THE BRAIN ARCHITECTURE GAME

El juego de la ARQUITECTURA CEREBRAL

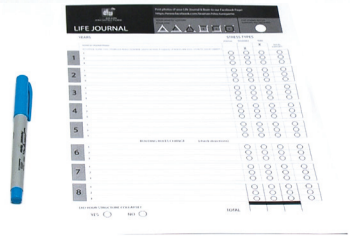
¡Las experiencias importan!

LAS REGLAS DEL JUEGO

La meta de este juego es construir el cerebro más alto y estable que puedas. La altura representa la funcionalidad de este cerebro y su estabilidad permite que no colapse bajo el peso del estrés.

Para aprender un poco más sobre cómo las experiencias afectan el desarrollo cerebral y aprender cómo jugar el juego, busca el video The Science of Early Childhood & The Brain Architecture Game en nuestra página: http://www.thebrainarchitecturegame.com

Antes de empezar, aquí está un resumen rápido de los materiales del juego:



TARJETAS DE EXPERIENCIAS Y EL DIARIO DE VIDA

Antes de jugar, organiza las tarjetas por año (1-8)

Las experiencias pueden ser **positivas**, **tolerables** o **tóxicas** para el cerebro en desarrollo.

Registra tu experiencia y el tipo de estrés en tu **Diario de Vida**.

Designa a una persona en tu equipo para que lleve el registro del juego antes de comenzar.

LIMPIAPIPAS

Conecta los limpiapipas de sus puntas para hacer una figura cerrada. Por ejemplo, puedes formar un triángulo o cuadro.

DADO

Arroja el dado al principio del juego para ver tu **lotería genética** y tu **lotería de apoyo social**.

POPOTES (PAJA or PITILLO)

Los popotes serán el soporte de tu estructura. Los usarás para meter los limpiapipas y fortalecer el cerebro.

PESAS

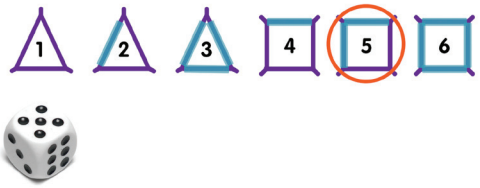
Tendrás que colgar pesas en los años 6-8 del punto más alto de tu cerebro.

1 CONSTRUYE LA BASE

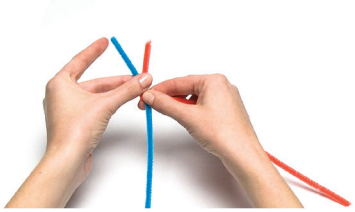
Construye la base para tu cerebro usando los limpiapipas y popotes.

Antes de empezar a construir, identifica cuál será tu base - esto es tu **lotería genética**.

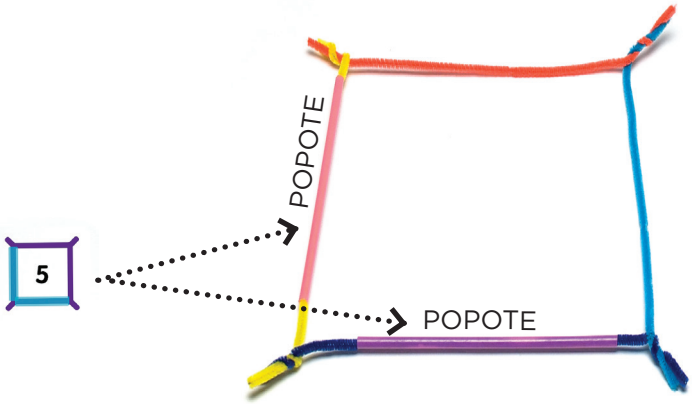
1 Tira el dado para determinar tu base. Esta es tu **lotería genética**.



2 Círcula or marca la base correspondiente en tu **Diario de Vida**.



3 Construye la base o figura que le corresponde al número que rodaste.



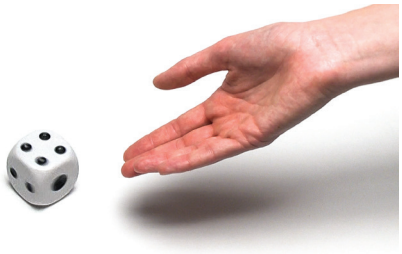
CONSEJO: Pon un limpiapipas a través de un popote como se demuestra en la foto.

2
APOYO SOCIAL

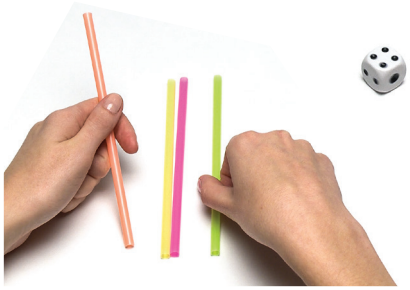
Los limpiapipas no se mantienen erguidos cuando se usan solos, pero los popotes sirven para fortalecerlos.

Los popotes que recibas representan el **apoyo social** que recibes al nacer.

Los popotes se pueden usar en cualquier punto del juego.



1. Arroja el dado para determinar el número de popotes que vas a recibir de la lotería de **apoyo social**.



2. Toma el número de popotes que diga el dado.

3. Registra en tu **Diario de Vida** el número de apoyos sociales que recibiste.

3
TU PRIMER EXPERIENCIA

Cada baraja de las **Tarjetas de Experiencias** contiene siete tarjetas por año de vida.

Cada tarjeta dicta qué tipo de material puedes usar en tu cerebro.

1 Para empezar, saca una tarjeta del primer año y léela.

2 Anota la tarjeta que te tocó y su tipo de estrés en tu **Diario de Vida**.

¿QUÉ SIGNIFICA TODO ESTO?

Esta experiencia fue **positiva** para el desarrollo.

¿CON QUÉ CONSTRUYO?

Toma un limpiapipas y pásalo por un popote.

Esta experiencia resulta en estrés **tóxico**

Toma un limpiapipas

Esta experiencia resulta en estrés **tolerable**.

Si es tu primer carta del primer año, arroja el dado.

¿Qué te salió?
2,4,6 = limpiapipas + popote
1,3,5 = sólo limpiapipas

MUY IMPORTANTE!

En casos de sacar una tarjeta de estrés tolerable, sólo debes de arrojar el dado si
a) es tu primera tarjeta
O
b) si has tenido el mismo número de experiencias tóxicas y positivas en los años anteriores

¡Pon mucha atención a esta regla!

4
AÑOS 1-5

Continua construyendo para los años 1-5 y registra tu progreso en tu Diario de Vida.

Saca dos tarjetas más del primer año, una a la vez. Termina de usar todos tus materiales del primer año antes de pasar al segundo año.

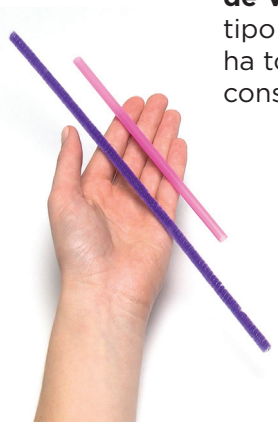
Por cada año que pasa, saca un total de 3 tarjetas, una tarjeta a la vez.

Al terminar de agregar un material, ya no puedes quitarlo y volverlo a acomodar.

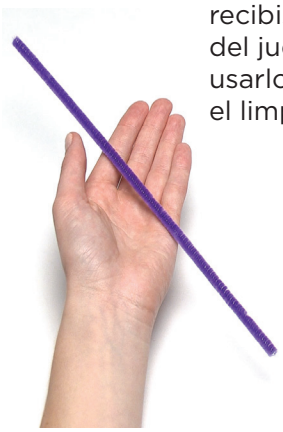
Reglas de construcción:

POSITIVA
Toma un limpiapipas y pásalo por dentro de un popote. Agrégalo a tu cerebro.

TOLERABLE
Cuenta el número de experiencias positivas y tóxicas en tu **Diario de Vida.** Toma los materiales del tipo de experiencia que más te ha tocado, y úsalos para seguir construyendo tu cerebro.



TOXICA
Toma sólo un limpiapipas y agrégalo a tu cerebro. Si tienes popotes que recibiste al principio del juego, puedes usarlos para fortalecer el limpiapipas.



CONSEJO: Antes de cambiar de año, asegúrate de que todos los limpiapipas estén amarrados de los dos lados. Deben formar una figura cerrada.

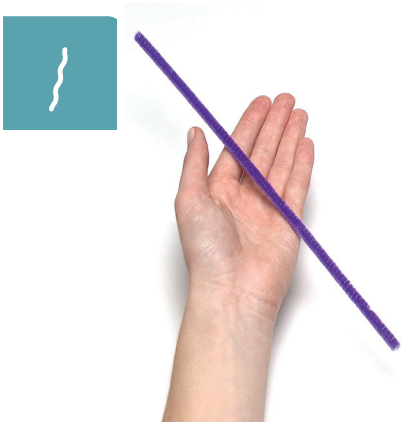
5
AÑOS 6-8

¡CAMBIAN LAS REGLAS!

Ya no podrás ganar más popotes, por lo tanto, recibirás pesas que podrían colapsar tu estructura.

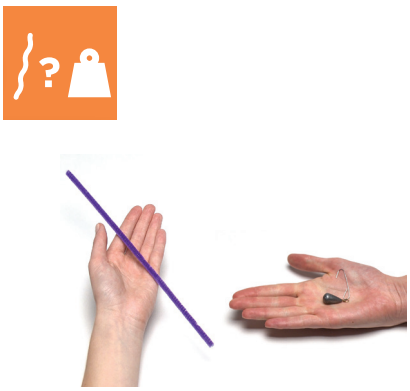
Registra tu progreso en el **Diario de Vida**.

Reglas de construcción:



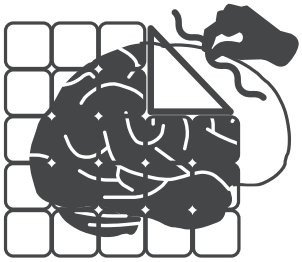
POSITIVA
Toma un limpiapipas y adjúntalo a donde puedas, creando figuras cerradas.

TOXICA
Agrega una pesa a la parte más alta de tu estructura.



TOLERABLE
Cuenta el número de experiencias positivas y tóxicas registradas en tu **Diario de Vida**. Toma los materiales del tipo de experiencia que te ha tocado más frecuentemente y agrégalos a tu cerebro.

El juego se termina al final del Año 8, o cuando colapse tu estructura - ¡lo que venga primero!



THE BRAIN ARCHITECTURE GAME

Para aprender más sobre la ciencia del desarrollo neurológico infantil, o para obtener tu propio set del juego, visita nuestro sitio web:
www.thebrainarchitecturegame.com

Version 1.2, 9/20/2016/ Spanish