

## JUEGOS ITMEDIA

### INDICE DE CONTENIDO

- La Guerra de los Sesos (Combo).
  - Diente por diente.
  - ¿Qué Dice Mi Gente?
  - Sigue la pista.
- Jeopardy.
- Pac-Man.
- Pinball.
- Poker.
- ¿Quién Quiere ser Millonario?
- Raspadito.
- Rueda de la Fortuna.
- Ruleta Rusa.
- Santa Claus.
- Space Invader.
- Tetris.
- Tragamonedas.
- Twister.
- Memoria.
- Karaoke.
- Juegos gerenciales para equipos de alto desempeño.
- Desarrollo de juegos, modelos y simuladores a la medida.
- Interactivos a la medida.



## **DIRIGIDO A:**

- BTL.
- Branding.
- Posicionamiento (Recordación).
- Lanzamiento.
- Reforzamiento de Imagen, producto ó servicio.
- Refreshamiento de marca y/o producto.
- Trivia.
- Competencia.
- Desempeño.
- Edutainment para Fuerzas de Ventas.
- Cultural.
- Entrenamiento / Evaluación.

## **Nivel de Personalización:**

- Todos los juegos Interactivos y Multimedia son 100% parametrizables y personalizables en cuanto a características técnicas, imagen corporativa, de marca o producto.



## Ventajas y Beneficios de los Juegos

- Recordación con emocionalidad.
- Posicionamiento del producto/marca/servicio por encima del promedio.
- Reafirmación de conocimientos en las características de los productos y servicios de Valor agregado.
- Mayor fijación para la toma de decisiones en la prescripción y/o compra.
- Adherencia y fidelidad por acumulación de puntos, frecuencia de acceso, respuestas, etc.
- Consolidación colateral en la calidad y cantidad de la data de Clientes actuales y Potenciales.
- Aumenta la percepción positiva sobre los productos y servicios ofrecidos.
- Mayor valor agregado que la competencia.
- Data estadísticamente significativa para la toma de decisiones de Mercadeo.
- Entrenamiento y evaluación con alta motivación.



### **Requerimientos (Hardware).**

- Laptop (recomendado).
- Un Retroproyector (Video Beam).
- Monitores de Plasma de 42" o más.
- Sonido Envolverte.
- Pantalla grande para proyección.
- Dos micrófonos inalámbricos (uno para el animador otro para el participante, según juego)
- Conexión a Internet Banda Ancha y/o señal para celulares de cualquier empresa (Digitel, Movistar, Movilnet, Digicel o Infonet según juego)

### **Requerimientos (Software).**

#### **Mínimos del Sistema.**

- Procesador Pentium II.
- Microsoft Windows 95.
- Resolución del Monitor: 800 x 600 – 16 Bit de color.
- 64 Mb RAM.
- Unidad de CD-ROM.
- Windows Media Placer.

#### **Recomendado.**

- Procesador Pentium III 600 Mhz.
- Windows 98 ó ME/XP.
- 800 X 600 -16 Bit de color.
- 128 Mb RAM.
- Unidad CD-ROM 52x.
- Windows Media Player.



## La Guerra de los Sesos (Combo)

- Diente x Diente.
- Que Dice Mi Gente.
- Sigue la Pista.

### Instrucciones

**NOMBRE DEL JUEGO:**  
Diente x Diente

### NUMERO DE PARTICIPANTES:

- 2 equipos conformados por 7 grupos de 5 personas cada uno.
- Denominados equipo azul y equipo verde.

### OBJETIVOS DEL JUEGO:

- Al finalizar las siete (7) rondas de preguntas ganará el equipo que haya acumulado la mayor cantidad de puntos.

### REGLAS DEL JUEGO:

- Equipo azul estará conformado por: azul 1, azul 2, azul 3, azul 4, azul 5, azul 6 y azul 7.
- Equipo verde estará conformado por: verde 1, verde 2, verde 3, verde 4, verde 5, verde 6, y verde 7.
- Los participantes de los grupos estarán identificados con sus nombres.

### DINAMICA DEL JUEGO:

- Mediante un sorteo por pantalla se elegirá un grupo por cada equipo.
- Escogidos los dos grupos saldrá en pantalla quien inicia el juego y las preguntas se realizarán alternadamente (es decir; una grupo azul y una grupo verde y así sucesivamente hasta culminar la ronda de preguntas).
- El equipo seleccionado deberá elegir que participante del grupo contrario responderá la pregunta.



- Cada pregunta aparecerá en pantalla identificada por su categoría , con una cuenta regresiva de 30 segundos para responder.
- En caso de terminar el tiempo y no haber respondido la pregunta, ese participante abandonará el juego.
- De ser correcta la respuesta ese participante escogerá quien del grupo contrario abandona el juego.
- De ser incorrecta la respuesta ese participante deberá abandonar el juego.
- Al terminar la ronda de preguntas el grupo que conserve mayor cantidad de participantes será el que se lleve los cien (100) puntos para su equipo (los puntos aparecerán reflejados en pantalla y se acumulan a medida que avance el juego).
- Para la siguiente ronda de preguntas se elegirá nuevamente mediante el sorteo por pantalla los próximos dos grupos a jugar (excluyendo los ex grupos que ya participaron).

\_\_\_\_\_0\_\_\_\_\_



**NOMBRE DEL JUEGO:**

¿Qué dice mi Gente?

**NUMERO DE PARTICIPANTES:**

- El número de participantes es a convenir, debe ser un número par de jugadores, recomendable 6 o más jugadores.
- 1 Animador o Moderador.

**OBJETIVOS DEL JUEGO:**

- El equipo obtendrá mayor puntuación al acertar las respuestas más populares.
- Gana el equipo que obtenga la mayor cantidad de puntos acumulados.


**REGLAS DEL JUEGO:**

- Los jugadores deberán dividirse en dos equipos.
- Generalmente son equipos de 6 ó más personas.
- Antes de comenzar el juego, el animador o moderador debe establecer la cantidad de preguntas que utilizará en la ronda.
- Será el animador o moderador quien controle las teclas del juego según las respuestas de los equipos.

**DINAMICA DEL JUEGO:**

- Se lanzan los dados ubicados en el tablero de puntuación virtual donde se anotarán las puntuaciones de cada equipo, el equipo que saque el mayor número comenzará el juego.
- El animador o moderador hará las preguntas al equipo escogido, los jugadores del equipo deben hacer una consulta de la respuesta entre ellos durante un lapso de 3 segundos.
- El animador o moderador pulsará la tecla "T" para señalar cual de los dos equipos estará jugando.



- El animador o moderador pulsara la barra espaciadora  para dar inicio al tiempo de respuesta por parte del equipo a responder.
- Para reiniciar el tiempo de respuesta nuevamente en cada pregunta el animador o moderador pulsará la tecla "X".
- Si la pregunta es correcta el animador o moderador pulsará la tecla "enter" para pasar a la próxima pregunta.
- Si la respuesta es incorrecta el animador o moderador pulsará la tecla número "1".
- Cada equipo tendrá tres opciones para responder, si no lo hace el turno corresponderá al equipo contrario.
- El puntaje de las repuestas será igual a la cantidad de personas que dio dicha respuesta en la encuesta.
- Cada vez que un equipo obtenga puntos se anotará en el tablero de puntuación virtual.
- El juego finaliza cuando finalicen todas las preguntas.

\_\_\_\_\_O\_\_\_\_\_



**NOMBRE DEL JUEGO:**

Sigue la Pista

**NUMERO DE PARTICIPANTES:**

- Dos grupos de jugadores con tres personas cada uno.
- 1 Animador o Moderador.

**OBJETIVOS DEL JUEGO:**

- Gana el jugador que obtenga la mayor puntuación.
- El equipo obtendrá mayor puntuación al acertar la mayor cantidad de palabras claves en el tiempo estipulado.

**REGLAS DEL JUEGO:**

- Los jugadores deberán expresar con movimientos y palabras claves lo que está reflejado en la pantalla, pero nunca deben utilizar sinónimos o palabras que expresen abiertamente lo que significa, si esto ocurriese se deberá pasar a la siguiente palabra, y el jugador cambiará de turno.
- Los jugadores deberán acertar la mayoría de las palabras que aparezcan en la pantalla en el tiempo estipulado.
- El jugador tendrá la opción de pasar a la palabra siguiente si no sabe la palabra que esta en pantalla.

**DINAMICA DEL JUEGO:**

- Se coloca un jugador de espalda a la pantalla donde aparecerá la palabra clave a adivinar.
- Frente a ese jugador, habrán dos jugadores más que son los que le ayudarán a través de movimientos o palabras claves adivinar la frase que aparece en la pantalla.
- De ser correcta o incorrecta la respuesta el jugador le cede el turno a su compañero que se encuentra a su derecha y así sucesivamente hasta finalizar el tiempo.
- Si alguno de los otros dos jugadores dice alguna palabra de sinónimo, este jugador cambia de turno y así sucesivamente y se contará como respuesta incorrecta.



## MANUAL DE USO

- **Botón superior:** Añade número de palabras correctas al marcador
- **Botón Inferior:** Añade número de palabras incorrectas al marcador
- **Barra Espaciadora:** Activa la barra de tiempo.
- **X:** Reinicia la barra de tiempo.
- **Enter:** Reinicia el Juego.

\_\_\_\_\_ 0 \_\_\_\_\_



**NOMBRE DEL JUEGO:**

Jeopardy

**NUMERO DE PARTICIPANTES:**

- Ilimitado.
- 1 Animador o moderador.

**OBJETIVOS DEL JUEGO:**

- Acumular la mayor cantidad de puntos para poder acceder a niveles superiores hasta llegar a la "Gran Final" con un premio en Bolívares.

**REGLAS DEL JUEGO:**

- Antes del inicio del juego debe quedar en la base de datos los nombres de los jugadores discriminando quienes son representantes, gerentes regionales y gerentes distritales.
- Los jugadores envían a un N° telefónico vía SMS la clave XXX y un consecutivo de "V" (verdadero) o "F" (falso).
- Si sabe las respuestas a las cuatro (4) opciones de preguntas correspondientes a 30 preguntas aproximadamente (Ej.: VFVVVFFVVVVFVVF, etc., ó 13241331423, etc.).
- Se seleccionarán los primeros cinco jugadores al enviar el mensaje, que contengan mayor número de respuestas correctas o todas correctas.
- Adicional a esto, se emitirán en forma automática los siguientes reportes:
  - Quiénes respondieron vs por cada uno de los registrados (nombre y apellido) representantes, gerentes regionales y gerentes distritales).
  - Cantidad de preguntas con respuestas acertadas y erradas.
  - Promedio ponderado de las preguntas y respuestas con mayor asertividad o error.
  - Ranking de preguntas con mayor error en orden descendente.
- Estos reportes se deberán imprimir al final de evento para que el Gerente de producto lo entregue a cada Gerente Regional con sus respectivas observaciones de los resultados de la Fuerza de Venta, etc.



- Esta metodología es rápida, económica, efectiva y permite controlar la participación de todos los involucrados, evaluarlos en tiempo real, etc.

### DINAMICA DEL JUEGO:

- Una vez teniendo conocimiento certero de los 5 ganadores estos se registrarán en el juego con nombre y apellido, y dará inicio formal al juego.
- El juego emite una pregunta y las opciones de responder o abdicar (verbalmente).
- El jugador que conozca la respuesta deberá indicar en el teclado que la conoce y tendrá la primera opción de responderla, si la acierta entra en el juego, de no responder correctamente, el moderador del juego indicará la opción correcta y sorteará una segunda pregunta, esto hasta que algún jugador acierte.
- Los demás jugadores deberán esperar el turno hasta que el primer jugador pierda.
- El jugador que haya acertado será el primero en elegir la categoría y el monto en (bolívares/puntos) por el que desea jugar.
- Al elegir obtendrá una pregunta y la opción a contestar o abdicar, si abdica se anula la pregunta y el juego automáticamente elige un siguiente jugador (según la base de datos), quien podrá elegir un monto y una categoría, si por el contrario, elige responder, tendrá 10 segundos para contestarla, si acierta continúa jugando, si no, le es restado el monto que eligió, el juego emite la respuesta correcta y da paso al siguiente jugador, quien es elegido al azar (de los 4 jugadores).
- Al concluir el ciclo de preguntas el jugador que haya acumulado más bolívares (o puntos) pasa a una siguiente ronda con nuevos jugadores (de los 4 jugadores restantes, si éste vuelve a ganar sigue acumulando (bolívares/puntos), y pasa a la "Gran final", la cual será con los tres jugadores que hayan acumulado más (bolívares/puntos).



**NOMBRE DEL JUEGO:**  
Pac-Man

**NUMERO DE PARTICIPANTES:**

- 1 Jugador.

**OBJETIVOS DEL JUEGO:**

- Gana el jugador que obtenga la mayor puntuación.

**REGLAS DEL JUEGO:**

- El jugador posee tres (3) vidas al inicio del juego.
- El contacto con los fantasmas resta una vida.
- Al acabarse las vidas finaliza el juego.

**DINAMICA DEL JUEGO:**

- Presione las flechas izquierda ← , derecha → , arriba ↑ y ↓ abajo; para darle el movimiento respectivo al Pac-Man.
- Cada pastilla redonda otorga 10 puntos al comerla.
- Comer una pastilla titilante otorga 60 puntos. Además al comer la pastilla titilante el personaje poseerá mayor velocidad e invulnerabilidad a los fantasmas temporalmente.
- Comer un fantasma cuando se esta en modo invulnerable otorga 100 puntos.
- Al alcanzar todas las pastillas del laberinto pasará a un nuevo nivel.
- Al pasar al nuevo nivel el jugador continuará jugando hasta que este pierda.
- Al terminar el juego puede hacer clic sobre: "(nuevo juego)" para iniciar una nueva partida.



**NOMBRE DEL JUEGO:**

Pinball

**NUMERO DE PARTICIPANTES:**

- 1 Jugador.

**OBJETIVOS DEL JUEGO:**

- Mantener el mayor tiempo posible la bola en el tablero.
- Gana el jugador que obtenga la mayor puntuación.

**REGLAS DEL JUEGO:**

- Deberá mantener la bola plateada en el tablero del juego haciendo que esta haga contacto con los rebotadores y acumule la mayor cantidad de puntos.
- A mayor cantidad de contacto con los rebotadores mayor cantidad de puntos.
- Su record será archivado y tomado en cuenta para la competencia, optando a premios según el rango alcanzado.

**DINAMICA DEL JUEGO:**

- Presione la tecla "enter" o el botón izquierdo del mouse para comenzar el juego.
- Debe mantener la bola plateada - que sale del pistón y pasa por el carril en la tabla de juego.
- Presione las flechas izquierda ← y derecha → para mantener la bola plateada en el tablero.
- Si la bola cae por el orificio perderá la oportunidad de seguir jugando y deberá iniciar otra partida.

\_\_\_\_\_0\_\_\_\_\_



**NOMBRE DEL JUEGO:**

Poker

**NUMERO DE PARTICIPANTES:**

- 1 Jugador.

**OBJETIVOS DEL JUEGO:**

- Obtener la mayor cantidad de puntos posibles durante una ronda.

**REGLAS DEL JUEGO:**

- En cada turno usted puede obtener 5 Puntos; pero al jugar las siguientes manos obtendrá mayor cantidad de puntos:
  - 1 Par (JACKS+): **5 puntos**
  - 2 Pares: **10 puntos**
  - 3 de una clase: **15 puntos**
  - En línea recta: **20 puntos**
  - Escalera: **20 puntos**
  - Casa llena: **40 puntos**
  - 4 de una clase: **125 puntos**
  - Escalera consecutiva: **250 puntos**
  - Escalera Real: **2000 puntos**
- Un turno será del jugador y el próximo de la computadora.

**DINAMICA DEL JUEGO:**

- Pulse en la tecla juega con el puntero del mouse.
- Seleccione las cartas con el puntero del mouse que desee jugar.
- Si desea desactivar una carta ya seleccionada, vuelva a pulsar la carta.
- Vuelva a pulsar la tecla juega.
- A continuación le saldrá la puntuación que obtuvo.

\_\_\_\_\_0\_\_\_\_\_



## **NOMBRE DEL JUEGO:**

¿Quién quiere ser Millonario?

## **NUMERO DE PARTICIPANTES:**

- 1 jugador por ronda y número total de participantes.
- 1 Animador o Moderador.
- Mesa de Asesores.

## **OBJETIVOS DEL JUEGO:**

- Ser el primer participante en lograr la máxima cantidad de puntos ó ser el participante que tenga la mayor cantidad de puntos, después de haber jugado un número de rondas previamente acordadas.

## **REGLAS DEL JUEGO:**

- Juego será determinado por el animador o moderador.
- El moderador ó presentador deberá elegir al participante que comenzará la ronda.
- El moderador o presentador empezará a realizar la pregunta que aparezca en pantalla al participante, con las cuatro posibles respuestas.
- El jugador tendrá tres (3) ayudas o comodines para asegurarse de que su respuesta sea la correcta, cada participante tendrá la posibilidad de utilizar estos tres (3) comodines en el orden y en la pregunta que más le convenga. Una vez que haya elegido su respuesta no podrá modificarla.

## **DINAMICA DEL JUEGO:**

- El animador o moderador realizará la pregunta al jugador.
- El jugador podrá escoger el comodín "**50/50**", el cual descontará de las tres (3) opciones incorrectas dos (2) de ellas, dejando dos (2) posibilidades de las cuales el jugador podrá elegir la respuesta que crea correcta.
- El jugador podrá escoger el comodín "**llamar a un amigo**", el animador o moderador pulsará el botón del teléfono; en el cual el jugador tendrá la posibilidad de llamar a un amigo (antes de comenzar el juego ya deberá quedar establecida las personas a llamar), para que



éste le ayude a tomar una decisión con respecto a la pregunta formulada. Es del criterio del participante, tomar la opción sugerida por la persona a la el decidió llama

- El jugador podrá escoger el comodín “**asesores**”, el animador o moderador pulsará el botón graduando; el cual constará de una serie de personas dotadas de conocimientos generales que sirvan de ayuda y utilidad a los participantes, los cuales deberán guiar al jugador ante la posible respuesta; es del criterio del jugador elegir o no la respuesta dada por los asesores.
- Este deberá escoger una respuesta sea la **a, b, c, ó d**.
- De ser correcta la respuesta el jugador pasará a la siguiente pregunta, optando por un mayor puntaje.
- Cuando el jugador no esté seguro de su respuesta deberá tomar la decisión de quedarse con la puntuación anterior y retirarse ó arriesgar la jugada.
- De no acertar el jugador la respuesta correcta perderá todo el acumulado y tendrá que retirarse del juego.
- El animador o moderador pulsará el botón “**jugador nuevo**” para dar inicio a otro jugador con una nueva ronda de preguntas.
- El juego finaliza hasta que el jugador se retire o llegue al final de la ronda de preguntas.

\_\_\_\_\_0\_\_\_\_\_



**NOMBRE DEL JUEGO:**

**Raspaíto**

**NUMERO DE PARTICIPANTES:**

- 1 Jugador.

**OBJETIVOS DEL JUEGO:**

- Premiar aleatoriamente a los participantes (similar a los boletos de lotería).

**REGLAS DEL JUEGO:**

- Solo se dará un boleto por persona.

**DINAMICA DEL JUEGO:**

- El jugador deberá destapar las 6 casillas haciendo clic sobre ellas, en el orden que se desee.
- Si obtiene 3 figuras iguales es ganador del premio que este asociado a la figura.

\_\_\_\_\_0\_\_\_\_\_



**NOMBRE DEL JUEGO:**

Rueda de la Fortuna

**NUMERO DE PARTICIPANTES:**

- En desarrollo

**OBJETIVOS DEL JUEGO:**

- En desarrollo

**REGLAS DEL JUEGO:**

- En desarrollo

**DINAMICA DEL JUEGO:**

- En desarrollo

0



**NOMBRE DEL JUEGO:**  
Ruleta Rusa

**NUMERO DE PARTICIPANTES:**

- En desarrollo

**OBJETIVOS DEL JUEGO:**

- En desarrollo

**REGLAS DEL JUEGO:**

- En desarrollo

**DINAMICA DEL JUEGO:**

- En desarrollo

0



**NOMBRE DEL JUEGO:**

Santa Claus

**NUMERO DE PARTICIPANTES:**

- 1 Jugador.

**OBJETIVOS DEL JUEGO:**

- Lograr llegar a la meta con la mayor cantidad posible de aciertos a los hombres de negro.

**REGLAS DEL JUEGO:**

- El personaje posee 5 vidas al inicio del juego.
- El choque con los árboles o con lo hombres de negro resta una vida.
- Al acabarse las vidas finaliza el juego.

**DINAMICA DEL JUEGO:**

- El jugador deberá utilizar el mouse para mover al Santa.
- Tratar de evadir el choque con los árboles.
- El jugador utilizará el botón izquierdo del mouse o la barra espaciadora del teclado para disparar las bolas de nieve a los hombres de negro.
- Se ganan puntos al disparar y acertar bolas de nieves a los hombres de negro que irán apareciendo a lo largo del recorrido de Santa.
- Se ganan bonos cuando el jugador logre pasar sobre los montículos de nieve a lo largo del camino.
- Al finalizar el juego puede hacer clic sobre: "Menú" y luego sobre "Nuevo" para iniciar una nueva partida.

\_\_\_\_\_0\_\_\_\_\_



**NOMBRE DEL JUEGO:**  
Space Invader

**NUMERO DE PARTICIPANTES:**

- 1 jugador por turno.

**OBJETIVOS DEL JUEGO:**

- Demostrar habilidad motriz y lógica.
- Gana el jugador que logre eliminar todos los invasores.

**REGLAS DEL JUEGO:**

- Tratar de acumular la mayor puntuación antes de que cualquier invasor llegue a tierra.
- Por cada invasor derribado obtendrá la siguiente puntuación:
  - Invasor color verde: 50 puntos.
  - Invasor color naranja: 70 puntos.
  - Invasor color azul: 90 puntos.
  - Nave invasora: 1000 puntos.

**DINAMICA DEL JUEGO:**

- Presione la tecla enter para iniciar el juego.
- Presione las flechas izquierda ← derecha → para mover y esquivar la nave.
- Presione la barra espaciadora, para disparar los misiles.

\_\_\_\_\_O\_\_\_\_\_



**NOMBRE DEL JUEGO:**  
Tetris

**NUMERO DE PARTICIPANTES:**

- 1 jugador por turno.





**OBJETIVOS DEL JUEGO:**

- Demostrar habilidad motriz y lógica.
- Gana el jugador que logre obtener o sobrepasar el record anterior por el otro jugador.

**REGLAS DEL JUEGO:**

- El jugador deberá acomodar las piezas que caen para formar una línea completa.
- Lograr armar la cantidad de líneas asignadas por cada nivel. A mayor nivel pasado mayor será la dificultad en el tiempo de las figuras.

**DINAMICA DEL JUEGO:**

- Para iniciar presione la tecla que dice "JUEGO".
- Presione la flecha arriba  para girar la figura, puede presionar la flecha abajo  para hacer que la figura baje más rápido.
- Presione las flechas izquierda  , derecha  , para mover la figura.
- Puede pulsar la tecla "P" para colocar el juego en pausa, vuelva a presionar la tecla "P" para continuar el juego.

\_\_\_\_\_0\_\_\_\_\_



**NOMBRE DEL JUEGO**  
Tragamonedas

**NUMERO DE PARTICIPANTES:**

- 1 Jugador.

**OBJETIVOS DEL JUEGO:**

- Conseguir que aparezcan tres figuras iguales en la máquina tragamonedas.

**REGLAS DEL JUEGO:**

- El jugador tendrá tres oportunidades.
- Cada moneda representa una oportunidad, es decir, el jugador posee tres oportunidades.
- Las tres casillas contenidas en la máquina tragamonedas girarán por unos segundos y se detendrán, dando así el resultado final.
- La computadora indicará si el jugador es ganador o debe intentarlo de nuevo.

**DINAMICA DEL JUEGO**

- Pulse la tecla verde "jugar" para iniciar el juego.
- Haga clic en la primera moneda, una vez introducida esta en la máquina tragamonedas, presione con el mouse la palanca giratoria.
- Las tres casillas contenidas en la máquina tragamonedas girarán por unos segundos y luego se detendrán, dando así el resultado final.
- Haga clic en la segunda moneda y así sucesivamente hasta llegar a la tercera moneda.
- Presione la tecla roja "salir" para finalizar el juego.

\_\_\_\_\_0\_\_\_\_\_



**NOMBRE DEL JUEGO:**  
Twister

**NUMERO DE PARTICIPANTES:**

- En desarrollo

**OBJETIVOS DEL JUEGO:**

- En desarrollo

**REGLAS DEL JUEGO:**

- En desarrollo

**DINAMICA DEL JUEGO:**

- En desarrollo

\_\_\_\_\_0\_\_\_\_\_



**NOMBRE DEL JUEGO:**  
Memoria

**NUMERO DE PARTICIPANTES:**

- Un (1) jugador por turno.

**OBJETIVOS DEL JUEGO:**

- Demostrar habilidad mental.
- Demostrar capacidad de memorización visual.

**REGLAS DEL JUEGO:**

- El Jugador deberá forma pares o parejas de figuras iguales en el menor número de jugadas posible y en el menor tiempo posible.

**DINÁMICA DEL JUEGO:**

- Para iniciar el juego presione la tecla "jugar", de inmediato aparecerá en pantalla 8, 16 o 32 casillas de las cuales el jugador deberá presionar, haciendo click con el puntero izquierdo del Mouse, en cada uno de ellos para ir formando los pares o parejas de figuras iguales.
- Cuando el jugador forme pares o parejas de figuras iguales estas quedarán al descubierto, quedando la diferencia para presionar.
- Ganará el jugador que logre poner al descubierto los 8, 16 o 32 pares o parejas de figuras iguales en el menor número de jugadas posibles y en el menor tiempo posible.

\_\_\_\_\_0\_\_\_\_\_



**NOMBRE DEL JUEGO:**  
Karaoke

**NUMERO DE PARTICIPANTES:**

- El número de participantes es una o mas personas.

**OBJETIVOS DEL JUEGO:**

- Cantar la letra de la canción que aparezca en pantalla con ritmo y melodía.

**REGLAS DEL JUEGO:**

- El participante deberá ir cantando la canción que aparezca en pantalla, pero debe hacerlo de forma que el ritmo y melodía de la misma vaya acorde a la canción original.
- Si el participante así lo desea una vez finalizada la canción puede cantar la siguiente, presionando el botón → .

**DINAMICA DEL JUEGO:**

- Presione el botón → para dar inicio a la canción, una vez que esta aparezca el participante deberá seguir el ritmo y melodía de la misma.

\_\_\_\_\_0\_\_\_\_\_

