



**Mi Colegio se suma al cambio** es un juego divertido para poner a prueba y sensibilizar a los niños, niñas y adolescentes de 5 a 17 años de los municipios de mayor o menor riesgo del departamento de Cundinamarca, sobre la problemática del medio ambiente para que de manera eficaz sean conocedores de temas ambientales como mecanismo de prevención, adaptación y mitigación del **Cambio Climático**. **#SúmateAlCambio**

### CONTENIDO

- Un tablero ( juego)
- 36 tarjetas
- 1 (un) dado
- 4 fichas
- 4 lapices color negro
- Hojas en blanco
- Hoja de instrucciones
- Hoja de Preguntas y Respuestas (docentes)

### OBJETIVO

Ser el primer equipo en recorrer todo el tablero y finalizar a la casilla **LLEGADA**.

Antes de comenzar, se deben conformar de dos (2) a cuatro (4) equipos, cada uno debe contener como mínimo dos (2) jugadores. Cada equipo elige una ficha y la coloca en la casilla **SALIDA**, se ubican las tarjetas en la caja, y cada equipo debe tener hojas en blanco y un lápiz.

### INICIO

Cada grupo lanzará el dado, el que tenga mayor número será el primero en iniciar y le seguirá el grupo que se ubique a su derecha.

Al caer en cada casilla se deben realizar las actividades o penitencias que se indiquen en (1) minuto.

Si el equipo realiza satisfactoriamente la actividad podrá lanzar el dado en su próximo turno y avanzar. Si el equipo no realizó satisfactoriamente la actividad no podrá avanzar hasta superar este tipo de prueba, por esta razón en el próximo turno realizará la prueba de otra tarjeta hasta ser superada.

### PARA GANAR

Al llegar a la casilla **LLEGADA**, en el siguiente turno, los otros equipos en conjunto elegirán una de las pruebas para que el equipo lo realice. Si no tiene éxito se podrá intentar en el nuevo turno. Si el equipo es el primer en completar la actividad con éxito estando en la casilla **LLEGADA**, **Han Ganado!!!**



Casilla de Salida



El equipo debe elegir uno de sus jugadores, este jugador deberá lograr que el equipo adivine la palabra que está dibujando. No se puede hablar ni utilizar letras.



El equipo debe elegir uno de sus jugadores, este jugador deberá CANTAR y así lograr que el equipo adivine la canción que él está interpretando.



El equipo deberá responder la pregunta de la tarjeta.



El equipo deberá responder la pregunta.



El equipo podrá lanzar de nuevo.



El equipo pierde el turno y se devuelve hasta dónde se hizo el lanzamiento. Si está iniciando el juego se devuelve hasta la salida, (casillas en color rojo).