

COMO JUGAR AL JUEGO

Este juego está pensado para 2-4 jugadores. Se barajan las cartas con ilustraciones y se colocan en la mesa con las imágenes boca abajo. Colocad el temporizador en el centro.

El objetivo es coleccionar tantos pares de cartas como sea posible. El ganador será aquel que consiga ostentar el mayor número de parejas de cartas cuando todas hayan sido recogidas. Los jugadores toman turnos dándole la vuelta a dos cartas de la mesa, que deberán ser visibles para todos. El jugador debe producir un mínimo de tres ideas originales combinando los productos, las funciones de estos productos o cualquier otro elemento que esté ilustrado en las dos cartas.

Si tiene éxito antes de que el tiempo expire, el jugador podrá retirar la pareja de cartas y conseguir así un punto. Si no tiene suerte, la pareja de cartas se volverá a colocar entre las demás boca abajo. Todo el mundo debe tener la posibilidad de ver donde se han recolocado las cartas en la mesa. Haya tenido éxito o no, el siguiente jugador continúa con el juego dándole la vuelta a dos de las cartas del tablero.

EJEMPLO DE UNA RONDA PARA UN JUGADOR

Fija el temporizador e instantáneamente elige dos cartas al azar de la mesa. Una de las cartas ilustra un ratón de ordenador y la otra una caja para guardar queso. Ahora propon tres ideas originales combinando las dos cartas:

1) Hacer un envase electrónico para quesos, donde el queso se guarde para ser conservado. Programando las dimensiones adecuadas y pulsando un botón, una rodaja de tamaño customizado sale de la máquina.

2) Hacer un ratón de ordenador con múltiples capas de pequeñas rebanadas de plástico. Una luz roja se enciende cuando tu ratón ya está demasiado infectado de bacterias y es necesario retirar una de las capas de plástico para volver a disponer de un ratón limpio.

3) Crear un ratón que empiece a oler mal cuando haya sido usado por un periodo largo de tiempo y sin descanso. El objetivo es que de esta forma el usuario asimile un modo de vida más saludable.

Cuando el tiempo se agote cuenta el número de ideas originales que has presentado, si tienes tres puedes recoger la pareja de cartas y sumarás un punto.

Las ideas no tienen que ser originales en términos históricos, pero sí deberían serlo en un sentido psicológico para los jugadores; como tal, la idea es original si los jugadores nunca han visto tal producto o servicio antes. Concebidlo como una evidencia invertida: la idea es original si existe una pequeña incertidumbre acerca de si esa idea ya existe como producto o servicio.

En el proceso de combinación, un producto, sus funciones y sus elementos deberían ser entendidos como conceptos más que materiales. El concepto tras la función de un ratón de ordenador podría ser “mover arriba/abajo” o “ajustar arriba/abajo”.

Por ende, esta noción es una posibilidad transferible a la caja electrónica de guardar queso como una función de ajuste de tamaño del pedazo de queso.

En el proceso de combinación está permitido usar productos, funciones o elementos relacionados entre sí: una alfombrilla de ratón de ordenador está estrechamente vinculada con un ratón de ordenador. Por lo tanto, la alfombrilla es un componente aceptable para su uso en la combinación si una de las cartas ilustra un ratón de ordenador.

El jugador debe ser capaz de explicar la conexión de la idea producida con los productos ilustrados en la pareja de cartas en caso de ser cuestionados por los contrincantes. La explicación tiene que superar los sesenta segundos del temporizador, los otros jugadores únicamente pueden hacer preguntas cuando el tiempo haya expirado. He aquí un ejemplo de cómo explicar la idea de pequeñas cubiertas de plástico para los ratones de ordenador: el queso normalmente se corta en pequeños trozos que asemejan rebanadas de pan. Esta función se transfiere al ratón de ordenador transformándolo en pequeñas tajadas de plástico.

Si las ideas son categóricas sin ser prácticas no cuentan. Ejemplos de ideas categóricas son “hacer el ratón de ordenador más ergonómico”, “hacerlo más hermoso” o “hacerlo mejor”. Estas ideas no incluyen una explicación práctica acerca de cómo hacer el ratón más ergonómico, hermoso o mejor. Como tales, son más definiciones de problemas que ideas.

Dos ideas idénticas solo cuentan como una. Todas las demás ideas cuentan, tanto aquellas que son complejas como las que son simples, al igual que aquellas únicamente posibles dentro de diez años. Es posible reutilizar las ideas producidas por uno mismo o por los otros jugadores en el caso de que salgan las mismas dos cartas.

ENTRENAMIENTO DE LA CREATIVIDAD

El juego de *Cartas con Combinaciones Creativas* ha sido desarrollado por el investigador y entrenador de la creatividad el Dr. Christian Byrge. En la creación del juego en español han colaborado la Dra. Patricia Núñez, la Dra. Liisa Hänninen, la Dra. Blanca Miguélez Juan e Irene Sarmiento. Este proyecto docente ha sido producido por la Cátedra TMKF de Comunicación y Marketing por la Infancia y la Adolescencia de la Universidad Complutense de Madrid.

El presente juego forma parte de una serie de juegos de creatividad que potencian de manera efectiva la habilidad creativa del jugador mientras éste juega al mismo. En este sentido, se desmarca de la mayoría de los juegos de mesa o de cartas, focalizados primordialmente en aspectos de la lógica, la correspondencia de patrones, la memoria y la asimilación de la aleatoriedad.

El juego de *Cartas con Combinaciones Creativas* está basado en investigaciones sobre el entrenamiento de la creatividad contemporánea, con la finalidad de ejercitarla de una forma amena e interesante. Al jugar este juego el jugador mejorará dos habilidades creativas fundamentales: la originalidad y la fluidez.

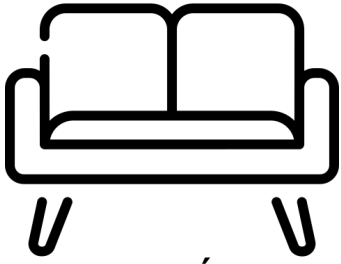
La originalidad es la habilidad de abrir la mente a nuevos estímulos a través de la producción de ideas útiles, innovadoras, únicas y sorprendentes –como producir ideas combinando los productos existentes de nuevas maneras–. Esta habilidad es ejercitada para cada idea producida al jugar este juego.

La fluidez es la habilidad de desarrollar muchas ideas de forma intencionada, mantener un proceso de elucubración y focalizar tu capacidad de atención en el problema en cuestión –como producir múltiples ideas combinando dos productos preexistentes–. Esta habilidad es ejercitada cuando se genera más de una idea por cada ronda.

Visita www.christianbyrge.com para descubrir métodos, conocimientos y más juegos para incentivar la creatividad. Este juego se ha diseñado con fines de entrenamiento. No es un juguete.

Advertencia: el juego contiene piezas pequeñas, riesgo de atragantamiento. No es adecuado para niños menores de tres años.

Designed by Freepik



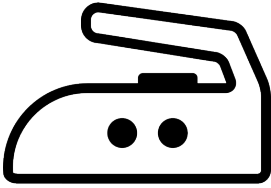
SILLÓN

Designed by Freepik



ZAPATO

Designed by Freepik



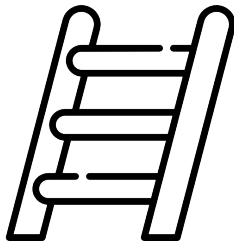
PLANCHA

Designed by Freepik



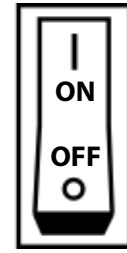
MALETÍN

Designed by Freepik



ESCALERA

Designed by Freepik



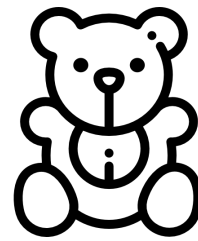
INTERRUPTOR DE LA LUZ

Designed by Freepik



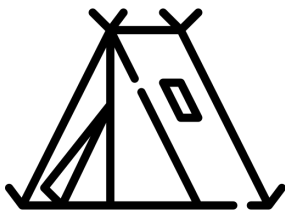
CAMA

Designed by Freepik



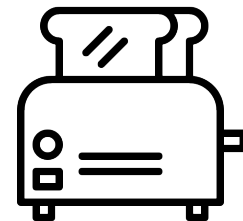
OSITO DE PELUCHE

Designed by Freepik



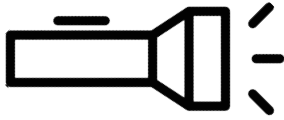
TIENDA DE CAMPAÑA

Designed by Freepik



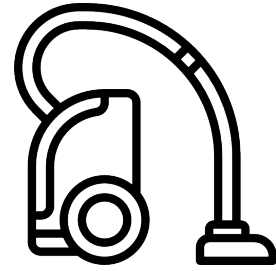
TOSTADORA

Designed by Freepik



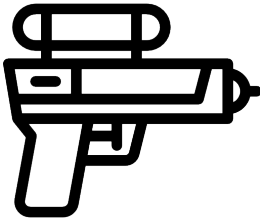
LINTERNA

Designed by Freepik



ASPIRADORA

Designed by Freepik



PISTOLA DE AGUA

Designed by Freepik



SEMÁFORO

Designed by Freepik



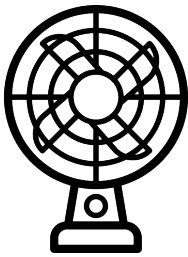
PARAGUAS

Designed by Freepik



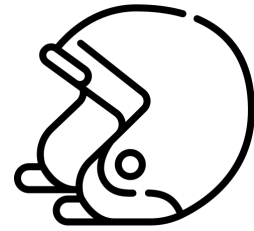
MOTOSIERRA

Designed by Freepik



VENTILADOR

Designed by Freepik



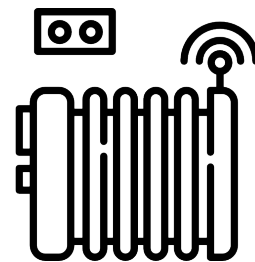
CASCO DE MOTOCICLETA

Designed by Freepik



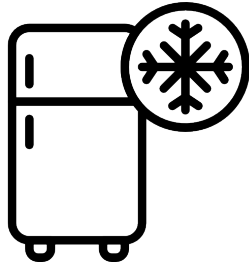
ESCALERAS MECÁNICAS

Designed by Freepik



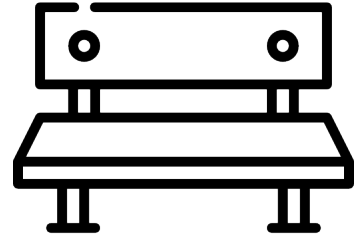
RADIADOR

Designed by Freepik



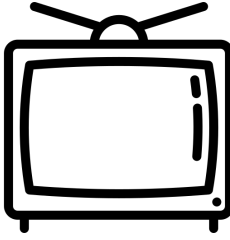
NEVERA

Designed by Freepik



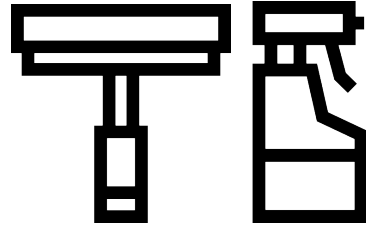
BANCO

Designed by Freepik



TELEVISIÓN

Designed by Freepik



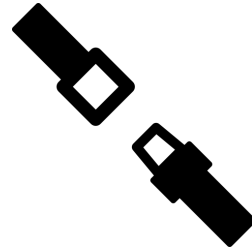
LIMPIACRISTALES

Designed by Freepik



RELOJ

Designed by Freepik



CINTURÓN DE SEGURIDAD

Designed by Freepik



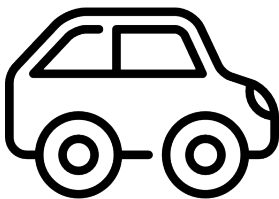
CEPILLO DE DIENTES

Designed by Freepik



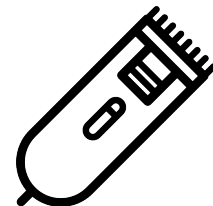
CARRO DE LA COMPRA

Designed by Freepik



COCHE DE JUGUETE

Designed by Freepik



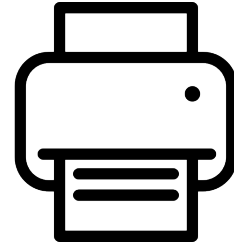
MÁQUINA DE AFEITAR

Designed by Freepik



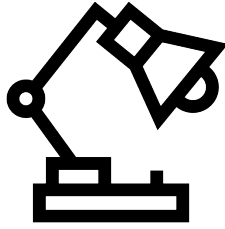
LICUADORA

Designed by Freepik



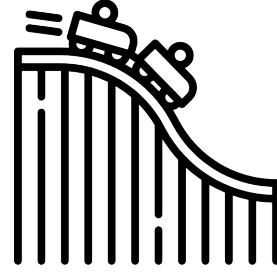
IMPRESORA

Designed by Freepik



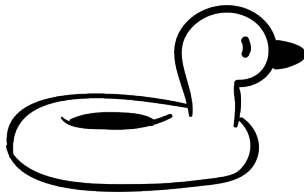
LÁMPARA DE MESA

Designed by Freepik



MONTAÑA RUSA

Designed by Freepik



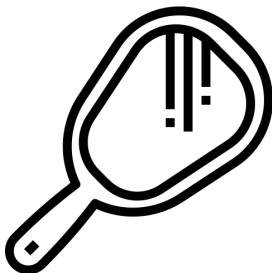
FLOTADOR

Designed by Freepik



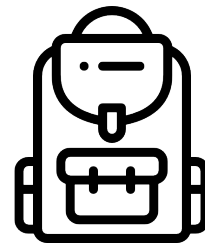
COCHECITO DE BEBÉ

Designed by Freepik



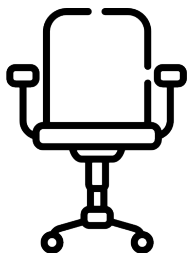
ESPEJO

Designed by Freepik



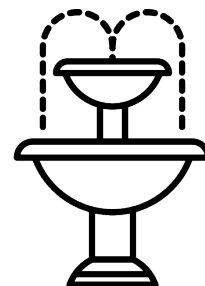
MOCHILA ESCOLAR

Designed by Freepik



SILLA DE OFICINA

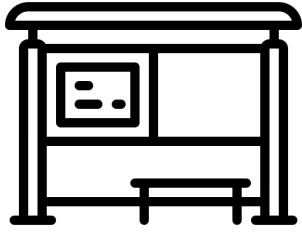
Designed by Freepik



FUENTE

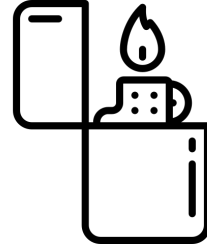
Designed by Freepik

BUS STOP



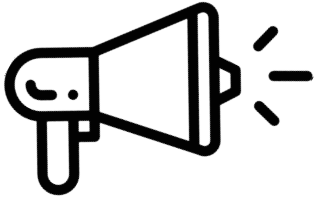
PARADA DE AUTOBÚS

Designed by Freepik



MECHERO

Designed by Freepik



MEGÁFONO

Designed by Freepik



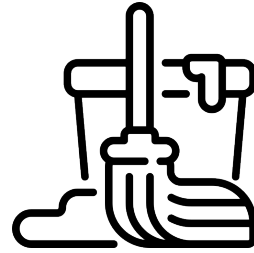
ROTULADOR

Designed by Freepik



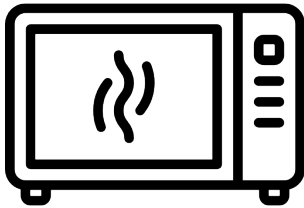
BARBACOA

Designed by Freepik



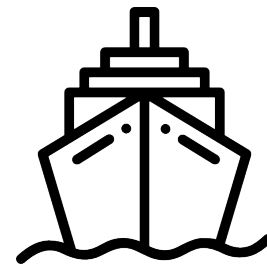
FREGONA

Designed by Freepik



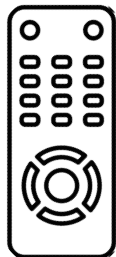
MICROONDAS

Designed by Freepik



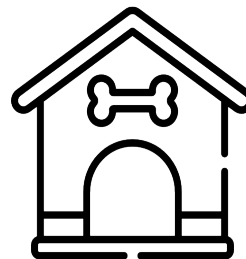
BARCO DE JUGUETE

Designed by Freepik



MANDO DE TELEVISIÓN

Designed by Freepik



CASETA DE PERRO

Designed by Freepik



CAMA ELÁSTICA

Designed by Freepik



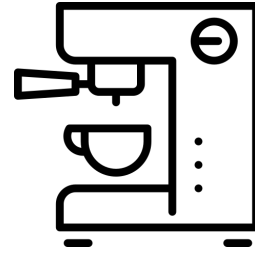
VELA

Designed by Freepik



SECADOR DE PELO

Designed by Freepik



CAFETERA

Designed by Freepik



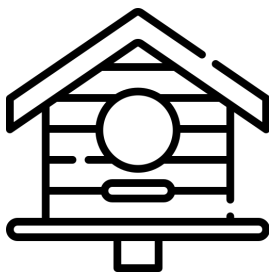
AURICULARES

Designed by Freepik



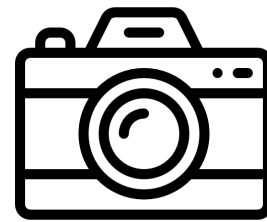
BICICLETA

Designed by Freepik



CAJA NIDO

Designed by Freepik



CÁMARA FOTOGRÁFICA

