

Instrucciones para las mesas

Mesa 1: Rojo o Negro

Este es un juego para un jugador (no necesitas emparejarte con nadie).

El objetivo del juego es encontrar la mejor estrategia para aumentar tu apuesta. Puedes optar por hacer una apuesta en una sola carta (2,3,4,5,6,7,8,9,10, la jota, la reina o el rey) poniendo tu dinero encima de ella, o puedes apostar por el 'rojo' o 'negro' poniendo tu dinero encima de uno de los ases. El banquero tiene una baraja de cartas extra. Antes de cada turno, la baraja y saca una carta.

Si has apostado por uno de los colores y has adivinado, has ganado y con ello has duplicado tu apuesta; si has apostado por alguno de los valores, por ejemplo, por la Jota, y has adivinado, has ganado y con ello has triplicado tu apuesta.

Mesa 2: Construcción del castillo

Vais a trabajar en pareja y para completar la misión necesitáis jugar contra otra pareja. Encima de la mesa encontrarás un castillo compuesto por 15 piezas de lego y escondido bajo una tela. A una señal, la tela se levantará y podréis examinar el castillo. Tenéis para ello 30 segundos (si no hay un facilitador en la mesa, mida el tiempo usando el temporizador). No se puede tocar la construcción, pero la podéis observar desde diferentes ángulos. Hay que memorizar el color y el orden de las piezas. Después de 30 segundos se esconde nuevamente el castillo bajo la tela.

Tenéis 2 minutos para intentar a construir un castillo igual al que habéis visto. El ganador será la pareja cuya construcción será igual a la original. En el caso de que ninguna de las parejas logre reproducir el castillo de la misma manera que el original, el mentor decidirá cuál de las construcciones se asemeja más a la construcción original. El ganador se llevará el valor apostado multiplicado por 1,5. (En caso de no haber un facilitador, las parejas mismas pueden decidir el ganador).

Mesa 3: El desafío de los malvaviscos

Vais a trabajar en pareja y para completar la misión necesitáis jugar contra otra pareja. Tenéis que acordar cuánto dinero vais a apostar (en este juego la pareja ganadora se lleva todo). Cada pareja recibe 20 palitos de espagueti y 9 malvaviscos. Los malvaviscos ni los espaguetis se puede partir en piezas más pequeñas. El ganador es la pareja que logre construir una torre más alta, capaz de sostenerse sola durante 15 segundos. La torre no puede apoyarse en la pared o en un mueble ni estar pegada al suelo o techo. El tiempo para construcción: 5 minutos. Si en la mesa no haya un mentor, utilice un temporizador para marcar los tiempos.

En el caso de que ambas torres tengan la misma altura, las dos parejas se quedan con su apuesta. En el caso de que ninguna de las parejas ha logrado una torre capaz de sostenerse sin ayuda, el banco gana y ambas pierden su apuesta.

Instrucciones para las mesas

Mesa 4: Lluvia de ideas

Vas a jugar solo pero necesitarás una persona en contra quién apostar. Durante 1 minuto, cada uno de vosotros tiene que crear una lista de diferentes tipos de empresas (sociedad anónima, sociedad limitada, de interés social, etc). El ganador es la persona que ha logrado la lista más larga. En caso que ambas listas sean igual de largas, los dos conservaréis vuestras apuestas. En caso de crearse una discusión sobre los ejemplos proporcionados por los participantes en términos de si estos sean válidos o no, marca 5 minutos de tiempo para la discusión. Si en la mesa no haya un mentor, utilice un temporizador para marcar los tiempos.

Mesa 5: Dibujo a ciegas

Vais a trabajar en pareja y para completar la misión necesitáis jugar contra otra pareja. Dentro de cada pareja, uno de vosotros será "el Artista" y otro "el Guía". Las parejas tienen que estar sentadas a una distancia una de otra. En parejas tenéis que estar sentados de espaldas. Los Guías recibirán un dibujo cada uno (vea materiales imprimibles) los cuales no pueden enseñar a los Artistas.

Los Guías describen los dibujos a sus parejas y los Artistas dibujan el dibujo basado en las instrucciones recibidas. Tenéis 5 minutos para completar la misión. El ganador será la pareja cuyo artista ha recreado un dibujo que se asemeje más al dibujo original. Si en la mesa no haya un mentor, utilice un temporizador para marcar los tiempos.

