

REGLAS DEL JUEGO: IMPACTOS EN CADENA

Un juego para pensar cómo nuestras decisiones transforman el ambiente

PRESENTACIÓN DEL JUEGO

Impactos en cadena es un juego de tablero pensado para estudiantes de nivel secundario, en el que las y los participantes deberán reconocer problemáticas ambientales, los equipos se enfrentarán a situaciones vinculadas con los residuos, la contaminación del agua, los microplásticos, los incendios y la contaminación marina, poniendo en juego sus conocimientos, su capacidad de análisis y de toma de decisiones.

Para poder llevar adelante el juego:

Las y los participantes deberán conocer previamente la información de base contenida en los ejemplares de la revista *La Lupa. Colección fueguina de divulgación científica*, que se detallan a continuación:

- ✓ “¿A dónde va la basura que generamos? El circuito de los residuos en Ushuaia” (La lupa N° 17)
- ✓ “Contaminación urbana en Bahía Encerrada” (La lupa N° 10)
- ✓ “Del campo al laboratorio: el paso a paso de un detective de microplásticos” (La lupa N° 23)
- ✓ “Residuos en ambientes marinos. Un problema global... y también fueguino” (La lupa N° 15)

OBJETIVOS DEL JUEGO

Se espera que las y los estudiantes puedan:

- relacionar acciones humanas con impactos ambientales;
- identificar causas, consecuencias y posibles soluciones;
- reflexionar sobre la relación entre ambiente, sociedad y territorio;
- debatir y argumentar a partir de situaciones concretas.

COMPONENTES DEL JUEGO

- 1 tablero
- 1 dado
- 1 ficha por equipo
- 1 mazo de Cartas Causa
- 1 mazo de Cartas Solución
- 1 mazo de Cartas Impacto en Cadena

Inicio del juego

CANTIDAD DE JUGADORES

- De 2 a 6 equipos

DURACIÓN

- Entre 30 y 45 minutos

OBJETIVO DEL JUEGO

Llegar al final del recorrido.

Gana el equipo que:

- llegue a la meta, y/o
- termine más próximo a la meta.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

1. Colocar el tablero en una mesa o superficie.
2. Cada equipo elige una ficha.
3. Todos los equipos colocan su ficha en la casilla de salida.
4. Mezclar y colocar por separado los tres mazos:
 - Causa
 - Solución
 - Impacto en Cadena

CÓMO SE JUEGA

- Los equipos tiran el dado, el número más alto comienza el juego.
- El primer equipo tira el dado, y avanza la cantidad de casilleros indicados.
- Mirar en qué casillero cayó la ficha (“Causa”, “Solución” o “Impactos en cadena”) El equipo **contrario (o el docente)** levanta la carta del mazo correspondiente y lee al jugador solo la pregunta.
- El equipo jugador contesta, y el lector corrobora la respuesta en la tarjeta y la muestra a todos.
- Si el equipo jugador acertó, tira nuevamente el dado y continúa jugando, si no acertó, permanece en el mismo lugar y le toca el turno al siguiente equipo.

RESPUESTAS ORIENTATIVAS

IMPORTANTE las respuestas de las tarjetas son orientativas, no únicas.

Si una respuesta está bien pensada, relacionada con el tema y argumentada, también puede considerarse válida.

TIPOS DE CASILLAS

1. CASILLA CAUSA

Cuando un equipo cae en una Casilla Causa, deberá sacar una Carta Causa y responder la consigna. Estas cartas presentan una acción o situación que puede generar un impacto ambiental.

2. CASILLA SOLUCIÓN

Cuando un equipo cae en una Casilla Solución, deberá sacar una Carta Solución y responder. Estas cartas presentan una acción positiva o estrategia ambiental que puede ayudar a prevenir o reducir impactos.

3. CASILLA IMPACTO EN CADENA

Cuando un equipo cae en una Casilla Impacto en Cadena, deberá sacar una carta y completar la secuencia: La tarjeta contiene una acción o un concepto y los jugadores tienen que decir a qué tipo de vida impacta (flora, fauna, humanos), y si tiene alguna posible solución. Estas cartas permiten comprender que los problemas ambientales no ocurren de forma aislada, sino que generan efectos en cadena.

4. CASILLA AVANCE / RETROCESO

Estas casillas no requieren cartas.

Pueden indicar acciones simples como:

- Avanzá 2 casillas
- Retrocedé 2 casillas

Si cae en esta casilla, solo cumple lo que indique la misma y no juega, continúa el jugador siguiente tirando el dado.