

# TRIVI AMBIENTE

## ¿En qué consiste?

Este juego de mesa tiene su esencia en los ya conocidos Party&Co, Trivial, Tabū y Pictionary.

A través de su participación, los alumnos/as mejorarán sus hábitos de trabajo en grupo y desarrollarán sus conocimientos sobre el medio ambiente y la participación ciudadana. Todo ello dentro del marco de los **Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)**.

## ¿Cuántos alumnos/as pueden participar?

**¡Todos!** La dinámica está diseñada para que participe toda el aula a través de la coordinación por parte del docente.

El coordinador dividirá el aula por equipos. Cada equipo tendrá su propia ficha con la que desplazarse por el tablero de juego y una “ficha-marcador” donde apuntar sus puntos. Se puede competir **por equipos** o **a nivel individual**.

## ¿Qué hará el docente?

Supervisará el desarrollo del juego, guiará a los alumnos y alumnas durante toda la dinámica y, finalmente, evaluará su nivel de acierto. Será el **juez** para cada prueba.

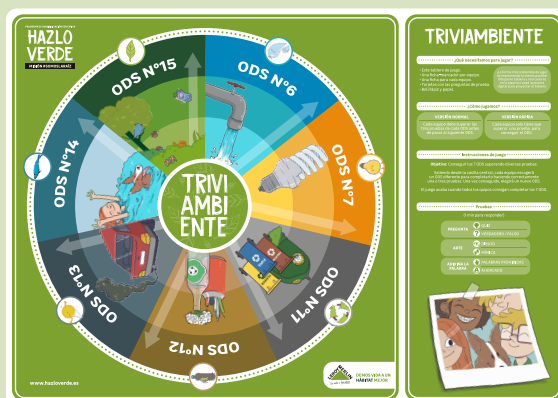
Recuerda que **Hazlo Verde es un programa sostenible**, por eso... ¡te animamos a imprimir cuanto menos posible!

Si quieres, puedes dibujar el tablero y los marcadores en la pizarra, y también puedes leer las pruebas a tus alumnos desde el ordenador de clase, una tablet o un móvil.

## ¿Qué materiales se necesitan?

Todos los materiales necesarios se encuentran en la web.

### El tablero de juego:



Un **marcador** por cada equipo, donde señalarán las pruebas superadas de cada ODS:



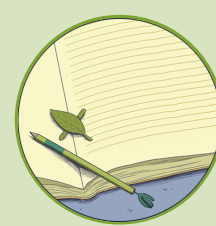
Una **ficha** para cada equipo, con la que se moverán a través del tablero:



**Tarjetas con las pruebas:**



**Bolígrafo o lápiz y papel:**



# INSTRUCCIONES DE JUEGO

**Nº de jugadores:** De 2 a 7 equipos.

**Edad recomendada:** A partir de 8 años.

**Duración de la partida:** El procedimiento permite jugar a Triviambiente de dos maneras:

## VERSIÓN NORMAL

Cada sesión de juego durará una hora (duración de la clase). Para terminar una partida completa se estiman necesarias un máximo de 4 sesiones, asumiendo que los equipos completen de media dos ODS por sesión.

## VERSIÓN RÁPIDA

Si el docente no dispone de muchas sesiones para jugar a Triviambiente, podrá jugarse una versión rápida que termine en una sola sesión. En este caso, cada ODS constará solo de una pregunta o prueba en lugar de tres, y cuando el equipo la supere, podrá pasar al siguiente ODS. El resto del juego permanece igual.

## •• ¿Qué pruebas podemos encontrarnos? ••

### PREGUNTA



QUIZ

Responder correctamente a una pregunta tipo "a,b,c,d".



V/F

Responder correctamente si una afirmación es verdadera o falsa.

### ARTE



DIBUJO

Representar, con un dibujo sencillo, lo indicado en la tarjeta.



MÍMICA

Representar, mediante mímica, lo indicado en la tarjeta.

### ADIVINA LA PALABRA



PROHIBIDAS

Definir lo indicado en la tarjeta sin decir las palabras prohibidas.



AHORCADO

Elegir letras hasta conseguir la palabra indicada en la tarjeta.

## ••••• ¿Cómo jugar al juego de mesa? •••••

**El objetivo de este juego es que cada equipo consiga los 7 ODS**, demostrando así que son los principales agentes del cambio del aula.

Cada equipo elegirá una ficha y la colocará en la **casilla central de salida**. El profesor decidirá, de la manera que estime oportuna, qué equipo comenzará la partida (a suertes, mediante un dado, orden alfabético, etc), que elegirá el ODS que prefiera. Los demás equipos escogerán por turnos el resto de ODS libres.



Cada equipo tendrá **60 segundos** para completar correctamente la prueba. En caso de que se acabe el tiempo y no hayan dado la respuesta correcta, contará como fallo y tendrán que volver a intentar una nueva prueba en su próximo turno. Al acabar la prueba el primer equipo, acierte o no, pasará el turno al siguiente. Cuando vuelva a ser su turno jugará una prueba y pasará el turno, así hasta que el equipo haya completado su ODS, momento en el que podrá empezar uno nuevo tras tacharlo en su marcador de equipo.

En las siguientes sesiones de la partida (hasta un máximo de cuatro sesiones), los equipos elegirán uno de los ODS que aún no hayan completado hasta llegar a los siete y completar su marcador de equipo, finalizando la partida.

Hasta que no se consiga el ODS completo con sus tres casillas (en la versión normal, en la rápida tendrán que completar una única prueba), no se podrá elegir otra. **Las preguntas o pruebas no tendrán por qué seguir el mismo orden en todos los ODS**, el docente podrá elegir si les hace la pregunta, la prueba de arte o la de adivinar la palabra, sin repetirlas.

El juego no acaba cuando un equipo completa los 7 ODS, sino cuando todos lo hacen.

**El primer equipo que complete su marcador con los siete ODS, ¡ganará la partida!**