



# REGLAS DEL JUEGO

## AMONG US EMOCIONAL

Inspirado en el juego Among Us.

Se reparten las cartas, hay 4 impostores, el resto son tripulantes. Los posibles ganadores van a ser los impostores (le damos la vuelta al juego, los impostores no matan, tienen que ser los que más misiones "positivas" cumplan). Los impostores tienen que completar obligatoriamente las 10 misiones si quieren ganar. El resto de tripulantes pueden hacer las misiones que quieran, sabiendo que cuantas más completen, más difícil se lo pondrán a los impostores porque crearán confusión.

Cada vez que completen una misión la marcarán en el Pasaporte de Misiones. Se da un plazo de días para completarlo (puede ser una semana, pueden ser dos...).

Se coloca un botón de emergencia que de vez en cuando según el criterio de la maestra o maestro lo va a utilizar (o si quiere, puede dejar que ellos lo usen, depende de la edad de los alumnos). Cuando se toca el botón de emergencia hay una reunión en la que todos debaten sobre quién creen que son los impostores y dan sus motivos. De vez en cuando se muestran los Pasaportes para que todos puedan ir viendo quién va completando las misiones y crear así las dudas.

Las misiones son de contenido colaborativo, agradecimientos, empatía, ayuda. Se promueve que se dirijan a personas de otras clases, otros compañeros, otros maestros e implicar al equipo directivo.

Como material de motivación y para preparar en el área de Plástica, se pueden hacer unas caretas, la cual servirá para taparse la cara si se quiere hacer un vídeo-trailer de presentación, para ellos mismos, y para el resto del colegio.

Se declara ganador al impostor que ha completado todas las misiones y no ha sido descubierto. Como yo lo he hecho en un grupo de 3º de Primaria he considerado no eliminar a nadie. Ante una sospecha, sólo la expresan, pero no eliminamos a nadie durante el juego.

**Estas reglas son totalmente flexibles y adaptables ya que depende del curso, las normas pueden cambiar mucho. La idea principal es esta, pero se pueden hacer múltiples modificaciones según la edad y motivaciones del grupo.**

