

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

Juego trivial para conocer algunos seres vivos
que habitan en Fuente Morales



Introducción

En este juego vamos a trabajar algunos animales y plantas que se encuentran en Fuente Morales. Las fichas de los mismos aparecen en un anexo para que puedan consultarse aquellos aspectos dudosos a la hora de dar las respuestas.

Los animales y plantas que pueden estar implicados se relacionan en los cuadros siguientes.

En este juego hemos omitido los animales vertebrados por no ser muy abundantes en Fuente Morales y porque sus características les resultan más familiares al alumnado, centrándonos en los que vulgarmente conocemos como invertebrados y que podemos encontrar allí.

Relación de animales que pueden aparecer en el juego

PHYLLUM	CLASES	EJEMPLOS
MOLUSCOS	GASTERÓPODOS	Chuchangos - babosas
ANÉLIDOS	OLIGOQUETOS	Lombriz de tierra
	HIRUDINEOS	Sanguijuelas
ARTRÓPODOS	ARÁCNIDOS	Arañas - garrapatas - escorpiones
	CRUSTÁCEOS	Cochinilla de la humedad
	MIRIÁPODOS	Ciempiés - milpiés - escolopendras
	INSECTOS	Hormigas - mariposas - abejas libélulas - sarantontón

Relación de plantas que pueden aparecer en el juego

Acebuché (*Olea europaea cerasiformis*)

Aulaga (*Launaea arborescens*)

Balillo (*Taeckholmia pinnata*)

Balo (*Plocama pendula*)

Cardón (*Euphorbia canariensis*)

Cardoncillo o dedo de dios (*Ceropegia fusca*)

Cornical (*Periploca laeviegata*)

Espina blanca (*Asparagus pastorianus*)

Eucalipto (*Eucaliptos globulus*)

Guadil (*Convolvulus florido*)

Hediondo (*Bosea yerbamora*)

Hierba puntera (*Aeonium manriqueorum*)

Incienso (*Artemisia thuscula*)

Lavanda (*Lavandula canariensis*)

Malva de risco (*Lavatera acerifolia*)

Palmera (*Phoenix canariensis*)

Pino (*Pinus canariensis*)

Pita (*Agave americana*)

Ricino o tártago (*Ricinus communis*)

Salvia (*Salvia canariensis*)

Tabaco moro o tabobo (*Nicotiana glauca*)

Tabaiba amarga (*Euphorbia obtusifolia*)

Tabaiba dulce (*Euphorbia balsamifera*)

Tajinaste (*Echium decaisnei*)

Tunera india (*Opuntia dillenii*)

Verol (*Kleinia neriifolia*)

Vinagrera, calcosa (*Rumex lunaria*)

UN HONGO

Liquen (*Xanthoria parietina*)

Material

- Un tablero
- 5 dados
- 5 fichas : verde, amarilla, roja, azul y naranja
- 20 tarjetas con el símbolo del cardón correspondiéndose su colora con cada uno de los bloques temáticos: 4 verdes, 4 rojos, 4 amarillos, 4 azules y 4 naranjas.
- Un reloj de arena de 1 minuto
- Cuarenta y cuatro tarjetas con cuestiones relacionadas con cada uno de los siguientes bloques temáticos:
 - Morfología de las plantas
 - Utilidad de las plantas
 - Ecología de las plantas
 - Características y hábitos de los animales
 - Habilidades y destrezas (actividades de dibujar y representar mediante mímica)

Reglas

Equipos:

- Se formarán como máximo 5 grupos y como mínimo 2, seleccionando cada uno un color de las fichas.

Turno de salida:

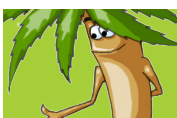
- Un representante de cada equipo lanza el dado.
- Si dos o más grupos obtuviesen el valor más alto, se tira de nuevo para desempatar.
- Comienza a jugar el equipo que consiga la mayor puntuación y el turno lo continuará el equipo que está a su derecha.
- Cada grupo coloca su ficha en la casilla central del tablero para comenzar a jugar.
- Se nombrará un coordinador de equipo encargado de responder a las preguntas previa consulta con el resto de los componentes en el tiempo establecido.

Comienzo de la partida:

- Un representante del equipo que inicie la partida tira el dado y, comenzando desde la casilla central, mueve su ficha el número de casillas que indique el dado, en la dirección que prefiera.
- Se tiene que mover obligatoriamente el número de casillas que indique el dado.
- Cuando una ficha llega a una casilla de un tema o a una casilla principal, el equipo de la derecha les formula una pregunta de dicho tema y la responderá el coordinador del grupo correspondiente.



Azul
Utilidades
de las plantas



Verde
Ecología
de las plantas



Rojo
Morfología
de las plantas



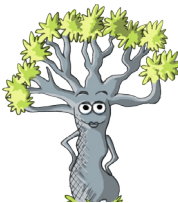
Amarillo
Características
de los animales



Naranja
Habilidades
y destrezas

- Las respuestas correctas están en la parte inferior de la tarjeta.
- Si el coordinador del equipo responde correctamente y en el tiempo establecido, su turno continúa y tira de nuevo. Si falla, el turno pasa al equipo de su derecha.
- Las tarjetas de las preguntas formuladas se colocan en la parte trasera de la caja de la que se hayan ido sacando.
- En los cruces se permite cambiar de dirección ¿o de sentido? pero, en una misma tirada no se puede retroceder.
- Cuando una ficha cae en una casilla principal, que son las que están en los vértices del tablero, se le formula la pregunta correspondiente del tema que figure y si contesta correctamente obtiene el cardón de puntuación correspondiente a ese bloque.

Significado de los elementos de las distintas casillas:

		
Casilla central Cuando llega sin haber conseguido los cinco cardones de puntuación, el equipo jugador escoge el tema de la pregunta para continuar su recorrido.	Tabaiba Tira de nuevo.	Saltamontes Salta hasta el siguiente saltamontes pero no vuelve a tirar.
		
Caracol Para salir de esta casilla si se saca un número par se avanza la mitad de los puntos obtenidos y si el número es impar solo se mueve una casilla.	Telaraña Deja de jugar durante un turno.	Pozo Espera dos turnos para continuar jugando.

Final del juego:

Una vez que un equipo ha conseguido los cinco cardones, para ganar la partida tiene que llegar a la casilla central:

- Para entrar en la casilla central ha de conseguir el número exacto de casillas que les falte para entrar.
- Si el número es mayor al necesario, pasará por la casilla central, continuará en la dirección que quiera y volverá a intentarlo en la siguiente jugada.
- Cuando se llega a la casilla central, el equipo de la derecha escoge el tema para una pregunta final. Si la contesta correctamente, gana la partida. En caso contrario, en su próximo turno abandona la casilla central y debe volver a ella para responder una nueva pregunta final.