

LA TORRE

1 Preparación del juego

Se barajarán todas las cartas y se repartirán boca abajo frente a cada jugador. El resto de cartas forman la baraja de robo que se quedará boca arriba en el centro de la mesa.

2 Objetivo del juego

Recolectar el mayor número de cartas.



3 Cómo se juega

Los participantes darán la vuelta a las cartas al mismo tiempo. Deben encontrar coincidencias entre la carta central y la de los otros participantes. El primero en encontrarlo debe decirlo en voz alta. Coge la carta del centro y ponla boca arriba en tus cartas, creando así tu propia baraja. Cada vez que se muestre una carta nueva en la baraja central, se repite todo el proceso. El juego continuará hasta que no queden más cartas de la baraja de robar.

GANARÁ EL JUGADOR QUE TENGA MÁS CARTAS EN SU BARAJA

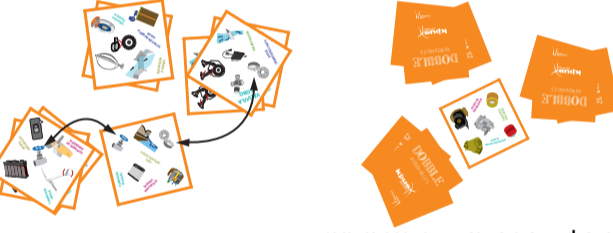
EL POZO

1 Preparación del juego

Debemos poner una carta boca arriba en el centro de la mesa, barajar las cartas y repartirlas entre todos los participantes que deberán dejarlas boca abajo, creando sus barajas propias.

2 Objetivo del juego

Ser el primero en terminar sus cartas.



3 Cómo se juega

Todos los participantes darán la vuelta a las cartas al mismo tiempo. El primer alumno que identifique un símbolo de su carta con la del centro deberá decirlo en voz alta y colocar su carta en el centro, esta se convertirá en la carta central y ahora se jugará con ella. El juego continuará hasta que un participante se quede sin cartas.

GANARÁ EL PRIMER JUGADOR QUE ACABE LAS CARTAS

PATATA

Se juega en rondas múltiples

1 Preparación del juego

Se deben barajar las cartas y repartir una boca abajo frente a cada jugador. El resto de cartas se deja a un lado para ser jugadas luego. Se debe decidir cuántas rondas queremos jugar (máximo 5).

2 Objetivo del juego

Tenemos que acabar con la mayor cantidad de cartas una vez terminadas todas las rondas. Esto se logra al ir deshaciéndose de cartas en cada ronda.



3 Cómo se juega

Los participantes darán la vuelta a su carta al mismo tiempo dejándola boca arriba. Las cartas deben estar quietas, boca arriba en sus manos. Si alguien encuentra un símbolo en común entre su carta y la de otro jugador debe decirlo en voz alta. Entonces debe colocar su carta sobre la carta de otro jugador. Si tiene más de una carta encima debe fijarse en la carta superior, es decir, la visible. La ronda terminará cuando un jugador tenga todas las cartas, este jugador debe de guardar esas cartas como cartas descarte (cada jugador tiene una pila de descartes).

EN LA ÚLTIMA RONDA EL JUGADOR CON MENOS CARTAS EN SU BARAJA DE DESCARTES, GANA EL JUEGO.

EL REGALO MALVADO

Se juega una ronda.

1 Cómo se juega

Los participantes darán la vuelta a sus cartas al mismo tiempo, si se identifica algún símbolo en común entre las cartas del centro y la suya deberá decir en voz alta el nombre del símbolo. El primero en identificar la carta debe tomarla y ponerla boca arriba en la carta del compañero con el que identificó el símbolo, aumentando su baraja. Siempre se utilizará la carta superior para jugar (es decir, la última robada). El juego se repite hasta que se agoten las cartas robadas. De ahí su nombre: el regalo malvado, ya que le das una carta a tu enemigo.

2 Objetivo del juego

Conseguir el menor número de cartas.



3 Preparación de juego

Se barajarán las cartas y se repartirá una a cada participante, deben colocarse boca abajo, se pondrá el resto de la baraja en el centro boca arriba.

EL JUGADOR CON MENOS CARTAS SERÁ EL GANADOR

TRIPLETE

Se juega una ronda

1 Preparación del juego

Se colocará toda la baraja boca abajo en un lado.

2 Objetivo del juego

Conseguir el mayor número de cartas.



3 Cómo jugar

Un participante tomará las 9 primeras cartas y las colocará boca arriba sobre la mesa (como en la imagen). Al mismo tiempo todos los jugadores tendrán que encontrar un símbolo similar en 3 cartas. Debe estar en tres cartas para crear un triplete. En cuanto lo encuentre, deberá decirlo en voz alta, coger las 3 cartas para sí y volver a colocar tres nuevas.

CUANDO HAYA 9 CARTAS EN EL JUEGO Y NO HAYA POSIBILIDAD DE HACER OTRO TRIPLETE, EL JUEGO HABRÁ TERMINADO Y GANARÁ EL PARTICIPANTE QUE HAYA CONSEGUIDO MÁS CARTAS.

DOBBLE



QUE ES DOBBLE RENOVABLES?

DOBBLE RENOVABLES es un juego que está compuesto por 57 cartas cuadradas de cartón. Cada carta tiene dibujados 5 símbolos y 3 palabras.

La base del Dobble está en que, si coges dos cartas y las miras, entre ellas siempre habrá un elemento en común, así que básicamente el juego consiste en encontrar esa similitud lo más rápidamente posible.

DOBBLE RENOVABLES está diseñado para aprender los conceptos técnicos asociados a las energías renovables. Por lo tanto, sirve para apoyar los programas educativos en este tópico.

¡Ahora enfoca tus ojos, prepara tu mano y pon tu cerebro a trabajar!

Si nunca jugaste antes DOBBLE RENOVABLES, familiarízate jugando "gemelos".



Objetivo del Juego

No importa en qué mini-juego estés jugando, el objetivo siempre es ser el jugador más rápido para detectar el símbolo correspondiente entre dos cartas y nombrarlo. Luego, dependiendo del mini-juego específico, colocarás la carta en una pila o la descartarás.

Los Mini-juegos

DOBBLE RENOVABLES es una serie de mini-juegos rápidos y desafiantes en los que todos los jugadores juegan simultáneamente. Puedes jugarlos en cualquier orden, o solo jugar tus favoritos.

¡Lo importante es divertirse!

Puede ser útil jugar primero algunas rondas de práctica para asegurarse de que todos entiendan las reglas. El jugador que gana la mayoría de los mini-juegos es el campeón.

El primer jugador en decir el nombre del símbolo que se repite gana. En el caso de empate, gana el primer jugador que toma, coloca o descarta la carta.

Consejos para juegos avanzados

Cuando encuentres el símbolo que se repite:

- Utiliza la palabra correspondiente en una oración.
- Busca una palabra que rima con la palabra correspondiente.
- Nombra la palabra correspondiente sin mirar las cartas.

DOBBLE RENOVABLES es apto para jugadores desde 6 años en adelante y grupos de 2 a 8 personas.

LISTA DE SÍMBOLOS

0 COLECTOR SOLAR PLANO	5 FILTRO EN LÍNEA	10 SENSOR TEMPERATURA	15 VÁLVULA GLOBO	20 INVERSOR CARGADOR	25 CONTROLADOR CON DISIPACIÓN	30 BANKI	35 GENERADOR	40 CÁMARA DE CARGA	45 ALABE O PALA	50 ACOPLE	55 AEROGENERADOR VERTICAL
1 COLECTOR HEAT PIPE	6 BOMBA RECIRCULACIÓN	11 VÁLVULA ALIVIO	16 VÁLVULA TRES VÍAS TERMOSTÁTICA	21 BATERÍA OPZ	26 CONEXIÓN TIERRA	31 RODETE PELTON	36 BOCATOMA LATERAL	41 CANAL ADUCCIÓN	46 ALETA DIRECCIÓN	51 TORRE + CIMIENTO	56 GÓNDOLA
2 COLECTOR TERMOSIFÓN	7 PURGADOR AUTOMÁTICO	12 CONTROLADOR TERMOSOLAR	17 MANÓMETRO	22 BATERÍA LITIO	27 CABLE SOLAR	32 TURGO	37 DESARENADOR	42 VÁLVULA CENTRAL	47 FRENO AERO- DINÁMICO	52 MOTOR DE ORIENTACIÓN	
3 ESTANQUE DE EXPANSIÓN	8 PURGADOR MANUAL	13 ESTANQUE DE ACUMULACIÓN	18 MODULO PV	23 MICROINVERSOR	28 ADAPTADOR PARALELO	33 FRANCIS	38 CONTROL ADUCCIÓN	43 HOWEL BUNGER	48 FRENO MECÁNICO	53 SOPORTE PRINCIPAL	
4 VÁLVULA RETENCIÓN	9 ESTACIÓN BOMBEO SOLAR	14 VÁLVULA DE BOLA	19 INVERSOR ON GRID	24 CONTROLADOR DE CARGA	29 KAPLAN	34 RUEDA HIDRÁULICA	39 TUBERÍA DE PRESIÓN	44 INYECTOR	49 CAJA MULTIPLICADORA	54 VELETE + ANEMÓMETRO	



Manual de Instrucciones
Título: KIPUS-DOBBLE RENOVABLES
Titular: Universidad de Talca
Autores:
VALERIA PAZ BRAVO CARRASCO,
CARLOS FERNANDO EDGARDO TORRES FUCHSLOCHER