

# ¿QUIÉN ES QUIÉN?

## OBJETIVOS

- Ejercitar la memoria de los niños
- Realizar juegos de mesa de forma casera
- Estimular el ingenio

## DURACIÓN

Entre 40 y 50 minutos aproximadamente

## EDAD ADECUADA

Actividad orientada para niñ@s a partir de 7 años

## MATERIAL

- Tablero Quién es Quién para imprimir
- Impresora
- 2 lápices rojos (uno por cada jugador)
- 2 Lápices verdes (uno para jugador)

## DESARROLLO

- Quién es Quién es un **juego para dos jugadores**.
- Este juego para imprimir **incluye dos hojas o tableros**. Uno para cada jugador.  
ACCESO AL ENLACE DE LOS TABLEROS:  
[https://drive.google.com/open?id=IMeffQCvyhyuefh3XRQ\\_E5mWOCjTlliY](https://drive.google.com/open?id=IMeffQCvyhyuefh3XRQ_E5mWOCjTlliY)
- El desarrollo del juego deberá hacerse de modo que ningún jugador pueda ver el tablero de su adversario.
- Cada jugador deberá **elegir uno de los personajes del tablero** “Quién es Quién” y escribirá el nombre del personaje elegido en la casilla correspondiente.
- Se echará a suertes quién **será el primer jugador en formular la primera pregunta**.
- Por turnos de formularán únicamente **preguntas cuya respuesta sean del tipo “SI o NO”**. No valen preguntas como: “¿de qué color tiene el pelo tu personaje?”, en cambio sí podrá preguntarse: “¿tu personaje tiene el pelo de color negro?”.
- La finalidad del juego es descubrir en el menor **número de preguntas posibles** cuál es el personaje del otro jugador, o mejor dicho, **quién es**.
- El jugador que pregunte deberá, según la respuesta a su pregunta del adversario, **descartar personajes hasta conseguir descifrar el personaje elegido** por el contrincante.

### IMPORTANTE:

- **Tachad con una X roja** los personajes descartados.
- **Marcad con una V verde** los personajes posibles.

Y ahora veremos un ejemplo de partida de nuestro Quién es Quién.

Para ello, vamos a ponernos en la piel del jugador 2, centrándonos únicamente en su partida; es decir, en sus preguntas.

### EJEMPLO DE PARTIDA:

1. El jugador 1 ha elegido el personaje de “Bielsa”.



2. El jugador 2 formula su primera pregunta al jugador 1: *¿Tu personaje tiene barba?*
3. El jugador 1 responde que no, por lo que el jugador 2 tacha todos los personajes que sí tienen barba de su tablero imprimible.
4. La segunda pregunta del mismo jugador 2 es: *¿Tu personaje lleva gafas?*
5. El jugador 1 responde que sí, por lo que (de entre los personajes restantes), marca los que sí tienen gafas.
6. Por último el jugador 2 pregunta si el personaje secreto del jugador 1 es mujer.
7. El jugador 1 responde que sí, por lo que de lo personajes posibles, tacha al personaje de sexo masculino para finalmente descifrar la persona oculta de su adesvario: ¡¡Bielsa!!

