

Inundaciones

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, sequías y despédico, 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.

- Dobra esta tarjeta por la mitad, luego pega el interior y agrégala a los materiales del juego.



Instrucciones de impresión

Imprima todas las páginas a doble cara (volteando por los bordes cortos). La última página es a una sola cara (pág. 43).

- Una las páginas 5 y 7 juntas para formar el tablero.
- Doblar por la mitad las páginas 13, 19, 21, 25, 27, 31, 33 y 39, siguiendo las líneas punteadas, y grapar solo aquellas que tengan la indicación correspondiente en el reverso.
- Recorte las tarjetas y fichas de las páginas 9, 11, 15, 17, 23, 29, 37 y 41. Siga las instrucciones adicionales del documento.
- Coloque las tarjetas en las páginas dobladas correspondientes.
- Coloque las tarjetas con la solución “Acertijos” y la solución “Seamos lógicos” en el sobre con la solución.

¡Tenga cuidado de no cortar los cuadrados del tablero! Siga las instrucciones para cortar alrededor de cada pieza o cuadrado.

Cuando termine, doble esta tarjeta de modo que las instrucciones queden en el interior y pegue los dos lados. Luego, añada esta tarjeta de presentación a los materiales del juego.

Hoja educativa



Objetivos educativos

- Los/las estudiantes comparten sus pensamientos sobre las causas de las inundaciones.
- Los/las estudiantes piensan en cómo reducir las inundaciones.



Material

- Tablero
- 35 fichas de agua
- Los sobres para cada tarea y su contenido
- 1 carta de inicio



Preparacion

- Coloque el tablero en el centro de la mesa.
- Distribuya 30 fichas de agua en los cuadrados del tablero.
- Coloque 5 fichas en el cuadrado adicional correspondiente
- Coloque cada uno de los sobres de tareas junto al tablero.
- Coloque la carta inicial boca arriba junto al tablero.



Para la tarea "Sé lógico/a", puedes colocar algunas fichas si parece demasiado difícil.



Hoja educativa



Descripción de la actividad

Durante el juego, los/las estudiantes intentarán ayudar a reducir el alcance de las inundaciones.

El objetivo es eliminar las fichas de agua del tablero de juego para que las áreas alrededor del río ya no queden inundadas.

Por cada tarea completada con éxito podrán eliminar fichas de agua.

Deben intentar completar tantas tareas como sea posible para reducir las inundaciones. No importa si no se completan todas las tareas dentro del tiempo asignado.



Las claves para gestionar el debriefing

- ¿Cuál es el principal problema del pueblo?
- ¿Cuales son las causas de este problema?
- ¿Qué soluciones habéis encontrado?
- ¿Qué actividades cotidianas provocan inundaciones?
- ¿Qué puedes hacer para ayudar a reducir las inundaciones?
- ¿Por qué es esto importante?

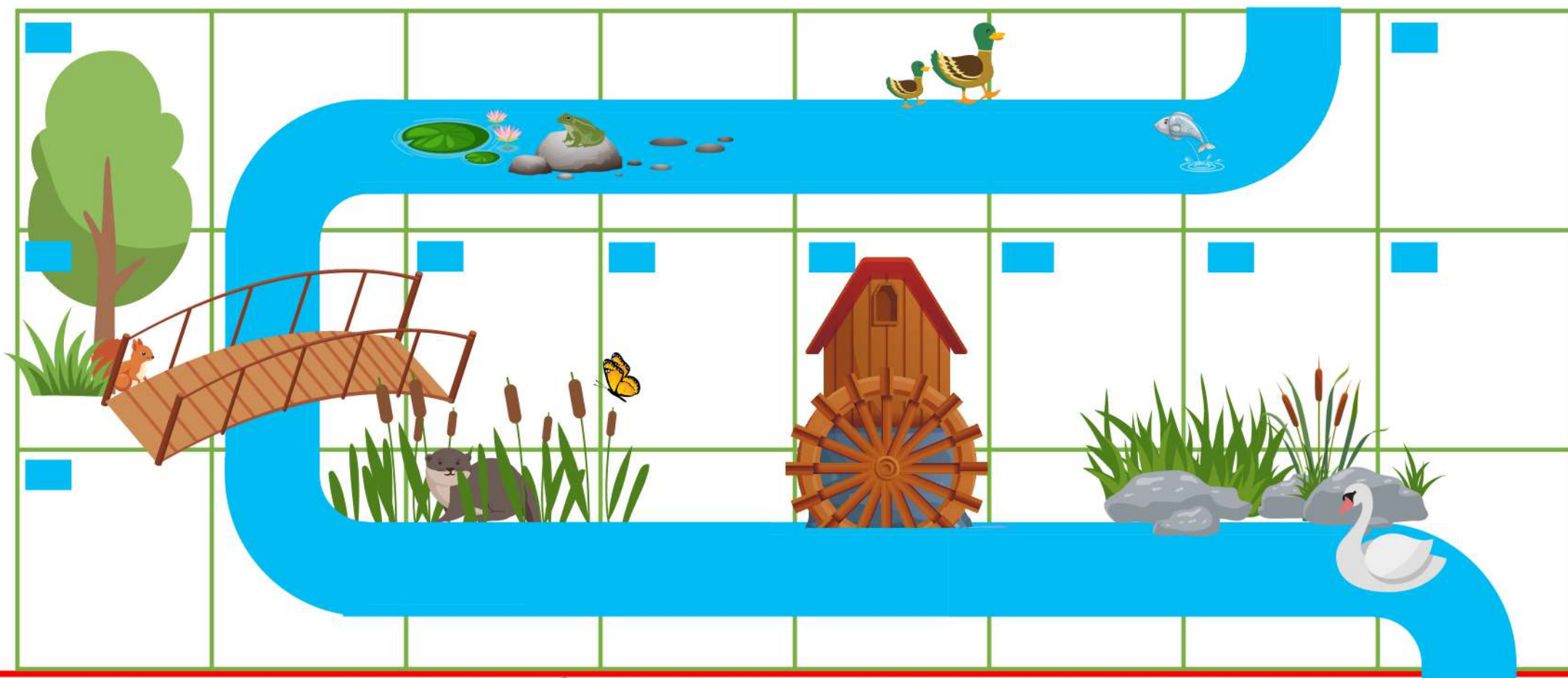


HÉROES DEL AGUA

Inundaciones

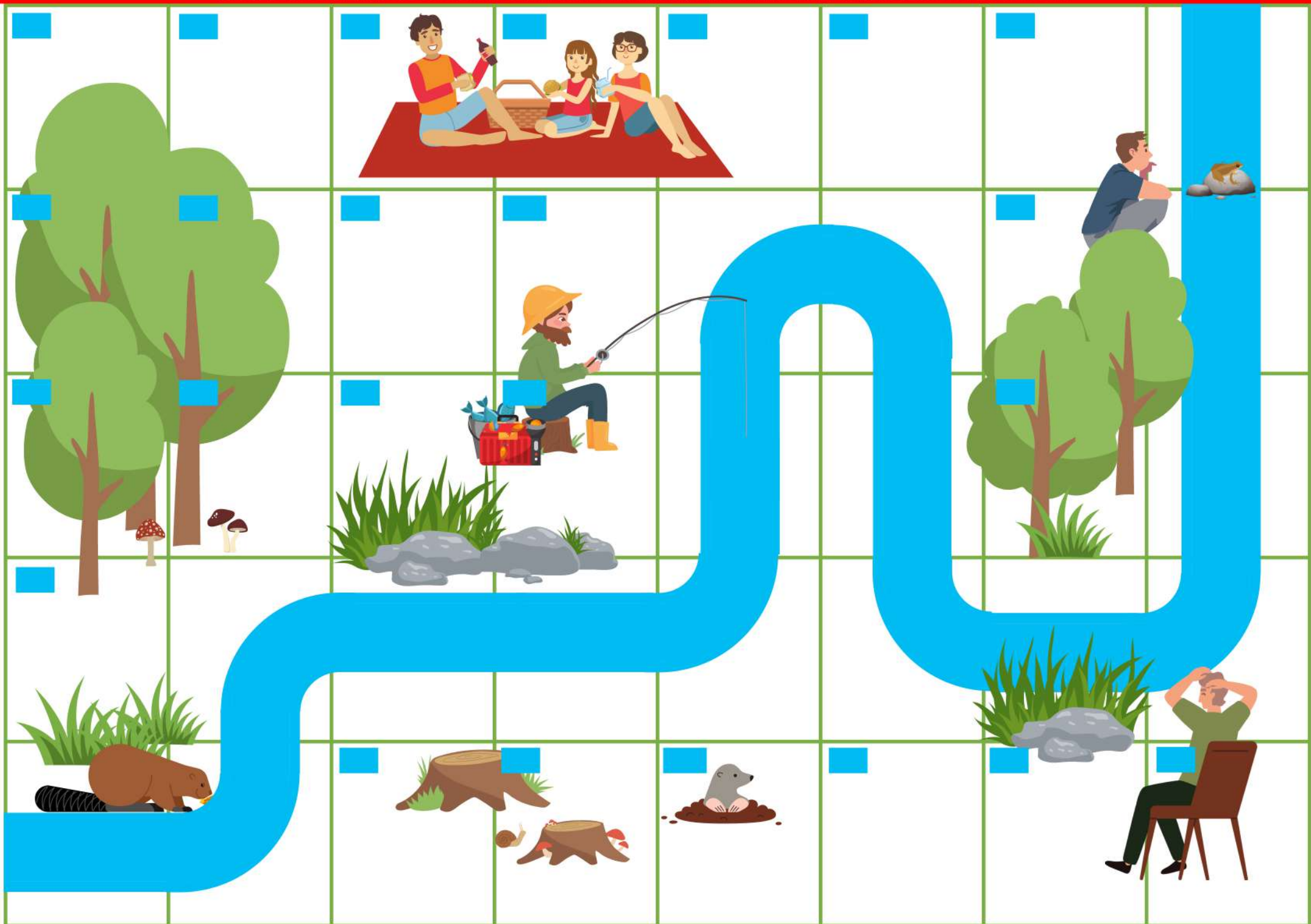
Fichas de inundación

Al iniciar el juego,
distribuye las fichas
de inundación en el
tablero, únicamente
en las casillas con
este símbolo:



CORTE POR ESTA LÍNEA PARA UNIR CON LA SEGUNDA PARTE DE LA BANDEJA

CORTE A LO LARGO DE ESTA LÍNEA PARA UNIR LA PRIMERA PARTE DE LA BANDEJA



Départ

Vous avez sympathisé avec Alex, dont le chemin pour aller à l'école est souvent inondé. Alex ne sait pas vraiment pourquoi cela arrive. Vous décidez de l'aider à réduire les inondations.



Votre objectif est de retirer des tuiles inondations du plateau principal pour que la zone autour de la rivière soit sèche et que Alex puisse aller à l'école sans se mouiller !

Instructions

Votre équipe devra affronter plusieurs défis pour réduire l'inondation. Chaque défi correspond à une enveloppe.

A chaque fois que vous relevez un défi, vous pourrez retirer autant de tuiles inondations qu'indiqué à côté du symbole suivant :



Si vous échouez à résoudre un défi, tant pis, vous pouvez continuer avec l'enveloppe suivante. Ce n'est pas grave si vous ne terminez pas tous les défis, vous aurez déjà bien aidé Alex ! Maintenant, suivez la feuille de route.

FEUILLE DE ROUTE

Pour réduire les inondations au mieux, Alex vous suggère que vous fassiez les défis dans l'ordre ci-dessous. N'oubliez pas de tout remettre dans la bonne enveloppe avant d'ouvrir le défi suivant !

MEMORY



ENIGME 1

LABYRINTHE



ENIGME 2

TENTEZ VOTRE CHANCE



ENIGME 3

SOYEZ LOGIQUE !



Partida

Has empezado a simpatizar con Alex, cuyo camino a la escuela a menudo se inunda. Alex no sabe por qué sucede esto. Decides ayudarlo a reducir las inundaciones.

¡Tu objetivo es quitar las fichas de inundación del tablero principal para que el área alrededor del río esté seca y Alex pueda ir a la escuela sin mojarse!



Instrucciones

Tu equipo se enfrentará a varios desafíos para reducir las inundaciones. Cada desafío corresponde a un presupuesto.

Cada vez que completes un desafío, podrás eliminar tantas fichas de inundación como se indica junto al siguiente símbolo:



Si no logras resolver un desafío, ¡mala suerte! Puedes continuar con el siguiente sobre. No pasa nada si no completas todos los desafíos; ¡ya le has ayudado mucho a Alex! Ahora, sigue la hoja de ruta.



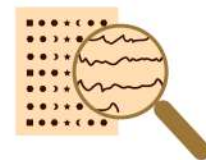
HOJA DE RUTA

Para minimizar las inundaciones, Alex sugiere completar los desafíos en el orden indicado. ¡Recuerda devolver todo al sobre correcto antes de abrir el siguiente desafío!

MEMORIA



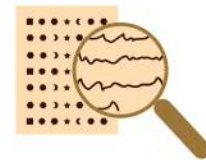
ACERTIJOS 1



LABERINTO



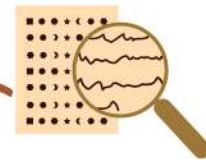
ACERTIJOS 2



PRUEBA TU SUERTE



ACERTIJOS 3

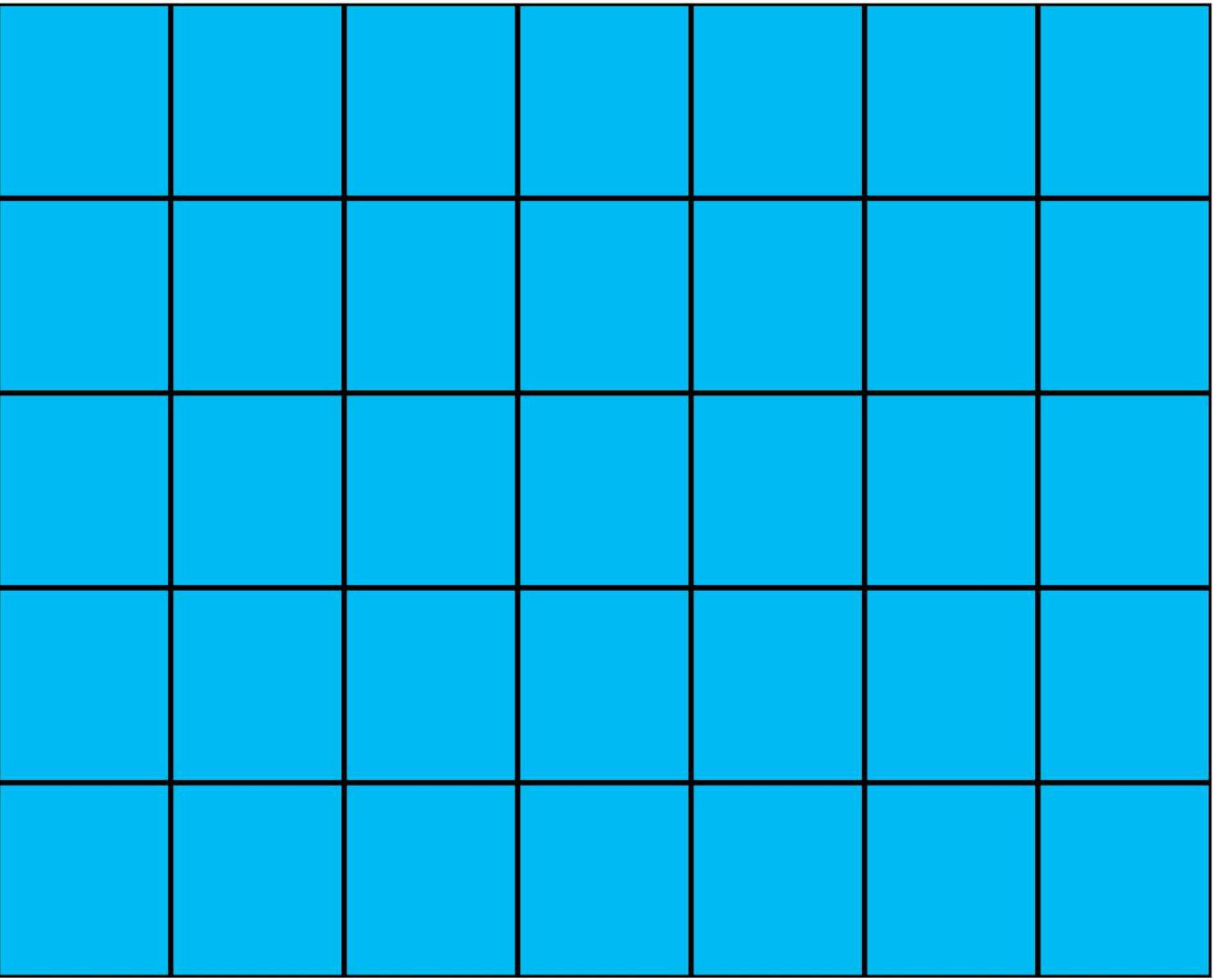


¡SE LÓGICO!



Esta página le permite imprimir el documento completo a doble cara.

Recorta cada ficha de inundación. Colócalas en el tablero principal.



Esta página le permite imprimir el documento completo a doble cara.

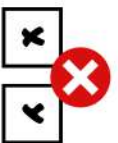
Baraja las cartas y colócalas como se muestra a continuación. El/la más joven empieza y luego gira en el sentido de las agujas del reloj.



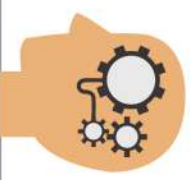
Por turnos, volteen dos cartas para que todos puedan verlas. Observen las cartas con atención para encontrar el símbolo común, ya que no hay dos cartas exactamente iguales en el mismo par.



Si las dos cartas forman un par, ¡expliquen la diferencia! Una vez que todos entiendan la conexión con las inundaciones, retiren el par de la baraja y una ficha de inundación del tablero principal. ¡Felicidades, han reducido la inundación! Si las dos cartas no coinciden, vuelvan a colocarlas boca abajo en la baraja y pasen a la siguiente persona.

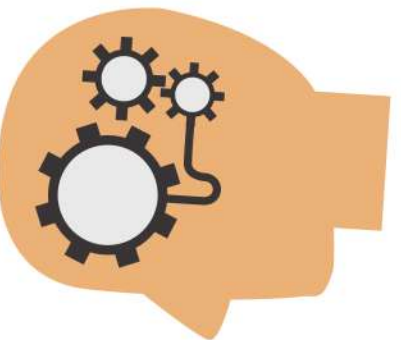


= siguiente persona



¿Serás capaz de memorizar dónde se encuentran las diferentes tarjetas y descubrir cómo reducir las inundaciones?

¡Pies en el agua!



MEMORIA

Grapa aquí

Grapa aquí

Grapa aquí

Grapa aquí

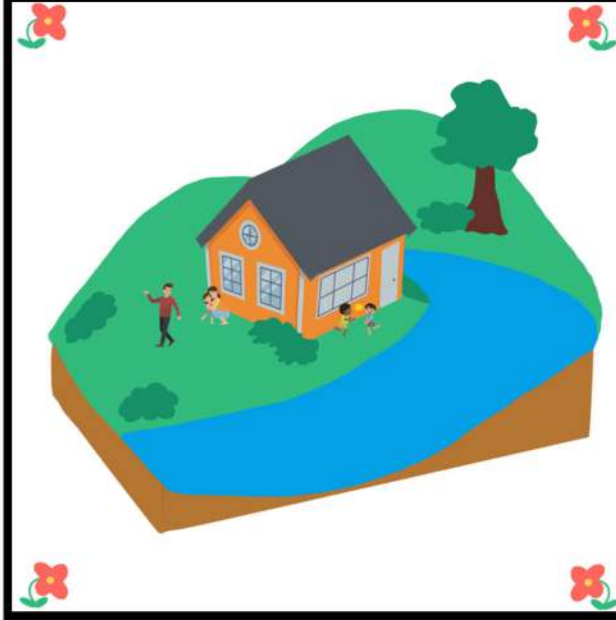


Lun. Mar. Mie. Jue. Vie. Sab. Dom.

☀ ☁ 🌧 ☁ ☀ 🌧 ☁

Lun. Mar. Mie. Jue. Vie. Sab. Dom.

☁ 🌧 ☀ ☁ ☀ 🌧 ☀



Lun. Mar. Mie. Jue. Vie. Sab. Dom.

☀ ☁ ☀ ☁ ☀ ☀ ☀

Lun. Mar. Mie. Jue. Vie. Sab. Dom.

☁ ☀ ☀ ☀ ☀ 🌧 🌧 ☀

MEMORIA



MEMORIA



MEMORIA



MEMORIA

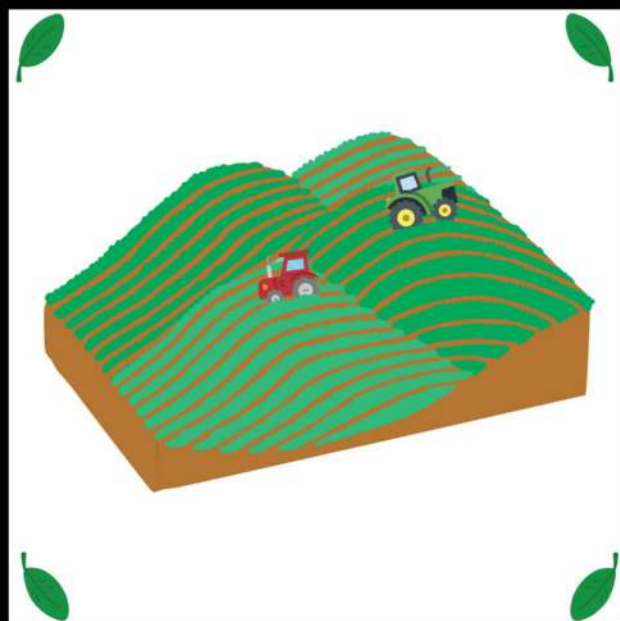
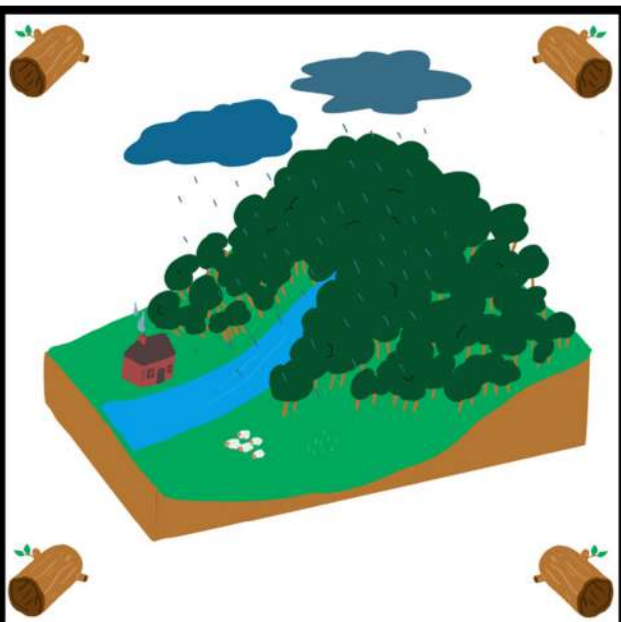
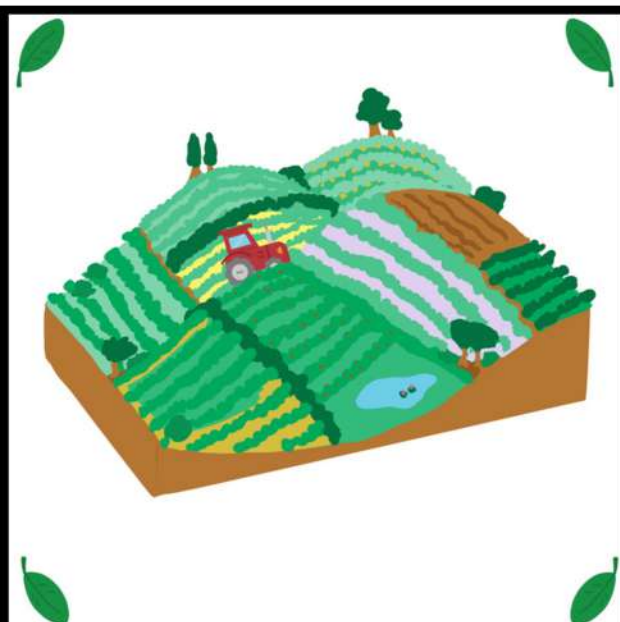


MEMORIA



MEMORIA





MEMORIA



MEMORIA



MEMORIA



MEMORIA



MEMORIA



MEMORIA



Tu objetivo es decodificar el mensaje para encontrar el origen del diluvio.

Cuando creas que has terminado, o si te quedas atascad/ao, imira la solución en el sobre correspondiente!

Por cada palabra correctamente descifrada, retira una ficha de inundación del tablero principal.

Si todo el mensaje es correcto, ¡elimina dos casillas de inundación más!

✓✓✓ = -2  prima

ACERTIJO I

palabra 1:

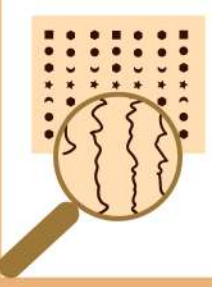
✓ = -1 

palabra 2:

✓ = -1 

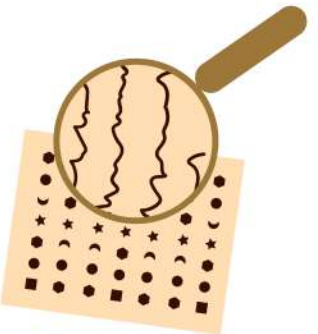
palabra 3:

✓ = -1 



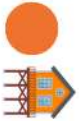
¡Tienes un nuevo mensaje!

Descifrar el código secreto para reconstruir el mensaje y entender de dónde vienen las inundaciones.



ACERTIJO

Tu objetivo es evitar la inundación y llegar a un lugar seguro. Elige UNO (y solo uno) de los personajes:

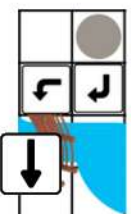
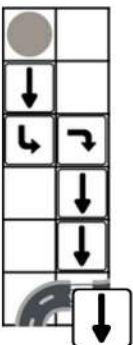


Toma el peón de tu elección y colócalo en la casilla inicial (o “Inicio”) del color correspondiente.

Distribuye las tarjetas de flechas entre los miembros del equipo. El/la más joven empieza y luego rota en el sentido de las agujas del reloj.

En tu turno, coloca la flecha que elijas en el tablero para formar un camino. ¡No puede haber espacio entre las cartas de flecha! Debes usar un puente para cruzar el río y un paso de peatones para cruzar la calle.

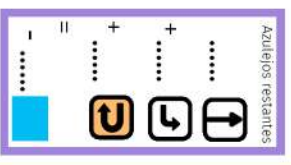
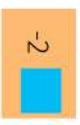
Ejemplos:



Si te desvías hacia el espacio de bonificación, retira dos fichas de inundación del tablero principal.

Después de llegar a tu destino, cuenta las cartas de flecha que NO has utilizado. Elimina tantas fichas de inundación del tablero principal como puedas. La tarjeta de puntuación puede ayudarte.

Ahora puedes pensar en todas estas situaciones. Pregúntate si hubiera sido más fácil tener éxito con otros personajes. Por cierto ¿viste el auto verde y el bote morado?

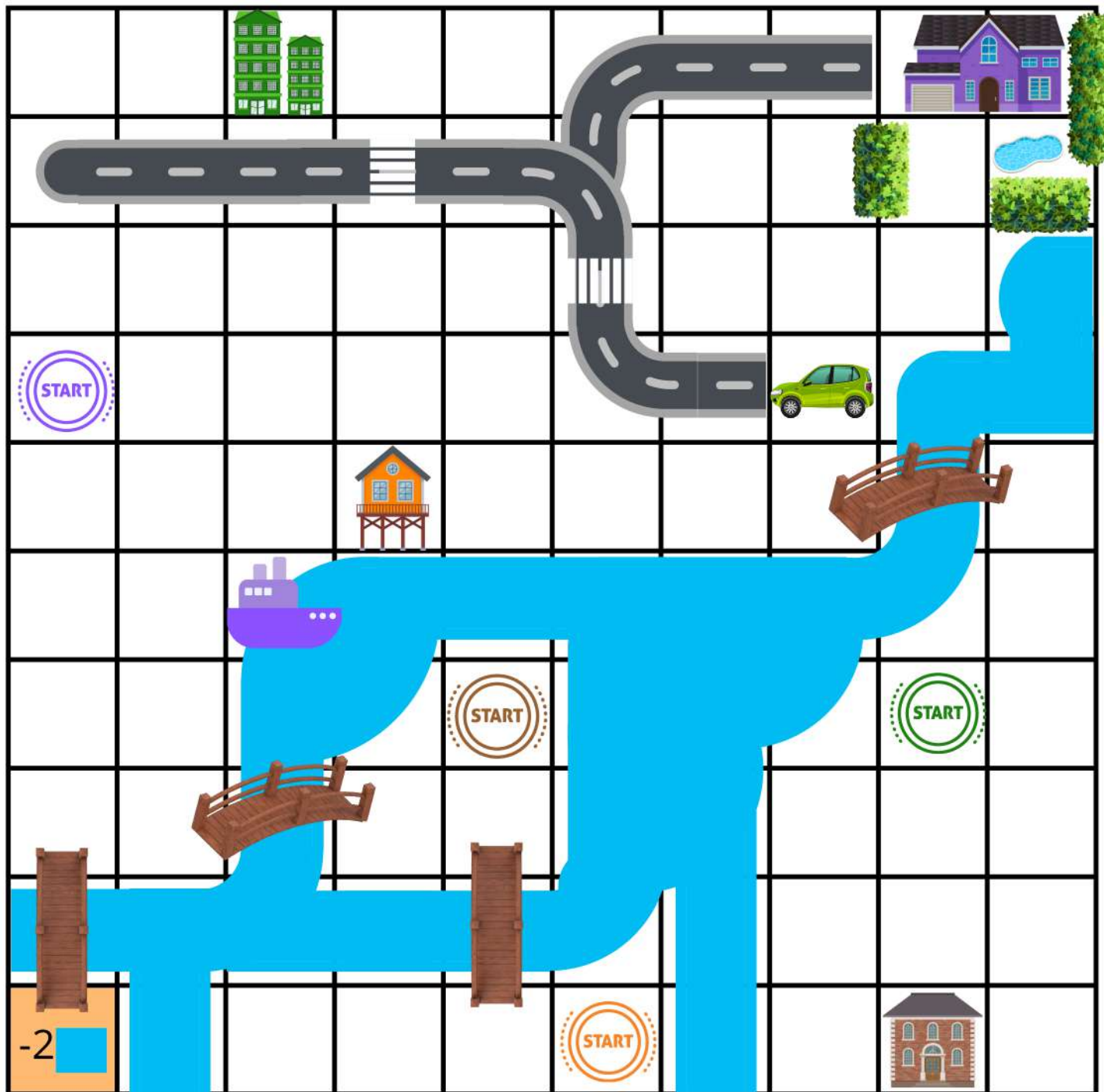


Grapa aquí

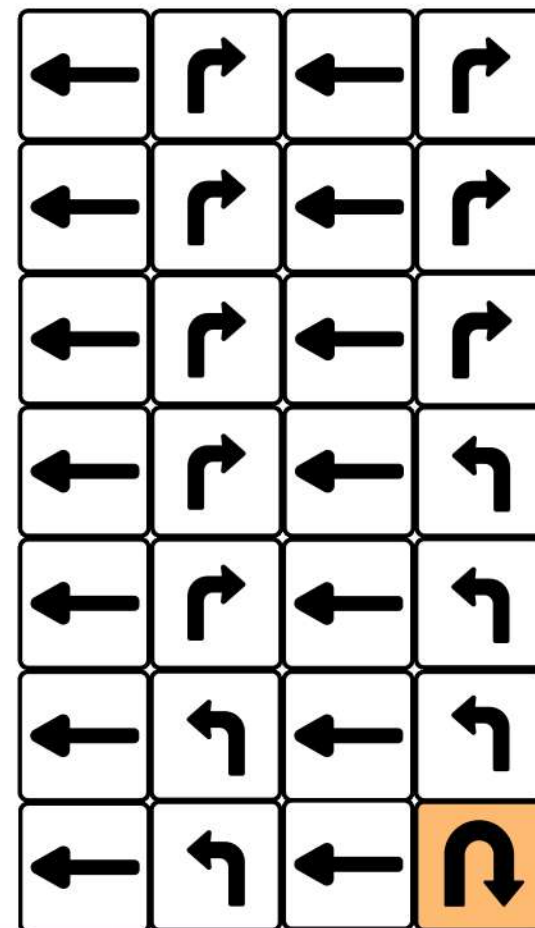
Grapa aquí

Grapa aquí

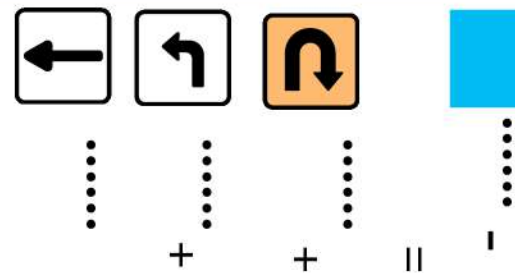
Grapa aquí



Cortar alrededor de cada pieza con una flecha.



Fichas restantes:



Cortar alrededor de los cuatro peones

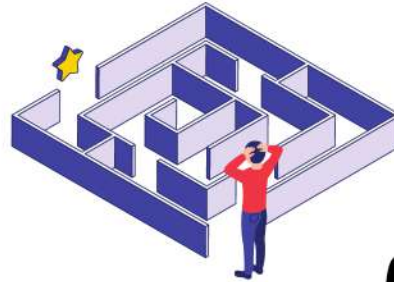
Cortar alrededor de la línea roja

Cortar alrededor de la tarjeta



TANTEADOR

**DAR VUELTA AL
REALIZAR LA
SIGUIENTE TAREA:**



LABERINTO

ENIGMAS 2

Tu objetivo es descifrar el mensaje codificado y descubrir cómo reducir las inundaciones.

Cuando creas que estás listo, o si te quedas atascado/a, ¡revisa la solución!

Por cada palabra correcta, retira una ficha de agua del tablero.

palabra 1:

✓ = -1 

palabra 2:

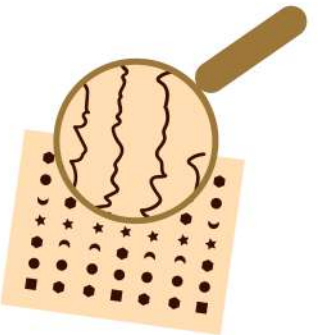
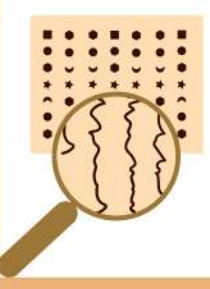
✓ = -1 

palabra 3:

✓ = -1 

¡Si todo el mensaje es correcto, elimina dos fichas adicionales!

✓✓✓ = -2  prima



ENIGMAS 2

Tienes un nuevo mensaje: descifra el código secreto para entender de dónde vienen las inundaciones.

7
PQRS

8
TUV

9
WXYZ

4
GHI

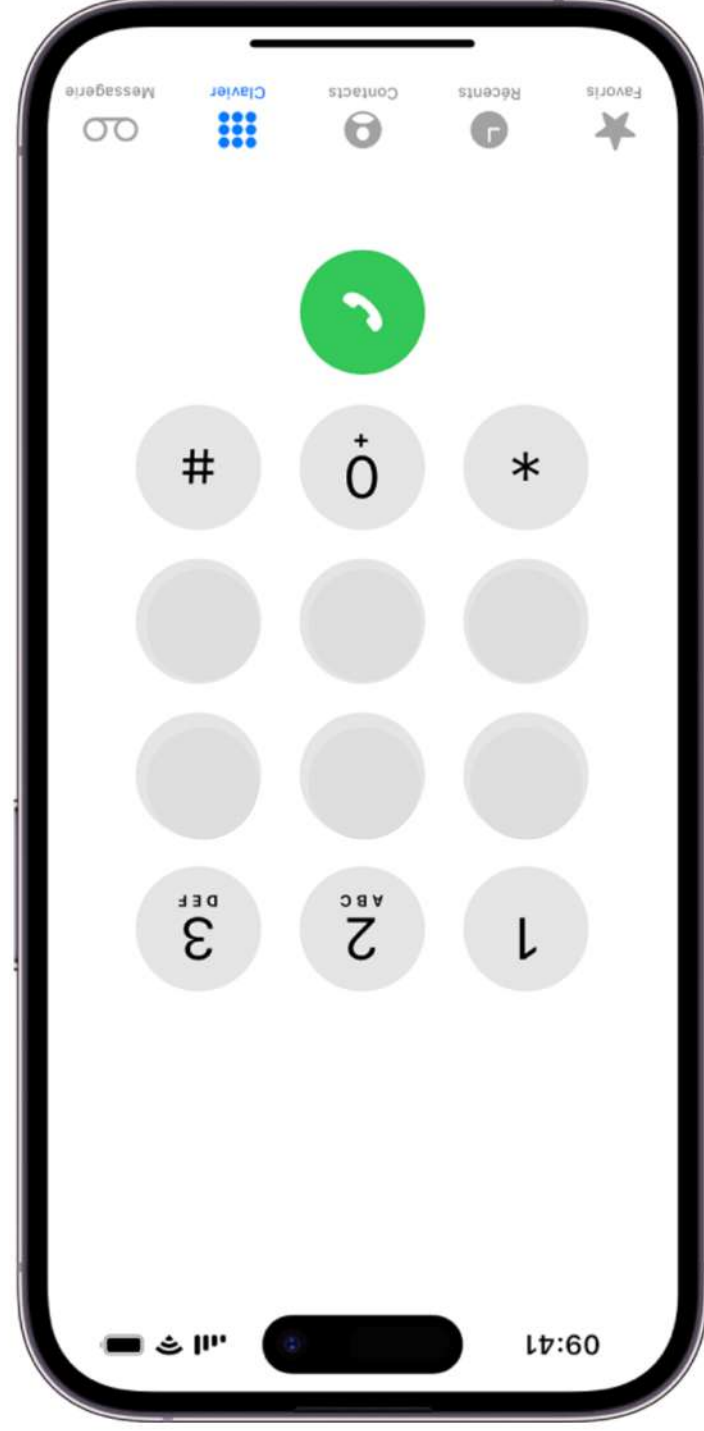
5
JKL

6
MNO

E-J-E-M-P-L-0
3²-5¹-3²-6¹-7¹-5³-6³

UTILICE LA HOJA DE
RESPUESTAS PARA ESCRIBIR
LAS PALABRAS
ENCONTRADAS.

3
DEF



El 2³-2¹-6¹-2²-4³-6³ climático está provocando el aumento del 6²-4³-8³-3²-5³ del mar y del océano, lo que provoca inundaciones en las zonas 2³-6³-7⁴-8¹-3²-7³-2¹-7⁴.

¿Sabías que los bosques pueden reducir las inundaciones? ¡Tu objetivo es plantar tantos árboles como puedas!

Toma la baraja de cartas "árboles y agua", barájala y coloca la pila boca abajo. Roba una carta y colócala al lado de la pila.



Se permite quitar una ficha de inundación por cada 3 árboles boca arriba.

Para ayudarte, también hay cartas de "bosque" que te permiten retirar inmediatamente una ficha de inundación adicional del tablero principal y seguir jugando. Los árboles de la carta de bosque no cuentan para el resto de la partida.



= -1



= -1



¡Pero cuidado! Si no frenas a tiempo, te enfrentarás a tormentas que aumentarán las inundaciones.

Si revelas las siguientes cartas, agrega el número correspondiente de fichas al tablero principal.



= +1



= +2



Depende de ti decidir cuándo quieres parar.



PRUEBA TU SUERTE



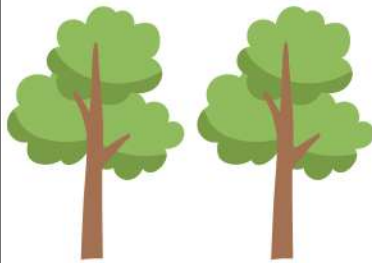
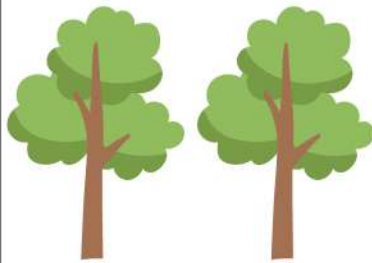
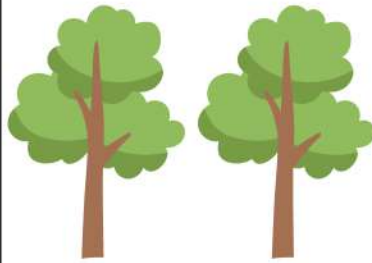
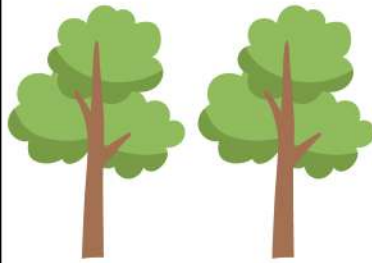
¡Operación Plantación! Depende de ti replantar tantos árboles como puedas, pero ten cuidado: si te arriesgas demasiado, ¡corres el riesgo de ser inundado/a!

Grapa aquí

Grapa aquí

Grapa aquí

Grapa aquí

				 BONO DE BOSQUE: -1 
				 BONO DE BOSQUE: -1 
	 +1 	 +1 	 +1 	 +2 

**PRUEBA TU
SUERTE**



**PRUEBA TU
SUERTE**



**PRUEBA TU
SUERTE**



**PRUEBA TU
SUERTE**



**PRUEBA TU
SUERTE**



**PRUEBA TU
SUERTE**



**PRUEBA TU
SUERTE**



**PRUEBA TU
SUERTE**



**PRUEBA TU
SUERTE**



**PRUEBA TU
SUERTE**



**PRUEBA TU
SUERTE**



**PRUEBA TU
SUERTE**



**PRUEBA TU
SUERTE**



**PRUEBA TU
SUERTE**



**PRUEBA TU
SUERTE**



ENIGMAS 3

Tu objetivo es descifrar el mensaje codificado y descubrir cómo reducir las inundaciones.

Cuando creas que estás listo/a, o si te quedas atascado/a, ¡revisa la solución!

Por cada palabra correcta, retira una ficha de agua del tablero.

✓ = -1

palabra 1:

✓ = -1

palabra 2:

✓ = -1

palabra 3:

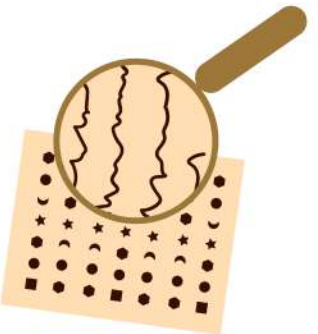
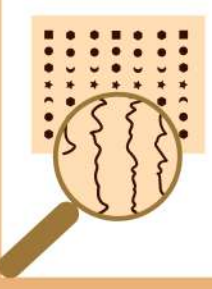
✓ = -1

palabra 4:

¡Si todo el mensaje es correcto, elimina dos fichas adicionales!

✓✓✓✓ = -2

prima

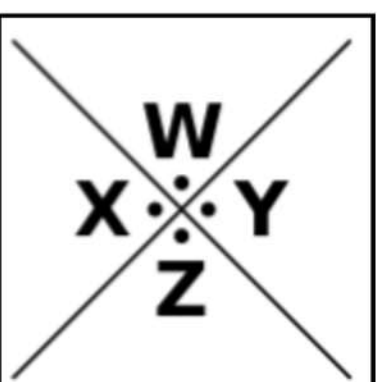


ENIGMAS 3

dónde vienen las inundaciones

Tienes un e-mail: descifra el código para entender de

L	O	R
K	N	Q
J	M	P



**UTILICE LA HOJA DE
RESPUESTAS PARA
ESCRIBIR LAS PALABRAS
ENCONTRADAS.**

G	D	A
H	E	B
I	F	C



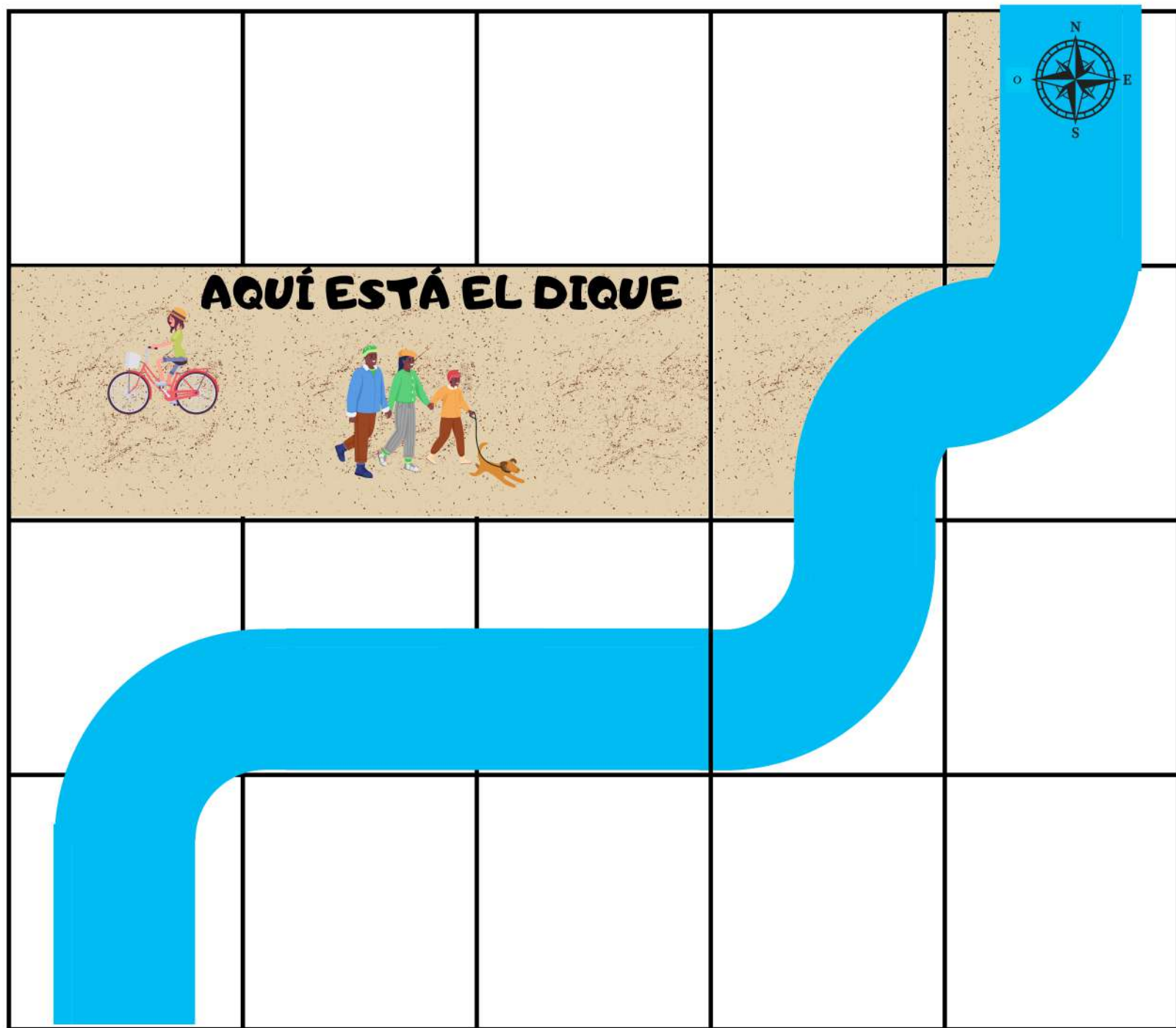
Debido al **J** < **3** **0** **0** > **E** de las áreas
< **F** **U** **J** **0** **J** **V**, el agua ya no puede
E < **T** **F** hacia el suelo.

Grapa aquí

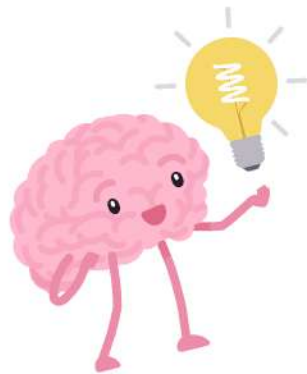
Grapa aquí

Grapa aquí

Grapa aquí



**DAR VUELTA AL
REALIZAR LA
SIGUIENTE TAREA:**



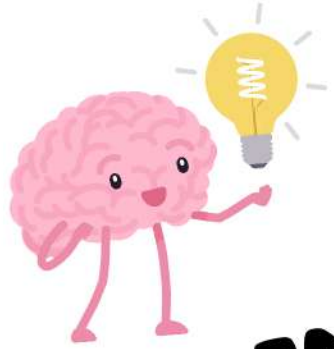
**¡SÉ
LÓGICO/A!**

CORTE ALREDEDOR DE LA LÍNEA ROJA

Aquí están las instrucciones:

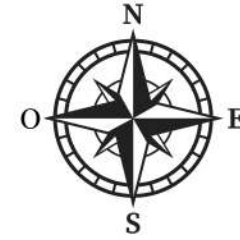
- El parque está situado al sur y al oeste de la ciudad.
- El hospital está situado más al este que el parque.
- El hospital sólo toca el río en un ángulo.
- El estacionamiento está ubicado entre el puerto y el hospital.
- El museo está ubicado al otro lado del estacionamiento del río.
- El puente conecta el puerto y el dique.
- El mercado está situado frente al puente.
- Las casas no están al lado del mercado sino en la misma orilla que el museo.
- La escuela está ubicada al este de las casas.
- No se construye nada al este del puente.



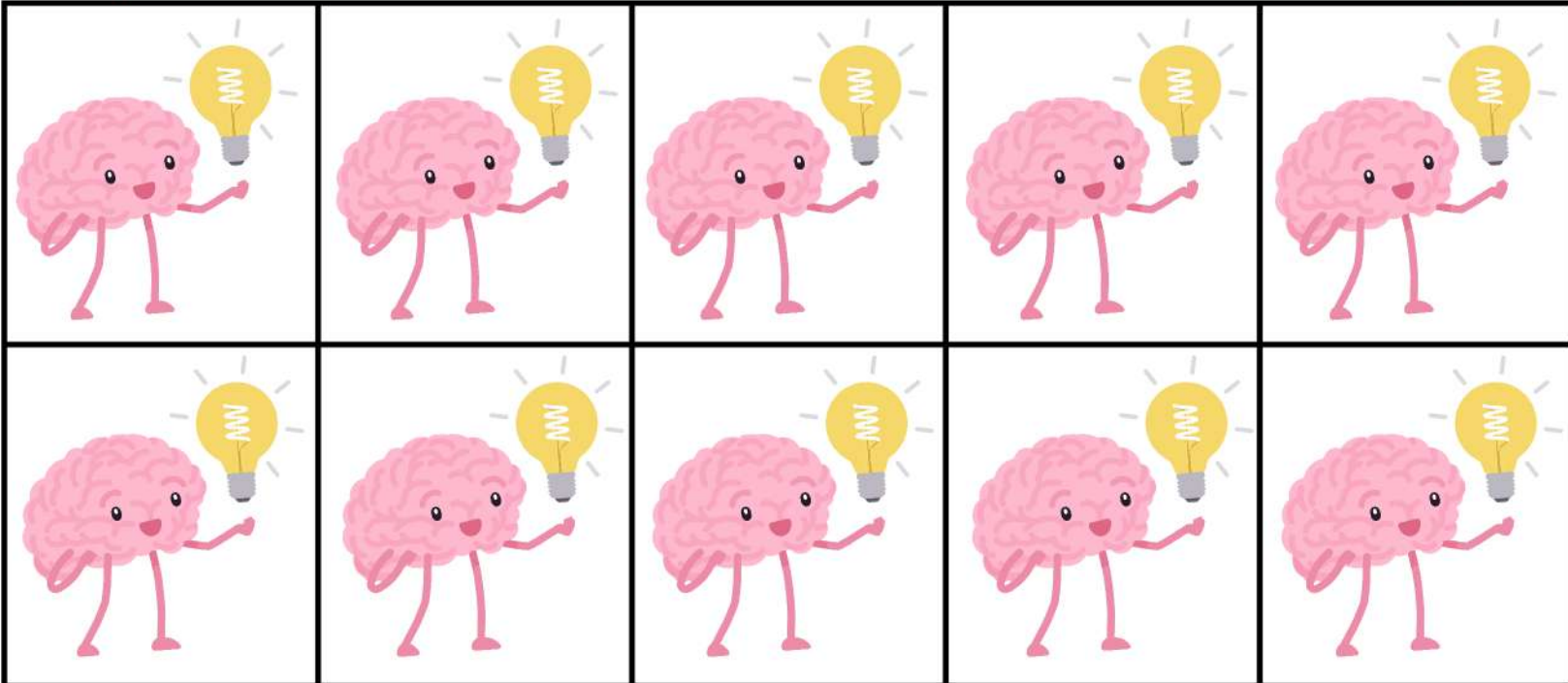


¡Sé lógico/a!

INSTRUCCIONES



RECORTE CADA TARJETA



Contenido del sobre:



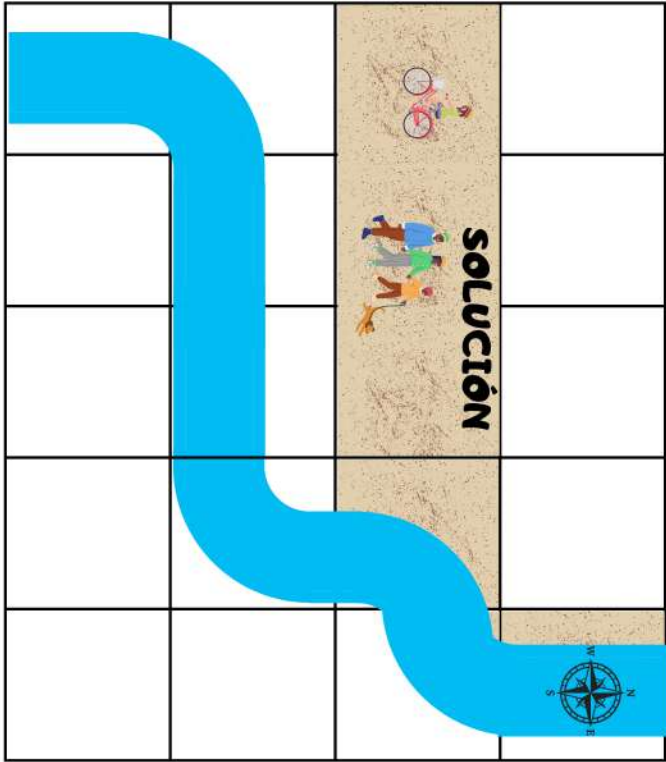
SOLUCIÓN
Acertijos
1



SOLUCIÓN
Acertijos
2



SOLUCIÓN
Acertijos
3



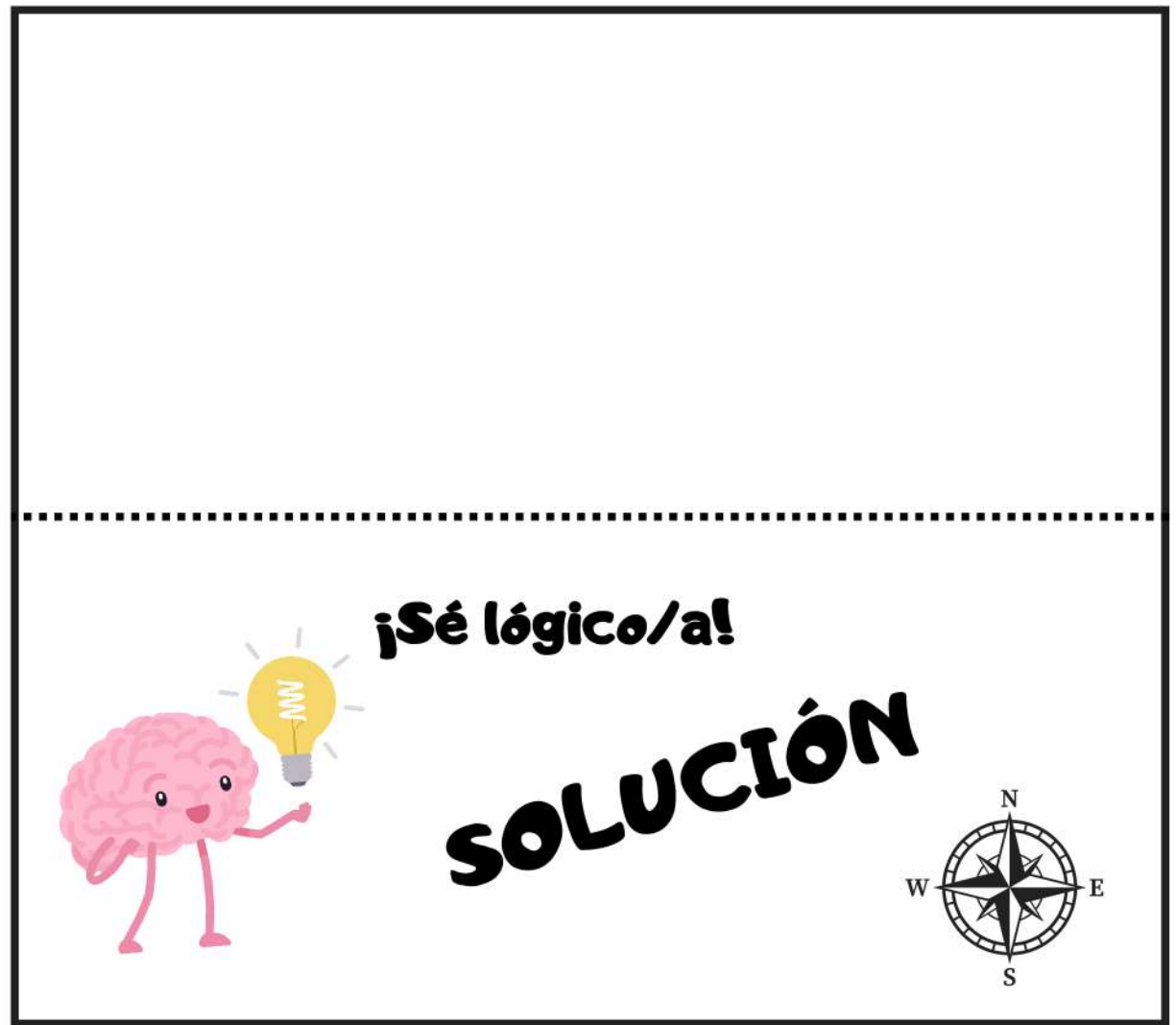
SOLUCIONES

Grapa aquí

Grapa aquí

Grapa aquí

Grapa aquí



¡Doble la tabla de soluciones para que encaje dentro del sobre de la solución!

ACERTIJO 1

palabra 1:

.....

palabra 2:

.....

palabra 3:

.....

ACERTIJO 2

palabra 1:

.....

palabra 2:

.....

palabra 3:

.....

ACERTIJO 3

palabra 1:

.....

palabra 2:

.....

palabra 3:

.....

palabra 4:

.....

HOJA DE RESPUESTAS

