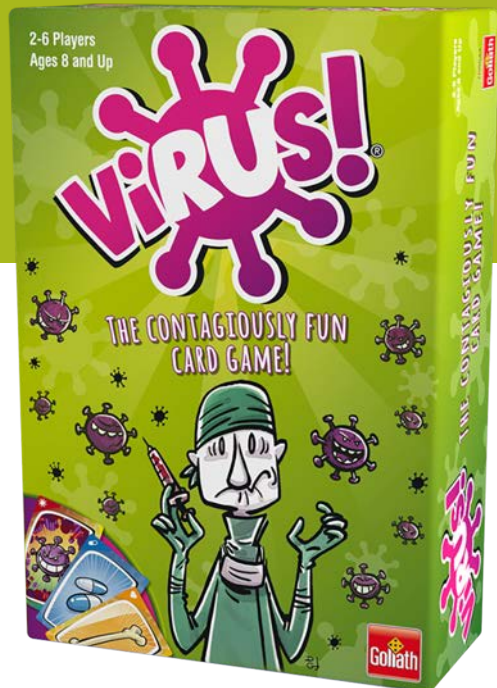
Nom del joc: **Virus**

Autors: **Domingo Cabrero, Carlos López y Santi Santisteban**

Editorial original: **Tranjis games**

Enllaç:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/180020/virus>



INFORMACIÓ PRELIMINAR

Durada: **20 minuts**

Número de jugadors/es: **3-6**

Edat apropiada: **8+**

MIDA DE LA CAIXA

Mida de butxaca

DINÀMICA DEL JOC

Competitiu

COMPLEXITAT DE LES REGLES

Baixa

BREU RESUM

Uns virus experimentals s'han escapat del laboratori i només tu els pots aturar! Enfronta't a la pandèmia i competeix per ser el primer a erradicar el virus aïllant un cos sa.

Tots els mitjans al teu abast són vàlids per aconseguir la victòria, siguin ètics o no. Utilitza el teu ingeni per boicotejar els esforços dels teus rivals i guanyar.

HABILITATS APLICADES

- Observació
- Creativitat
- Atenció/paciència/concentració
- Resolució de problemes

ALTRES OBSERVACIONS

Es tracta d'un joc senzill i ràpid de jugar, per la qual cosa és perfecte tant per adults com per a infants i joves. És molt aleatori, de manera que es necessita una mica de sort per guanyar.

	Llenguatge	Memòria	Pensament tàctic, estratègic i causal	Creativitat	Competències escolars	Resolució de problemes	Capacitats motores	Control d'impulsos	Expressió/reconeixement d'emocions	Gestió de risc	Gestió de conflictes	Negociació	Càlcul	Escolta activa	Observació	Atenció/ Pacència/ Concentració
1	¡AVENTUREROS AL TREN!		●		●	●							●		●	
2	BONHANZA	●	●					●				●	●			
3	CARCASSONNE		●			●							●		●	●
4	CATÁN		●			●						●			●	
5	CÓDIGO SECRETO	●	●	●	●	●				●				●		
6	DIAMANT							●					●		●	
7	DIXIT ODYSSEY		●	●										●	●	●
8	DOBBLE		●				●								●	
9	FANTASMA BLITZ						●	●							●	●
10	LA ISLA PROHIBIDA	●		●						●	●	●				
11	JUNGLE SPEED		●				●	●								
12	JUST ONE	●			●	●				●						
13	LOVE LETTER		●	●												
14	MAGIC MAZE	●	●	●		●		●		●	●	●				
15	THE MIND		●					●		●	●					
16	LA RESISTENCIA: ÁVALON	●	●	●				●	●	●	●					
17	SABOTEUR							●	●		●				●	
18	SUSHI GO		●	●		●				●						
19	¡TOMA 6!												●		●	
20	VIRUS				●	●									●	●