

NORMAS PARA EL JUEGO DEL TRIVIAL

(semifinales)

Las semifinales se desarrollarán en dos días. Cada día participarán cuatro equipos correspondientes a los distintos grupos de cada ciclo. Cada equipo tendrá cuatro participantes.

Objetivo del juego:

- Conseguir cuatro “mascones”, cada uno de un color diferente.
- El equipo que primero consiga los cuatro “mascones” será el ganador- finalista de ese día.

Reglas del Juego

- Para marcar el orden de salida, se tirará un dado numérico. El equipo que mayor puntuación saque, será el que empiece a jugar y continuará el equipo de su derecha. En cada tirada se hará una pregunta.
- Las preguntas corresponden a las distintas áreas de lengua, matemáticas, conocimiento, comprensión lectora (libro) y otro bloque llamado “cajón de sastre” en el que están incluidas preguntas de distinta índole, tales como inglés, valores, habilidad....etc. Este último bloque servirá de “comodín” para los otros cuatro.
- Una tirada del dado marcará el tipo de pregunta que tienen que contestar. Mascón rojo para lengua; azul, matemáticas; verde, comprensión lectora; blanco, conocimiento y Mago de Oz para “cajón de sastre”
- El dado tendrá también una cara con un punto rojo. Este punto significa un turno sin jugar.
- Para conseguir el “mascón” de un bloque el equipo deberá acertar cuatro preguntas del mismo.
- Cada pregunta tiene un tiempo para su contestación. (Tiempo a decidir por el jurado)
- El Mago de Oz es el comodín del juego. Cuando salga esta cara se hará una pregunta que, si se acierta, se puede aplicar al bloque que el equipo quiera.
- Cuando un equipo acierte una pregunta se le pondrá un “gomet” del color correspondiente en su marcador.
- Cuando un equipo no acierte la pregunta, o se le agote el tiempo, pasa el turno al grupo siguiente que tirará de nuevo el dado para una nueva pregunta.
- Si en una tirada sale un bloque que ya se tiene completo, se contesta la pregunta y si se acierta, se puede guardar en la hucha del equipo. Tres preguntas de la hucha (no importa que sean de bloques distintos) equivalen a una pregunta acertada del bloque que quieran los jugadores.
- El equipo que consiga primero los cuatro “mascones”, será el ganador y pasará a jugar la final.
- Para algunas preguntas es posible que se necesite escribir. Que los participantes lleven algún utensilio de escritura.