

Porque estamos convencidos de que la mejor forma de aprender es jugando, en **LOVEOFÁCIL** hemos creado un juego de mesa pensado para que los alumnos más veteranos o no, puedan conocer algunos términos digitales comunes y así comprender el entorno e integrarse en él de manera divertida.



Navegador, smartphone, android, Qr, redes sociales, aplicación o Play Store, son palabras que se utilizan frecuentemente cuando hablamos de dispositivos móviles.



Objetivo del juego: Ser el primero en adivinar la carta misteriosa del adversario.

El juego: Contamos con dos juegos de cartas idénticas. Los participantes colocan todas las cartas de uno de los juegos boca arriba sobre la mesa. Un solo oponente o adversario, escoge una sola carta del otro juego de cartas. Por turnos, los jugadores hacen preguntas que tengan como respuesta SÍ o NO. Dependiendo de la respuesta, colocarán boca abajo la/las cartas que sepan que NO es la carta misteriosa del adversario.

Por ejemplo: un participante pregunta, “¿Es hardware?”. Tu adversario responde “No”. Entonces dais vuelta a la/las cartas que NO son hardware. Ahora estáis más cerca de adivinar cuál es la carta misteriosa. Ahora le toca al siguiente participante hacer una pregunta al adversario que tenga como respuesta sí o no.



El ganador: Cuando creas que sabes la carta del adversario, espera a tu siguiente turno e intenta adivinarlo en lugar de hacer una pregunta. Si lo adivinas, ganas.

