



**A LOS PARQUES
NATURALES DE CÁDIZ**

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

1. COMPONENTES

- 50 cartas ilustradas con tres preguntas multinivel.
- 50 fichas de 1 punto.
- 5 cartas de equipo Parques Naturales (“Los Alcornocales”, “Estrecho”, “Bahía de Cádiz”, “Sierra de Grazalema” y “La Breña y Marismas de Barbate”).
- 15 cartas de nivel (5 huevos, 5 orugas y 5 mariposas).
- 1 Reglamento.



2. OBJETIVO DEL JUEGO

- Los equipos deberán obtener el mayor número de puntos contestando a las preguntas de las cartas ilustradas.



3. PREPARACIÓN

- Los equipos (mínimo dos, máximo cinco) deben estar formados por un mínimo de un jugador y un máximo de tres.
- Cada grupo de participantes selecciona una carta de equipo.
- A cada jugador se le proporciona una carta de nivel. Esta carta de nivel deberá estar siempre visible para todos los jugadores y en especial para aquella persona que vaya a leer las preguntas.



- El nivel de cada jugador estará relacionado con el ciclo de primaria que esté cursando el alumnado en el momento del juego y se corresponderá con las siguientes cartas de nivel:



- **Huevos:** alumnos de primer ciclo de primaria (de 6 a 8 años).



- **Orugas:** alumnos de segundo ciclo de primaria (de 8 a 10 años).



- **Mariposas:** alumnos de tercer ciclo de primaria (de 10 a 12 años).

- Baraja las cartas ilustradas y colócalas con la ilustración hacia arriba.



4. EL JUEGO

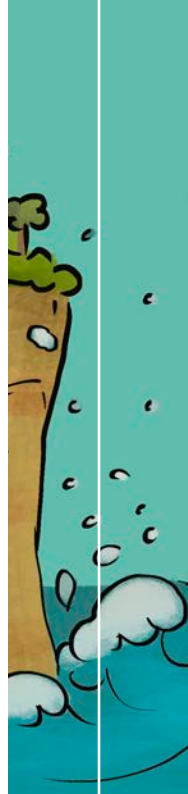
- Hay dos modalidades de juego:

- **Juego de nivel:** pensado para jugar en una clase con alumnos del mismo grado. Todos los jugadores, por tanto, pertenecerán al mismo nivel.

- **Juego de multigrado:** Idealmente los equipos deben de estar formados por un huevo, una oruga y una mariposa, pero el reparto de los participantes en los equipos no es determinante para el resultado del juego.

- El equipo que inicie la ronda de preguntas selecciona una carta ilustrada y se la ofrece a cualquier otro participante de otro equipo para que sea este quien lea la pregunta que le corresponda.

- En los casos de equipos formados por más de un participante, comenzará a responder a las preguntas en orden creciente de edad: huevo ➡ oruga ➡ mariposa.
- El jugador encargado de la lectura de la pregunta será quien vea la carta ilustrada seleccionada y leerá en voz alta la pregunta pertinente al nivel del jugador a quien le corresponda responder.
- Si el jugador contesta correctamente a la pregunta realizada, el equipo cogerá una ficha de puntuación.
- Si el jugador no conoce la respuesta cederá el turno al siguiente jugador en edad dentro de su equipo. Si, por el contrario, el jugador inicial da una respuesta incorrecta el equipo no tendrá oportunidad de responder y pasará el turno al siguiente equipo.



5. FIN DE LA PARTIDA

La partida finalizará en el momento en que terminen las cartas ilustradas.

El equipo con mayor puntuación será el ganador.

En caso de empate, el jugador más joven de cada equipo empatado será el encargado de contestar a una pregunta realizada a todos los equipos con igual puntuación.

El jugador que antes conteste acertadamente a la pregunta será el vencedor de la partida.



¿EMPEZAMOS?

AGRADECIMIENTOS

Este juego ha sido financiado a través del Plan de Divulgación de la Ciencia y del Conocimiento de la Universidad de Cádiz 2020 (proyecto FCT-19-15142), coordinado desde la Unidad de Cultura Científica y de la Innovación, perteneciente al Vicerrectorado de Política Científica y Tecnológica, y con la colaboración de la Fundación Española para la Ciencia y Tecnología (FECYT) - Ministerio de Ciencia e Innovación.

Diseño e ilustraciones y maquetación

Diego Bober.

Equipo de coordinación y desarrollo

Aglaya García Angulo, Silvia Portela Bens,
Alejandro Centeno Cuadros y Noemí Sánchez Triviño.

Supervisión de contenidos didácticos

Noemí Sánchez Triviño.

Supervisión de contenidos científicos

Aglaya García Angulo, Silvia Portela Bens
y Alejandro Centeno Cuadros.

