



NOS
IMPULSA



Junta de
Castilla y León

Instrucciones juegos de mesa

OCA “EL CAMINO DEL AGUA” (de 2 a 4 jugadores)

A través de este juego podrás familiarizarte de una forma sencilla y comprensible sobre la realidad que se vive en muchos países empobrecidos que sufren la **escasez de agua** dulce, regiones donde mayoritariamente mujeres y niñas se ocupan a diario de recorrer largas distancias caminando para proveer a sus respectivas comunidades de este bien tan necesario para la subsistencia y el desarrollo humano.

Si bien este juego refleja de un modo edulcorado cuáles son las dificultades y peligros que enfrentan estas personas cada día, te servirá para que conozcas **cuáles son los principales obstáculos** a los que se enfrentan para obtener unos pocos litros de agua, en la mayoría de las ocasiones sucia o no apta para el consumo según los estándares de nuestra sociedad.

De este modo, podrás ponerte en su lugar y comenzar a pensar qué podemos hacer para **construir un mundo más justo** a nivel global.

Si quieres profundizar sobre la problemática del agua, te invitamos a que conozcas el siguiente material complementario:



Conoce la historia de Fátima: <https://ayudaenaccion.org/proyectos/articulos/fatima-falta-agua/>



Conoce el documental de AUARA “Por fin Agua”: <https://youtu.be/VnZcixX4Wfc>

Instrucciones:

Las instrucciones de este juego son muy similares a las de la **Oca tradicional**. Pon tu ficha en la casilla de salida y comienza “el camino del agua”. A continuación, te explicamos qué debes hacer si caes en las siguientes casillas. Por lo demás, como en el juego original, tu objetivo es lograr **llegar a la casilla final** sin derramar el agua obtenido durante todo el camino. De este modo, podrás ayudar a tu comunidad a subsistir un día más. ¿Estás preparad@? ¡Pues adelante!

• Casillas de avance

1. Gotas de agua (casillas 5, 9, 18, 27, 32, 36, 41, 45, 50 y 49): “De fuente en fuente y tiro para coger más agua en la siguiente”. Si caes en una de estas casillas, podrás avanzar directamente hasta la siguiente y volver a tirar el dado.



2. Río (casillas 6 y 12): “De afluyente en afluyente y tiro porque me lleva la corriente”. Esta casilla puede ser de avance o retroceso en función de en qué parte del río se caiga. Si caes en la casilla 6 avanzarás automáticamente a la casilla 12. Por el contrario, si caes en la casilla 12, retrocederás automáticamente a la casilla 6.



3. Zapatos/Calzado nuevo (casillas 26 y 53): “Calzado nuevo, tiro y me muevo” Si caes en esta casilla, vuelves a tirar el dado.



• Casillas de perder un turno

1. Dormir (casilla 19) “te entra sueño: duermes un turno y recuperas tu rumbo”. Si caes en esta casilla, no podrás jugar el siguiente turno.



2. Loro (casilla 31) “un loro en el camino te quiere hablar y un turno te toca pausar” si caes en esta casilla, no podrás jugar el siguiente turno.



3. Descansar (casilla 56) “estás agotado, ¿quieres continuar? Pues un turno te toca parar”. Si caes en esta casilla, no podrás jugar el siguiente turno.



• Casillas para retroceder

1. Serpiente (casilla 42) “una serpiente te ataca y de tu rumbo te aparta”. Si caes en esta casilla, deberás retroceder 5 puestos, hasta la casilla 37.



2. Mono (casilla 47) “un mono te asusta y un turno te frustra” Si caes en esta casilla, deberás retroceder 3 puestos, hasta la casilla 44.



3. Rocas/Piedras (casilla 58) “un tropiezo en el sendero te obliga a empezar de cero” En este caso, lamentablemente, si caes en esta casilla significará que al tropezar has derramado toda el agua obtenida durante el camino. No puedes llegar con las manos vacías a tu poblado. Deberás comenzar de nuevo el recorrido.



PARCHÍS DE LAS ALIANZAS (de 2 a 4 jugadores)

Con este juego podrás aprender sobre cuáles son algunas de las principales carencias que muchos países en vías de desarrollo sufren en materia de **Agua, Alimentación, Salud y Educación**. En concreto, a través de él tendrás la posibilidad de ponerte al frente de uno de los siguientes países: **Bolivia, Guatemala, Cuba o Costa de Marfil**; y tratar de conseguir algunos de los principales recursos que son necesarios para garantizar el desarrollo de una sociedad.

Además, podrás familiarizarte con algunos de los **Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)** que quedan recogidos en la **Agenda 2030**, un acuerdo formalizado por los 193 países que forman parte de la Organización de las Naciones Unidas (ONU) y que tiene como finalidad erradicar la pobreza a nivel global, proteger el planeta y mejorar las condiciones de vida de las personas en todo el mundo.

A parte de este juego, si quieres conocer más sobre aspectos concretos de la realidad de Bolivia, Guatemala, Cuba o Costa de Marfil te invitamos a que conozcas las siguientes **Guías de Viajes**:

<https://cuentosods.fundacionfabre.org/>



Todas ellas son aptas para todas las edades, especialmente para un **público infantil y educadores de infantil y primaria**. Asimismo, estos cuentos se pueden emplear para distintas dinámicas como talleres de lectura, debates grupales, favorecer el desarrollo cognitivo de personas mayores, etc.

Instrucciones:

Las instrucciones de este juego son muy similares a las del Parchís tradicional. Cada jugador pondrá sus fichas en la casilla de su respectivo país y cuando saque un “5” con el dado podrá comenzar el recorrido hasta la casilla final. En el caso de sacar un “6”, el jugador que lo haga podrá volver a tirar de nuevo. Si se sacan tres “6” seguidos, la ficha que se esté moviendo volverá a la casilla de su respectiva casa y tendrá que comenzar de nuevo el recorrido.

A pesar de estas similitudes con el Parchís original, en este caso hay ciertas particularidades que a continuación te explicamos:

a) Cartas de recurso: Estas cartas se dividirán en 4 mazos al comienzo del juego en función del ODS al que están asociados (Hambre Cero, Salud y Bienestar, Educación de Calidad, Agua y Saneamiento).

b) Casillas de casa: Representan a estos 4 países en vías de desarrollo:

Bolivia (**Azul**), Guatemala (**Amarillo**), Cuba (**Verde**) y Costa de Marfil (**Rojos**)

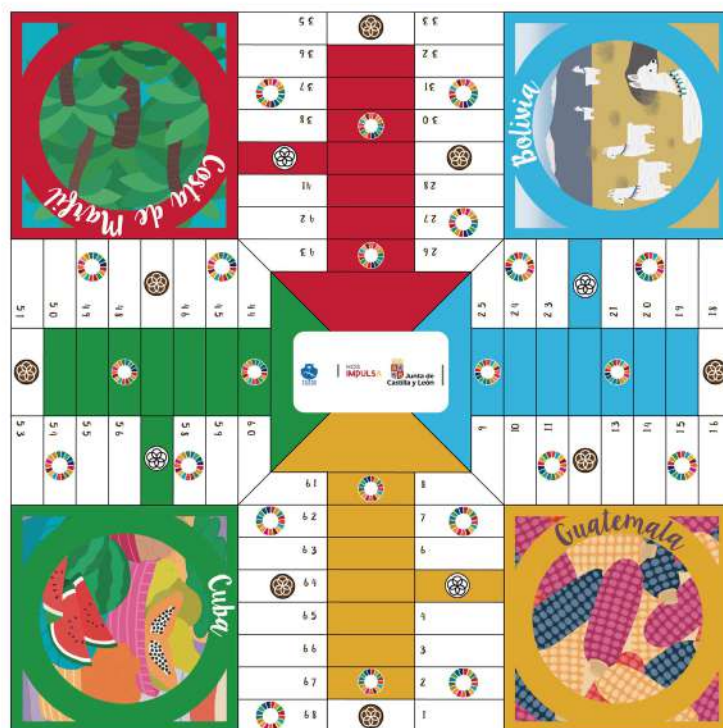
c) Casillas de salida: Se corresponden con las casillas desde las que cada jugador comienza el recorrido por el tablero:

- Bolivia: Casilla 22
- Guatemala: Casilla 5
- Cuba: Casilla 57
- Costa de Marfil: Casilla 39

Estas casillas, además de ser las casillas de salida de cada respectivo jugador, son casillas de seguro.

d) Casillas de seguro: Son aquellas que tienen el símbolo del ODS 17 (Alianzas para lograr los objetivos) y se corresponden con las siguientes casillas del tablero de juego: 5, 12, 17, 22, 29, 34, 39, 47, 52, 57, 64, 69

e) Casillas de obtener recurso: Son aquellas que tienen el símbolo de la Agenda 2030 y están repartidas por todo el tablero: casillas 2, 7, 11, 15, 20, 24, 27, 31, 37, 45, 49, 54, 58, 62 y 68. Además, como se puede comprobar en el tablero de juego, en las casillas de color finales también existe la posibilidad de obtener recurso.



Comienza el juego

Una vez hayáis escogido vuestro respectivo país, tengáis colocadas vuestras fichas de color en la casilla de casa correspondiente y hayáis dividido las cartas de recurso en función del ODS al que están asociados, podréis comenzar el juego.

El jugador que comenzará tirando es aquél que logre sacar mayor numeración en la primera tirada. A partir de aquí, los turnos seguirán el orden de las agujas del reloj.

Para poder comenzar el recorrido con cada una de las fichas hay que lograr sacar un “5”. Desde ese momento, la ficha agraciada podrá comenzar a recorrer las diferentes casillas del tablero.

En este recorrido cada jugador tendrá la posibilidad de realizar diferentes acciones:

- Si caes en las casillas de recurso, podrás coger una carta de recurso del mazo al que corresponda el trayecto que estés recorriendo:
 - o **Guatemala (color amarillo)**: Trayecto de la casilla 1 a la 16 se obtendrá una carta del mazo correspondiente al ODS 2 “Hambre Cero”.
 - o **Bolivia (color azul)**: Trayecto de la casilla 18 a la 33, se obtendrá una carta del mazo correspondiente al ODS 6 “Agua y Saneamiento”.
 - o **Costa de Marfil (color rojo)**: Trayecto de la casilla 35 a la 51, se obtendrá una carta del mazo correspondiente al ODS 4 “Educación de Calidad”.
 - o **Cuba (color verde)**: Trayecto de la casilla 53 a la 68, se obtendrá una carta del mazo correspondiente al ODS 3 “Salud y Bienestar”.

En el caso de que la casilla de recurso se encuentre en las casillas de colores finales, el jugador podrá coger una carta de recurso de cualquiera de los mazos.

- Si caes en la **casilla de salida de uno de los otros jugadores**, ambos estaréis obligados a intercambiaros una determinada carta de recurso. En este caso, tendréis que negociar qué es lo que más os conviene a los dos en función de vuestros objetivos.
- Si caes en las **casillas de seguro y compartes esta casilla** con la ficha de otro jugador, ambos estaréis obligados a intercambiaros una determinada carta de recurso. En este caso, también tendréis que negociar qué es lo que mejor os conviene a los dos en función de vuestros objetivos.
- En el caso de que una **ficha alcance a la de otro jugador** en una casilla que **no sea de seguro**, los jugadores involucrados tendrán 2 posibilidades:
 - o El jugador que ha realizado la tirada podrá optar por eliminar la ficha del contrincante y mandarla de nuevo a la casilla de casa. En este caso, como en el juego original, este jugador podrá avanzar 20 casillas extra.
 - o El jugador que ha realizado la tirada podrá ofrecer la alternativa de no eliminar la ficha del otro jugador a cambio de que le dé 1 carta de recurso.
- Por último, cada vez que un jugador logre introducir una de sus fichas en la casilla final, **podrá avanzar 10 casillas extra** con una de las fichas restantes.

De este modo, el objetivo de este Parchís no solo es recorrer en el menor tiempo posible el tablero de juego con todas tus fichas, sino también **conseguir un número mínimo de recursos para garantizar el desarrollo** del respectivo país al que representas.

En este trayecto tendrás la posibilidad de desarrollar tu propia estrategia de juego, así como establecer distintas alianzas con el resto de los jugadores. Asimismo, podrás **tomar conciencia de lo difícil que es en ocasiones conseguir recursos elementales** para el desarrollo de una sociedad, sobre todo cuando estos elementos son limitados.

Al finalizar cada una de las partidas te invitamos a que **dialogues con el resto de los jugadores** sobre cuál ha sido vuestra estrategia, los obstáculos que habéis tenido para lograr vuestros objetivos y cuál ha sido el comportamiento que habéis tenido respecto a los jugadores que representaban a otros países (actitud de colaboración, boicot, aislamiento, autosuficiencia, acaparamiento de recursos, cooperación, etc.).

En este caso, todo habrá quedado en un juego, pero podréis comprobar que muchas de las actitudes que desarrolléis a través de este juego, si las trasladáis al terreno de las relaciones internacionales, son las causas de que surjan numerosos conflictos en el mundo o de que éstos puedan resolverse de una forma pacífica y justa para todos.

¡En tu mano está escoger un camino u otro para el país que decidas representar!

Niveles de dificultad

En función de las características de los jugadores (edad, capacidades cognitivas, etc.) se pueden establecer diferentes grados de dificultad.

Grado 1: Cada jugador parte de cero, es decir, con ninguna carta de recurso. Y su objetivo será lograr, al menos, 2 cartas de recurso asociadas a los ODS 2 “Hambre Cero”, ODS 3 “Salud y Bienestar”, ODS 4 “Educación de Calidad” y ODS 6 “Agua y Saneamiento”.

Grado 2: Cada jugador partirá con 1 carta de recurso en relación con uno de los ODS: ODS 2 “Hambre Cero”, ODS 3 “Salud y Bienestar”, ODS 4 “Educación de Calidad”, ODS 6 “Agua y Saneamiento”. Al finalizar el juego, cada jugador tendrá que conseguir todos los elementos asociados a ese ODS. **Ejemplo:** Si el jugador A (Bolivia), escoge 1 carta de recurso asociada al ODS 2, tendrá que conseguir todos los elementos asociados a este ODS (en total 6) a lo largo de toda la partida.

Grado 3: Cada jugador partirá con todas las cartas de recurso asociadas a un determinado ODS. El objetivo de cada jugador al finalizar el juego es haber logrado, al menos, 2 cartas de recurso asociadas al ODS 2 “Hambre Cero”, ODS 3 “Salud y Bienestar”, ODS 4 “Educación de Calidad” y ODS 6 “Agua y Saneamiento”. **Ejemplo:** Si el jugador A (Bolivia) tiene todas las cartas asociadas al ODS 2 “Hambre Cero” al principio de la partida, al finalizar el juego, su objetivo no es mantener todas estas cartas, sino haber logrado 2 cartas de recurso asociadas a los ODS 3 “Salud y Bienestar”, ODS 4 “Educación de Calidad” y ODS 6 “Agua y Saneamiento”.

PUZLE DEL COMERCIO JUSTO (de 1 a 4 jugadores)

Este juego está dividido en dos partes. Por un lado, como cualquier puzzle, tiene como objetivo que de manera individual o grupal los jugadores consigan colaborar entre sí para **reconstruir la siguiente imagen:**

Una vez culminada esta primera fase, se iniciaría una segunda parte en la que los jugadores tienen como finalidad **encontrar 7 diferencias** entre las dos imágenes que se muestran.



Cada una de estas diferencias está relacionada con un aspecto o característica del comercio justo. De este modo, además de desarrollar tu habilidad visual, podrás familiarizarte de una forma divertida y lúdica con este concepto.

Cuando hayáis terminado la dinámica de las 7 diferencias, os invitamos a iniciar un diálogo sobre cuál es el elemento que más destacaríais de los que distinguen a un dibujo y otro.



Para saber más sobre comercio justo te invitamos a que conozcas la Coordinadora Estatal de Comercio Justo:
<https://comerciojusto.org/que-es-el-comercio-justo-2/>

CARTAS “MEMORI” (de 2 a 6 jugadores)

El objetivo de este juego tiene como finalidad familiarizar a los respectivos jugadores con algunos de los **principales elementos esenciales para el desarrollo** de una sociedad. Todo ello en relación con los **Objetivos de Desarrollo Sostenible**, concretamente con aquellos que tienen una relación directa con la Alimentación, la Salud, la Educación y el Agua.

Sobre esta base, además de proponer diferentes dinámicas con las que mejorar el desarrollo cognitivo y la agudeza visual de las personas participantes, también se busca que dialoguen sobre aspectos relacionados con los principales elementos que **garantizan el bienestar y la dignidad del ser humano** y que reflexionen sobre la interrelación que existen entre ellos.



Instrucciones:

En cada una de las dinámicas que os proponemos a continuación, el modo de proceder para poder destapar cartas es el siguiente:

- Se sortea quién es la persona que comienza a jugar y se sigue el orden de las agujas del reloj.
- Si la persona que está en su turno destapa **2 cartas iguales**, podrá seguir destapando cartas. En el caso de destapar **2 cartas distintas**, se pasará de turno a la persona siguiente.

Dinámicas propuestas:

1. Memori básico (de 2 a 6 jugadores)

- Coloca todas las cartas **boca abajo** de forma desordenada y encuentra las respectivas parejas.
- El jugador que más parejas encuentre será el ganador.
- Al finalizar la partida, cada jugador, además de hacer un recuento de sus respectivas parejas, debe establecer una jerarquía de los elementos que ha encontrado **en función de la importancia** que considere que tienen para el desarrollo y el bienestar humano.

2. Memori por ODS (de 2 a 4 jugadores)

- Coloca todas las cartas boca debajo de forma desordenada y asocia a cada jugador un ODS (Alimentación, Salud, Educación o Agua). Esta distribución se puede hacer por sorteo o por el interés que manifieste cada uno de los jugadores.
- Durante la partida, cada jugador tendrá como objetivo descubrir todos los elementos asociados a su respectivo ODS. El resto de las cartas, en el caso de descubrirlas, debe colocarlas nuevamente en la mesa de juego.
- Ganará aquél que consiga obtener el máximo número de elementos relacionados con su ODS en el menor tiempo posible.
- Al finalizar la partida, cada jugador compartirá las cartas que ha conseguido obtener y argumentará qué elementos considera más relevantes en relación con el ODS que tenía asociado.

3. Memori por objetivos comunes (de 2 a 6 jugadores)

- Coloca todas las **cartas boca debajo** de forma desordenada y establece para todos los jugadores un objetivo común. *Por ejemplo, se puede establecer que cada jugador debe lograr obtener 2 elementos asociados a cada uno de los 4 ODS propuestos (Alimentación, Salud, Educación o Agua). Este objetivo puede variar en función de los retos que se propongan los jugadores o el director de juego.*

- Al finalizar la partida, además de contabilizar las cartas que se han obtenido, cada jugador **tendrá que mostrarlas y argumentar quiénes han conseguido la mejor combinación** para garantizar el desarrollo de una sociedad. Estas argumentaciones se pueden votar o valorar entre todos los jugadores para determinar cuál les ha resultado más convincente y coherente.

- **Ejemplo:** Jugador A ha obtenido ODS 2 (Huevos, Pan), ODS 3 (Ambulancia, Medicinas), ODS 4 (Mochila), ODS 6 (Pozo).

Argumentación: Con estos elementos puedo garantizar el desarrollo de una sociedad porque...

o Tengo dos productos alimenticios básicos para la nutrición de una persona como huevos o pan. No representan una dieta equilibrada, pero son esenciales para la subsistencia.

o A pesar de que no tengo hospitales, tengo medicinas para prevenir algunos efectos negativos de virus o infecciones (fiebre, dolores, etc.). Además, cuento con vehículos con los que poder socorrer a personas enfermas o malheridas.

o Respecto a la educación, sólo he conseguido mochilas. Algo aparentemente banal, pero que puede ser útil para transportar el material educativo si la gente de mi comunidad se tiene que trasladar a otro lugar para recibir clases.

o Por último, he logrado construir pozos que garantizarán a corto-medio plazo el acceso a agua dulce de mi comunidad. Tendré que buscar el modo de potabilizarla y hacer que pueda ser consumible sin riesgos para la salud humana.

Con estas cartas, además de jugar al Memori podrás realizar otro tipo de dinámicas como las siguientes:

4. Construye tu historia (de 2 a 6 jugadores o equipos)

- Se dividen todas las cartas en función del ODS al que correspondan
 - o **Cartas Amarillas:** ODS 2 “Hambre Cero”
 - o **Cartas Verdes:** ODS 3 “Salud y Bienestar”
 - o **Cartas Rojas:** ODS 4 “Educación de Calidad”
 - o **Cartas Azules:** ODS 6 “Agua y Saneamiento”
- A continuación, cada jugador escogerá **una carta de cada mazo** y tendrá que elaborar en un tiempo limitado (lo que se acuerde entre el conjunto de jugadores) **una historia** que integre los 4 elementos que le han tocado.
- Esta dinámica **se puede hacer por equipos** y que cada uno de ellos tenga que elaborar un breve teatrillo que integre los elementos seleccionados.
- Es fundamental que cada una de las historias tenga un trasfondo pedagógico sobre aspectos relacionados con la **Alimentación, la Salud, la Educación o el acceso al Agua.**
- Al finalizar cada ronda, **cada jugador votará** qué historia o teatrillo le ha parecido mejor (no se puede votar por uno mismo) y se irán acumulando puntos.

5. Mímica (de 2 a 6 jugadores)

- Se mezclan todas las cartas en un único mazo.
- A continuación, cada jugador **escogerá una carta** y tendrá que explicar mediante mímica qué se refleja en cada una de ellas.
- El resto de los jugadores **tendrá que adivinar** el elemento seleccionado y a qué ODS pertenece.
- El jugador que acierte primero el elemento representado y su correspondiente ODS obtendrá **1 punto**.
- El juego se puede alargar hasta que **se acaben todas las cartas** o se realicen un número mínimo de rondas acordadas entre todos los jugadores.

6. Enlázate (de 2 a 6 jugadores)

- Se mezclan y barajan todas las cartas.
- A continuación, se reparten todas ellas entre todos los jugadores.
- El jugador que barajee comenzará diciendo **con qué ODS se empieza** y la persona que lo tenga lo comenzara tirando (*Ejemplo: si empezamos con el ODS 4 “Educación de Calidad”, la primera carta que se ti deberá ser la que represente a ese ODS*). Si hay 2 personas que tienen esa misma carta, la que sea más rápida será la que comience. A partir de ahí, se seguirá el orden de las agujas del reloj.
- Una vez que comienza la ronda, el resto de los jugadores tendrá varias posibilidades para descartarse de cartas:
 - o **Podrá tirar una carta asociada al ODS** con el que se ha comenzado a jugar (*Ejemplo: si se ha empezado por el ODS 4 “Educación de calidad”, se podrá tirar cualquier carta identificada con el color rojo*). ¡Pero ojo! Si la carta que se tira coincide con la anterior, el jugador que realice esta acción deberá recoger todas las cartas que se han lanzado hasta el momento. En ese sentido, no se pueden repetir 2 cartas iguales de forma consecutiva.
 - o Podrá tirar una carta de ODS **para cambiar de palo** (*Ejemplo: si se está jugando con las cartas asociadas al ODS 4 “Educación de Calidad”, se podría cambiar a otro palo tirando la carta de otro ODS como el de “Hambre Cero”*).

- En el caso de que **no se tengan cartas asociadas al palo** con el que se esté jugado o de que no se tenga carta de un determinado de ODS para cambiar de palo, el jugador tendrá la posibilidad de optar por 2 acciones:

- o Podrá pasar de turno.

- o Podrá tirar la carta de algún otro elemento asociado a otro ODS, siempre y cuando **argumente de forma breve y rápida** que relación hay entre su carta y la última que se ha arrojado (*Ejemplo: si la última carta arrojada es la de una persona que se acaba de graduar asociado al ODS 4, se podría lanzar la carta de un hospital asociada al ODS 3 argumentando que sin personas bien formadas no habría especialistas médicos ni buenos centros de salud*). A este respecto, se corre el riesgo de que la asociación que se haga no se considere válida por el resto de los jugadores porque esté mal argumentada. En este caso, el jugador que haya lanzado la última carta se verá obligado a recoger todas las que se han lanzado hasta ese momento.

- **Ganará la partida** el jugador que consiga descartarse antes de todas las cartas.



FABRE
FUNDACIÓN

NOS
IMPULSA



**Junta de
Castilla y León**

www.fundacionfabre.org