El juego más divertido sobre tu carrera escolar

TABLERO DE OPORTUNIDADES



Reglas del juego

Edad +10 | Duración del juego: 40 minutos | Jugadores: 3-5

Escanea el código QR para ver más idiomas.

Introducción

Durante este juego informativo, se te presentarán diferentes itinerarios escolares que podrías seguir después de la escuela primaria. Los senderos anchos de la señal representan las rutas más comunes, pero también verás caminos más estrechos (pistas de tierra). Estas rutas son menos comunes, pero son posibles. Piensa detenidamente cuál es el mejor camino para llegar a tu profesión. No se trata de quién llega más rápido a la profesión: el jugador que acumula más puntos por el camino gana la partida. Estos puntos se consiguen jugando a minijuegos, sacando tarjetas al azar y obteniendo diplomas. También ganas puntos cuando alcanzas tu profesión dentro del límite de tiempo.

Durante el juego, ¡puede pasar de todo! Presta atención, ya que en este juego siempre hay múltiples formas de llegar a tu profesión. ¡Diviértete con la aventura del Tablero de oportunidades!

Contenido

- Reglas del juego
- Tablero de juego
- 5 patas de plástico
- 16 figuritas de cartón
- 120 fichas de puntos
- Disco giratorio
- Soporte del juego de puntos
- 8 tarjetas del puzle de hilos
- 18 tarjetas del juego de puntos
- 13 tarjetas de estimación
- 56 tarjetas de diploma
- 16 tarjetas de elección de perfil al azar
- 16 tarjetas de elección de estudios al azar
- 38 tarjetas de profesión

Objetivo del juego

Descubre los diferentes itinerarios educativos del sistema educativo neerlandés y encuentra el camino hacia tu profesión. En este juego, aprenderás qué opciones educativas puedes elegir y qué estudios puedes hacer para conseguir tu profesión. Pasarás por diferentes escuelas, descubrirás todas las opciones que puedes elegir por el camino y cómo encajan los cursos entre sí y con las diferentes profesiones. El jugador que haya acumulado más puntos al final de la partida, ¡gana el juego!



Preparación

1. Despliega el tablero de juego y monta el disco giratorio. Colócalo junto al tablero.
2. Cada jugador elige una figurita y la coloca sobre una base de plástico. Prepara tu figurita en la casilla de primaria situada en el centro del tablero.
3. Coloca las distintas tarjetas de cada tipo en un montón separado. Comprueba el contenido para ver cuáles son los diferentes tipos que hay y clasifícalos de una manera ordenada. Coloca todos los mazos junto al tablero.
4. Coloca los puntos junto al tablero: este es el bote. Por último, monta el soporte para el juego de puntos.

Estáis preparados para empezar.

Jugar al juego

A continuación encontrarás una descripción del juego. Primero, repasad juntos estas instrucciones paso a paso. Consulta las explicaciones de los distintos minijuegos en la última página, pero hazlo solo cuando empieces a jugar.

1 Cada jugador coge una tarjeta de profesión: este es su objetivo de juego. Esta tarjeta muestra la profesión que quiere ejercer tu figurita y la formación necesaria para ello.



2 A continuación, cada jugador hace girar el disco giratorio por turnos (puede empezar el jugador más joven). Primero mira el anillo central del disco giratorio. Tu escuela inicial es el itinerario educativo al que llega el disco giratorio: el comienzo del camino hacia tu profesión. Coloca tu figurita en la primera aula de esta escuela. Nota: la educación práctica comienza en el aula en el segundo curso.

3 El jugador más joven vuelve a girar el disco giratorio. A partir de ahora, solo mirarás el anillo exterior del disco giratorio. La flecha indica lo que vas a hacer: ahora **A) jugaréis a un minijuego o B) avanzaréis 1, 2 o 3 pasos.**
A Jugar a un minijuego: jugarás al minijuego que señala el disco giratorio con todos los jugadores juntos. Las explicaciones de los minijuegos figuran en el reverso de estas reglas.
B Avanzar pasos: todos los jugadores avanzan ahora el número de pasos en el tablero que indica el disco giratorio: 1, 2 o 3. Todos los jugadores pueden turnarse para dar los pasos y realizar las acciones siguientes.

Las aulas adyacentes a un camino de tierra pueden salir por este camino para ir a otro edificio escolar (solo en la dirección de la flecha blanca). Si te queda un paso, puedes darlo en tu nueva escuela.

En cuanto cruces una K o un símbolo K, coge una tarjeta de azar del mazo. En el instituto, recibes una tarjeta de elección de perfil al azar. Al pasar a la enseñanza superior, se obtiene una tarjeta de elección de estudios al azar.



Haz lo que está escrito en esta tarjeta. En algunas tarjetas de azar, encontrarás un microjuego: todos lo juegan después de que todos los jugadores hayan completado sus pasos. El microjuego y la recompensa correspondiente se explican en la tarjeta.

Si llegas a la última casilla o estás sobre ella en un edificio escolar , entonces has pasado este curso. ¡Hurra, has conseguido un diploma! Consigue una tarjeta con el diploma del curso que acabas de terminar. Como tu título vale un punto, puedes llevarte un punto. Cuando se haya finalizado la acción indicada por el disco giratorio, pasa el disco giratorio en el sentido de las agujas del reloj al siguiente jugador.

4 Una vez que obtengas el diploma requerido para tu profesión, tu misión habrá concluido. ¡Felicidades! Como alcanzar tu profesión vale dos puntos, puedes coger dos puntos. A continuación, coge una nueva tarjeta de profesión Y una nueva figurita y, ¡prepárate para tu próxima aventura! Para ello, repite los pasos 1 y 2 de «Cómo jugar».



5 El juego termina cuando se acaba el tiempo acordado. Nuestra sugerencia es de 40 minutos, pero también puedes acordar jugar más o menos tiempo. Todos los jugadores suman sus puntos, obtenidos mediante minijuegos, tarjetas de azar, diplomas y profesiones. ¡Gana el juego el jugador que consiga más puntos! Para terminar, todos los jugadores miran sus tarjetas de diploma y eligen una pregunta para responder.

Dato: cada paso en este juego representa un año de educación.

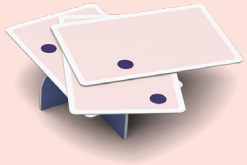
Minijuegos

Juego de puntos





1 Prepara el soporte para que todos puedan alcanzarlo.
2 Coloca una tarjeta de juego de puntos en el soporte con el punto hacia arriba.
3 El jugador que ha girado con el disco giratorio es el primero en colocar una tarjeta de juego de punto sobre la tarjeta que ya está en el soporte. A continuación, los demás jugadores hacen lo mismo por turnos. Ten en cuenta que los puntos completos de todas las tarjetas subyacentes deben permanecer visibles.



4 Si haces caer una o más tarjeta, has perdido. Todos los demás jugadores reciben un punto.

Puzle de hilos





1 Cada jugador recibe una tarjeta del puzle de hilos.
2 Coloca una tarjeta del puzle de hilos en el mazo abierto en el centro de la mesa.
3 Ahora trata de poner tu tarjeta sobre la mesa lo más rápido posible de forma que hagas un bucle de un color de hilo.
4 El jugador que lo consiga primero gana y obtiene un punto.

Batalla de puntos



1 Cada jugador se lleva un punto del bote. Coloca el punto en el dorso de la mano y mantén la palma de la mano hacia abajo sobre el tablero. No está permitido utilizar la otra mano.
2 Cuenta atrás: «3 -2 - 1 - ¡empieza!»
3 Ahora intenta quitar el punto de la mano del otro sin perder tu propio punto.
4 Si tu punto cae, estás fuera y no puedes volver a competir.
5 El último jugador con un punto gana y se queda con el punto. Los otros jugadores vuelven a poner el punto que se llevaron en el bote.

Estimación



1 El jugador que ha girado con el disco giratorio coge la tarjeta de estimación superior del montón y lee en voz alta la pregunta. ¡Asegúrate de que tus compañeros no puedan leer la respuesta en el reverso de la tarjeta!
2 El jugador que lee en voz alta puede estimar primero. A continuación, todos los jugadores se turnan para hacerlo en el sentido de las agujas del reloj.
3 A continuación, mirad juntos la respuesta en el reverso de la tarjeta.
4 El que más se acerque a la respuesta correcta gana y obtiene un punto.

Leyenda de las modalidades de formación

- Comunicación
- Economía
- Économie
- Verde
- Hostelería y ocio
- Tecnología
- TIC
- Transporte
- Derecho y seguridad
- Salud
- Educación y crianza
- Arte y cultura

Abreviaturas

mbo	Formación profesional media
havo	Enseñanza secundaria general superior
hbo	Formación profesional superior
pro	Educación práctica
vmbo	enseñanza secundaria preparatoria profesional
vwo	Bachillerato científico
wo	Enseñanza científica superior

Erasmus University Rotterdam

Desarrollado por:
IDEA Center (Inclusion, Diversity, Equity & Access)
www.eur.nl/idea ideacenter@eur.nl

©2025, Identity Games International B.V.
Westersingel 108, 3015 LD Rotterdam, Nederland
www.identitygames.nl

FABRICADO EN CHINA