



Juego educativo realizado en un proceso de Gamificación con grupos de jóvenes de las Plataformas de Educación Social (PES) de Girona en el marco del proyecto **“Juegos por la Emergencia Climática. Gamificación para el cambio con perspectiva ecosocial y enfoques de derechos humanos, de juventudes y de género”**, desarrollado por Bosco Global con la financiación de la Agencia Catalana de Cooperación al Desarrollo (ACCD) y que forma parte de la colección #juegospelclima y #educajusticiaglobal.

Autoría: Erika Hernández Arcos, Bohsadan Toure Cheriff, Lassana Krubally, Ishak Aaz-zouzi, Josep Emilio Hernández Banegas, Mariam Saho, Hawa Conteh, Stefany Chavarria y Salma El Farrouj.

Instrucciones

El objetivo del juego es llegar el primero al final del tablero lanzando un dado y avanzando el número de casillas que te toquen. Algunas casillas tienen características, que varían según: preguntas y comodines especiales. Las demás casillas no tienen ningún efecto.

Se necesita un mínimo de dos personas para jugar, con un máximo de 6.

Se recomienda jugar a partir de 12 años en adelante.

Cada jugador participará con una ficha de distinto color.

Se deben respetar los turnos para tirar los dados a menos que el juego te diga lo contrario.

La duración del juego es de 30 a 45 minutos y cuando las tres primeras personas han llegado termina la partida.

El juego

Para saber quién comienza el juego, cada persona tira un dado y quién saque el número más alto comienza, el segundo será la segunda persona que haya sacado el número más alto, y así sucesivamente. En caso de empate se desempata volviendo a tirar el dado.

Cada persona coge una ficha, que será suya durante toda la partida y la pone en la casilla de salida.

Empezamos el juego tirando el dado de forma ordenada y vamos avanzando hasta llegar al final. Por el camino nos iremos encontrando diferentes casillas especiales.

Casillas

Preguntas



ENERGÍAS



RECICLAJE



MAR Y PLÁSTICOS



CONTAMINACIÓN

Si caes en alguna de estas casillas debes contestar a la pregunta según la temática que te haya tocado. Si aciertas la respuesta puedes volver a tirar el dado; en cambio si fallas la respuesta, retrocedes una casilla y es el turno de la siguiente persona (si es la primera pregunta y fallas, te quedas en la casilla de salida).

Las preguntas tienen 1 minuto para ser contestadas; si no, se dan por no válidas. (el minuto se calcula con el cronómetro incorporado)

Comodines especiales



De puente a puente y echo porque se me lleva la corriente - pasamos de esta casilla a la siguiente con la misma imagen.



El Bosque quemado - 2 turnos sin tirar



Animal en peligro – 1 turno sin tirar



La muerte - vuelves a la casilla de salida