REGLAS

Trivial Gigante de Canarias (2.º ESO)

1. Objetivo del juego

Cada equipo debe conseguir **7 "quesitos"** (uno por cada categoría) y volver al **Centro (heptágono central)** para ganar la partida.

Categorías (7):

1. Geografía de Canarias
2. Historia de Canarias
3. Naturaleza y Medio Natural
4. Cultura, Fiestas y Tradiciones
5. Deportes y Juegos Tradicionales
6. Patrimonio y Sociedad (Arte/Lengua/Música)
7. Entretenimiento y Actualidad Canaria

---

2. Materiales

- Tablero gigante (con anillo exterior + 7 calles hacia el centro).
- Ficha de cada equipo (pintadera) con **7 huecos** para quesitos.
- Quesitos (piezas pequeñas por categoría: triángulos/cuadrados/otras formas, según plantilla).
- Dado (o app de dado).
- Fichas A5 de preguntas:
    - 🟢 **Verdes** (nivel medio/fácil)

    - 🔴 **Rojas** (nivel difícil)

- Mazo de **preguntas por islas** (una pila por isla, nivel medio).
- **Mazo "Desafío físico"** (Anexo).
- Cronómetro (móvil del profesor).

---

3. Preparación de la partida

1. Se forman equipos (4–5 alumnos aprox.).
2. Cada equipo elige su **pintadera** y coloca la ficha en la **casilla de salida** indicada por el profesor (recomendación: una casilla neutral del anillo exterior).
3. Se colocan los mazos por categorías (7) y los mazos por islas (8).
4. Se decide el orden de juego: cada equipo tira el dado; empieza quien saque más.

---

4. Tipos de casillas del tablero

Según el diseño, el tablero puede incluir:

A) Casillas de categoría (iconos/triángulos de color)

Cuando un equipo cae en una casilla de categoría, responde una pregunta de esa categoría.

B) Casillas "Isla"

Cuando un equipo cae en una casilla de isla, **solo** responde una pregunta del **mazo específico de esa isla**.

- Si acierta, el equipo se queda en esa casilla (no gana quesito por defecto, salvo regla especial del profesor).
- Si falla, termina el turno.

> Nota: Las casillas de isla están pensadas para "conocer Canarias" y reforzar contenidos insulares.

C) Casilla “Elige categoría”

El equipo que cae aquí puede **elegir** qué categoría quiere responder (de las 7).

- Recomendación: si le falta un quesito, elegir esa categoría.

D) Casilla “Tira otra vez”

Si acierta una pregunta (de la categoría que corresponda a la casilla o la que indique el tablero), **tira de nuevo** y sigue jugando.

E) Casillas “Desafío”

Hay dos casillas de desafío:

- **Desafío cultural** (puede ser una pregunta especial rápida, mímica cultural, canarismos, etc., a criterio del profesor).
- **Desafío físico** (usa el Anexo).

---

5. Cómo se juega un turno (paso a paso)

1. El equipo tira el dado.
2. Mueve su ficha el número de casillas indicado.
3. Aplica la norma de la casilla donde cae:
    - Categoría / Isla / Elige categoría / Tira otra vez / Desafío.
4. Si responde **correctamente**, se aplica la recompensa correspondiente (ver Sección 6).
5. Termina el turno y juega el siguiente equipo.

---

6. Dificultad de las preguntas y recompensas

🟢 Pregunta VERDE (nivel medio/fácil)

- Si acierta: **gana** el derecho a obtener quesito *solo si está en una casilla de "quesito/categoría-premio"* o si el profesor decide que cualquier casilla de categoría pueda dar quesito.

- Si falla: no gana nada.

🔴 Pregunta ROJA (nivel difícil)

- Si acierta: obtiene el **beneficio fuerte**:

    - **Gana el quesito** de la categoría (si corresponde) **y además** una ventaja (elige 1):

        1. **Reto a un rival** (ver 7.3)

        2. **Escudo**: durante 1 ronda no puede ser retado/robado

        3. **Tira otra vez** aunque la casilla no lo indique

- Si falla: no gana nada.

Recomendación práctica para clase:

- Verde = progreso constante (quesitos "normales")

- Roja = "jugada potente" (tensión y emoción)

---

7. Quesitos: cómo se ganan y cómo se pierden

7.1 Ganar un quesito

Un equipo consigue un quesito cuando:

- Cae en una casilla de categoría (o casilla especial de quesito) y responde correctamente según las reglas acordadas para esa sesión.

- Alternativa muy clara (tipo Trivial clásico):

    - **Solo se gana quesito** en casillas especiales "quesito" (si existen en vuestro diseño).

- En casillas normales de categoría, solo avanzas.

(El profesor puede fijar cuál de estas dos versiones se usa; la primera suele ser más rápida en clase.)

7.2 Encajar el quesito

Cuando se consigue un quesito, se coloca físicamente en el hueco correspondiente de la pintadera del equipo.

7.3 Robar quesitos (solo en condiciones controladas)

Para evitar frustración, el "robo" se permite **solo** así:

Regla de robo seguro (recomendada):

- Solo se puede robar un quesito mediante **Desafío físico** (ver 8).
- Si el equipo ganador del reto decide robar, el equipo perdedor:
  - entrega **un quesito a elección del perdedor** (para que no sea injusto), **o**
  - se roba "al azar" si el profesor quiere más riesgo.

Límite anti-abuso:

- Un equipo no puede perder más de **1 quesito por ronda completa**.
- No se puede robar al equipo que tenga 0–1 quesitos (opcional, pero recomendable).

---

8. Casilla de DESAFÍO FÍSICO (regla oficial)

Cuando un equipo cae en la casilla **DESAFÍO FÍSICO**:

1. El equipo que cae **elige un equipo rival** para retar.
2. Se roba 1 carta del **Anexo: Desafíos físicos**.
3. Se realiza el desafío (normalmente 30 segundos).
4. Resultado:

Si gana el equipo retador

Elige **UNA** recompensa:

- **Robar 1 quesito** al rival (con las limitaciones de 7.3), **o**
- **Ganar un "comodín"** (elige categoría una vez cuando caigas en categoría), **o**
- **Tira otra vez** al terminar el desafío.

Si gana el equipo retado

- El equipo retado gana un **Escudo** (1 ronda): no puede ser retado ni robado.
- El turno del equipo retador termina sin premio.

Empate: repetir el desafío con 15 segundos, o escoger otro desafío.

Inclusión y seguridad (obligatorio)

- Si algún alumno no puede realizar una prueba por lesión/limitación, el equipo usa la **versión adaptada** indicada (en la carta).
- No se permiten retos con contacto, cargas peligrosas o riesgo.

---

9. El Centro (heptágono central) y la victoria

Cuando un equipo consigue los **7 quesitos**, debe llegar al **Centro** exacto.

Condición final para ganar:

- Al llegar al Centro, el equipo debe responder una **pregunta roja** (🔴) elegida por el profesor **de una categoría al azar** o "la que el profesor indique".
- Si acierta: **gana la partida**.
- Si falla: permanece en el Centro y lo vuelve a intentar en su siguiente turno (sin perder quesitos).

---

10. Duración y variantes recomendadas para clase

- Duración estándar: 35–50 min.
- Si la partida se alarga: el profesor puede activar "**Modo Sprint**":
    - Las rojas correctas dan **dos beneficios** (quesito + tirar otra vez), o
    - Cada equipo puede intentar el Centro con 6 quesitos (solo una vez).

ANEXO: MAZO "DESAFÍO FÍSICO" (para imprimir como cartas)

Formato de carta:

- Nombre del reto
- Duración
- Cómo se puntúa
- Versión adaptada
- Material (si aplica)

A continuación tienes 20 propuestas (elige 12–16 para empezar):

Carta 1 — Flexiones en equipo

- **Tiempo:** 30 s
- **Puntuación:** suma de repeticiones correctas del equipo (turnos libres).
- **Adaptada:** flexiones con rodillas apoyadas o contra pared.

Carta 2 — Sentadillas sincronizadas

- **Tiempo:** 30 s
- **Puntuación:** repeticiones en las que todos bajan y suben a la vez (cuentan solo sincronizadas).
- **Adaptada:** media sentadilla.

Carta 3 — Plancha por relevos

- **Tiempo:** 40 s total
- **Puntuación:** cada miembro aguanta en plancha; se suman segundos.
- **Adaptada:** plancha con rodillas apoyadas.

Carta 4 — Skipping (rodillas arriba)

- **Tiempo:** 20 s
- **Puntuación:** total de pasos (rodillas a media altura).
- **Adaptada:** marcha rápida elevando rodillas menos.

Carta 5 — Saltos de comba imaginaria

- **Tiempo:** 30 s
- **Puntuación:** saltos totales (sin cuerda real).
- **Adaptada:** elevar talones alternos sin salto.

Carta 6 — Zancadas alternas

- **Tiempo:** 30 s
- **Puntuación:** total de zancadas correctas.
- **Adaptada:** paso largo sin bajar tanto.

Carta 7 — Carrera de relevos (aula/patio)

- **Tiempo:** 1 min máximo
- **Puntuación:** número de relevos completados (ida y vuelta corta).
- **Adaptada:** caminar rápido.

Carta 8 — Equilibrio a una pierna

- **Tiempo:** 20 s
- **Puntuación:** segundos totales sin apoyar el otro pie (suma por miembros).
- **Adaptada:** apoyo con un dedo en pared (cuenta la mitad).

Carta 9 — Lanzamientos a diana (papelera)

- **Tiempo:** 30 s
- **Material:** 5 bolas de papel
- **Puntuación:** aciertos totales.
- **Adaptada:** distancia más corta.

Carta 10 — Pase rápido (balón)

- **Tiempo:** 30 s
- **Material:** balón
- **Puntuación:** número de pases seguidos sin caer (mejor racha).
- **Adaptada:** balón grande/ligero.

Carta 11 — Abdominales “crunch” en equipo

- **Tiempo:** 30 s

- **Puntuación:** suma de repeticiones correctas.
- **Adaptada:** crunch parcial o isométrico 20 s.

Carta 12 — “Wall sit” (sentadilla en pared)

- **Tiempo:** 30 s
- **Puntuación:** número de miembros que aguantan hasta el final (o suma de segundos).
- **Adaptada:** ángulo menos pronunciado.

Carta 13 — Burpee suave (solo si el grupo está preparado)

- **Tiempo:** 20 s
- **Puntuación:** repeticiones correctas.
- **Adaptada:** sin salto (paso atrás y adelante).

Carta 14 — Saltos laterales (línea)

- **Tiempo:** 20 s
- **Puntuación:** saltos totales sobre una línea.
- **Adaptada:** pasos laterales rápidos.

Carta 15 — Toques de cono (agilidad)

- **Tiempo:** 30 s
- **Material:** 2 conos o marcas
- **Puntuación:** idas y vueltas tocando ambas marcas.
- **Adaptada:** caminar rápido.

Carta 16 — “Estrella” (Jumping jacks)

- **Tiempo:** 30 s
- **Puntuación:** repeticiones totales.
- **Adaptada:** abrir/cerrar piernas sin salto.

Carta 17 — Sprints cortos (si hay espacio)

- **Tiempo:** 30 s
- **Puntuación:** número de sprints por turnos.
- **Adaptada:** carrera suave.

Carta 18 — Coordinación: palmas y pasos

- **Tiempo:** 20 s
- **Puntuación:** secuencia correcta (palma-palma-muslo-muslo + 2 pasos) sin error; cuenta mejor racha.
- **Adaptada:** secuencia más simple.

Carta 19 — Transporte sin manos (pelota)

- **Tiempo:** 30 s
- **Material:** pelota
- **Puntuación:** metros recorridos sin usar manos (entre dos, con hombros/espalda).
- **Adaptada:** llevar con manos pero a la altura del pecho (mitad puntos).

Carta 20 — “Reto cooperativo”

- **Tiempo:** 30 s

- **Puntuación:** el equipo elige 1 prueba rápida (flexiones/sentadillas/jacks) y todos deben hacer 10 correctas; gana el que termine primero.

- **Adaptada:** 6 repeticiones o versión sencilla.