

LOS OBJETIVOS GLOBALES EN JUEGO

LAS REGLAS

EL JUEGO DE MESA

QUERIDOS AMIGOS DE LOS OBJETIVOS GLOBALES

El juego de mesa **Los Objetivos Globales en juego** está dirigido a todo aquel interesado en los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible de la ONU o que busquen una herramienta para enseñar a sus estudiantes o gente joven estos objetivos.

El juego es una combinación de una aplicación y un juego de mesa tradicional. Mientras que la aplicación permite una actualización regular del contenido del juego, el formato de juego de mesa tradicional, mantiene la dimensión social e interactiva característica de este.

EL JUEGO CONTIENE



La aplicación “Los Objetivos Globales en juego” Para móviles o tablets que puede descargarse en la App Store o en Google Play



16 fichas de objetivos
4 fichas de objetivo por equipo



1 dado
Mostrando los números 1-5 y un globo terráqueo



4 peones de equipo



1 tablero

SOBRE EL JUEGO

Los jugadores tienen la misión de conseguir los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Un **Objetivo**, se logra cuando un equipo se posiciona en el y responde correctamente a la pregunta generada por la aplicación para ese objetivo concreto.



La misión se cumple cuando se logran todos los objetivos asignados a un equipo.

Este juego podrá ser utilizado en diferentes asignaturas, como por ejemplo: Ciencias sociales, Idiomas, Geografía, Historia y Ciencias de la Naturaleza.

El juego va acompañado de una Guía para los educadores, que ofrece ideas para las actividades de reflexión y las mejores prácticas en la enseñanza de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.



CARACTERÍSTICAS DE LA APLICACIÓN



La aplicación “Los Objetivos Globales en juego” Para móviles o tablets que puede descargarse en la App Store o en Google Play



Durante el juego, la aplicación generará **Preguntas, Acciones y Dilemas**, así como instrucciones posteriores. Actualmente el juego contiene:



608 Preguntas...

...relacionadas con los Objetivos de Desarrollo Sostenibles.



99 Acciones...

...que presentan “escenarios reales” como por ejemplo desastres humanitarios o naturales, así como negociaciones, colaboraciones, y cooperación. Estas Acciones pueden ser una ayuda o un obstáculo, para la misión de los jugadores.



43 Dilemas...

...que hacen pensar, reflexionar y debatir a los jugadores - y con el tiempo tomar decisiones difíciles.

PREPARACIÓN PARA LA PARTIDA

1.
STEP

Dividid los jugadores en equipos. Se puede jugar con un mínimo de 2 equipos y un máximo de 4. No se recomienda formar equipos con más de 4 jugadores.

2.
STEP

Aseguraos de que los jugadores tengan a su disposición una tablet o un teléfono móvil y pedidles que descarguen la aplicación **“Los ODS en juego”** a través de Google Play o App Store.

3.
STEP

Dad a los jugadores un juego de mesa, un dado, los peones de equipo y las 16 fichas del marcador de objetivos.

4.
STEP

Usando la aplicación, estableced el número de equipos y generad una Misión para cada equipo.

5.
STEP

Los equipos deben marcar su Misión en el tablero, colocando sus fichas del marcador de Objetivo en la zona debajo del Objetivo y luego colocar los peones de equipo en el globo terráqueo en el centro del tablero.

6.
STEP

Para determinar qué equipo empieza, todos los equipos tiran el dado. El equipo que saque el número más grande empieza. Si un equipo tira y le sale el globo terráqueo, vuelve a tirar.



CÓMO JUGAR LA PARTIDA

LA MISIÓN

El propósito del juego es conseguir todos los objetivos de vuestra misión. Se consigue un **Objetivo** cuando se cae en la casilla con el peón de equipo y se contesta correctamente a la pregunta.

El equipo que primero complete todos los objetivos de su misión y quite todos los marcadores de objetivos del tablero, gana la partida.

TURNOS

1.
TURN

Si caéis en el globo terráqueo, una Acción o un Objetivo ya completado, empezáis vuestro turno tirando el dado.

2.
TURN

Si os quedáis en un Objetivo que aún no tenéis, podéis elegir tirar el dado o responder a la pregunta del Objetivo en el que hayáis caído.

3.
TURN

El dado decide el número de casillas que el peón de equipo se puede mover en el tablero (de 1 a 5).

El equipo puede moverse en la dirección que desee menos retroceder. Por ejemplo, si un equipo saca un 5, el equipo debe moverse 5 casillas en cualquier dirección, pero no puede moverse 3 casillas hacia adelante y luego 2 casillas hacia atrás.

!
RULE



!
RULE

Aunque no se permite retroceder, se permite girar y moverse en una casilla de Acción o en el globo terráqueo. De esta manera, un equipo puede elegir moverse por el tablero usando las casillas de Acción.

PREGUNTAS

1. STEP

Cuando vuestro equipo caiga en uno de los 17 Objetivos Globales, debe responder una pregunta relacionada con ese **Objetivo**, sin importar si el **Objetivo** es parte de vuestra misión o no. En la aplicación, presionad el botón **Pregunta** y seleccionad el objetivo relevante de la lista. La misión de vuestro equipo siempre se muestra en la parte superior de la lista.

2. STEP

Cuando aparezca la pregunta, leedla en voz alta. Vuestro equipo debe seleccionar una de las tres opciones de respuesta antes de que se acabe el tiempo. La aplicación os pedirá que confirméis vuestra respuesta. Finalmente, la aplicación mostrará si la respuesta es correcta.

3. STEP

Si la respuesta es correcta, y el objetivo es parte de vuestra misión, podéis quitar el marcador de objetivo. ¡Esto significa que habéis conseguido un **Objetivo**!

4. STEP

Si una pregunta se responde correctamente, independientemente de que el **Objetivo** sea parte de vuestra misión o no, podéis tener **una segunda tirada en vuestro turno**. Tirad los dados y moveros en consecuencia en el tablero.

! RULE

Si, en vuestra segunda tirada en vuestro turno, caéis en:

- ▶ Una **Pregunta** otra vez, permaneced allí sin responderla, ya que solo se puede responder una Pregunta por turno.

!
RULE

- ▶ En una casilla de **Acción**, generad la tarjeta de Acción y seguid las instrucciones. Vuestro turno termina después de completar la consecuencia de la Acción.
- ▶ En el **Globo**, terráqueo, todos los equipos deben moverse al centro del tablero para una cumbre donde os enfrentaréis a un dilema.

5.
STEP

Si vuestra respuesta es incorrecta, independientemente de que el **Objetivo** sea parte de vuestra misión o no, vuestro turno termina y el siguiente equipo debe tirar los dados.

6.
STEP

Si caéis en un **Objetivo** que ya habéis completado (independientemente de si es un **Objetivo** en vuestra misión o no), podéis volver a tirar los dados.

!
RULE

La regla clave a recordar:

Solo se puede responder una pregunta por turno.

ACCIONES

Las casillas de **Acción** están ahí para que vuestro equipo “aproveche la oportunidad” y tome un atajo en el tablero. Las **Acciones** desencadenan eventos en algún lugar del mundo que causan consecuencias positivas o negativas, para el equipo que aterriza en él.

Estas consecuencias podrían ser:



MOVERSE A UN OBJETIVO ESPECIFICO



UNA TIRADA EXTRA



PERDER EL TURNO



Por lo tanto, las casillas de **Acción** pueden ser utilizadas estratégicamente por vuestro equipo para completar vuestros **Objetivos**.



Si vuestro equipo cae en una casilla de acción, presionad el botón **Acción** en la aplicación y elegid una de las tres cartas de acción que aparecen en la pantalla. Leed la acción en voz alta y presionad el botón “consecuencia” en la parte inferior de la página. Seguid la consecuencia que se muestra en la pantalla.

DILEMAS



RULE

Si un equipo cae o saca con los dados un globo terráqueo, todos los equipos deben moverse al centro del tablero para llegar a la cumbre dónde se enfrentarán a un dilema. El **Dilema** presenta a todos los equipos una cuestión debatible relacionada con uno de los 17 Objetivos Globales.

1.
STEP

Presionad el botón **Dilema** en la aplicación y leedlo en voz alta. Todos los equipos deberán discutir los pros y los contras de la cuestión del dilema y luego votar a favor o en contra. La aplicación proporciona ejemplos de ventajas (en verde) y desventajas (en rojo).



TIP

No hay un tiempo limitado, así que tenéis todo el tiempo que queráis para debatir la cuestión y decidir qué votar.

2.
STEP

Cuando todos los equipos hayan formado una opinión, utilizad la aplicación para emitir el voto de vuestro equipo. El procedimiento de votación es secreto hasta que se anuncie el resultado final. Presionad el botón “votar” en la parte inferior de la página. Emitid el voto de vuestro equipo y pasad el teléfono/tablet al siguiente equipo.

3.
STEP

Anunciad el resultado y leed la descripción y la consecuencia en voz alta.

Puede haber una de las siguientes consecuencias:

 **MOVERSE A UN OBJETIVO QUE ESCOJÁIS**

 **MOVERSE A UN OBJETIVO ESPECIFICADO EN LA CONSECUENCIA**

!
RULE

La consecuencia es aplicable solo a los equipos que componen la mayoría o en caso de empate.

4.
STEP

Seguid la consecuencia generada por la aplicación si vuestro equipo forma parte de la mayoría. El equipo que esté en minoría permanece en el centro del tablero hasta que le vuelva a tocar el turno.

5.
STEP

Después de un Dilema, el turno termina y pasa al siguiente equipo.

El juego fue desarrollado originalmente por la Asociación Danesa de las Naciones Unidas con el apoyo financiero de Danida - “Oplysningspuljen”.



La versión traducida y actualizada del juego de mesa fue desarrollada por la Asociación Danesa de las Naciones Unidas en cooperación con otras ocho organizaciones en Europa a través de un proyecto Erasmus + cofinanciado por la Unión Europea. Las organizaciones que participaron en este proyecto fueron:



DRAMBLYS, Spain



Association Intercultura, France



Kocaeli Provincial Directorate of
National Education, Turkey



German Federal Association for
Sustainability, Germany



El tablero del juego se puede descargar e imprimir usando la aplicación o se puede pedir en el siguiente enlace: <https://www.fnforbundet.dk/for-skoler/verdensmaal-paa-spil/>

LOS OBJETIVOS GLOBALES EN JUEGO

