



# Aulas Hospitalarias

## Juegos

Nombre de Juego	comercial	Producciones propias	En Internet	Unidad	Etapa
JENGA	X			El Hospital	Secundaria

### Características:

El jenga es un juego de habilidad física y mental, en el cual los participantes (que pueden ser de dos en adelante), deben retirar bloques de una torre por turnos y colocarlos en su parte superior, hasta que ésta se caiga. Se juega con 54 bloques de madera que se ubican en formación cruzada por niveles de tres bloques juntos (deben tener la proporción indicada, de manera que formen un cuadrado al colocarse juntos) hasta conformar una torre de 18 niveles de altura. En su turno, cada jugador deberá retirar un bloque de cualquiera de los niveles inferiores de la torre utilizando solo dos dedos y procurando que no se caiga la torre, y colocarlo en la parte superior de la torre para formar nuevos niveles y hacer crecer su tamaño.

Gana el jugador que realizó la jugada anterior a la que hizo que se derribara la torre. Se debe esperar cinco segundos después del movimiento del jugador anterior, de lo contrario, si se toca antes la torre y esta cae, se pierde.

Al ser piezas más bien grandes en madera, su esterilización es buena y su deterioro lento, lo que le hace muy aconsejable para este tipo de aulas

En formato Existe un único formato dadas las características de este juego.

En formato digital existen numerosas páginas donde se puede jugar bien on line, bien en descarga, una persona sola o con otras que también estén jugando desde su ordenador.

Existe incluso un vídeo-juego para Wii llamado Jenga World tour.

No existen grados de dificultad, pero es bueno para el desarrollo de la lógica y de la destreza oculo-manual.

### Otras aplicaciones:

En clase: Es un juego que se adapta a que jueguen niños de todas las edades ( los pequeños siendo indicados o ayudados por los mayores) e incluso los escayolados o con tablillas grandes, ya que sólo se pueden emplear dos dedos de cualquiera de las dos manos. Facilita la integración en el aula y se debe acompañar de pequeños comentarios que acentúen la sensación de misterio e intriga por el momento y el chico al que se le va a caer, con lo que el entusiasmo crece. Se propone un aplauso final para el perdedor.

En habitación: Este juego está pensado varios, por lo que no se debe usar en solitario.