

REGLAS DEL JUEGO TODO ESTÁ CONECTADO

Juego de las ecorregiones fueguinas

Este juego está diseñado para estudiantes de nivel primario de la provincia de Tierra del Fuego. Para participar, primero deberán conocer la información de base contenida en los ejemplares de la revista La Lupa, *Colección fueguina de divulgación científica*, que se detallan a continuación:

- “Bosque nativo, corazón verde de Tierra del Fuego” (La lupa N° 1)
- Ficha científica guindo (La lupa N° 5)
- Ficha científica lenga (La lupa N° 7)
- Ficha científica ñire (La lupa N° 8)
- “Un paseo por las regiones ecológicas” (La Lupa N°4)
- Ficha científica de *Sphagnum magellanicum* (La Lupa N°21)
- “Tipos de turberas de Tierra del Fuego, según su flora” (La Lupa N°22)

Objetivo del juego

Avanzar por el tablero respondiendo preguntas sobre las ecorregiones de Tierra del Fuego. Gana el equipo que llega primero a la meta o el que más avance haya logrado al finalizar el tiempo.

Materiales

- Tablero
- Fichas (una por equipo)
- Cartas de preguntas (divididas por ecorregiones)

Participantes

- Se juega en equipos (máximo 4 equipos)
- Cada equipo utiliza una ficha

Preparación

- Colocar todas las fichas en el casillero de inicio
- Separar las cartas por ecorregiones
- Definir el tiempo de juego (recomendado: 30 minutos)

Cómo se juega

1. Los equipos juegan por turnos o todos al mismo tiempo, según indique el docente.
 2. En cada turno, el equipo recibe una pregunta correspondiente a la ecorregión en la que se encuentra su ficha.
 3. Para comenzar, el docente, o el equipo **contrario** levanta una carta para leerle al equipo jugador, lee sola la pregunta, permite contestar y luego muestra la respuesta correcta.
- Si el equipo responde correctamente, avanza un casillero y luego continúa jugando el siguiente equipo.
 - Si el equipo responde incorrectamente, permanece en el mismo casillero, y continúa jugando el siguiente equipo.

Final del juego

- Gana el equipo que llega primero a la meta
- Si ningún equipo llega, gana el que haya avanzado más

Reglas importantes

- Todos los integrantes del equipo deben participar en la respuesta
- El docente o coordinador valida las respuestas

Tiempo

El docente puede elegir colocar un reloj de arena, o un cronometro para medir el tiempo de duración de cada respuesta y que no se extienda más de lo necesario. Recomendado 1 minuto por pregunta.