

JUEGO DE CARTAS

El Tesoro de la EDUCACIÓN

Juego colaborativo, no gana nadie, todos hacen por avanzar para alcanzar uno de los proyectos educativos. Personajes de la campaña que avanzan juntos hacia un proyecto (el tesoro de la educación) y van construyendo el camino aunque se encuentran con dificultades.

Es imprescindible leer previamente el Boletín de Campaña: El Tesoro de Senegal, ya que muchas de las preguntas formuladas salen de esta información.



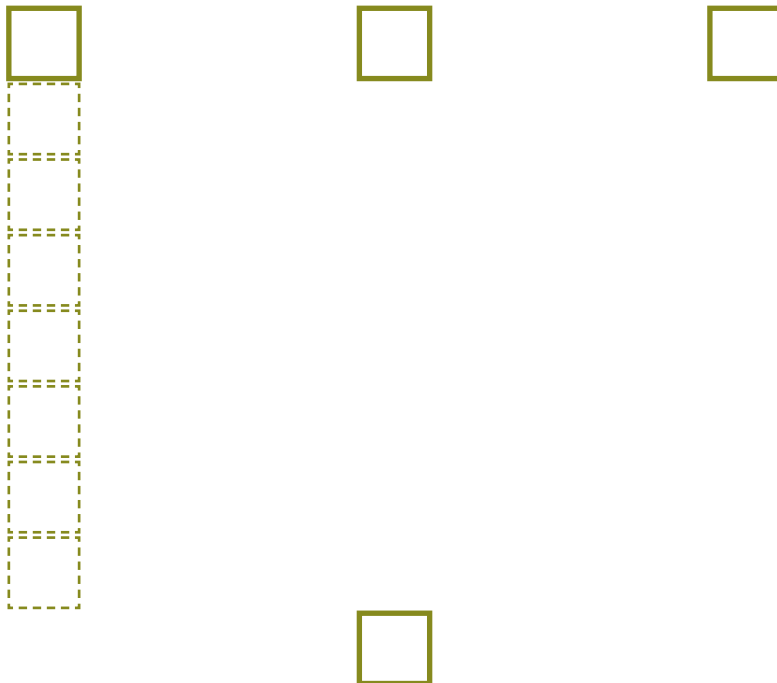
MATERIAL

- » Boletín de campaña de solidaridad
- » Carta de inicio. Una carta (con logo)
- » Cartas de los personajes (6)
- » Cartas de habilidad de cada personaje (2 por personaje)
- » Cartas de proyectos educativos (6). En cada partida solo salen tres.
- » Cartas de camino (buenas: 14; malas: 12): Colaboradores, Profesorado, Terreno, Estudiantes, Libros, Luz y agua, Comedor, Huracán, Falta de recursos, Camino sin asfaltar, Trabajo infantil, Sitio donde dormir, Enfermedad
- » Cartas de preguntas (mazo de preguntas para Primaria, con tres opciones; mazo de preguntas de Secundaria, solo con las preguntas y respuestas).

FORMA DE JUGAR

NIVEL PRIMARIA:

Cada grupo está capitaneado por un personaje de la campaña. Recibe una carta de personaje y dos cartas de habilidad (vinculadas a cada personaje) que utilizará, si quieren, en el caso de que aparezca una dificultad de camino a la educación. En la mesa se ponen tres cartas de proyectos educativos a las que tienen que llegar y, a una distancia de 7 cartas, la de inicio.



A un lado se pone el mazo de cartas de preguntas correspondiente y el mazo de cartas de camino, bien barajadas.

Por turno, cada equipo tiene que responder una pregunta del mazo de cartas de preguntas para poder descubrir una carta de camino. Si la responden mal, la carta de camino se descubre pero queda eliminada (sea buena o mala) y el turno pasa al siguiente grupo sin que puedan poner nada.

Si la responden bien, descubren una carta de camino y la colocan, a partir de la carta de inicio, avanzando hacia los proyectos. Hay dos opciones, que sea una carta de camino buena, en cuyo caso avanzan rápido, o que sea mala. Si es mala, pueden utilizar las cartas de habilidad de su personaje para eliminarla (solo pueden ser utilizadas una vez) o, si lo deciden así o no tienen ya cartas de habilidad, estar una ronda sin jugar.

El siguiente equipo decidirá si gasta su turno en eliminar con sus cartas de habilidad la dificultad que han encontrado los anteriores y así facilitar las cosas al resto, o quiere nueva pregunta y destapar nueva carta de camino (aunque sea buena, tendrá que ponerla a un nivel menos de la carta de dificultad no arreglada y por tanto, abrirán un nuevo camino pero tardarán más en llegar al proyecto).

Tomen el camino que tomen, pasa el turno al siguiente equipo, que continúa jugando igual (seguir camino, eliminar carta de dificultad...)

El objetivo final es que, entre todos, antes de que se acaben las cartas, se llegue a uno de los tres proyectos educativos a través del camino que han hecho.

Nota para Primaria: Si se ve muy complicado para los más pequeños, en las preguntas se les puede ayudar.

NIVEL SECUNDARIA:

Se juega igual que en Primaria, con las siguientes dificultades añadidas:

- » Son 6 casillas para llegar, en lugar de siete. Para llegar a los proyectos tienen que tener sobre la mesa al menos 6 cartas de camino buenas.
- » Las cartas de camino malas siempre se juegan, aunque no se acierte la pregunta. Así obligas a tirar las de habilidad para no bloquear camino y tener suficientes para llegar.
- » Si sale repetida la carta de camino buena, se vuelve a meter en el mazo
- » A cada equipo solo se le da una carta de habilidad.