

REGATA DEL CAMBIO CLIMÁTICO

Instrucciones



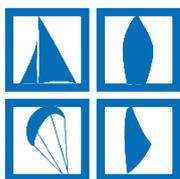
Divide al alumnado en grupos (de 2 a 4).

Elegid el equipo que comenzará a jugar. Este tirará el dado y avanzará tantas casillas como marque.

En cada casilla, el equipo jugador deberá enfrentarse a una prueba en el tiempo máximo de 1 minuto. Si la supera, seguirá jugando. Si no, cederá el turno al siguiente equipo. Pensad bien cómo resolver la prueba: si otro equipo ya ha superado la misma, no podéis repetir respuesta.

¡Cuidado! Hay casillas con efectos especiales que harán cambiar el rumbo de la regata:

VELAS: habéis caído en una casilla de “Vela”.



- Si es la que representa a vuestro equipo, el buen viento os lleva hasta la siguiente de vuestras velas... ¿Que no hay más? En ese caso, os toca retroceder a la anterior. Pero, sea como sea, ¡os toca volver a tirar el dado mientras cantáis “De vela a vela, el viento me lleva”!
- Si la vela dibujada es la de alguno de los equipos rivales, una racha de viento desfavorable os hace perder la velocidad... ¡Y el turno!



CORRIENTE (6 Y 12): habéis entrado en una corriente que os ayuda a avanzar rápido hasta el **ÁREA DE FONDEO** (casilla 19), pero, ¡vaya! Habéis acabado fondeando encima de una pradera de Posidonia. Dos turnos sin jugar serán vuestro castigo por el daño ambiental causado.



ÁREA DE FONDEO (19): os habéis equivocado de área y habéis fondeado sobre una pradera de Posidonia. Dos turnos sin jugar serán vuestro castigo por el daño ambiental causado.



ISLA DESIERTA (31): una tormenta ha provocado daños en vuestras velas y casco y habéis naufragado en una isla desierta, os quedáis sin jugar hasta que otro equipo os ayude a reparar los daños causados al pasar por esa casilla.



BANCO DE ARENA (42): vuestras maniobras para salir de los fondos irregulares sin encallar os hacen retroceder hasta la casilla 30. El turno pasa al siguiente equipo.



VIENTOS FAVORABLES (26 y 53): ¡Vosotros sí que sabéis aprovechar los vientos favorables! Avanzaréis el número de casillas que indique la suma de las cifras de la casilla en la que habéis caído más la que ha salido en el dado (por ejemplo, si os ha salido un 3 en el dado y habéis caído en la casilla 26, avanzaréis $3+2+6 = 11$ casillas, hasta la casilla 37). El turno pasa al siguiente equipo.



CALMA CHICHA (56): los vientos han desaparecido... estaréis un turno sin jugar hasta que vuelvan a despertar.



PIRATAS (58): el ataque pirata os obliga a retroceder hasta un puerto seguro... volvéis a la casilla 1.



META: para alzaros con el Gallardete Azul, tenéis que llegar al puerto de meta con el número exacto en el dado... si os pasáis, debéis retroceder el exceso.

REGATA DEL CAMBIO CLIMÁTICO

Pruebas



1. Decid una palabra relacionada con el Cambio Climático que empiece por la letra “O”. Explicad la relación.
2. Nombrad una causa del cambio climático.
3. Nombrad una consecuencia del cambio climático.
4. **NÁUTICA**
7. Escribid con vuestros cuerpos las palabras “cambio climático”.
8. Un miembro del equipo debe dibujar una palabra relacionada con el cambio climático. El resto, deben adivinar qué dibuja.
10. Poneos de acuerdo para decir una manera en la que vosotros y vosotras podías ayudar a frenar el cambio climático.
11. **NÁUTICA**
13. Nombrad un ecosistema de los que más afectados se verán por el cambio climático.
15. Decid una palabra relacionada con el Cambio Climático que empiece por la letra “E”. Explicad la relación.
16. Nombrad un animal que se vea afectado por el cambio climático y explicad por qué.
17. **NÁUTICA**
20. Nombrad un tipo de energía renovable.
21. Diseñad un lema para combatir el cambio climático.
22. Un miembro del equipo deberá representar con mímica una consecuencia del cambio climático. El resto tiene que adivinarla.
24. **NÁUTICA**
25. Un miembro del equipo deberá dibujar una consecuencia del cambio climático. El resto tiene que adivinarla.
28. Nombrad un fenómeno atmosférico y representadlo mediante su sonido.
29. Escribid con vuestros cuerpos las palabras “Efecto invernadero”.
30. **NÁUTICA**
33. Un miembro del equipo deberá representar con mímica una acción para ayudar a frenar el cambio climático. El resto tiene que adivinarla.
34. Decid una palabra relacionada con el Cambio Climático que empiece por la letra “I”. Explicad la relación.
35. Un miembro del equipo deberá dibujar un ecosistema o entorno natural que se verá afectado por el cambio climático y el resto deberá adivinarlo.
37. **NÁUTICA**
38. Un miembro del equipo deberá dibujar un animal que se ve afectado por el cambio climático. El resto tiene que adivinar de qué animal se trata y explicar cómo le afecta el cambio climático.
39. Un miembro del equipo debe representar con mímica una palabra relacionada con el cambio climático. El resto, deben adivinar qué es.
40. Construid un pareado con la palabra “inundación”.
43. **NÁUTICA**

REGATA DEL CAMBIO CLIMÁTICO

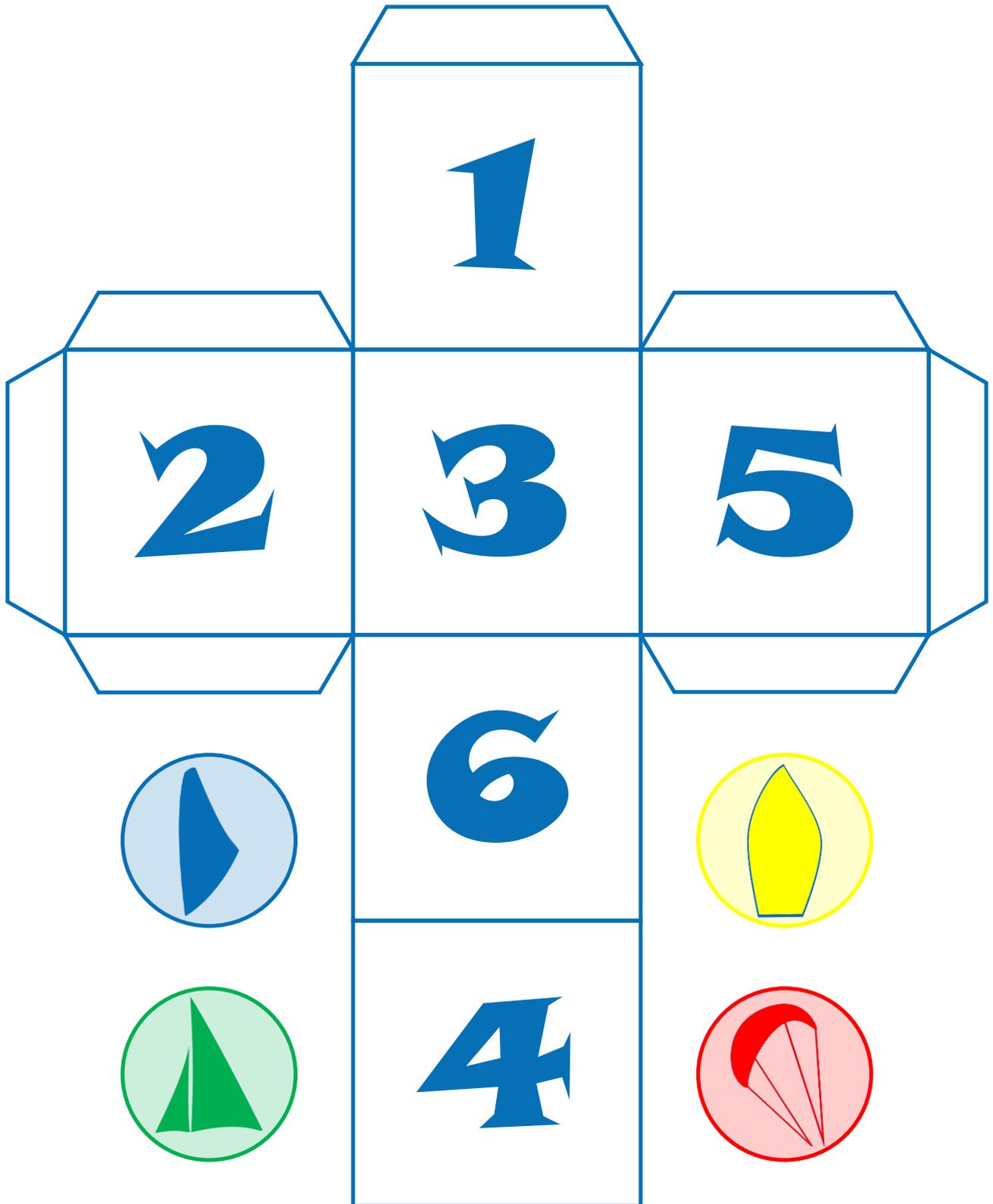
Pruebas

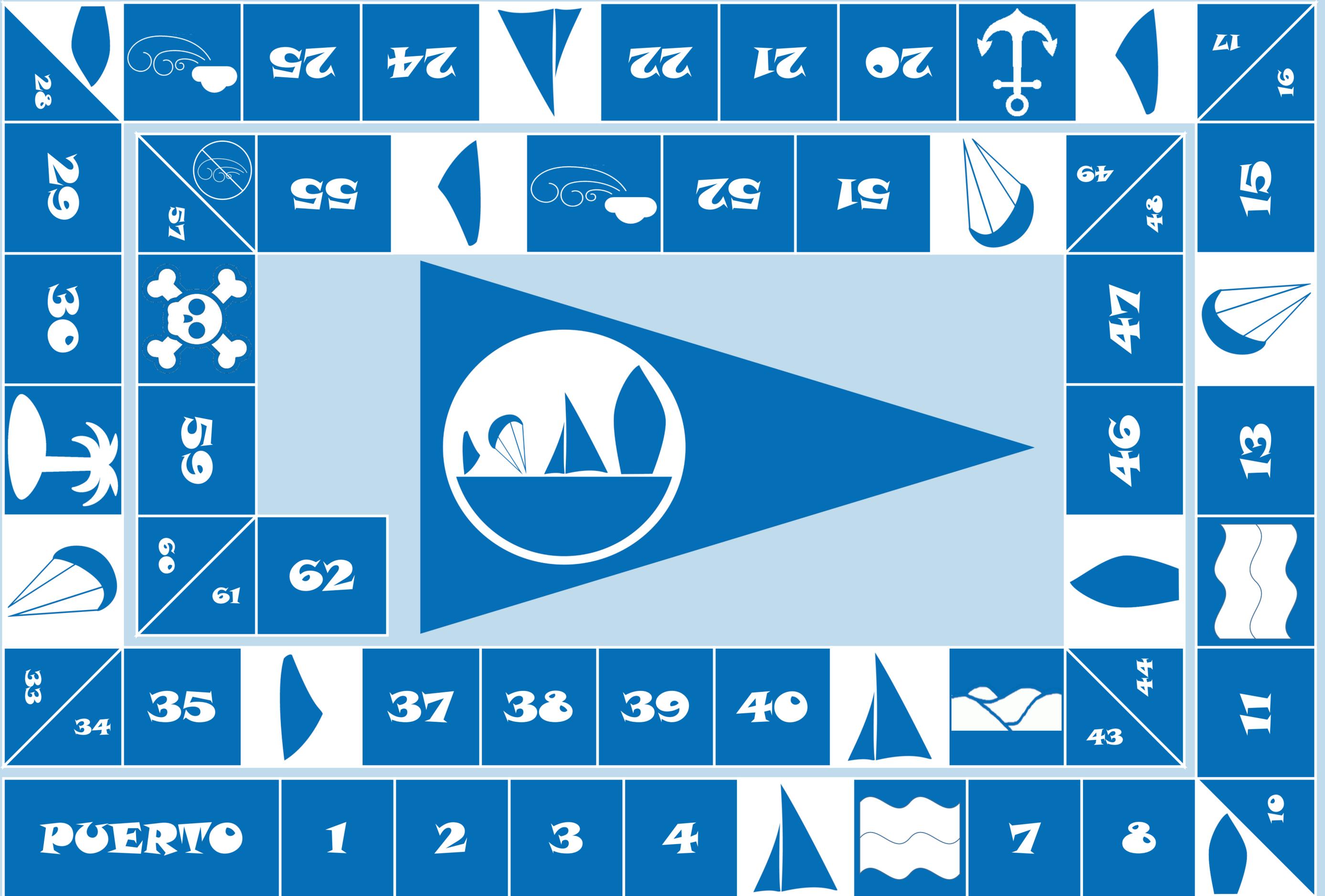


44. Un miembro del equipo deberá dibujar una causa del cambio climático. El resto tiene que adivinarla.
46. Escribid con vuestros cuerpos las palabras “Calentamiento global”.
47. Un miembro del equipo debe representar mediante su sonido un animal afectado por el cambio climático y el resto tiene que adivinar qué animal es.
48. **NÁUTICA**
49. Un miembro del equipo deberá dibujar una acción para ayudar a frenar el cambio climático. El resto tiene que adivinarla.
51. Representad unos molinos eólicos entre todos.
52. Componed y cantad un estribillo que invite a luchar contra el Cambio Climático.
55. **NÁUTICA**
57. Un miembro del equipo deberá representar con mímica una causa del cambio climático. El resto tiene que adivinarla.
59. Construid un pareado con la palabra “ sequía”.
60. Decid una palabra relacionada con el Cambio Climático que empiece por la letra “A”. Explicad la relación.
61. **NÁUTICA**
62. Repetid algunas de los lemas, rimas o parte de la canción que ha representado alguno de los otros equipos. Si nadie ha caído antes en esas pruebas, inventad vuestro propio lema, rima o canción.

REGATA DEL CAMBIO CLIMÁTICO

Dado y fichas





PUERTO

1

2

3

4



7

8



10

33

34

35



37

38

39

40



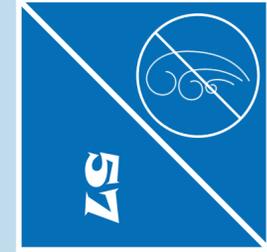
43

44

11

29

28



57

55



52

51



49

48

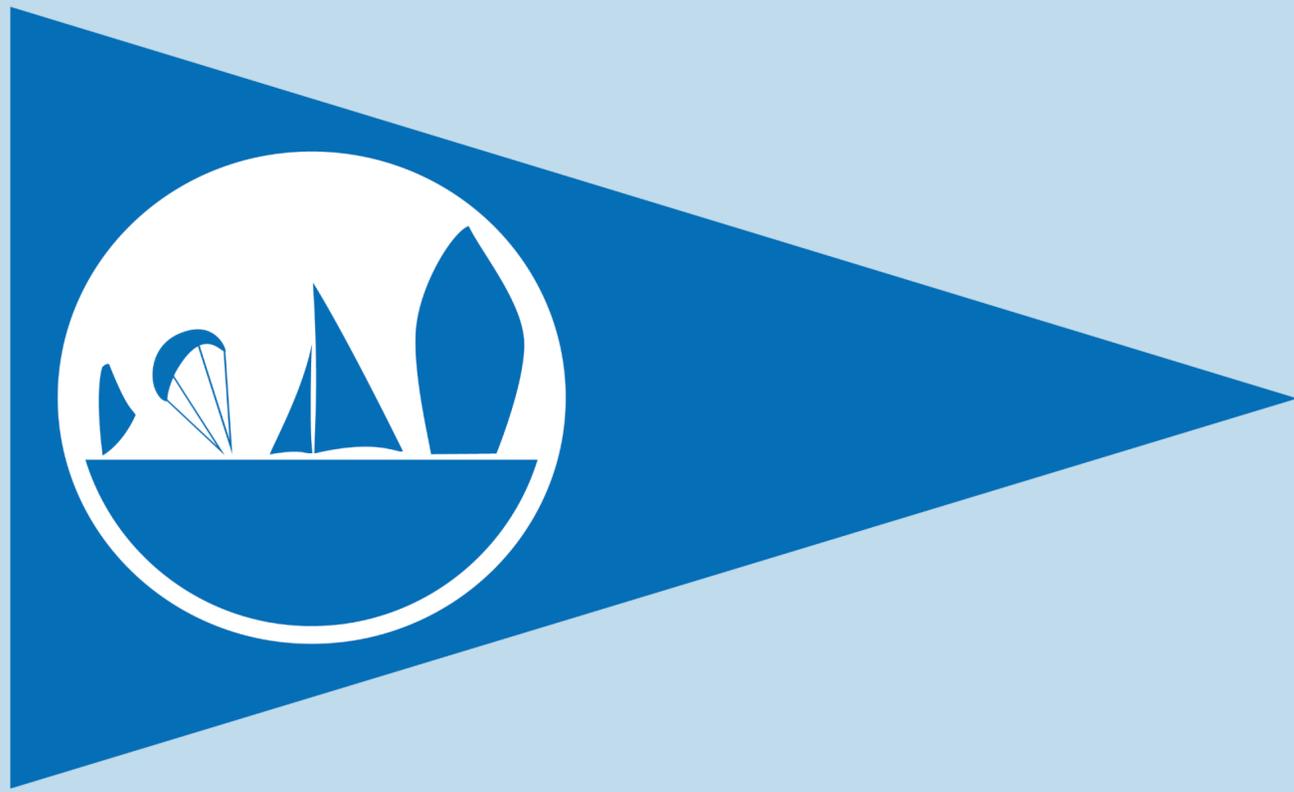
15



30



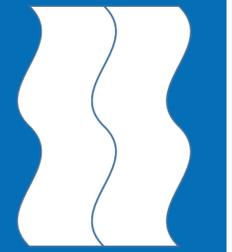
59



47

46

13



60

61

62



25



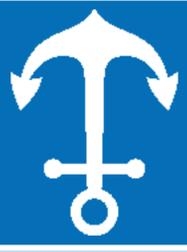
24



22

21

20



17

16

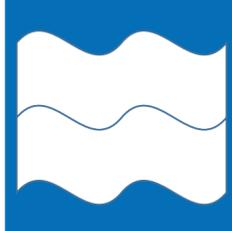
PUERTO

1

2

3

4



7

8



10

33

34

35



37

38

39

40



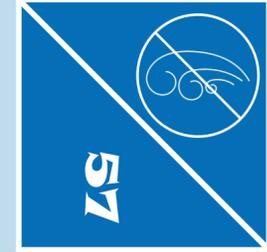
43

44

11

29

28



57

55



52

51



49

48

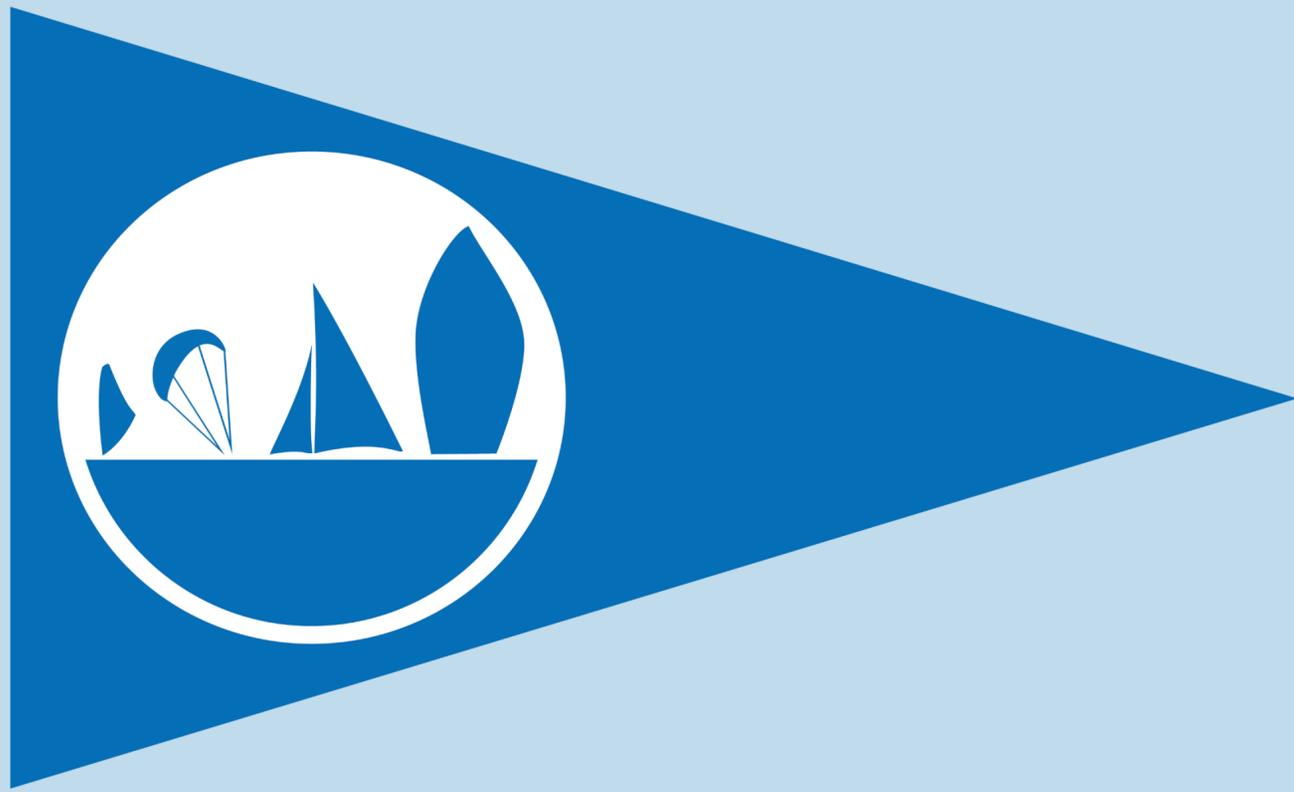
15



30



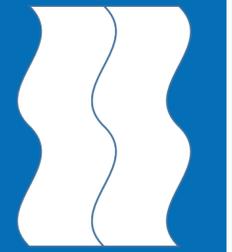
59



47

46

13



60

61

62



25



24



22

21

20



17

16