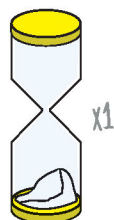
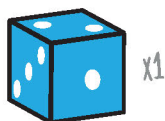


CONTENIDO DEL JUEGO

- Tablero
- 6 peones
- 36 arandelas de 6 colores diferentes
- Un dado
- Un reloj de arena de 30 segundos
- Una pizarra con rotulador
- 106 tarjetas



FINALIDAD DEL JUEGO

Para poder actuar es necesario conocer primero el medio que nos rodea, así como los diversos problemas que le atañen. Con Planeta R pretendemos que **las personas que participen en el juego puedan descubrir, conocer y explicar de una manera divertida y sencilla el medio ambiente**, y cómo las acciones del ser humano influyen tanto positiva como negativamente en él.

ANTES DE EMPEZAR A JUGAR

Temporalización

La duración del juego puede variar dependiendo del número de participantes. Puede estar **entre 35 y 50 minutos** aproximadamente.

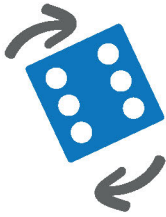
Edad

Este juego está recomendado **a partir de 14 años** de edad en adelante.

Premisas varias

- Está planteado para que se juegue por **grupos de dos o más personas**. 6 grupos como máximo.
- Al ser un juego de mesa, se puede utilizar tanto en **exterior como en interior**.
- El juego tiene que estar **dinamizado por una animadora o animador**.
- En las casillas en las que haya que realizar algún tipo de prueba, la persona dinamizadora podrá **dar pistas y/o ayudar** cuando lo crea conveniente.
- Cada grupo escogerá una ficha y la colocará en **la casilla "casa"** del color correspondiente.
- La persona dinamizadora será la **encargada del reloj de arena y de las arandelas** de colores. Colocará en la zona de juego los seis tacos de tarjetas.
- **El tiempo** para realizar las diferentes pruebas podrá ser modificado en función de lo que estime más oportuno la persona dinamizadora y lo consensue con el grupo.
- Antes de comenzar a jugar, los grupos lanzarán el dado y **el que consiga la puntuación más baja iniciará el juego**. Si dos o más grupos empatan, éstos volverán a tirar.

El juego



1. El grupo al que le toque salir, lanzará primero el dado y **no podrá abandonar la casilla de salida hasta que saque un 6**. Los demás grupos lanzarán el dado sucesivamente con la misma premisa.

2. Cuando **se saque un 6**, el grupo colocará su **ficha en la casilla de salida**.

3. Hay que recorrer el tablero en el **sentido contrario al de las agujas del reloj**.



4. Si cae en una casilla con una de las 5 pruebas, tendrán que **realizar correctamente la prueba para poder tirar el dado en el siguiente turno**. Si el grupo **falla** al realizarla, permanecerá **un turno sin tirar**.

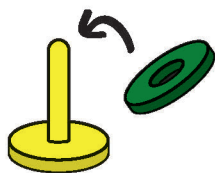
5. La persona dinamizadora será la encargada de **decidir si la prueba está superada**.

6. Cuando se cae en una **casilla en la que hay una ficha de otro grupo**, estos tendrán que **retroceder hasta la última R conseguida** y si no tienen ninguna R retrocederán 10 casillas.

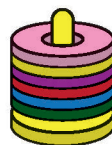


7. Si cae en una **casilla con R**, el grupo tendrá que **hacer correctamente lo que le pida la persona dinamizadora** para poder seguir avanzando en el juego, sino es así permanecerán en esa casilla en los sucesivos turnos hasta que la superen.

8. Las R hacen una función de barrera y no se pueden traspasar hasta que no se caiga en la casilla y se consiga. Serán como un frontón, **si la puntuación del dado es mayor a la distancia que nos encontremos de la R, la ficha rebotará y contaremos hacia atrás.** Habrá que esperar al siguiente turno para volver a intentar caer en ella.



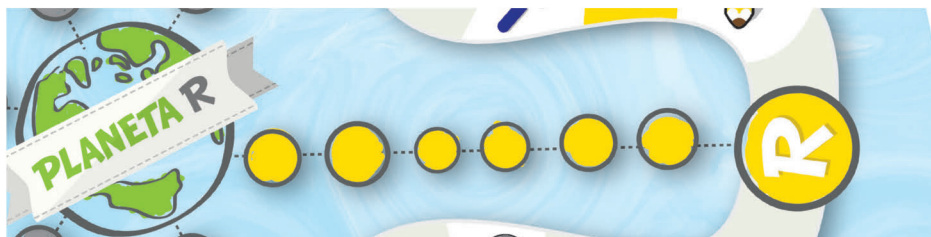
9. Cuando se consigue una casilla R, la persona dinamizadora **pondrá una arandela del color correspondiente en la ficha del grupo.**



10. Hay que tener **las 6 R antes de acceder al pasillo central.**

11. Las **últimas casillas** por recorrer por cada grupo **serán las que tienen su color,** hasta llegar a la casilla central.

12. Para llegar a la casilla central, hay que hacerlo con la puntuación exacta, es decir, si al lanzar el dado la puntuación es mayor que la que necesitamos, se contarán hacia atrás las casillas necesarias.



13. El juego termina cuando todos los grupos lleguen a la casilla central y expliquen las 6 R sin ayuda de la persona dinamizadora.

Tipo de pruebas

PREGUNTAS Y RESPUESTAS



En la mayoría tendrán que elegir la respuesta correcta entre tres opciones y en otras tendrán que **responder correctamente a la pregunta**.

La persona dinamizadora será la encargada de hacer la pregunta y el grupo podrá responder. **El tiempo máximo permitido es de 30 segundos**.

LETRAS PERDIDAS



El grupo escogerá quién de ellos/as realizará la prueba para que el resto la adivine. Esta persona cogerá la tarjeta correspondiente y bajo la supervisión de una persona de otro grupo escribirá en la pizarra los espacios y las letras que aparecen en la tarjeta.

Cuando ya esté preparada empezará el tiempo a contar. **Leerá en voz alta la definición de la palabra**, el resto de su equipo **tendrá que ir diciendo consonantes** (no podrán decir vocales) y la persona que está realizando la prueba, irá escribiendo en los espacios correspondientes las letras que el grupo vaya acertando. **El tiempo máximo permitido es de 60 segundos** (2 vueltas de reloj).

PALABRAS PROHIBIDAS



El grupo escogerá quién de ellos/as realizará la prueba para que el resto la adivine. Esta persona cogerá la tarjeta correspondiente y bajo la supervisión de una persona de otro grupo tendrá que **explicar sin pronunciar ninguna de las 4 palabras prohibidas ni derivados de ellas, el concepto que aparece en la tarjeta**. El resto de su equipo deberá adivinarlo.

Como ayuda para describirlo mejor, contará con una explicación de la palabra que leerá para sí misma. **El tiempo máximo permitido es de 30 segundos y contará a partir de que la persona esté preparada**.

Una vez terminada la prueba, se leerá en voz alta la explicación que viene en la tarjeta para que todos los grupos entiendan qué relación tiene el concepto con el medio ambiente.

DIBUJOS Y TRAZOS



El grupo escogerá quién de ellos/as realizará la prueba para que el resto la adivine. Esta persona cogerá la tarjeta correspondiente y bajo la supervisión de una persona de otro grupo tendrá que **dibujar en la pizarra el concepto** que aparece en ella. En esta prueba **no se permite hablar, ni gesticular, tampoco se podrán escribir números o letras**. Como ayuda, contará con una explicación del concepto para poder dibujarlo mejor. **El tiempo máximo permitido es de 30 segundos y contará a partir de que la persona esté preparada.**

Una vez terminada la prueba, se leerá en voz alta la explicación que viene en la tarjeta para que todos los grupos entiendan qué relación tiene el concepto con el medio ambiente.

MÍMICA



El grupo escogerá quién de ellos/as realizará la prueba para que el resto la adivine. Esta persona cogerá la tarjeta correspondiente y bajo la supervisión de una persona de otro grupo **tendrá que describir mediante mímica y gestos el concepto** que aparece en ella. Como ayuda, contará con una explicación de la palabra para poder representarla mejor. **El tiempo máximo permitido es de 30 segundos y contará a partir de que la persona esté preparada.**

Una vez terminada la prueba, se leerá en voz alta la explicación que viene en la tarjeta para que todos los grupos entiendan qué relación tiene el concepto con el medio ambiente.

LAS 6 R



Cuando un grupo caiga en una de las casillas de las R, la persona dinamizadora cogerá la tarjeta de la R correspondiente y leerá en voz alta la definición que aparezca en ella. **Cada componente del grupo tendrá que poner un ejemplo práctico a menor o mayor escala de la R que les haya tocado.** Si superan la prueba, recibirán la arandela asignada a esa R.

REGLA DE LAS 6 R

El movimiento ecologista ha propuesto históricamente la "regla de las tres erres": reduce, reutiliza y recicla para conseguir un modelo de consumo sostenible. A medida que se ha ido profundizando en el debate sobre nuestra forma de vida consumista se han ido añadiendo erres, como: repensar, reestructurar y redistribuir. **Cada "erre" involucra acciones que nos conducen a asumir responsabilidad por nuestro estilo de vida.**



EL JUEGO DE MESA PARA CUIDAR
NUESTRO MEDIO AMBIENTE

Yo
también
Doy
PLANETA

