

# INSTRUCCIONES DEL JUEGO: ¿CUÁNTO SABES DE CAMBIO CLIMÁTICO?

## OBJETIVOS:

El juego **¿Cuánto sabes de cambio climático?** está diseñado con el propósito de educar, concienciar y fomentar la reflexión sobre los diversos aspectos del cambio climático. A través de dinámicas grupales e individuales, los participantes tendrán la oportunidad de aprender sobre las causas, consecuencias y posibles soluciones frente al cambio climático de una manera interactiva y divertida.

El principal objetivo es **augmentar el conocimiento sobre el cambio climático** en un entorno participativo. Las preguntas abordan temas clave como las bases físicas del cambio climático, la influencia humana en el planeta, las consecuencias medioambientales y sociales del cambio climático, además de incluir titulares de prensa relevantes y definiciones importantes. Esto permite a los jugadores entender mejor los mecanismos científicos, las implicaciones políticas y económicas, así como la forma en que los medios de comunicación tratan el tema.

A través de las diferentes variantes del juego, los participantes:

- **Reforzarán sus conocimientos** científicos y sociales sobre el cambio climático.
- Desarrollarán una **comprensión crítica** de la relación entre la actividad humana y los cambios en el sistema climático.
- Se enfrentarán a **desafíos colectivos e individuales**, fomentando la toma de decisiones rápidas y fundamentadas.
- Reflexionarán sobre la importancia de la **acción individual y colectiva** para mitigar los efectos del cambio climático.

Además, el formato de preguntas tipo verdadero/falso, de respuesta múltiple y de definiciones permite **adaptar el juego a diferentes públicos y niveles de conocimiento**, promoviendo tanto la **colaboración en equipo como la competitividad inspiradora**.

Este juego es ideal para talleres educativos, actividades en grupo, aulas, o cualquier entorno donde se busque **informar y sensibilizar** a los participantes sobre la urgencia de actuar frente al cambio climático, involucrándolos activamente en un proceso de aprendizaje dinámico y accesible.

## **INTRODUCCIÓN:**

Antes de comenzar el juego, se puede resumir el conocimiento sobre el cambio climático en 5 ideas y 10 palabras:

**ES REAL:** No se trata de ninguna invención. El calentamiento global del planeta, que produce el cambio climático y nos coloca en situación de crisis climática, está pasando realmente.

**SOMOS NOSOTROS:** La actividad humana emisora de gases de efecto invernadero a la atmósfera es la principal causa del cambio climático.

**CONSENSO CIENTÍFICO:** Hay un gran acuerdo entre los científicos que estudian el clima de que la actividad del ser humano es la causante del cambio climático.

**ES MALO:** El cambio climático es muy perjudicial para la vida en el planeta, afectando intensa y gravemente a la humanidad.

**HAY ESPERANZA:** Tenemos el diagnóstico de la situación y sabemos cuál es la hoja de ruta que debemos seguir para corregir el rumbo y evitar las peores consecuencias de la crisis climática.

## **MATERIALES DISPONIBLES PARA DESCARGA:**

Hay 30 preguntas de bases físicas del cambio climático: opciones de respuesta verdadero o falso (tarjetas verdes).

Hay 30 preguntas del ser humano y su influencia en el planeta: opciones de respuesta verdadero o falso (tarjetas azules).

Hay 30 preguntas de consecuencias del cambio climático: opciones de respuesta verdadero o falso (tarjetas naranjas).

Hay 50 preguntas de titulares de prensa de cambio climático: opciones de respuesta verdadero o falso (tarjetas blancas).

Hay 50 preguntas de respuesta múltiple de cambio climático: 4 opciones de respuesta y solo una verdadera (tarjetas rojas).

Hay 30 definiciones de conceptos sobre cambio climático: se lee una definición y hay que responder la palabra o palabras que se están definiendo (tarjetas amarillas).

Hay 6 tarjetas para seleccionar la competición de la variante 1 Vs 1 (tarjetas rosas).

### **MATERIALES OPCIONALES SEGÚN LA VARIANTE DE JUEGO ELEGIDA:**

- Cuerda o cinta.
- Cintas reflectantes de bicicleta.
- Pulsador o elemento de referencia que haya que tocar para activar la posibilidad de responder.
- Acceso a plataforma de participación y votación, como Kahoot.

### **DINÁMICAS DE JUEGO:**

Con los materiales de las preguntas disponibles se pueden realizar muchísimas variantes de juego, siendo flexible y adaptable a diferentes contextos, necesidades y número de participantes. El número ideal de participantes es entre 20 y 50 personas, pero no hay inconveniente en que puedan participar menos o más. El juego está concebido para que tenga una primera parte de juego grupal para terminar en una segunda parte de competición 1 vs 1. A continuación, se explican algunas de estas variantes para ilustrar **la diversidad de formas en que se puede implementar el juego.**

#### **Parte A: Juego en grupo**

##### **1. Preparación del espacio:**

- Lo ideal es contar con un espacio diáfano y amplio para que los participantes se puedan mover con facilidad libremente.
- Se establece una línea de separación en el suelo, física (con una cuerda, cinta...) o imaginaria dividiendo la zona en dos áreas: VERDADERO y FALSO.

##### **2. Reglas básicas:**

- El facilitador de la actividad se encargará de leer las preguntas de las tarjetas en voz alta, correspondientes a las categorías cuyas respuestas son verdadero o falso, esto es: bases físicas de cambio climático (tarjetas verdes), el ser humano y su influencia en el planeta (tarjetas azules), consecuencias del cambio climático (tarjetas naranjas) y titulares de prensa de cambio climático (tarjetas blancas).
- Tras cada pregunta, los participantes deben posicionarse en la zona correspondiente (VERDADERO o FALSO) en función de su respuesta.
- Los participantes disponen de 20 segundos para tomar una decisión y ubicarse en una de las zonas.
- El facilitador explica brevemente el resultado de cada pregunta a los jugadores.

- El facilitador puede hacer una selección previa de las preguntas en función de las características del grupo, o puede dejar que sean los propios participantes quienes elijan la categoría sobre la que responder. También se puede utilizar un dado y asignar a cada número una categoría, para darle un matiz aleatorio al juego en cuanto a la formulación de preguntas se refiere.

### 3. Variantes:

#### Variante 1:

- El facilitador formulará 10 preguntas. El grupo debe acertar al menos 7 respuestas de manera colectiva para superar esta fase.
- Se entenderá que la respuesta dada por el grupo será aquella en la que se posicione la mayoría del grupo.
- En caso de empate en el número de participantes en ambas zonas, no se sumará el punto.
- Si al final de las 10 preguntas no se alcanzan 7 aciertos, se iniciará un nuevo ciclo con 10 preguntas diferentes hasta lograr el objetivo.
- Al finalizar las preguntas, de entre los participantes se elegirán las dos personas que jugarán en el 1 Vs 1, pudiéndose utilizar las 6 tarjetas de los materiales destinadas a ese fin.

#### Variante 2:

- A cada participante se le entregan 2 cintas reflectantes de bicicleta para colocar en el brazo.
- Se formularán 10 preguntas, y cada vez que un participante falle, perderá una cinta.
- Los participantes que pierdan ambas cintas quedan eliminados del juego.
- Al finalizar las preguntas, de entre los participantes que tengan alguna vida, se elegirán las dos personas que jugarán en el 1 Vs 1, pudiéndose utilizar las 6 tarjetas de los materiales destinadas a ese fin.

#### Variante 3:

- Si no tenemos sitios abiertos y estamos en una sala con los participantes sentados, se pueden realizar las preguntas a través de plataformas digitales como Kahoot con preguntas de verdadero/falso.
- También se puede optar por hacer que los participantes levanten la mano, se pongan de pie, o aplaudan según su respuesta.

- Al finalizar las preguntas, de entre los participantes se elegirán las dos personas que jugarán en el 1 vs 1, pudiéndose utilizar las 6 tarjetas de los materiales destinadas a ese fin.

## Parte B: Juego 1 contra 1

Esta parte es la continuación de la parte A del juego. Si en la parte A la competición era grupal, en este caso es 1 vs 1. En esta parte del juego se utilizan las preguntas de opción múltiple (tarjetas rojas) y las preguntas de definiciones (tarjetas amarillas)

### 1. Selección de los jugadores:

- El facilitador selecciona dos participantes basándose en criterios aleatorios o según la rapidez para responder:
  - Variante 1: Por ejemplo, el primero en llevar algo de color rojo o calzado negro y pulsar el botón o tocar un elemento de referencia, competirá en esta fase.
  - Variante 2: Se lanza una pregunta, y el primero en pulsar el botón o tocar un elemento de referencia y responder correctamente se gana el derecho a participar.
  - Variante 3: Se lanza una pregunta en plataformas digitales como Kahoot, y los dos participantes más rápidos en acertar jugarán. Si se quiere que todos los participantes sigan jugando hasta el final, se pueden poner preguntas de opción múltiple (tarjetas rojas) en el Kahoot, de tal forma que ganará el que más puntos acumulados tenga al final.

### 2. Reglas del duelo 1 vs 1:

- Cada jugador recibirá 4 preguntas de opción múltiple (tarjetas rojas) de forma alternada. Si fallan, habrá opción de rebote para el oponente.
- Las dos últimas preguntas serán definiciones y tendrán un valor doble. El más rápido en pulsar el botón, o levantar la mano, o decir una palabra clave, responderá en primer lugar. Si falla, habrá opción de rebote para el oponente.
- Al final del duelo, el jugador con más puntos será declarado ganador.