

HOMO VIATOR

<p>NOMBRE DEL JUEGO</p>	<p>PARCHÍS SOCIAL</p>
<p>BLOQUE</p>	<p>2.- DOCTRINA SOCIAL DE LA IGLESIA</p>
<p>CRITERIOS</p>	<p>Deducir las consecuencias que implica la Doctrina Social de la Iglesia en el trabajo, las relaciones internacionales y la economía.</p>
<p>NORMAS BÁSICAS</p>	<p>El juego se desarrolla con las normas básicas del Parchís tradicional con las siguientes excepciones y añadidos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) En las casillas blancas podrá haber dos fichas del mismo color (que no se podrán comer), así como en las casillas seguras, donde además podrá haber también dos fichas de color diferente. La excepción consiste en que no formarán barrera, es decir, se podrán traspasar sin problema. Eso sí, se mantiene la norma de que en el caso de sacar 6 tiene obligatoriamente que moverse alguna de las dos fichas que estén juntas en una misma casilla (lo que en el parchís original se llama abrir barreras, sólo que aquí no hay realmente barrera que impida el paso). Si al tirar el dado y contar, la ficha coincidiera con una casilla ocupada por dos fichas no se podrá hacer este movimiento, habrá que mover otra ficha. En el caso de que sea la única que está en juego se pierde turno. Solamente en nuestra casilla de salida podremos comer al obtener un cinco (habiendo fichas que sacar) si hubiera junto a una ficha nuestra otra ficha de color diferente. Si hay dos fichas de distinto color al nuestro, nos comeremos la última que hubiera llegado. Si las dos fichas fueran de nuestro color simplemente no podremos sacar la nueva. Esto está en las normas generales. 2) Se creará un grupo 64 de tarjetas para cada partida con preguntas, premios, penalizaciones y posibilidad de volver a tirar. Se barajarán debidamente y se colocarán boca abajo en un montón para utilizarlas cuando toque. Más adelante se explica cuándo y cómo se han de usar. 3) Habrà un árbitro o moderador de juego que velará por la aplicación de las normas y se encargará de custodiar las tarjetas y leer su contenido a los jugadores que toque. 4) Si, después de lanzar el dado y contar, la ficha cae en una casilla de las llamadas seguras (con un círculo central) el árbitro cogerá la tarjeta de arriba del montón y leerá las instrucciones en alto para el jugador de esa ficha. Esto no vale cuando se llega a la casilla segura por otras opciones como, por ejemplo, avanzando por haber comido ficha, sino sólo tras una tirada de dado. Las tarjetas serán leídas por el árbitro en voz alta, sin enseñarlas a

HOMO VIATOR

los participantes, pues en ellas vendrá especificada la respuesta correcta si es pregunta. Pueden ser de preguntas, premios, penalizaciones o volver a tirar.

- 5) Las tarjetas de preguntas tienen una característica especial: si se acierta la pregunta se avanza, no contando casillas normales, sino contando casillas seguras. Estas tarjetas llevarán un número, que significa las casillas seguras que se avanzan si la respuesta es correcta. Si no se responde correctamente se retrocederán 11 casillas (esta cantidad concreta es una forma de penalizar poniendo en riesgo la ficha fuera de una casilla segura). **Importante: sólo se puede avanzar y retroceder con la ficha que ha generado la pregunta, premio o penalización. Si la tarjeta es de volver a tirar puede hacerse con la ficha que se prefiera.** Si, en el caso de retroceder las 11 casillas por respuesta incorrecta o las correspondientes por penalización, coincidimos con una ficha contraria, no se comerá. Sencillamente no se realizará el movimiento o, dicho de otra manera, nos libramos de retroceder. Se dispondrá de 15 segundos para pensar y responder. Sólo se podrá decir una respuesta. Si se intentara rectificar sobre la marcha, no se tendrá por válida más que la primera respuesta que se dio. En caso de no responder, o no hacerlo correctamente, el árbitro no dirá la respuesta correcta y colocará la tarjeta debajo del montón para volver a ser usada. Si la respuesta es correcta se apartará la tarjeta y ya no podrá ser utilizada más en la partida. Esto último se hará también con las tarjetas de premio o penalización directos, y con las de repetición de tirada.

- 6) Hay 64 tarjetas en total: 50 de preguntas, 5 de premio, 5 de penalización y 4 de volver a lanzar el dado.

- **Preguntas:**

5 con el 4 (casillas seguras que se avanzan)> muy difícil.

10 con el 3> difícil.

15 con el 2> media.

20 con el 1> fácil.

(siempre se retroceden 11 casillas normales al fallar)

- **Premios directos sin pregunta:**

1 de "Avanza hasta la próxima casilla segura".

1 de "Avanza 2 casillas seguras"

1 de "Avanza 3 casillas seguras"

1 de "Avanza 4 casillas seguras"

1 de "Avanza hasta la casilla segura bajo tu zona de llegada" (7 casillas del pasillo central que conducen a la meta).

HOMO VIATOR

	<ul style="list-style-type: none"> ● Penalizaciones directas: 1 de "Retrocede 1 casilla". 1 de "Retrocede 6 casillas". 1 de "Retrocede 11 casillas". 1 de "Retrocede 16 casillas". (para que nunca termine en una casilla segura) 1 de "Vuelve a tu casa", el punto de partida, como si te hubieran comido. ● 4 de "Vuelve a lanzar el dado y avanza con la ficha que prefieras".
MATERIALES	<p>4 juegos tradicionales de PARCHÍS. 4 grupos iguales de 64 tarjetas, cada uno, con Preguntas, Premios, Penalizaciones o Volver a tirar. Hay que imprimirlas y recortarlas previamente, según el modelo y propuesta que se adjunta. Las de Preguntas incluyen la solución y el número de casillas seguras a avanzar.</p>
DESARROLLO Y OBJETIVOS DEL JUEGO	<p>Habrà una fase o eliminatoria previa con 4 partidas simultàneas. Seràn 16 jugadores o 16 parejas de jugadores, según el número de la clase. El profesor o profesora tendrá que organizar los grupos de jugadores y los arbitros para que cuadren y participen todos. Por ejemplo, a los árbitros se les puede hacer participar con las preguntas restantes del montón.</p> <p>Los cuatro ganadores jugaràn la final, arbitrada por el profesor/a, quién decidirá el criterio o forma de evaluación de jugadores y árbitros participantes en el torneo.</p> <p>El objetivo del juego es ganar colocando las cuatro fichas en la casilla final de llegada o meta, pero fundamentalmente es ir repasando al mismo tiempo la Doctrina Social de la Iglesia, que se estudiarà previamente con los documentos que adjuntamos, junto a las reglas del Parchís.</p>

