

Sequía

Este juego es parte de una serie de juegos creados como parte del proyecto "Games for Goals".

HÉROES DEL AGUA



Encuentre otros mini juegos sobre contaminación química y plástica, inundaciones, desperdicio y mucho más en:

www.gamesforgoals.eu



cofinanciación por el programa erasmus+ de la unión europea



¡Comparta sus comentarios sobre el juego y ayúdenos a evaluar su impacto!



<https://tinyurl.com/GFG-impact-EN>



Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados son los de los/las autores/as y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de ellas.

Partida

Eres amigo de Samuel. De pequeño, a Samuel y a sus amigos les encantaba jugar en el río que atravesaba su pueblo. Hoy, tiene 9 años y casi no queda agua. El río se ha secado casi por completo. Samuel está triste.

Tus amigos deciden emprender una búsqueda para descubrir por qué el río está ahora tan seco.

Tu objetivo es devolver el agua al río.



Instrucciones

Empieza la persona más joven y luego vamos en el sentido de las agujas del reloj.

En cada turno, se toma una carta. Pueden elegir el tipo y el nivel del desafío (nivel 1, 2 o 3). Al completar un desafío, añadan 1, 2 o 3 fichas azules al tablero, según el nivel. Verán cómo el agua regresa al río.

Si fallan un desafío, es el turno de la siguiente persona. Coloquen las cartas usadas debajo de la pila del nivel correspondiente.

¡Al final del tiempo asignado habrán vuelto a llenar el río de agua!

Únanse a las otras niñas y los otros niños en el camino hacia el tablero central.



Instrucciones de impresión

Imprima la hoja de actividades (p3-4) por ambas caras, dando vuelta por los bordes largos.

Imprima todas las demás páginas en una sola cara.

- Una las páginas 5 a 7 para formar el tablero.
- Recorte cada pieza del río (pág. 8).
- Recorte las tarjetas de desafío y la tarjeta de inicio (pág. 2 y págs. 9 a 17). Luego, dóblelas por las líneas punteadas y pegue los dos lados.
- Si desea crear sus propias tarjetas de desafío, imprima las páginas 18 a 22 y siga las mismas instrucciones de plegado y pegado que antes.
- Recorte la tarjeta de presentación de la página 1, dóblela y pegue los dos lados. Agregue la tarjeta a los materiales del juego.

Hoja educativa



Objetivos educativos

- Los/las estudiantes comparten sus pensamientos sobre las causas de la sequía.
- Necesitan pensar en formas de reducir la sequía.

Material

- Un tablero que representa un río seco.
- 17 fichas de río
- 5 juegos de 6 tarjetas: mímica/baile, dibujo, palabra faltante, cuestionario, memoria
- 5 reglas para las cartas de desafío
- 1 carta de inicio



Preparación

- Coloque la bandeja en el centro de la mesa.
- Coloque las fichas del río junto al tablero.
- Coloque cada juego de cartas en una pila, boca abajo en los espacios correspondientes al nivel de las cartas.
- Coloque las 5 tarjetas de instrucciones boca arriba sobre la mesa.
- Coloque la carta de inicio junto al tablero.



Hoja educativa

Descripción de la actividad

Durante el juego, los/las estudiantes intentarán devolver agua al río completando desafíos.

Hay cinco tipos de desafíos: Dibujo, Mímica o Baile, Memorización, Prueba de Opción Múltiple y Palabra Perdida. Cada desafío tiene tres niveles.

¡Cuanto más difícil sea el desafío, más agua fluirá!

Si los/las estudiantes no logran completar el desafío, no se agregarán fichas para esa ronda; dependerá del siguiente jugador o jugadora probar suerte.

El objetivo es conseguir que el río vuelva a fluir por completo.

Las claves para gestionar el debriefing

- ¿Cuál es el principal problema del río?
- ¿Cuales son las causas de este problema?
- ¿Qué soluciones habéis encontrado?
- ¿Qué actividades diarias provocan sequedad?
- ¿Qué puedes hacer para evitar la sequía?
- ¿Por qué es esto importante?

Nivel 1

Nivel 2

Nivel 3



--	--	--



Partida

1

2



Sequía





Mimo/Danza

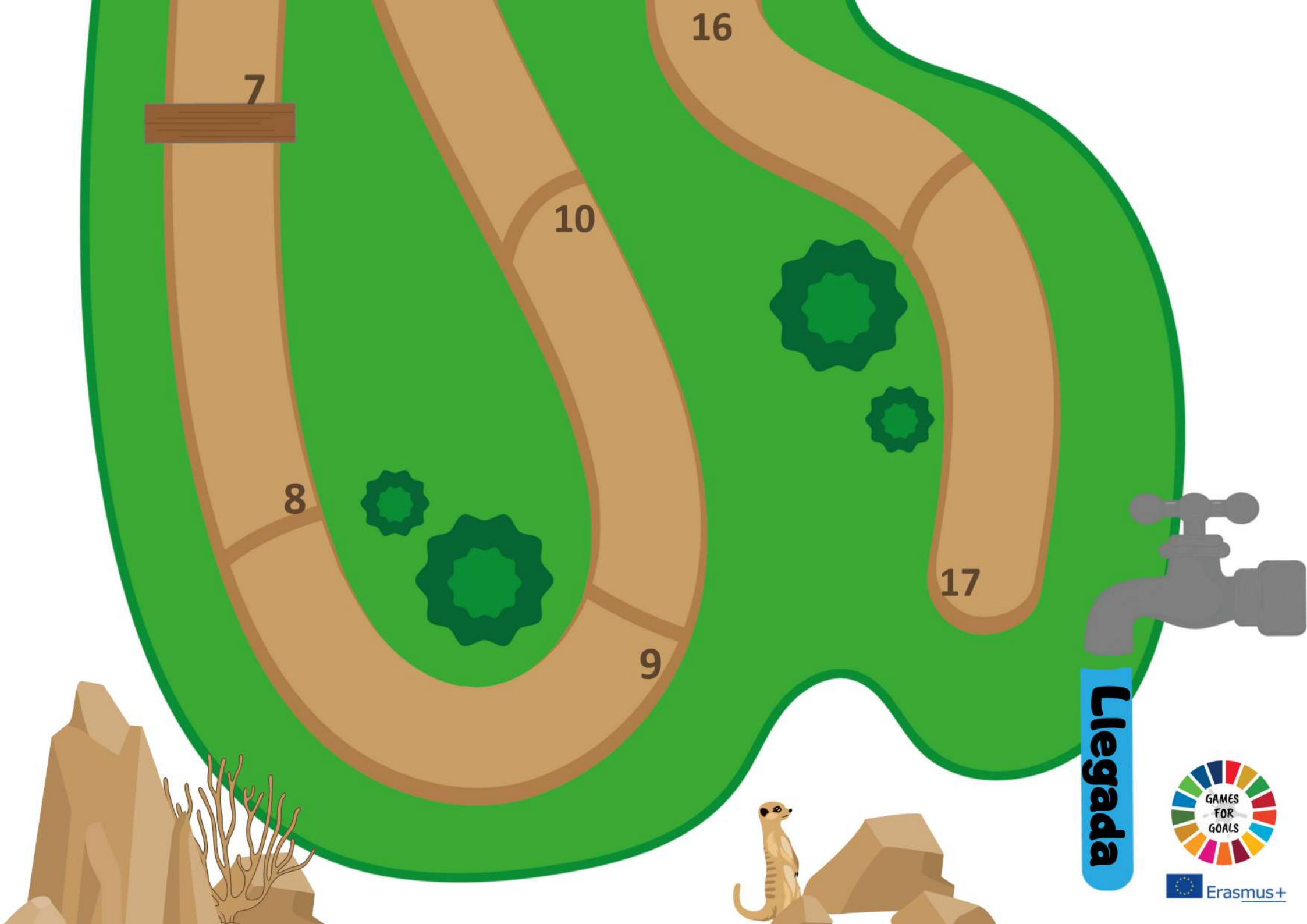
Dibujo

Memoria

Prueba

Palabra faltante

**HÉROES
DEL AGUA**



7

16

10

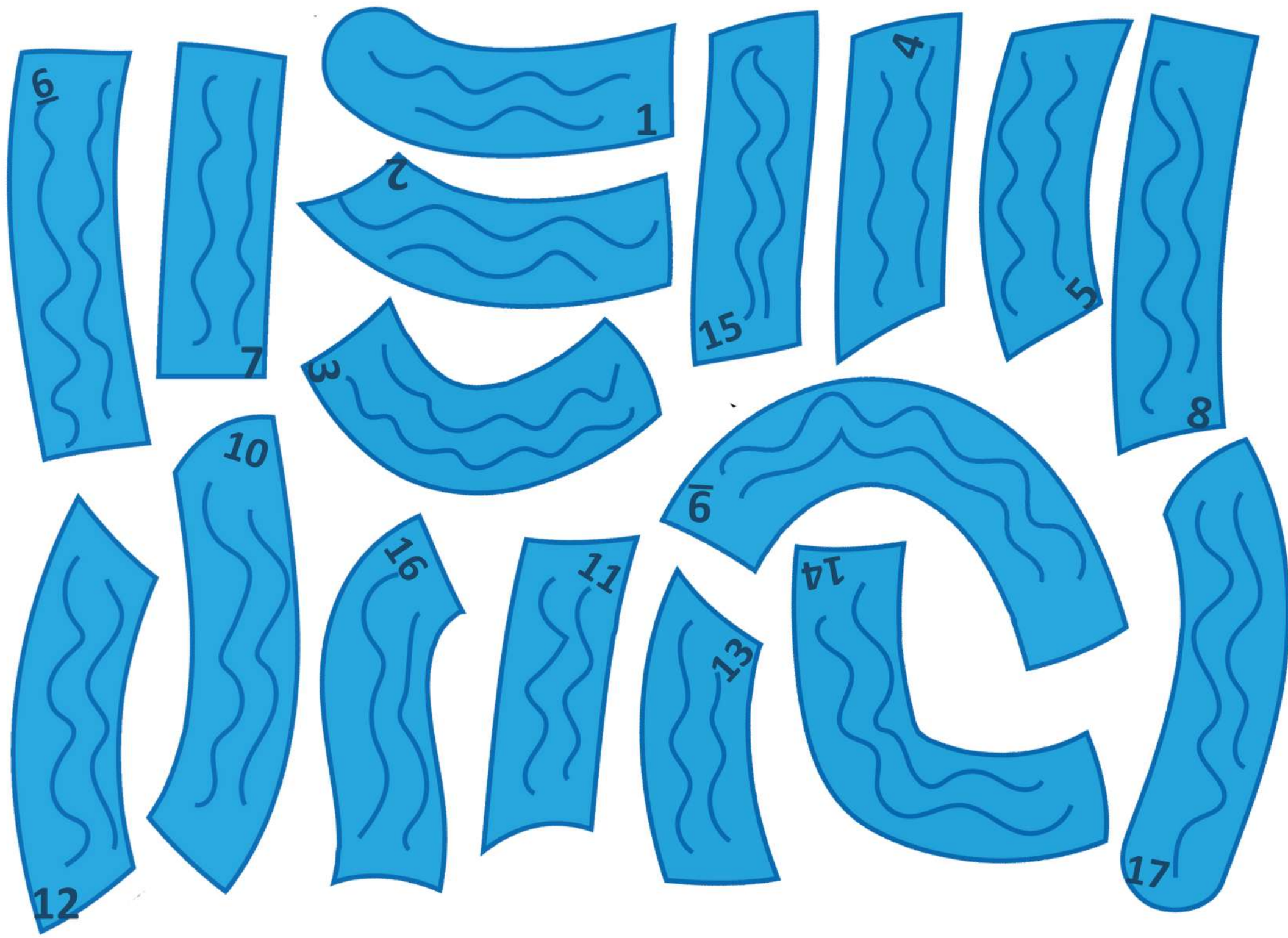
8

9

17

Llegada





MIMO O DANZA

Todo el grupo hace
una danza de la lluvia
sentados/as.



MIMO O DANZA

Nivel I



MIMO O DANZA

Hacer mímica de "tener sed"



MIMO O DANZA

Nivel I



MIMO O DANZA

Mimo "regar las
plantas"



MIMO O DANZA

Nivel I



MIMO O DANZA

Imita un "pez en un río
seco" (que no puede
respirar).



Nivel 2

MIMO O DANZA



MIMO O DANZA

Todo el grupo hace una danza de la lluvia, de pie.



Nivel 2

MIMO O DANZA



MIMO O DANZA

Todo el grupo hace una danza de la lluvia, de pie y cantando.



Nivel 2

MIMO O DANZA



DIBUJAR

...un "incendio forestal"



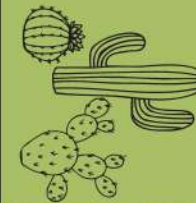
Nivel 1

DIBUJO



DIBUJAR

...un cactus



Nivel 1

DIBUJO



DIBUJAR

... un "niño o una niña"



Nivel
1

DIBUJO



DIBUJAR

...una "planta seca"



Nivel
2

DIBUJO



DIBUJAR

...un "colector de agua
de lluvia"



Nivel
2

DIBUJO



DIBUJAR

...un "cauce de río seco"



Nivel
3

DIBUJO



MEMORIA

Memoriza estos lugares donde hay sequía:

el Sahel, India, Brasil, México



Nivel 1

MEMORIA



MEMORIA

Memoriza estos tipos de vertebrados, todos amenazados por la sequía:

ranas, aves, mamíferos, serpientes, peces



Nivel 1

MEMORIA



MEMORIA

Memoriza estos alimentos que necesitan mucha agua para crecer:

chocolate, café, carne de res y cerdo



Nivel 1

MEMORIA



MEMORIA

Memoriza estos ríos amenazados por la sequía:

Po (Italia), Loira (Francia), Rin (Alemania), Danubio (Hungría).



Nivel 2

MEMORIA



MEMORIA

Memoriza las etapas del ciclo del agua:

evaporación, condensación, precipitación, infiltración.



Nivel 2

MEMORIA



MEMORIA

Memoriza estos alimentos que necesitan poca agua para crecer:

Coles de Bruselas, alcachofas, remolachas, garbanzos, lentejas, cebollas



Nivel 3

MEMORIA



PRUEBA

Sin comida ni agua, ¿cuántos días puede sobrevivir una persona en promedio?

- * 0 ☒
- * 2 a 3 ☒
- * 5 a 6 ☒



Nivel 1

PRUEBA



PRUEBA

¿Qué se puede hacer para evitar el desperdicio de agua?

- * No regar el césped ☒
- * Regar el huerto al final del día ☒
- * No llenar la piscina ☒
- * Reducir el precio de los colectores de agua de lluvia ☒
- * Lavar tu coche ☒



Nivel 1

PRUEBA



PRUEBA

¿Cuáles son las consecuencias de la sequía?

- * Las plantas no pueden crecer. ✓
- * Los incendios son más probables. ✓
- * El suelo puede absorber mejor el agua. ✗
- * Las industrias no pueden operar normalmente. ✓



Nivel 1

PRUEBA



PRUEBA

¿Qué puede provocar sequías?

- * Cambio climático ✓
- * Deforestación ✓
- * Agricultura intensiva ✓
- * Represas ✓



Nivel 2

PRUEBA



PRUEBA

¿Cuáles son los efectos inesperados de la sequía en Europa?

- * Dificultad para producir sal ✓
- * Retraso de los barcos en el río Rin ✓
- * Aumento de turistas ✗
- * Ruinas antiguas emergen del agua ✓



Nivel 2

PRUEBA



PRUEBA

La sequía de 2022 en Europa se considera la peor desde hace:

- * 50 años ✗
- * 200 años ✗
- * 500 años ✓
- * 2000 años ✗



Nivel 3

PRUEBA

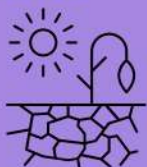


PALABRA FALTANTE



La sequía es un período largo en el que el nivel de la... es anormalmente bajo, lo que provoca escasez de agua.

¿tierra? ¿lluvia?



PALABRA FALTANTE



Nivel 1

PALABRA FALTANTE



Una ola de calor es un período largo de calor inusual con excepcionalmente calientes.

¿temperaturas? ¿bebidas?



PALABRA FALTANTE



Nivel 1

PALABRA FALTANTE



Un desierto es una región del mundo con baja y donde vive poca gente debido al clima.

¿lluvia? ¿temperatura?



Nota: Hay desiertos templados (Mongolia), fríos (Antártida) o cálidos (Sahara).



PALABRA FALTANTE



Nivel 1

PALABRA FALTANTE

La hidrología es el estudio del agua en el suelo, que implica la medición de



¿su superficie? ¿su nivel?



PALABRA FALTANTE

Nivel 2



REGLAS DE LA TARJETA DE DESAFÍO

PALABRA FALTANTE

PALABRA FALTANTE

Lea la oración de definición en blanco. Los demás deben adivinar la palabra que falta entre las dos opciones en negro. La respuesta correcta está escrita en negrita y tiene un símbolo de validación.



PALABRA FALTANTE



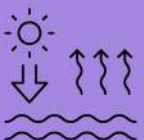
Nivel 2

PALABRA FALTANTE



La evaporación es el proceso de convertir en vapor.

¿Agua? ¿Hielo?



PALABRA FALTANTE



Nivel 3

PALABRA FALTANTE



El suelo está compuesto de partículas diminutas. La permeabilidad del suelo se refiere a la facilidad con la que el agua puede

¿deslizarse sobre el suelo? ¿fluir a través de él?





REGLAS DE LA TARJETA DE DESAFÍO **MIMO O DANZA**

MIMO O DANZA

Mímica: Representa con mímica la palabra escrita en la tarjeta y las/los demás deberán intentar adivinarla.

Baile: Cada uno/a hace lo que está escrito en la tarjeta.



REGLAS DE LA TARJETA DE DESAFÍO **PRUEBA**



REGLAS DE LA TARJETA DE DESAFÍO **DIBUJAR**

DIBUJAR

Dibuja lo que está escrito en la tarjeta y los/las demás deberán intentar adivinar la palabra.



REGLAS DE LA TARJETA DE DESAFÍO **MEMORIA**

MEMORIA

Lee y memoriza la lista de palabras. Luego, debes darle la tarjeta a otro/a jugador/a y demostrar que las has memorizado todas.



PRUEBA

Lee la pregunta y todas las respuestas a los/las demás. Deben coincidir en la(s) respuesta(s) correcta(s). Las respuestas correctas están en negrita.



MIMO O DANZA

MIMO O DANZA

Nivel



MIMO O DANZA

MIMO O DANZA

Nivel



MIMO O DANZA

MIMO O DANZA

Nivel



MIMO O DANZA

Nivel

MIMO O DANZA



DIBUJAR

DIBUJO

Nivel



DIBUJAR

DIBUJO

Nivel



DIBUJAR

DIBUJO

Nivel



DIBUJAR

Nivel

DIBUJO



MEMORIA

MEMORIA

Nivel



MEMORIA

MEMORIA

Nivel



MEMORIA

MEMORIA

Nivel

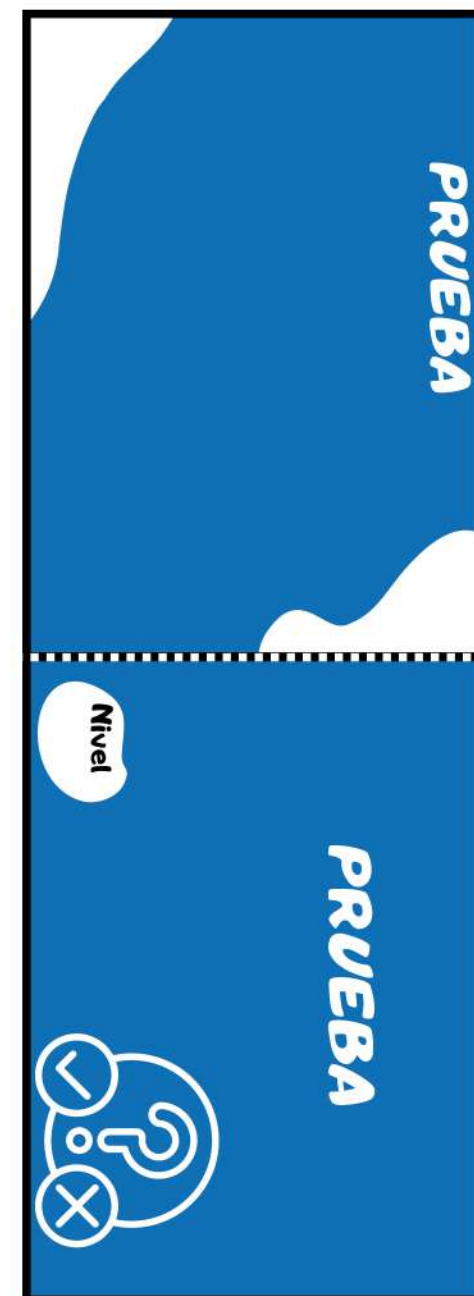
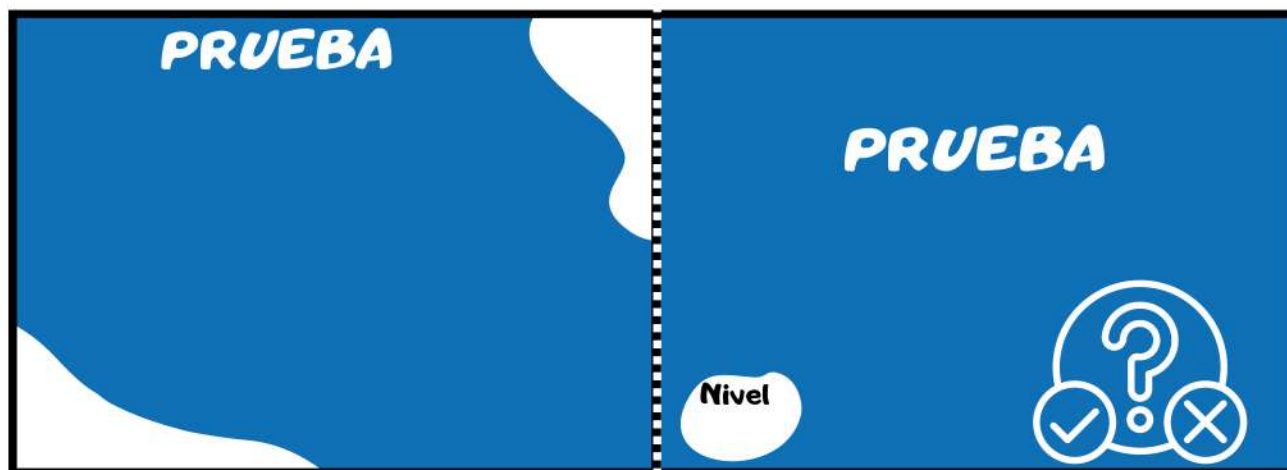
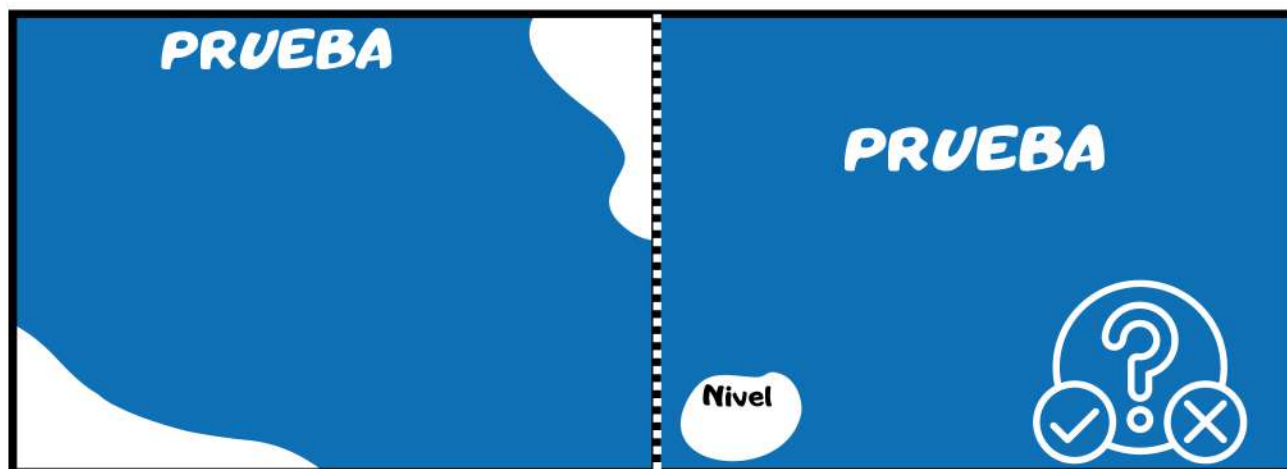
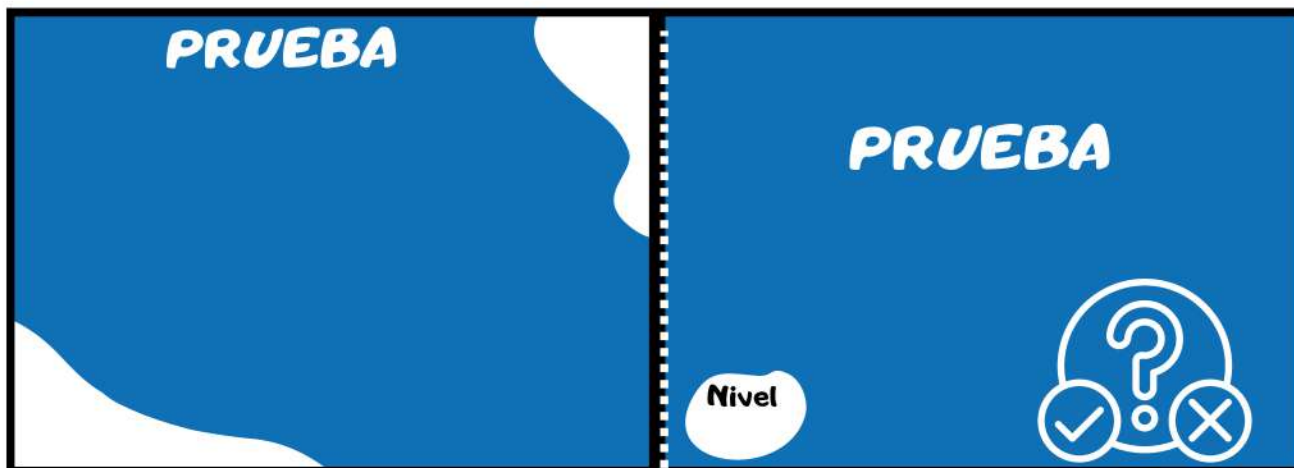


MEMORIA

Nivel

MEMORIA





**PALABRA
FALTANTE**

**PALABRA
FALTANTE**

Nivel



**PALABRA
FALTANTE**

**PALABRA
FALTANTE**

Nivel



**PALABRA
FALTANTE**

**PALABRA
FALTANTE**

Nivel



**PALABRA
FALTANTE**

Nivel

**PALABRA
FALTANTE**

