

LOS INSEPARABLES

Israel Peralta
Carlos A. Sánchez Vega
Nacho Rodríguez Ochoa
Margarita López Redondo
Cristina Enríquez González

FICHA TÉCNICA

- Número jugadores De 2 a 8 jugadores.
- Tiempo Juego 25 m / 30 m.
- Tipo de Juego (Cooperativo, gestión de mano, movimiento oculto, memoria, tener a la vuelta, votación y mayoría)

② PREPARACIÓN

- Cada jugador recibe una carta de soldado bilingüe.
- Se colocan sobre las cartas de "Monumento" y "Paz" los mazos correspondientes de cartas.
- Las fichas de discurso se colocan ~~sobre~~ ^{entre} los mazos de cartas.

③ EL JUEGO

- Se realiza un mapa de Francia (previamente realizado) de la campaña francesa con sus correspondientes batallas.

- Se elige antes de cada misión la Batalla en la que se desea ampliar dicha misión, leyendo en ^{voz} alta la información sobre la batalla elegida. (Verdun, Somme, Marne ...)

- Durante el desarrollo del juego en el turno que permite hacer un discurso, se lee en voz alta un discurso real de la 1ª GM.

- A la hora de jugar las cartas de impacto trazarán contenidos (trazas, hitos, personajes, inventos, armas...)

- El objetivo del juego consiste en superar misiones sin morir antes de que se acaben las amenazas y se firme el tratado de Paz.

Objetivo: Convertirse en una patrulla de soldados ~~en una trinchera~~ durante de la 1ª G.M, para aprender los entresijos y las condiciones de vida en las trincheras.

Trabajo:

- Cooperativo en equipo
- Gestión de recursos
- Expresión oral en público
- Atención sostenida.
- Capacidad memorística
- Gestión de riesgos
- Capacidad emprendedora y de liderazgo.

④ FACILITACIÓN:

- Posibilitar que el alumno tome conciencia de que es más imputable el bien común que el individual a la hora de tomar decisiones.
- Recordar al alumno la optatividad que tiene cada alumno en cada turno.

⑤ TEMAS Y PROUESTAS DE DEBATE

EMPATÍA: - ¿Has logrado percibir o sentir la frustración, miedo y angustia de un soldado dentro de una trinchera?
Exprésalo.