

Riesgolandia

Aprendamos jugando cómo prevenir desastres



“Riesgolandia” es un juego didáctico sobre la prevención de desastres. Incluye varios mensajes educativos que nos ayudan a entender cuáles son las buenas prácticas que pueden disminuir el impacto de los desastres y cuáles son las malas prácticas que pueden aumentar nuestra vulnerabilidad. Sigue el recorrido en forma de serpiente con un paisaje atractivo y te encontrarás con varios detalles educativos.

Reglas del juego:

Número de jugadores: A partir de 2

Lo que necesitas: el tablero de juego, un dado, una ficha diferente para cada jugador (se puede utilizar también frijoles, piedras, granos de maíz, etc.), 48 tarjetas de Preguntas (para cortar), 48 tarjetas de Sorpresa (para cortar). Adicionalmente, se han agregado 24 tarjetas en blanco para que hagas tus propias Preguntas y Sorpresas y las agregues al juego.

¿Cómo jugar?

Todas y todos los jugadores comienzan colocando una ficha en la casilla de INICIO. Se sigue el recorrido de serpiente en orden numérico, avanzando tantas casillas como señale el dado. Comienza el jugador o la jugadora que obtenga el número más alto. El primer jugador que llegue a la casilla META, con la puntuación exacta es el ganador o la ganadora.

Si el número señalado por el dado no te lleva exactamente a la casilla ganadora, sigue contando hacia atrás.



Casillas de Preguntas:

Si llegas a estas casillas tienes que tomar una tarjeta de Pregunta la cual otro jugador(a) leerá. Si la respuesta es correcta, puedes tirar el dado otra vez, si la respuesta es incorrecta pierdes un turno.



Casilla de Sorpresas:

Si llegas a estas casillas tiene que tomar una tarjeta, leer en voz alta el mensaje y seguir las instrucciones.

Además, varias casillas tienen instrucciones que están directamente en el tablero del juego. El jugador o la jugadora que llegue a estas casillas deberá leerlas y seguir las indicaciones.

Sugerencias:

1. El juego se puede adaptar a la realidad de cada país o comunidad en cuanto al tipo amenazas; también por sectores (medio ambiente, salud, etc.); cambiando o adaptando el contenido de las tarjetas de Sorpresas y Preguntas. En este caso, se han agregado 24 tarjetas en blanco.
2. Para que el juego sea más resistente, se recomienda pegarlo en cartón, madera o plastificarlo.

Para Mayor información contactar:
eird@eird.org

