



Proyecto seleccionado de  
la Convocatoria: CCD / La Colmena  
**MICRO JUEGOS DE MESA**



# figuraapolis

Wendy D

**POR WENDY  
BERENICE DOMÍNGUEZ  
LEGARRETA**

Contigo en  
la distancia  
cultura desde casa

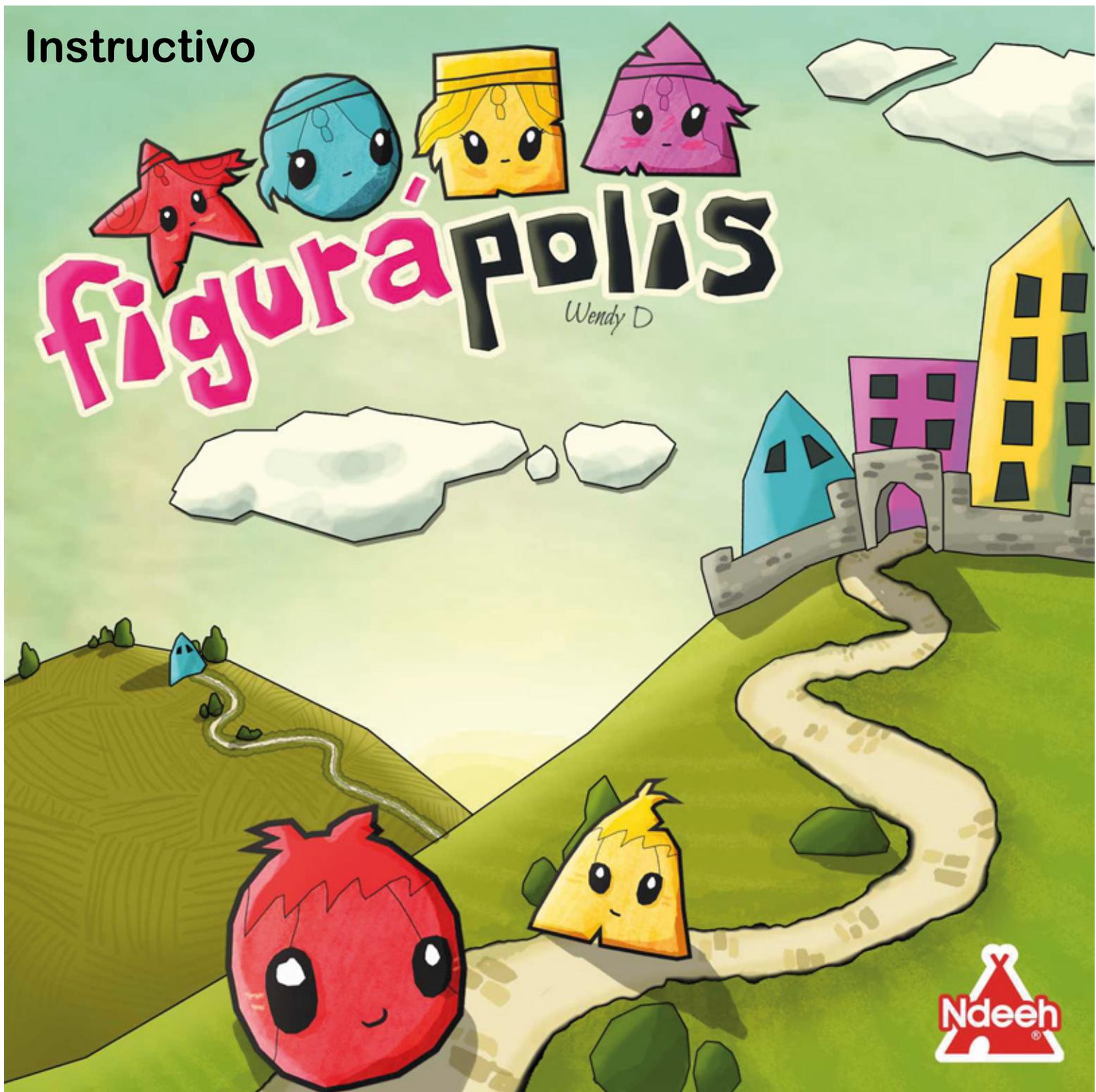
*Cultura digital*



20 min



Instructivo



En Figurápolis serás parte de un mundo de figuras y colores en el que el más observador y el más ágil se convertirá en el figuraplayer más famoso de la ciudad.

[www.ndeeh.com](http://www.ndeeh.com)  
También siguenos en Facebook



Creative Commons



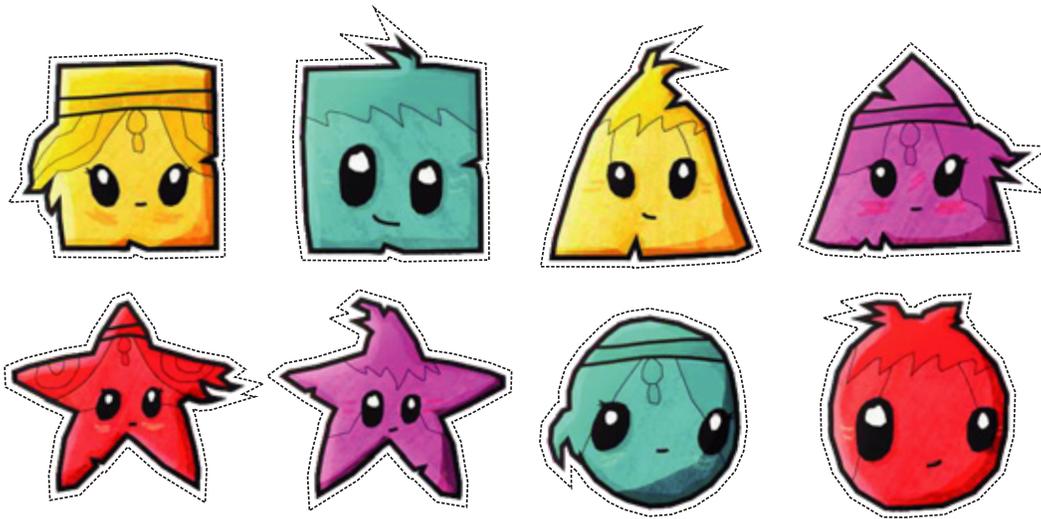
# figuraPolis

Wendy D

Un juego de asociación de formas y colores

## Componentes

2 cuadrados (1 amarillo y 1 azul). 2 triángulos  
(1 amarillo y 1 morado)  
2 estrellas (1 roja y 1 morada)  
2 círculos (1 azul y 1 rojo)



## Objetivo

Divertirse y desarrollar diferentes habilidades como memoria, coordinación visual y motora; asociación de formas y colores, pensamiento inductivo-deductivo y concentración.

## Créditos

Idea y diseño de juegos  
Wendy Domínguez

Dibujos originales  
Amelie López Ferreira

Acabado de dibujos y testing  
Alán López



# Juego 1 - El maestro y el aprendiz

## Objetivo

Ser el jugador que logre imitar más patrones de movimiento según colores o figuras.

## Preparación

Cada jugador toma una figura de cada una sin repetir el color y las coloca frente a él de dos en dos (escuadrón de figuras), como se ve en la imagen de ejemplo. Uno de los jugadores será el **maestro** y el otro el **aprendiz**.

Escuadrón de jugador 1



Escuadrón de jugador 2



## Desarrollo

Durante su turno, el **maestro** realizará un *patrón de 4 movimientos* tocando de forma clara y con una mano, una o más de las figuras de su *escuadrón*. A continuación el **aprendiz** deberá imitar el *patrón de 4 movimientos* sobre su propio *escuadrón* y tocar las figuras del mismo color o forma que las que tocó el **maestro**.

### Ronda 1 - Imitación por color.

El **aprendiz** debe tocar las figuras del mismo color que las que tocó el **maestro**. Por ejemplo, si el maestro toca sus figuras amarilla, azul, roja y amarilla, el **aprendiz** debe tocar sus figuras amarilla, azul, roja y amarilla también, en el mismo orden y a la misma velocidad.

Si el **aprendiz** imita correctamente el patrón de movimientos, entonces el **maestro** realizará otro y así irán alternando turnos; **maestro** propone, **aprendiz** imita. Contarán en voz alta cada patrón de movimientos que el aprendiz imite correctamente. Cuando el aprendiz falle en imitar correctamente un patrón termina la imitación. Anoten en papel el número de imitaciones que logró realizar (serán los puntos al final del juego). A continuación cambien de rol. La ronda termina cuando ambos jugadores hayan jugado como **aprendiz** y **maestro**.

### Ronda 2 - Imitación por forma.

El **aprendiz** debe tocar las figuras de la misma forma que las que tocó el maestro. Por ejemplo, si el maestro toca el triángulo, el círculo, el círculo y la estrella, el aprendiz debe tocar el triángulo, el círculo, el círculo y la estrella también, en el mismo orden y a la misma velocidad.

Al igual que en la ronda anterior, se alternarán los turnos entre **maestro** y **aprendiz**, se contarán y anotarán las imitaciones realizadas correctamente y cambiarán de rol cuando el aprendiz falle.

## Victoria y fin del juego

El juego termina cuando se realizan las dos rondas. Cada jugador suma los puntos que consiguió en ambas rondas. El mejor **aprendiz** será quien haya imitado más *patrones de movimientos*.

**Variaciones.** Se pueden establecer patrones más largos (de 5, 6, 7 u 8 toques), o hacer los movimientos más rápidos para incrementar la dificultad. También pueden cambiar las figuras de posición entre ronda y ronda.

## Jugada demostrativa:

Jugador 1



Jugador 2



Ronda 1 - Imitación por color.

El *maestro* (jugador 1) cuenta en voz alta "1" mientras realiza un *patrón de movimientos* tocando las figuras de los siguientes colores:

*Rojo, rojo, amarillo y azul*

El *aprendiz* (jugador 2) responde "1" mientras imita el patrón tocando las figuras de los siguientes colores:

*Rojo, rojo, amarillo y azul.*

**Como el *aprendiz* imitó correctamente, el maestro propone un nuevo patrón inmediatamente.**

El *maestro* cuenta "2" mientras toca las figuras de color morado, amarillo, amarillo y azul.

El *aprendiz* responde "2" mientras imita el *patrón* tocando las figuras de color morado, amarillo y azul.

El *maestro* cuenta "3" mientras toca las figuras de color morado, azul, rojo, morado.

El *aprendiz* responde "3" y toca las figuras de color morado, azul, morado y rojo.

**En este caso el aprendiz (jugador 2) falló en la imitación por lo que solo consiguió realizar 2 imitaciones correctas. Apuntan en un papel 2 puntos para ese jugador. A continuación cambian de rol para seguir con la ronda 1.**

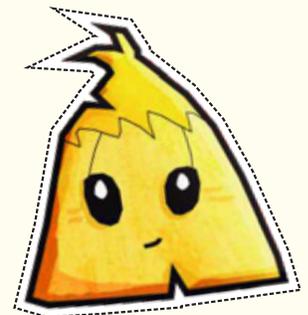
**Supongamos que el nuevo aprendiz (jugador 1) logro imitar 5 patrones pero falló en su sexta imitación. Apuntan en el papel 5 puntos para ese jugador. Termina la ronda 1.**

**A continuación juegan la ronda 2 de la misma manera pero imitando por forma. Luego de que ambos jugadores jugaron como aprendiz, el jugador 2 logra imitar 3 patrones y el jugador 1 logra imitar 2. Termina la ronda por lo que proceden al conteo de puntos.**

**El jugador 1 termina con 7 puntos (imito 5 en la 1a ronda y 2 en la 2a ronda).**

**El jugador 2 termina con 5 puntos (imitó 2 en la 1a ronda y 3 en la 2a ronda).**

**¡El jugador 1 es el mejor aprendiz de esta partida!**



# Juego 2 - La fiesta de las Figuras

## Objetivo

Ser el jugador que recuerde mejor la ubicación de las figuras.

## Preparación

Imaginemos que las figuras asisten a una fiesta donde hay 8 sillas. Según como vayan llegando se irán sentando. Mezcla bien las 8 figuras y colocalas al azar en dos filas de 4 figuras como se ve en la imagen de ejemplo: Como podrás ver, las sillas están numeradas de izquierda a derecha, de arriba a abajo.

## Desarrollo

Uno de los jugadores será el **anfitrión** de la fiesta y el otro será **el que no pudo asistir**.

El **anfitrión** tendrá 20 segundos para memorizar en que silla esta sentada cada una de las figuras. Una vez que termine el tiempo debe cerrar los ojos o voltear para otro lado.



A continuación **el jugador que no pudo asistir** querrá informarse de que se perdió y hará preguntas al **anfitrión**. Este ultimo no podrá ver por lo que deberá hacer uso de su memoria para responder.

Ejemplos de preguntas:

- ¿En qué silla se sentó tal figura?*
- ¿Quién se sentó en tal silla?*
- ¿En qué sillas estaban sentados los círculos?*
- ¿En qué sillas se sentaron las figuras rojas?*
- ¿Quiénes estaban sentadas en la silla tal y tal?*

Las preguntas que impliquen una figura valen 1 punto y las preguntas que impliquen dos figuras valen 2 puntos. Cada vez que el anfitrión responda correctamente se anotarán los puntos correspondientes en un papel.

Cuando el anfitrión falla en una respuesta se acaba su turno y a continuación deben cambiar de rol.

Se mezclan de nuevo las figuras y se acomodan en las sillas para el turno del siguiente jugador.

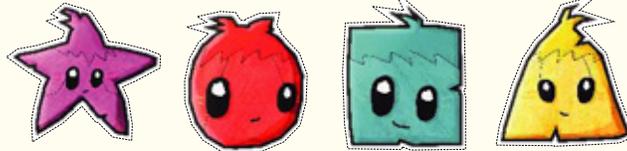
## Victoria y fin de juego

Cuando ambos jugadores hayan sido anfitriones el juego termina. Gana quien haya respondido más preguntas correctamente.

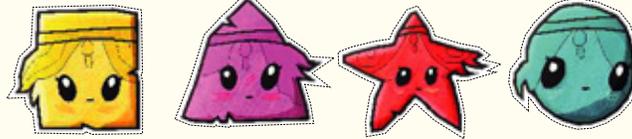
**Variaciones.** Pueden aumentar o reducir el tiempo de observación para modificar el nivel de dificultad. También pueden reducir el número de asistentes a la fiesta para facilitar la memorización o cambiar la posición de las sillas. Así como hacer preguntas que impliquen 3 figuras.

## Jugada demostrativa

Silla 1      Silla 2      Silla 3      Silla 4



Fiesta del jugador 1



Silla 5      Silla 6      Silla 7      Silla 8

El *anfitrión* (jugador 1) memoriza la ubicación de las figuras durante 20 segundos. A continuación el *jugador que no pudo asistir* (jugador 2) hace las siguientes preguntas:

¿En que silla esta sentada la estrella roja?  
"En la 7" Responde el anfitrión.

¿Quien esta sentado en las sillas 2 y 4?  
"El círculo rojo y el triángulo amarillo"

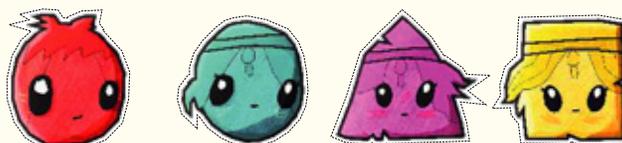
**Hasta ahí el jugador 1 lleva dos respuestas correctas sumando 3 puntos en total** (Recuerden que las preguntas que implican 1 figura valen 1 punto y las que implican dos figuras valen 2 puntos). **Vamos a la siguiente pregunta:**

¿En que sillas están sentadas las estrellas?  
"En la silla 1 y 6"

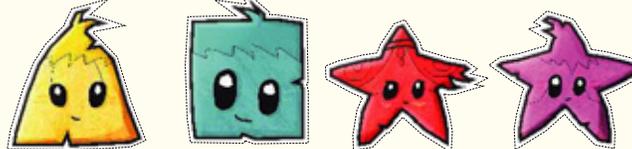
**Esta respuesta es incorrecta ya que la estrellas estan sentadas en las sillas 1 y 7, por lo que acaba el turno del jugador 1. Ahora cambian de rol.**

**Vuelven a mezclar las figuras y a acomodarlas para la nueva fiesta. Ahora el jugador 2 será el anfitrión.**

Silla 1      Silla 2      Silla 3      Silla 4



Fiesta del jugador 2



Silla 5      Silla 6      Silla 7      Silla 8

Ahora es el jugador 1 el que *no pudo asistir* y el que hará las preguntas al jugador 2 (*anfitrión*). Al igual que en el turno anterior, por cada respuesta correcta se anotan los puntos correspondientes. Supongamos que el nuevo anfitrión (jugador 2) respondió correctamente 4 preguntas de 1 punto. El resultado del juego sería: jugador 1 = 3 puntos. Jugador 2 = 4 puntos por lo que el jugador 2 sería el mejor anfitrión.

# Juego 3 - El desfile

## Objetivo

Ser el jugador con mayor agilidad para asociar formas y colores.

## Preparación

Las figuras salieron a desfilarse y durante su paso deberán saludar al *espectador*. Uno de los jugadores será el *capitán* del contingente y el otro será el *espectador*.

Mezcla las 8 figuras y colócalas en formación de 1 - 3 - 3 - 1 como se ve en el siguiente ejemplo:

## Desarrollo

El *espectador* se sentará frente a las figuras y el *capitán* a un lado. Desde ahí dará las órdenes.

Cada que el *capitán* de una orden, el *espectador* deberá saludar (es decir, tocar) la(s) figura(s) en cuestión. Las ordenes podrán referirse al color o a la forma.

### Ejemplo de órdenes:

“Saludar figuras rojas” “azules” , etc.

“Saludar triángulos”, “cuadrados” “círculos”.

El *espectador* debe coordinar movimientos para tocar las figuras que ordene el capitán con una mano si se trata de una figura o con dos manos al mismo tiempo si se trata de dos figuras.

También podrá dar ordenes en singular. Por ejemplo, “Saludar círculo” o “amarillo”, etc. En esos casos, el *espectador* deberá escoger y saludar a una de las dos figuras del color o forma referidas en la orden.

Las ordenes continuarán hasta que el *espectador* equivoque las ordenes. En ese momento se cambian los roles.

## Fin de juego

El juego termina cuando ambos jugadores jugaron como *capitán* y como *espectador*.

### Variantes.

Pueden cambiar la formación de las figuras. El capitán puede aumentar la velocidad de las ordenes. Puede alternar las ordenes en plural y en singular.

## Jugada demostrativa

El capitán da una serie de ordenes a ritmo constante:

“Saludar rojos” **El jugador toca al mismo tiempo las figuras rojas.**

“Estrellas” **El espectador toca ambas estrellas.**

“Azul” **El espectador toca cualquiera de las figuras azules.**

**Así continúan hasta que el espectador falle una orden. En ese momento cambian de rol.**



# Semblanza

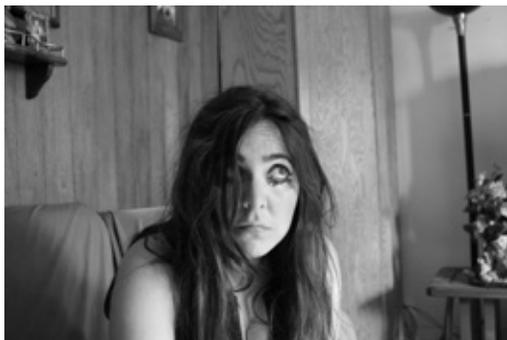
**Wendy Berenice Domínguez Legarreta, Chihuahua, Chihuahua 1984.**

Creadora Escénica, Docente y Gestora de proyectos en relación a los Juegos de Mesa. Egresada de la Facultad de Artes del estado de Chihuahua (2004-2009).

Actualmente dirige Tripulación Teatro compañía dedicada a la creación teatral y codirige Ndeeh juegos, grupo dedicado al fomento, difusión y creación de juegos de mesa. También forma parte de la Comunidad de Juegos de Mesa Estandartes CUU. Como parte de los proyectos de Ndeeh, ha codirigido cinco Ferias de Juegos tradicionales y de mesa y ha colaborado en la creación de talleres de juegos de mesa para promover el fomento a la lectura dentro de la Biblioteca Infantil de Chihuahua. Ha sido parte del equipo diseñador y coordinador del Pabellón Infantil de La Feria del Libro de Chihuahua 2018 y 2019 destacando los talleres lúdicos y de juegos de mesa dentro de la misma. Así mismo ha participado en el testing de varios juegos de Ndeeh entre los que destacan "Haciendas y Bandidos" (Ganador de un estímulo PACMYC 2012 Y PECDA 2013), Expedicionarios (Semifinalista en el torneo de Esspreso Kingdom) y Dinamine entre otros.

## Curriculum breve

- Creación Ludoteca en la Biblioteca Infantil 2019 (Ndeeh)
  - Instructora en las Jornadas de Juegos de Mesa en la Biblioteca Infantil 2019 (Ndeeh)
  - Organización y logística en las 5 ediciones de la Feria de Juegos Tradicionales y de Mesa Ndeeh 2015 - 2019.
  - Coordinadora del área de juegos de mesa en la Feria de la Familia en el Museo Semilla (2019)
  - Miembro del equipo creativo que realizó la decoración museográfica de las dos salas nuevas en el Museo del Saúz. (Ndeeh/ 2019)
  - Miembro del equipo creativo de la "Lotería de la ciudad de Chihuahua"
- Diseño y realización de Ludoferias Escolares y talleres didácticos y lúdicos en el marco de la Feria del Libro Chihuahua (2017-2019).
- Participación en actividades diversas relacionadas con juegos de mesa entre los que destacan los siguientes: campamentos de Juegos de Mesa de Chihuahua en la Hacienda del Torreón y en la Hacienda del Saúz en la ciudad de Chihuahua, programa permanente Tardes de Juegos de Mesa 2017-2020 en la Mediateca Municipal, torneos de juegos, Etc.



**[www.ndeeh.com](http://www.ndeeh.com)**

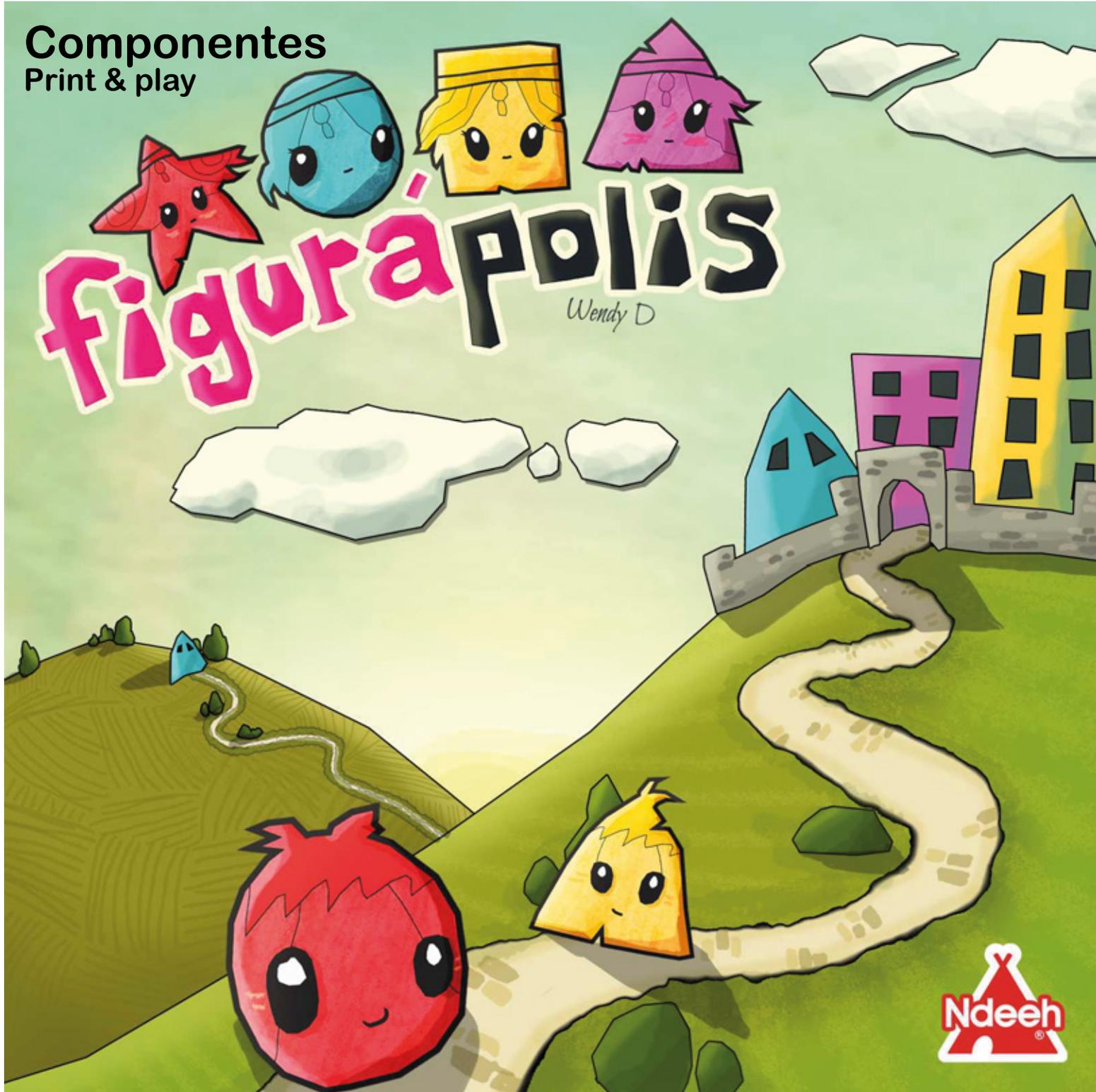
También siguenos en Facebook



**Componentes**  
Print & play

# Figurápolis

Wendy D



En Figurápolis serás parte de un mundo de figuras y colores en el que el más observador y el más ágil se convertirá en el figuraplayer más famoso de la ciudad.

**[www.ndeeh.com](http://www.ndeeh.com)**  
También siguenos en Facebook



Creative Commons



## Preparacion de las piezas

Opción A - Impresión a color  
Páginas 2, 3, 4 y 5.

Opción B - Impresión a blanco y negro  
Páginas 6, 7, 8 y 9.

Se pueden colorear con lápices de color, crayones, acuarelas, pintura vinílica o marcadores.

Una vez impresas, recortadas y pintadas si es el caso, recomendamos pegarlas en cartón. Puede ser en el cartón de las cajas de cereal o galletas utilizando lápiz adhesivo o pegamento líquido.

## Créditos

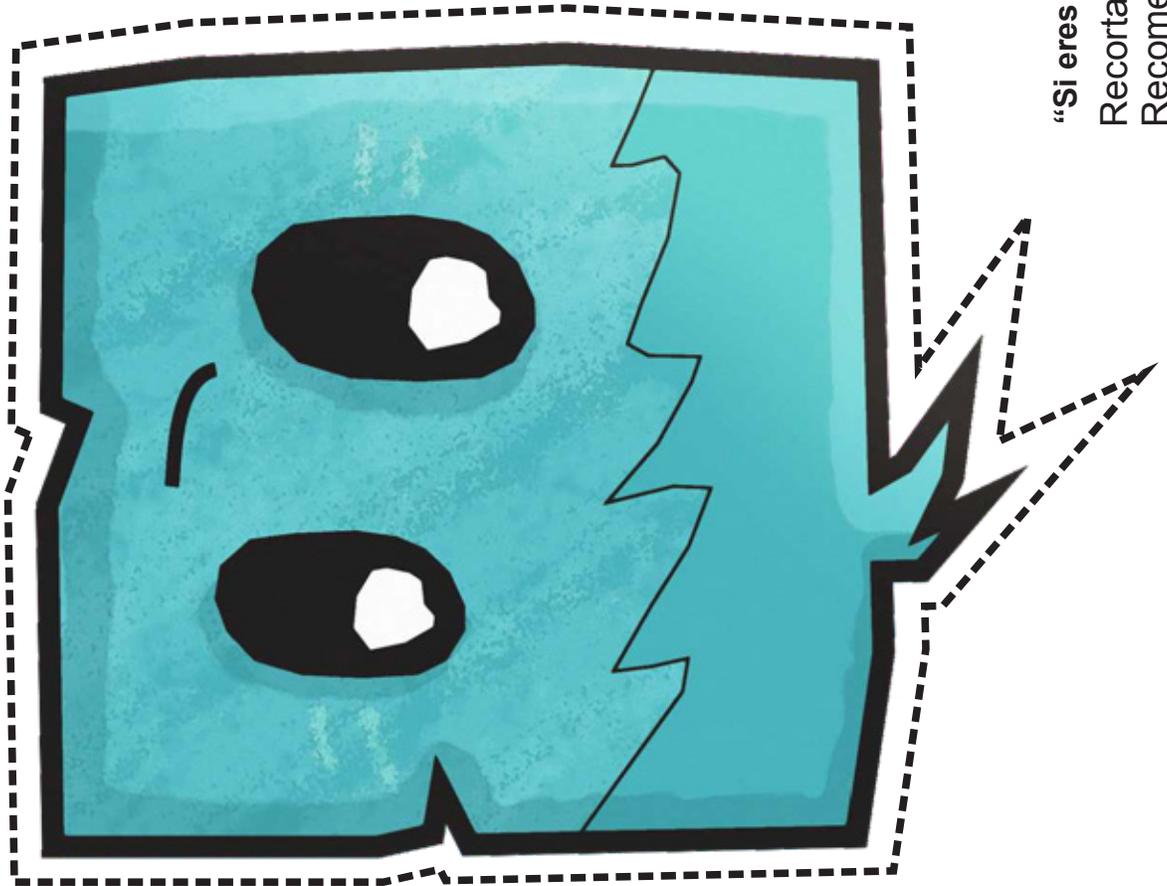
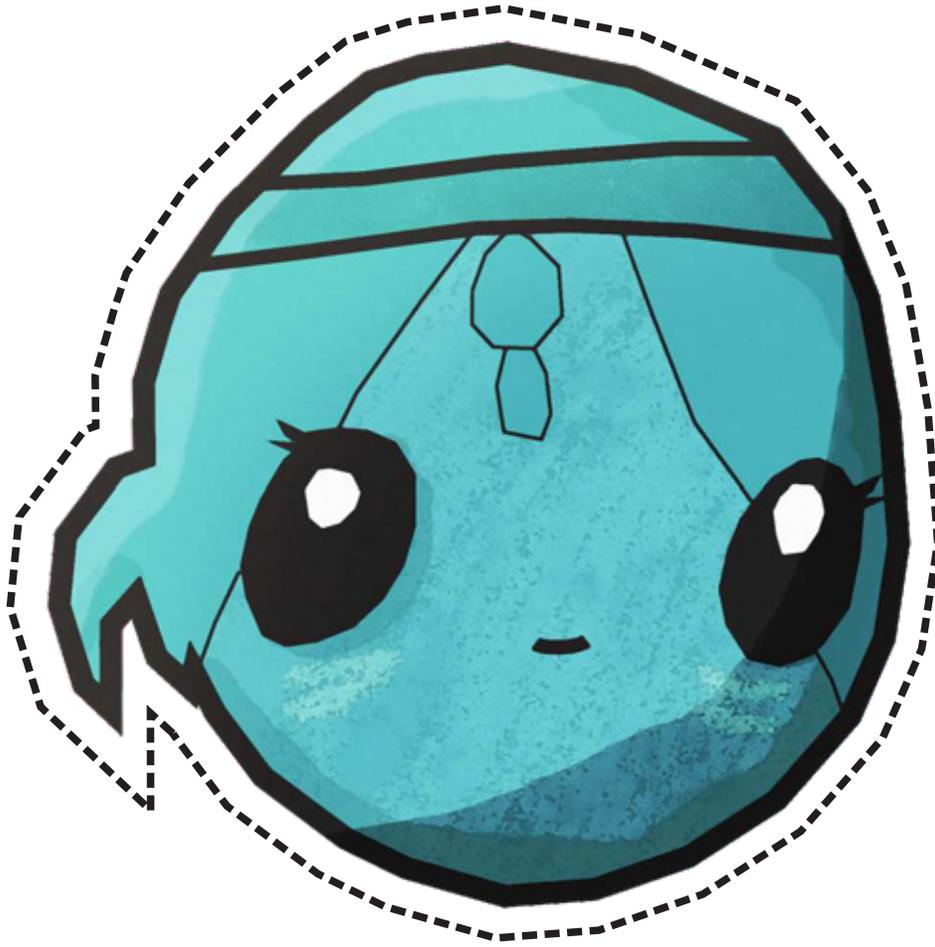
Idea y diseño de minijuegos juegos  
Wendy Domínguez

Dibujos originales  
Amelie López Ferreira

Acabado de dibujos y testing  
Alán López

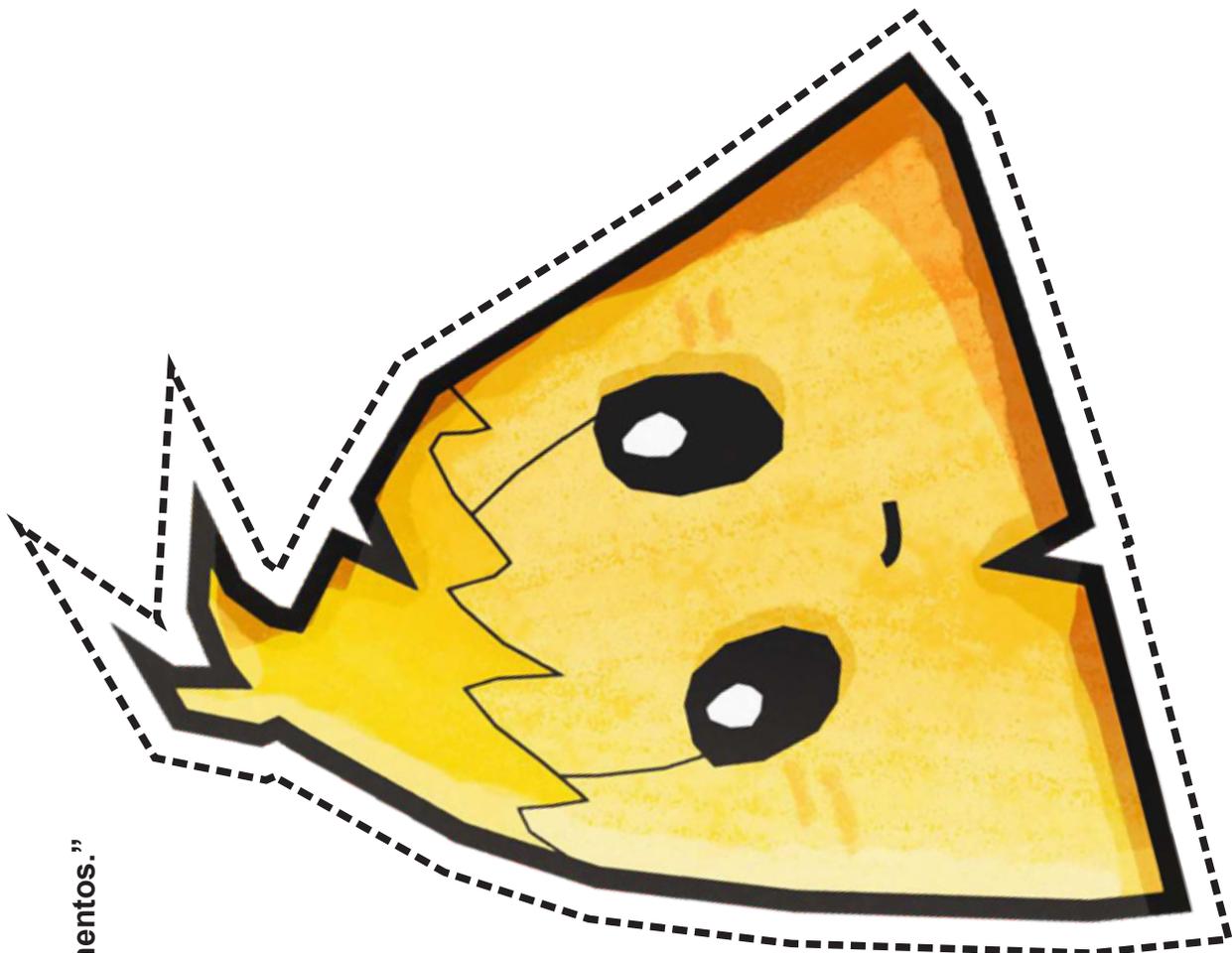
[www.ndeeh.com](http://www.ndeeh.com)

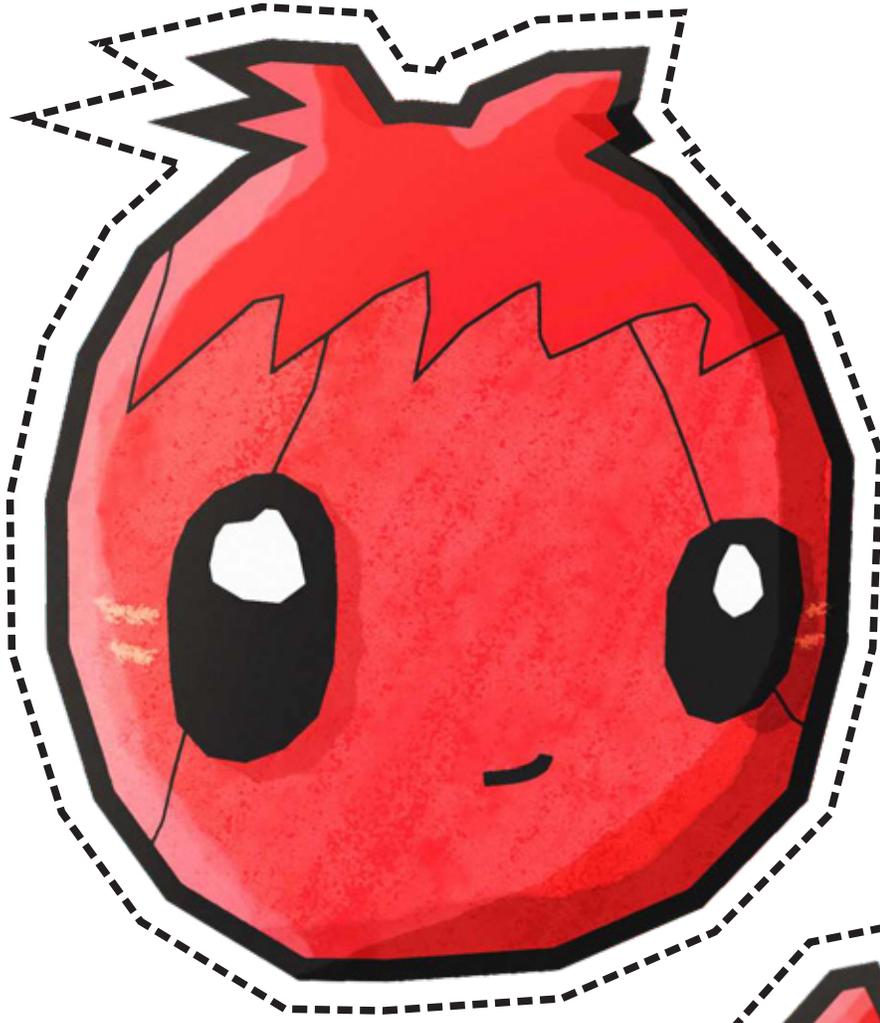
También siguenos en Facebook



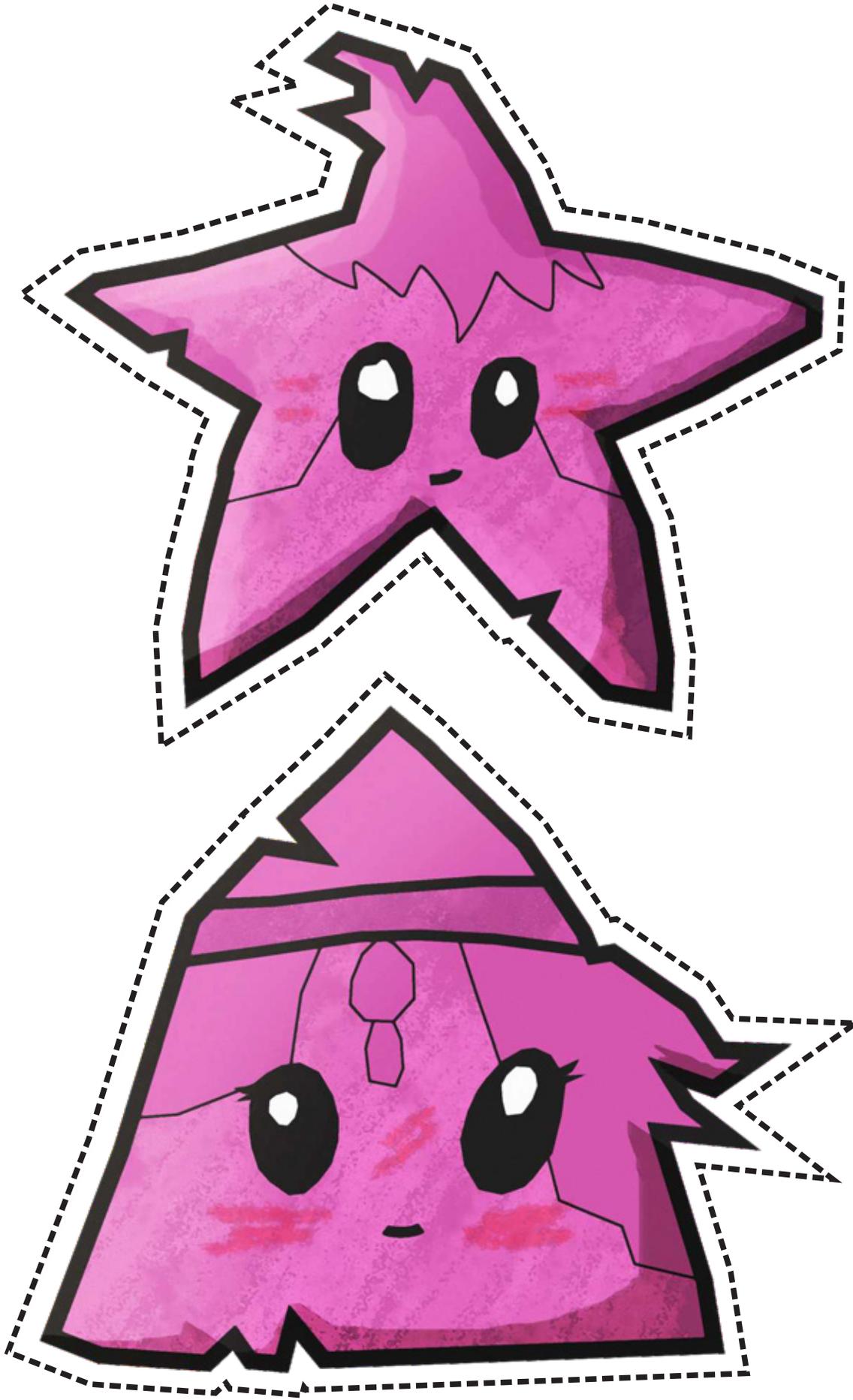
“Si eres menor de edad, pide ayuda para recortar los elementos.”  
Recortar por la línea punteada.  
Recomendamos pegarlas en cartón.

“Si eres menor de edad, pide ayuda para recortar los elementos.”  
Recortar por la línea punteada.  
Recomendamos pegarlos en cartón.





“Si eres menor de edad, pide ayuda para recortar los elementos.”  
Recortar por la línea punteada.  
Recomendamos pegarlas en cartón.

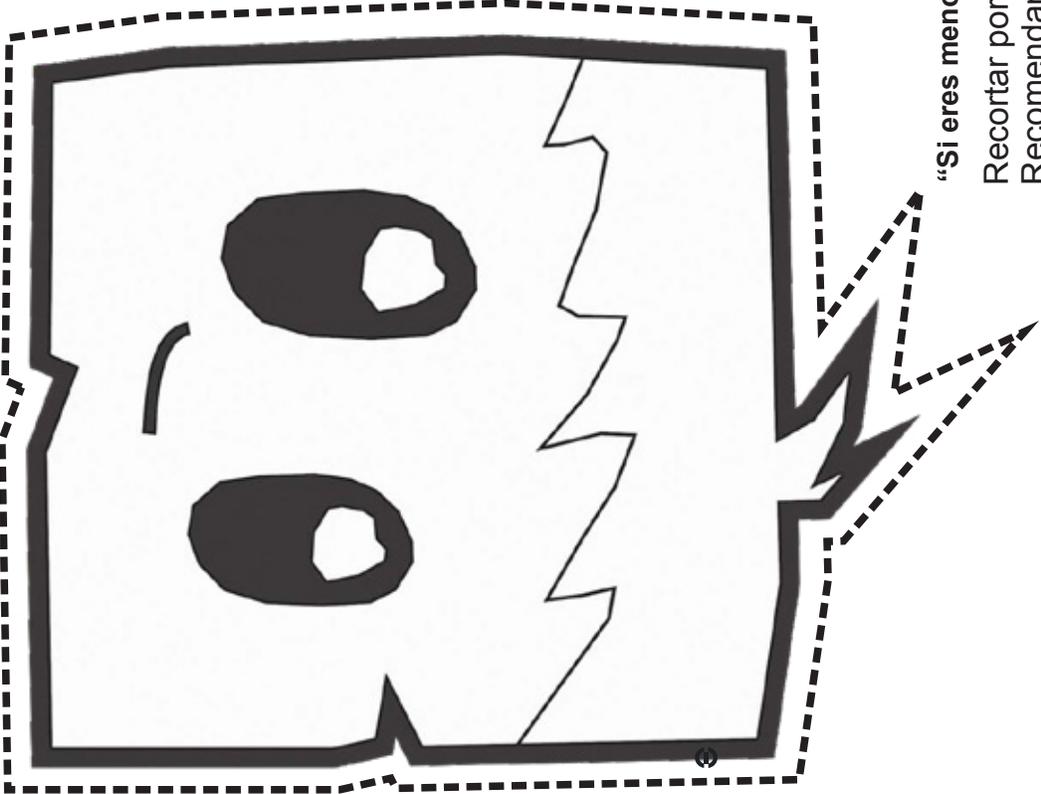
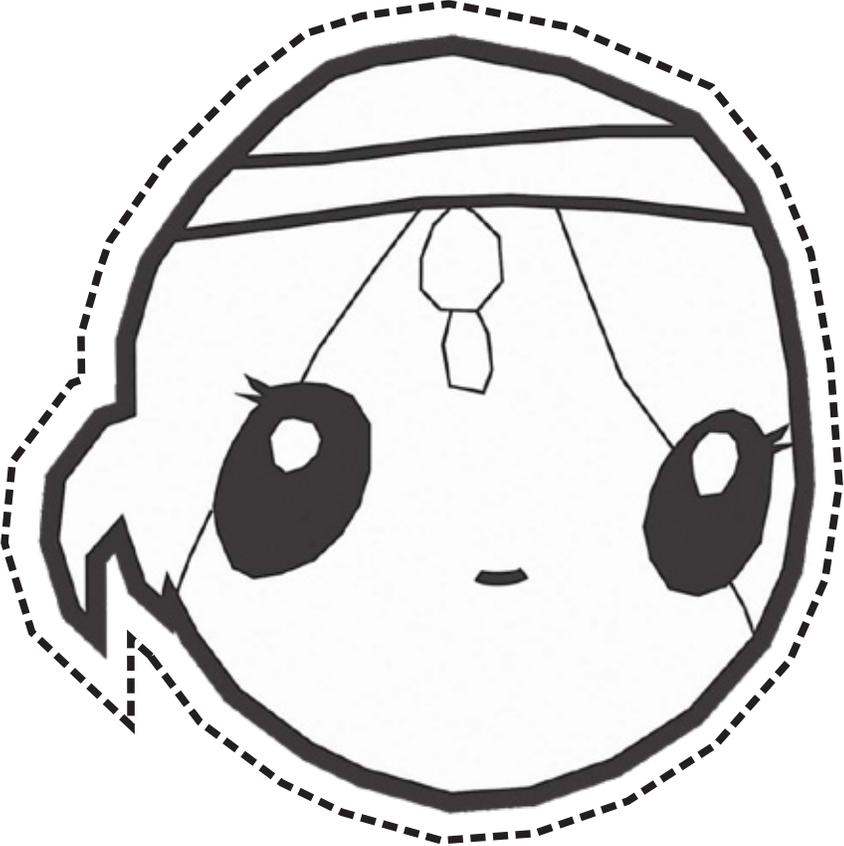


“Si eres menor de edad, pide ayuda para recortar los elementos.”

Recortar por la línea punteada.

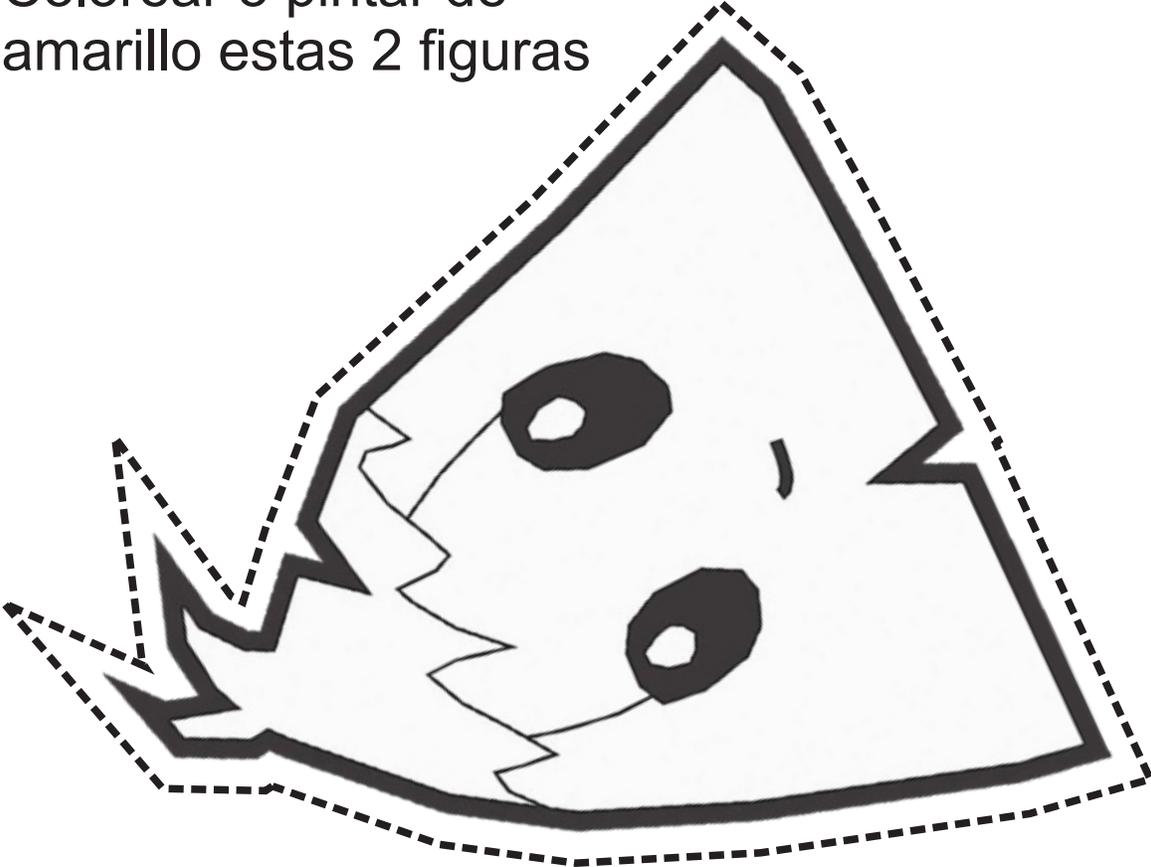
Recomendamos pegarlos en cartón.

Colorear o pintar de azul estas 2 figuras



“Si eres menor de edad, pide ayuda para recortar los elementos.”  
Recortar por la línea punteada.  
Recomendamos pegarlos en cartón.

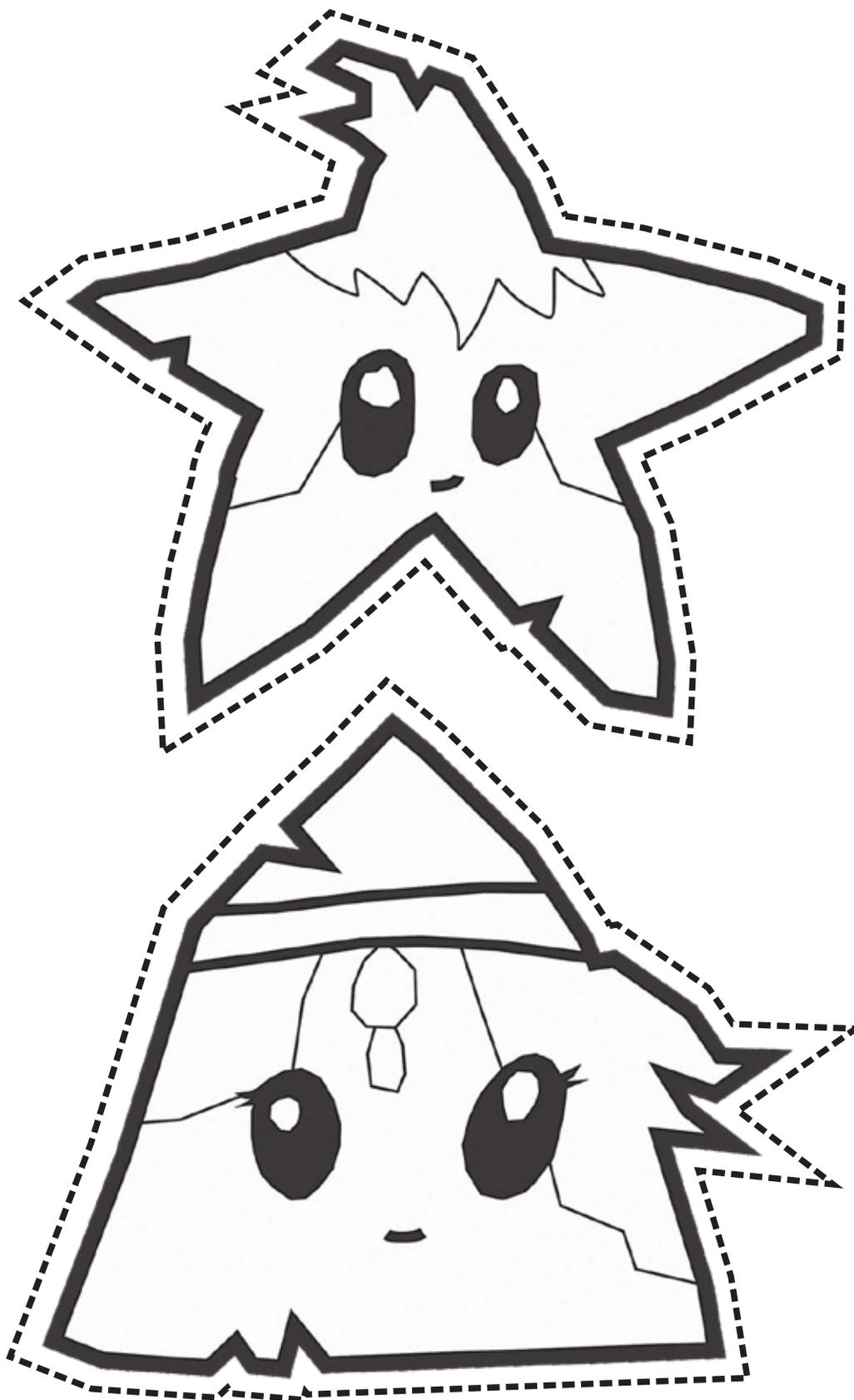
Colorear o pintar de amarillo estas 2 figuras



Recortar por la línea punteada.  
Recomendamos pegarlos en cartón.

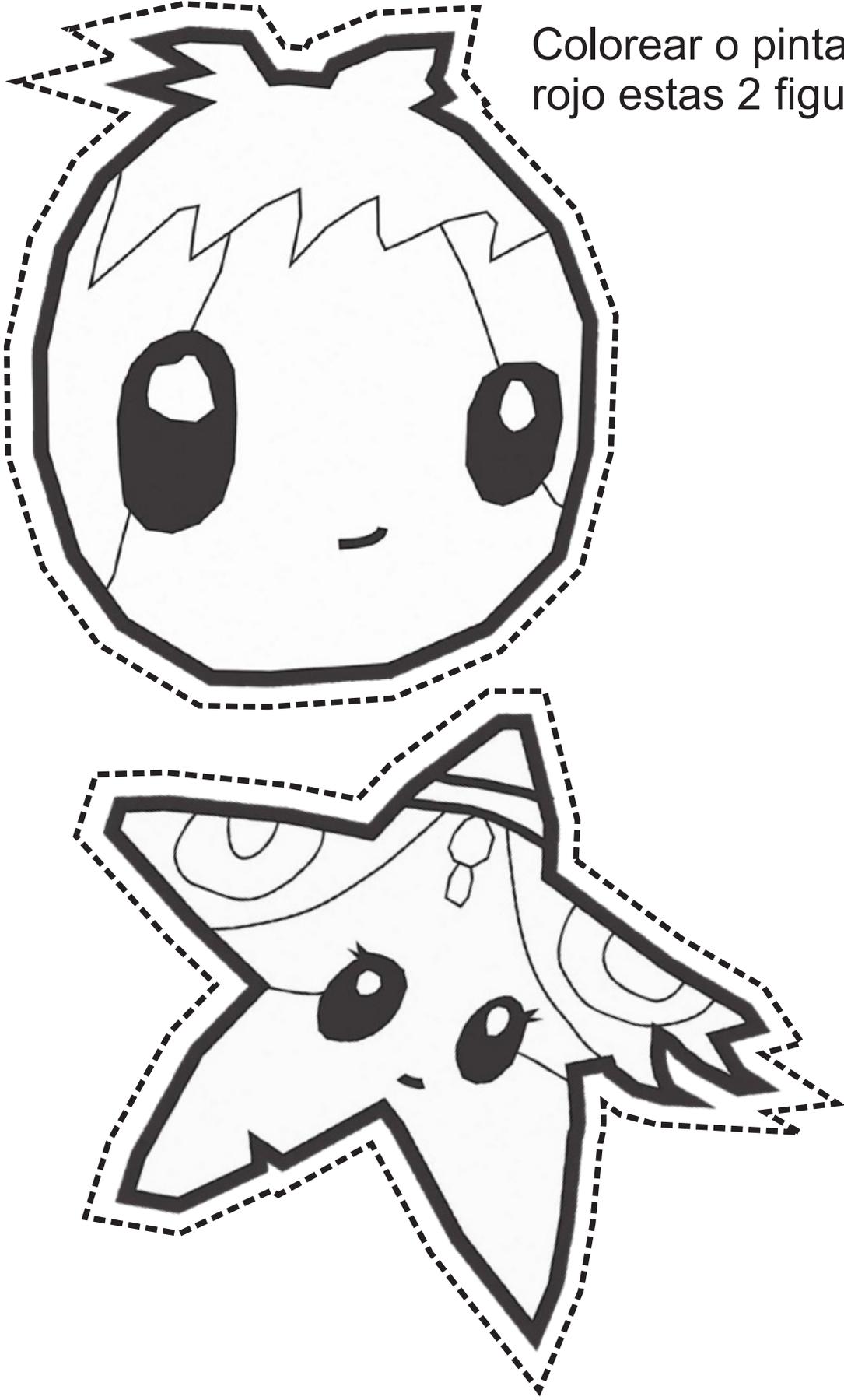
“Si eres menor de edad, pide ayuda para recortar los elementos.”

Colorear o pintar de morado estas 2 figuras



Recortar por la línea punteada.  
Recomendamos pegarlos en cartón.  
“Si eres menor de edad, pide ayuda para recortar los elementos.”

Colorear o pintar de rojo estas 2 figuras



“Si eres menor de edad, pide ayuda para recortar los elementos.”  
Recortar por la línea punteada.  
Recomendamos pegarlas en cartón.

Las personas que conformamos el Laboratorio de Juegos del Centro de Cultura Digital nos sentimos complacidas con los proyectos seleccionados de las convocatorias “Contigo en la Distancia”, consideramos que es un parteaguas para difundir y visibilizar el trabajo de la comunidad de desarrolladorxs de juegos en México y nos llena de esperanza poder unirnos para crear universos y compartir juegos a pesar de los tiempos de incertidumbre debido a la pandemia de COVID-19.

Agradecemos a todas las personas e instituciones que formaron parte en la convocatoria, así como aquellas personas que participaron en la recopilación, edición, difusión, promoción y construcción de estos materiales.

Atentamente,

**Héctor Guerrero**

LABORATORIO DE JUEGOS

CENTRO DE CULTURA DIGITAL

---

## CRÉDITOS

---

### **DIRECCIÓN DEL CENTRO DE CULTURA DIGITAL**

Mariana Delgado González

### **COORDINACIÓN Y DIRECCIÓN DE PROYECTOS DE LA CONVOCATORIA CELD DE AVENTURAS CORTAS DE JUEGOS DE ROL, Y MICRO JUEGOS DE MESA**

Héctor Guerrero Merchant

### **ASISTENTES DE PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN**

Marlizeth Martínez Sánchez

Mariana Soe Rosete Escobedo

### **PRODUCCIÓN Y REVISIÓN DE JUEGOS DE MESA**

Marcos Ávila Hernández

### **PRODUCCIÓN Y REVISIÓN DE JUEGOS DE ROL**

Héctor Guerrero Merchant

### **DISEÑO EDITORIAL**

María Fernanda Arnaut

Astrid Stoopan Mendoza

Kenya Flores

### **PLATAFORMA EDITORIAL**

Mónica Nepote

Ximena Atristain

### **COMUNICACIÓN**

Andrea Danae Ramírez Rivera

Brenda Liviere Camacho Jiménez

### **ADMINISTRACIÓN**

Adriana Gaspar Martínez

Ivonne Higareda

Luis Alberto Garza Guzmán

### **AGRADECIMIENTOS ESPECIALES**

Talía Castillo

Jorge Armando Ibarra Ricalde

Alexandra Crivellaro Fierro

Alina Sidorova

Mónica García Carrasco

Carlos López Ruiz

Gonzalo Ortega Coronado

Yair Adrián Ciriaco Ramírez

Medardo Landón Maza Dueñas

María Flores Figueroa

Ximena Alejandra Rodríguez Gómez

Jacinto Quesnel Alvarez

Grace Quintanilla Cobo





**CULTURA**  
SECRETARÍA DE CULTURA