



Erasmus+ **fabula**



# REGULES DEL JUEGO

JUGAR EN LÍNEA EN: [FABULA.CONFORM.IT](http://FABULA.CONFORM.IT)

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación [comunicación] refleja únicamente los puntos de vista del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.



El juego recorre una serie de casillas que corresponden a diferentes lugares en la ciudad, como el parque, la escuela, tu casa. El propósito del juego es moverse tan rápido como sea posible a lo largo del tablero, y responder las preguntas propuestas para verificar el aprendizaje de los conceptos relacionados con la economía circular.

Cada respuesta correcta permite al jugador ganar dinero. Las respuestas erróneas implican sustraer dinero del jugador.

El jugador o jugadora que consigue ahorrar más, y maneja mejor sus ahorros al final del juego gana. Para ello, el jugador o jugadora podrá crear un nuevo producto utilizando los materiales reciclados que ha ganado durante el juego.

El tablero del juego consta de 40 casillas numeradas.

#### CASILLA INICIAL:

Cada jugador recibe materiales reciclables necesarios para llevar a cabo las operaciones requeridas en las siguientes casillas, y para pagar las penalizaciones que pueda recibir.

#### CASILLAS:

contienen preguntas que inciden en los conceptos aprendidos en el curso educativo de economía circular; por cada respuesta correcta, el jugador gana material reciclable que añade al que ya posee; sin embargo, por cada respuesta errónea, pierde parte de este material.

Las preguntas crecen paulatinamente en dificultad:

- ? 1 hoja de papel reciclado
- ?? 1 unidad de tela reciclada
- ??? 1 trozo de madera reciclada

#### OTRAS CASILLAS:

Hay casillas “especiales” en las cuales se pide al jugador o jugadora pagar una penalización porque no ha reciclado el material correctamente, o perder un turno, volver a una casilla, u obtener nuevos materiales para su proyecto de reciclaje.

## COMPONENTES DEL JUEGO:

### TABLERO

### DADOS

### TARJETA:

cada casilla se corresponde con una tarjeta con una pregunta relacionada. Las respuestas correctas a cada cuestión se recogen en un CUADERNILLO que contiene las INSTRUCCIONES del juego junto con las respuestas.



## MATERIALES A BUSCAR PARA CREAR LOS COMPONENTES DEL JUEGO

Utiliza tu creatividad para buscar dentro de tu entorno los materiales necesarios para construir tu juego. Estos son algunos ejemplos: cajas de cartón cerca de los supermercados, tapones de botella de chapa o plástico, restos de cartulinas que utilices en clase, palillos de dientes, trozos de madera tirados en el parque, pajitas, trozos de tela de prendas usadas, botones rotos, piedras, hojas caídas, rollo suelto del papel higiénico, cajas vacías de cereales, etc.

## HERRAMIENTAS PARA ENSAMBLAR EL JUEGO:

Te recomendamos que consigas ayuda en esta fase del juego de tus padres, hermanos mayores o profesores. Algunos de los utensilios recomendados deben utilizarse con cautela para prevenir el riesgo de heridas. Esto es lo que necesitas: tijeras, cola de vinilo, celofán, lápices de colores, rotuladores, aguja e hilo, una regla, etc.

