



¡Prevenimos los incendios forestales! jugando al...

«Trivincendios»

Instrucciones



Instrucciones

¿Qué contiene el juego?



Un tablero

Compuesto por casillas que forman una rueda con seis radios. Cada casilla lleva uno de los seis colores correspondientes a los seis temas distintos de las preguntas. Con una casilla especial de cada color en el lugar en que los radios se unen a la rueda, en la que podrás conseguir los quesitos.

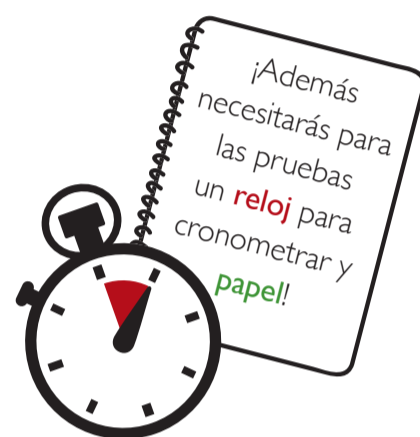


Seis fichas

Colores: Amarillo, Naranja, Rojo, Verde, Azul y Marrón.
Cada ficha de un color con quesitos



Un dado



Seis pinturas o rotuladores y papel

Colores: Amarillo, Naranja, Rojo, Verde, Azul y Marrón.

Tarjetas

Más de 300 tarjetas de preguntas y pruebas, de diferentes colores en función de la temática que traten.



Tarjetas Rojas

Tema: **Fuego e incendios forestales**

Las preguntas de este tema van a tratar sobre el fuego y los incendios forestales: definiciones, el triángulo del fuego, importancia del fuego y su relación con el hombre, su diferencia con los incendios forestales, comportamientos del incendio, etc.



Tarjetas Naranjas

Tema: **Extinción de los incendios forestales**

Las preguntas de este tema van a tratar sobre los medios y recursos de la extinción de incendios forestales, tipos de actuación, etc.



Tarjetas Verdes

Tema: **Naturaleza**

Las preguntas de este tema van a tratar sobre el entorno natural, en especial del monte y terrenos forestales, sus funciones, beneficios, importancia, etc.



Tarjetas Azules

Tema: **Prevención e investigación de incendios forestales**

Las preguntas de este tema van a tratar sobre la prevención de los incendios, tipos de medidas de prevención, personas y medios involucrados, y la investigación de causas de incendios forestales.



Tarjetas Amarillas

Tema: **Causas y consecuencias de los incendios forestales**

Las preguntas de este tema van a tratar sobre los tipos de incendios, su comportamiento, factores que intervienen en su propagación, causas y consecuencias de los incendios en Aragón, etc.



Tarjetas Marrones

Pruebas

Los jugadores deberán adivinar una palabra, frase o acción relacionada con los incendios forestales en Aragón mediante tres tipos de pruebas para no perder el turno: mímica, dibujo o ahorcado.



Objetivo del juego

Ser el primero de los jugadores o equipo en completar una ficha con los seis quesitos de los diferentes colores y, una vez obtenidos, responder correctamente a 4 o más preguntas de las 6 categorías en la parte central del tablero para ganar el juego.

Preparación del juego

1. Imprimir en cartulina el tablero, las fichas y las tarjetas.
 2. Recortar las fichas y las tarjetas por la línea de puntos. Dividir las tarjetas en las 6 categorías y colocarlas a modo de baraja hacia abajo.
 3. Establecer si se va a jugar en grupos o individualmente.
 4. Coger cada jugador o equipo una ficha y colocarla en la casilla central del tablero.
 5. Decidir el equipo (o jugador) que empieza, el orden de participación será el jugador o equipo de la derecha.
- Nota: El juego comenzará y acabará en la casilla central.



Recorta las fichas y las tarjetas

Reglas del juego

1. Tirar el dado

- El primer grupo (o jugador) tirará el dado desde la casilla central y moverá el número de casillas que indique el dado.
- Se puede avanzar en cualquier dirección, por el anillo exterior o siguiendo alguno de los radios.
- Si cae en la casilla “Tira otra vez”, vuelve a tirar el dado nuevamente.
- El equipo perderá su turno por errar la pregunta o prueba, y se pasará al siguiente jugador o equipo, el de la derecha. Así sucesivamente.



Casilla: “Tira otra vez”

2. Caer en una casilla de color

- El jugador o uno de los jugadores del equipo de la izquierda del que ha tirado coge la tarjeta correspondiente al color que se ha caído. Será la tarjeta que está en primera posición de la baraja, leyendo la pregunta o prueba correspondiente a realizar. De responder o realizar la prueba correctamente, se seguirá tirando, de lo contrario se perderá turno.
- Una vez respondida la pregunta o realizada la prueba se devolverá la tarjeta a la baraja, esta vez se colocará la última.
- Cuando se falle, empezará un nuevo turno el jugador o equipo de la derecha.



Casillas para conseguir quesitos

Casilla central (Inicio y fin)

3. Caer en una casilla de quesito

Solamente se obtendrá el quesito de un determinado color cuando se caiga en las casillas correspondientes y se acierte la pregunta o realice la prueba correctamente. Estas casillas son las del final del radio que se unen a la rueda. El juego continúa hasta que un jugador o equipo haya conseguido los seis quesitos de colores diferentes.

4. Quesitos completados

Cuando la ficha esté llena con los seis quesitos de los diferentes colores, habrá que dirigirse hacia la casilla central en el siguiente turno.

- Se debe llegar a la casilla central con el número exacto.
- Si se pasa con la tirada se responderán las respuestas del color correspondiente.
- Si se gana el sexto quesito en la casilla central, se debe salir de la misma en el siguiente turno y volver a entrar para poder ganar.

5. En la casilla central con todos los quesitos

Una vez que se caiga en la casilla central y se posean los 6 quesitos, el jugador o equipo de la izquierda debe realizar una pregunta de cada una de las 6 categorías. Ganará si acierta 4 o más de las preguntas realizadas. Si no se consigue ganar, el jugador o equipo deberá salir de la casilla central en el siguiente turno y seguir intentando volver allí en las siguientes rondas para poder ganar.



¡Enhorabuena! Has conseguido un quesito. Coge la pintura del mismo color del quesito y pntalo en tu ficha.



Pruebas de Mímica

Una de las personas del grupo deberá hacer gestos de mímica al resto y éstos averiguar lo que quiere decir. La persona que realiza la mímica no puede hablar en ningún momento. El grupo tendrá 60 sg para averiguarlo.



Pruebas de Dibujo

Una de las personas del grupo deberá dibujar la palabra, acción que le haya tocado al resto y éstos averiguarlo. En ningún momento puede hablar la persona que dibuja. El grupo tendrá 60 sg para averiguarlo.



Pruebas del “Ahorcado”

Un jugador del equipo escogerá una palabra simple o compuesta, relacionada con los incendios forestales y el resto de jugadores tendrán que adivinarla. Se indicará cada letra con una raya horizontal y encima de ella se colocará un dibujo de una horca. Cada vez una persona del grupo dice una letra y si la acierta, se escribirá sobre las rayas horizontales correspondientes a esa letra, de lo contrario se irá poniendo sobre la horca el dibujo de un ahorcado, empezando por la cabeza, cuerpo, un brazo, otro brazo, una pierna y la otra. Ganará el equipo si descubre la palabra antes de completar el dibujo del ahorcado.

Campaña de Sensibilización Preventiva sobre
Incendios Forestales en Aragón
Departamento de Desarrollo Rural y Sostenibilidad



«Trivincendios»



www.aragon.es/incendiosforestales

Realiza: Eural



“Europa invierte en las zonas rurales”

