

# MIMICA QUIZ

## EL JUEGO PARA TODA LA FAMILIA

### Objetivo

Representar mímicamente a los compañeros y compañeras de equipo la palabra que los jugadores del equipo contrario hayan elegido.

### Preparación

Se coloca el tablero sobre la mesa. Las cartas se mezclan por temas y se colocan boca abajo formando 8 montones en los espacios previstos dentro del tablero.

Los jugadores se dividen por equipos. Cada equipo recibe una ficha que coloca en la casilla de salida. Los equipos tiran el dado, el que obtiene mayor puntuación inicia la partida.

### Inicio de la partida

El primer equipo lanza el dado y avanza las casillas que éste indica. Seguidamente debe tomar una carta del tema de la casilla a la que ha llegado su ficha.

Ej.: si la ficha ha llegado a una casilla de



, el equipo tomará una carta de este tema y elegirá un jugador para hacer la interpretación.

Ahora se leerá el contenido de la carta



al equipo contrario,

que escribirá en un papel una palabra relacionada con el contenido de la carta y la mostrará únicamente al jugador que deba interpretarla. Este jugador iniciará inmediatamente su actuación y los jugadores de su equipo deberán adivinar de qué se trata.

Si aciertan se quedarán con la carta, en caso contrario será devuelta al montón.

Ahora jugará el otro equipo que realizará las mismas operaciones.

Para cada actuación puede establecerse un tiempo máximo de 2 a 5 minutos, pero siempre que los jugadores lo crean insuficiente podrán ampliarlo.

Cada equipo controlará el tiempo de sus adversarios.

# QUIZ

didacta®

# MIMICA QUIZ

## Final del juego y ganador

El juego finaliza cuando ambos equipos han completado el recorrido del tablero y hayan alcanzado la meta con el número justo del dado. El equipo que haya conseguido más cartas será el ganador. Si hay empate en cantidad de cartas, gana quien tenga más variedad de temas.

Si en vez de jugar por equipos los jugadores prefieren hacerlo individualmente, deberán hacer lo siguiente: cada jugador deberá escribir en un papel la palabra que vaya a interpretar y los demás jugadores deberán adivinarla.

Aquel que acierte se quedará con la carta y el jugador que haya hecho la actuación se anotará un punto. Si nadie acierta, la carta se devolverá al montón y el jugador no se llevará ningún punto.

Gana el que al final del recorrido tiene más puntos. Cada carta vale un punto.



# QUIZ

¡Mucha suerte!

didacta®