Ensayo del personal · primera misión completa

La prueba gratuita permite un ensayo privado del personal. Para actividades con público, incluidas las de pago, se requiere el kit completo.

Impresión y preparación

Imprima las páginas 3–5 para una pareja, a tamaño real y una cara. Guarde la página 6 para el personal. La página 2 presenta la misión.

Inicio

Prepare un sobre por ronda y pareja. Entregue una hoja privada a cada persona y deje la compartida entre ambas. Lea la frase inicial. Si el número es impar, una persona del equipo puede jugar, o dos participantes pueden compartir un rol y turnarse para hablar.

Toquen la llamada del castillo con cuatro campanas.

¿Pueden colocar la primera y la última campana antes de elegir el segundo tiempo?

Acompañamiento

Haga un ensayo con otra persona del equipo. Cronometre la preparación, la primera decisión y el final. Cuente las pistas. Si la explicación se atasca, use la ayuda de abajo y vuelva a ensayar.

Preparación de la mesa siguiente

Recoja las hojas de rol. Cambie las hojas compartidas escritas y reponga los lápices. Reserve las rondas siguientes y sus soluciones.

Juega la primera misión

Toquen la llamada del castillo con cuatro campanas.

Elijan un rol cada uno y no enseñen su hoja. Pueden hablar en todo momento. Anoten su decisión en la hoja compartida. Impriman a tamaño real y a una cara. Usen dos lápices. Aparten la página con la pista y la solución.

Texto e ilustraciones con ayuda de IA. Solo para ensayo privado del personal.

Caso 1 · Rol A

Usen cada campana una vez. La tabla indica qué campana puede sonar después de otra. Por ejemplo, A → BC significa que B o C puede sonar después de A.

A	→ B / C
B	→ C / D
C	→ B / D
D	→ A / C

Caso 1 · Rol B

Empiecen con la campana A y terminen con la D. En el tiempo 2 no puede sonar la campana C.

Caso 1 · Hoja compartida

Anoten una campana en cada tiempo. Cuando estén de acuerdo, marquen los cuatro tiempos con golpes en la mesa.

1	_____
2	_____
3	_____
4	_____

Caso 1 · Pista y solución

Prueben

Coloquen la primera y la última campana. Prueben en la tabla los dos órdenes posibles para las campanas intermedias.

Solución

A → B → C → D. ✓ 1: A. ✓ 4: D. ✕ 2: C.