Esperamos tu valoración sobre el juego en las redes sociales.
Haz tu comentario asociado al hashtag **#JuegosQueCambianelMundo**

Contenidos

ELEMENTOS

ESPECIALES

POSITIVAS

Comunes

Comodín

NEGATIVAS

Comunes

Comodín

Idea original de Elena Pozuelo, Elena Guzmán, Soledad Liaño, Lucía Urbano y María Checa con el apoyo de Concha Torres Begines (profesora de la asignatura Didáctica de la Lengua de Facultad de Ciencias de la Educación) y la **colaboración** del equipo técnico y voluntario de Bosco Global (Joaquín Rodríguez Díaz -coordinador-, Rosa Mª Macarro Carballar, Javier Medina Romero, Margarita Infante Perea, Santiago Macarro Carballar, Celia Pérez-Pellón Valentín-Gamazo, Zulema Ropero Salas y Sagrario Suárez Tena). Diseño Rafael Borondo García (coordinador) y Daniel Romero Reyes.

BOSCO GLOBAL
ONGD SALESIANA

AGENCIA ANDALUZA DE COOPERACIÓN INTERNACIONAL PARA EL DESARROLLO
Consejería de Igualdad, Políticas Sociales y Conciliación

el Huerto

JUEGO DE CARTAS

Formas parte de una comunidad de huertos vecinales. Entre todas las personas que formáis parte de la comunidad queréis obtener el huerto más sostenible y saludable para que los productos sean respetuosos con el medio ambiente. Pero están sucediendo cosas extrañas y algunos huertos tienen serios problemas que están impidiendo que los cultivos se desarrollen de forma adecuada. **¿Serás capaz de conseguir que tu huerto cuente con todos los elementos esenciales?**

Juego educativo realizado en un **proceso de aprendizaje servicio (APS)** con alumnado de la Universidad de Sevilla en el marco del proyecto "Jóvenes por la transformación social a través de procesos de gamificación", desarrollado por la fundación Bosco Global con la cofinanciación de la Agencia Andaluza de Cooperación Internacional para el Desarrollo de la Junta de Andalucía, y que forma parte de la colección **#JuegosQueCambianelMundo.**

+6 años

2 y 6 personas

20/30 min

Objetivo del juego

Si logras reunir sobre la mesa, frente a ti, 4 cartas de Elementos distintos sin que estén dañadas por cartas negativas habrás ganado la partida.

¿Quién conseguirá tener un huerto con 4 elementos libres de elementos negativos?

Comienza el juego

Preparación: **se barajan todas las cartas y se reparten 5 cartas a cada jugador/a.** El resto de las cartas se colocan boca abajo formando un mazo sobre la mesa, de forma que esté al alcance de todas las personas que participan en la partida. Junto a este mazo, boca arriba, se formará la pila de descartes. Cuando el mazo se haya agotado, sencillamente voltearemos la pila de descartes.

***TEN PRESENTE** Cada jugador/a debe tener siempre al comienzo de su turno 5 cartas en mano y tan sólo se podrá realizar una o dos acciones por turno, a elección de cada persona. Después de haber realizado sus acciones, robará cartas del mazo para volver a tener en su mano 5 cartas.*

Turno de juegos: Las **dos acciones** que se pueden hacer cuando te llega el turno son **jugar 1 ó 2 cartas y/o descartar.** Una vez utilizadas las cartas según estimes tendrás que **robar** 1 ó 2 cartas (según hayas usado una o dos), **para volver a tener 5 cartas en mano** y que el turno pase al siguiente jugador/a. **No puedes pasar tu turno** sin haberlo jugado.

Empieza la partida quien haya sido la última persona del grupo que ha cuidado una planta o un elemento natural.

En las primeras rondas es necesario poner delante de cada cual cartas de Elemento, sabiendo que no se pueden tener dos elementos del mismo color y tipo. **Las cartas positivas y negativas afectan a los elementos** que hay en mesa de la siguiente forma:

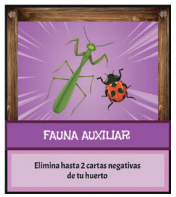
- **Una Positiva** sobre un elemento lo **Fortalece.**
- **Dos positivas** sobre un elemento lo **Protegen** de cualquier elemento negativo.
- **Una negativa** sobre un elemento lo **Daña.**
- **Dos negativas** sobre un elemento lo **Elimina** y el elemento pasa al mazo de descartes.

Ten en cuenta que las cartas positivas y negativas afectan a elementos de su mismo color, excepto las que actúan como Comodín, que pueden utilizarse sobre cualquier elemento.

Cartas especiales

Espantapájaros: Como tu huerto está protegido, los pájaros producen destrozos en otro huerto. **Quita una carta de Elemento de otro huerto. Da igual que esté dañado, fortalecido o protegido**. Después devuelve las cartas que se han quitado del huerto y la de Espantapájaros al mazo de descartes para que puedan ser utilizadas más adelante.

Rotación de cultivos: **Intercambia todo tu huerto por el de otro jugador,** incluyendo cartas principales, negativas y positivas. No importa el número de cartas que cada uno tenga en mesa.



Fauna auxiliar: Las mantis, mariquitas, luciérnagas, lagartijas, etc. se comen los pulgones y neutralizan los efectos de las Plagas. Con esta carta **puedes quitar hasta dos cartas negativas de tu huerto.**

Plaga mortal: Los pulgones, orugas y caracoles que hay en tu huerto se reproducen y llegan a otros huertos. **Traslada tantas cartas negativas como puedas de tus elementos dañados a los elementos del resto de jugadores. No puedes utilizar esta carta sobre elementos fortalecidos o protegidos.**

Tijera de podar: **Un jugador elegido por el que utiliza la tijera de podar, descarta su mano**. Al comienzo de su siguiente turno, al no tener cartas, este jugador/a tan solo podrán robar una nueva mano para volver a tener tres cartas en mano, **perdiendo así un turno de juego.**

Intercambio de elementos: **Cambia un elemento por otro entre dos jugadores cualesquiera. No importa si el color de estos elementos es diferente, ni si están fortalecidos o dañados.** Sencillamente el jugador/a cambia el elemento escogido por otro, siempre y cuando ninguno de los dos jugadores tenga dos elementos del mismo color ni éstos estén protegidos con dos cartas positivas.

Plantas aromáticas: Como estas plantas atraen a fauna auxiliar y repelen algunas plagas y animales no beneficiosos, **te proteges contra las plagas. Usa esta carta cuando otro jugador juegue la carga de fauna auxiliar, al usarla el otro jugador no podrá usar la carta y en cambio tú puedes quitar hasta dos cartas negativas de tu huerto. Cuando te llegue el turno solo podrás jugar 1 carta o descartar y robar para volver a tener tres cartas en mano y que el turno pase al siguiente jugador/a.**