

Juega, aprende y lucha contra el cambio climático



REGLAS DEL JUEGO

CICLOS

Cíclopes recorren el planeta

El nombre de “**Ciclos**” responde tanto a su continente, círculos concéntricos, como a su contenido. Durante el juego debemos, con nuestras actitudes y aptitudes (hábitos y conocimientos) cerrar distintos ciclos pasando de unos a otros, ya que, como en nuestra Tierra, todos están en conexión.

Estos ciclos transcurren en los cuatro círculos que representan las esferas que conforman nuestro planeta: **la atmósfera, la hidrosfera, la litosfera y la biosfera.**

Durante el transcurso del juego nuestro objetivo es dejar una mínima huella ecológica, calentándonos la cabeza sin aumentar la temperatura del planeta. Contribuimos así a la sostenibilidad, la economía circular y a la adaptación y mitigación del cambio climático.

El planeta no corre peligro. El problema lo tenemos nosotros debido al cambio climático, el problema ambiental global más importante al que se enfrenta la humanidad. El Panel Intergubernamental sobre Cambio Climático son más de dos mil científicos de todo el mundo que llevan investigando este fenómeno desde hace un cuarto de siglo. Sin dudas afirman que el cambio climático es un hecho y que debemos tomar medidas urgentes no solo para pararlo, sino para adaptarnos a él.

Y a grandes problemas, grandes retos. Nosotros en nuestra vida diaria tenemos la oportunidad de evitar la emisión de toneladas de CO₂ y contribuir a solucionar el problema. Para ello es imprescindible cambiar ya nuestros hábitos. “**Ciclos**” es un juego que te da herramientas para asumir este reto.

Elementos del juego

El juego se desarrolla en un tablero donde aparece un círculo central con la imagen del juego y cuatro anillos concéntricos a su alrededor, cada uno de ellos dividido en casillas y conectados en determinados puntos unos con otros.

Los anillos representan **la litosfera marrón (el suelo), la hidrosfera azul (el agua), la atmósfera naranja (el aire) y la biosfera verde (los seres vivos)**. En ellos encontramos casillas de cuatro tipos: **comienzo y conexión, neutra, pregunta y hábitos**.

Existen dos tipos de tarjetas:

Tarjetas de pregunta y respuesta. En una cara aparecen las preguntas; una para cada uno de los círculos (el color del punto indica al que corresponde). En función del color la pregunta estará vinculada al suelo, el agua, el aire o la vida. En el reverso se indican las soluciones.

Tarjetas sobre nuestra huella ecológica. Acciones responsables en relación con el cuidado del entorno ambiental que si no las asumimos aumentamos nuestra huella ecológica.

Las fichas son círculos de cuatro colores, coincidentes con los de los anillos. Cada ficha está compuesta por un círculo y un anillo simbolizando un ojo. ¿Por qué un ojo? Representan ciudadanos atentos, con el ojo bien abierto. También es la imagen de la observación propia de la ciencia y de la mirada solidaria. A las fichas las llamaremos **"cíclopes"**. Cada cíclope es especialista de su círculo, lo cual le proporciona ventajas en el mismo.

Además del tablero y las fichas, dispondremos de un dado de madera, de una pequeña libreta y de un lápiz con goma. Las hojas de la libreta tienen dibujada una tabla para anotar las puntuaciones de cada partida.

Leyenda de símbolos



Casilla neutra



Casilla de pregunta



Casilla de hábitos



Casilla de comienzo y conexión

Reglas del juego

Participan **cuatro jugadores, ya sea individualmente o por grupos**. A cada jugador le corresponde una ficha o ciclope, por lo tanto, son especialistas del **agua, del aire, del suelo o de la vida**. Las fichas se colocan en las casillas de comienzo o conexión, cada una en el anillo de su color.

Los movimientos van regidos por el azar del dado. Pero en este juego, como lo importante es tirar poco y no despilfarrar, el funcionamiento del dado es el contrario al habitual. Si sale 6, no hay movimiento. Si sale 5 se mueve 1 casilla o si sale 1 se mueven 5 casillas. Quien más avanza es quien menos derrocha, quien hace una tirada más baja.

Así que sale y elige ficha el que hace una tirada más baja. También reparte las fichas al resto de los jugadores. El orden de juego es del círculo más interno al más externo, comenzando por el que hizo la tirada más baja. El objetivo del juego es recorrer los cuatro anillos generando la menor huella ecológica, es decir, aumentando el mínimo de temperatura del planeta.

Para abandonar un anillo debes contestar, cuando caes en la casilla de pregunta, tres cuestiones correctamente (de las correspondientes a la temática de ese anillo), excepto en el círculo de tú color en el que deberás contestar cuatro, (así que debes caer 3 veces, o 4 si es tu color, en una casilla de pregunta para terminar un círculo). Una vez adquirida esta capacitación, debes abandonarlo por la casilla de conexión. No hace falta llegar a dicha casilla con un número exacto. Viajas al anillo que desees, aunque haya otro jugador en él. En este nuevo anillo sales por la casilla de conexión.

Cuando caes en la casilla neutra, en ella te quedas y cambia el turno. Si caes en la casilla pregunta, sacas una pregunta del color del anillo y debes contestarla. Si aciertas sigues jugando y anotas el acierto. Si la fallas, pierdes el turno y colocas un grado en tu termómetro. *(Hoja de anotaciones)*



Si caes en la casilla de huella ecológica, coges una tarjeta y la lees. Cada tarjeta de este tipo lleva escrita una acción responsable en una cara. Debes dejarla caer con cuidado sobre la mesa; si muestra esa cara significa que es lo que haces habitualmente. Debes descontar un grado del termómetro (en el caso de que lo tengas a cero, puedes guardarte la tarjeta para cuando la precises). Si muestra la opuesta significa que no realizas lo adecuado y marcas un grado en el termómetro. Si tu termómetro llega al tope de temperatura, vuelves a comenzar el juego.

En el taco de tarjetas de **huella ecológica** hay dos cartas especiales:

Pido consejo. Puedes pedir ayuda a alguien en la pregunta que lo creas conveniente. Cuando la gastes debes pasársela a otro jugador.

Comparto el esfuerzo. Puedes compartir el resultado positivo o negativo de una pregunta con uno o más cíclopes. Entre ambos debéis contestar la pregunta. Cuando la uses debes pasársela a otro jugador.

Vence el jugador que adquiere la capacitación (tres respuestas acertadas) de cada anillo sin haber alcanzado la temperatura máxima en su termómetro.

Otras normas a tener en cuenta:

Si estando en el anillo de tu color caes en la misma casilla que otro cíclope, puedes mandarlo a otro anillo si lo deseas. Si ya lo ha completado, deberá dar la vuelta hasta la casilla de conexión; si no lo ha hecho, se quedará en ese ciclo hasta que lo complete.

No habiendo completado el círculo en el que estás, la casilla de conexión se considera neutra.

Si un cíclope alcanza la temperatura máxima en su termómetro y debe volver a comenzar, todos pierden el último acierto adquirido. Los efectos negativos sobre el planeta nos afectan a todos con independencia de quien los provoca.

Si teniendo el termómetro por encima de la mitad de la temperatura eres capaz de ponerlo a cero, todos quitan un grado de su termómetro. Los efectos positivos que causamos afectan a la globalidad.

Con el acuerdo de los demás jugadores puedes cambiar normas o inventarte otras nuevas.

