

JUGUEMOS



1. El equipo que inicia lanzará el dado para seleccionar la actividad (mímica o dibujo) y tomará la primera carta de la baraja. El actor leerá en voz alta la categoría a la que corresponde la carta: presas, hábitats, amenazas o estrategias de conservación y tendrá 10 segundos para leer la pista mentalmente (sin que nadie más lo escuche o vea), antes de empezar a actuar o dibujar según lo haya determinado el dado.
2. Cuando el actor esté listo, empieza el reloj e indica al actor que puede empezar a actuar o dibujar (según sea el caso). Cada actor tendrá máximo 60 segundos para hacer la actividad mientras sus compañeros intentan adivinar la palabra.
3. Si en la palabra clave dice “Elige una” el actor deberá escoger solo una de las palabras presentadas para actuar o dibujar, con el fin de que quienes adivinen digan única y exactamente la palabra seleccionada por el actor.
4. Si el equipo adivina la palabra correctamente ganará la tarjeta y la pondrá boca arriba en frente del equipo.

5. Si el equipo gana una carta de No hábitat o Amenaza, esta carta no suma para ser el equipo ganador, pero inmediatamente puede retar a cualquier equipo para quitarle una carta de Hábitat o Presas, ya que las primeras generan pérdida de las segundas.
6. El equipo que está siendo retado puede defenderse con una carta de Estrategia para evitar que le quiten su carta, ya que estas últimas son las que permiten disminuir las consecuencias negativas y evitan que el tigrillo lanudo, sus presas y sus hábitats desaparezcan (los ataques específicos y defensa de acciones de conservación se especifica en cada tarjeta).
7. Al finalizar este reto, la carta de No hábitat o Amenaza se debe descartar en una baraja aparte.
8. Si el equipo no logra adivinar la palabra clave, los otros equipos tienen la oportunidad de hacerlo y el primero que diga la palabra clave correcta, ganará la carta.
9. Si ningún equipo logra adivinar, la carta vuelve al final de la baraja y continúa la ronda con el siguiente equipo.
10. Cada que un equipo adivine la palabra, deberá leer en voz alta a todos los equipos la explicación o pista brindada inicialmente con el fin de tener una retroalimentación de las temáticas de cada categoría.

11. Una vez el equipo junte una carta de presa, una de hábitat y una acción de conservación, en su siguiente turno anunciará que jugará por la carta TIGRILLO LANUDO.
12. Para ganar como protector del Tigrillo lanudo, el equipo debe elegir una de las cartas y jugar con actividad de mímica o dibujo la clave descrita en la carta, dentro de las cuales el tigrillo es fundamental para los ecosistemas y para las estrategias de conservación.
13. Si el equipo adivina la categoría del tigrillo, gana esta carta y al completar las cuatro cartas: una de presas, una de hábitat, una de estrategia y la del Tigrillo lanudo, este equipo es el **GANADOR Y PROTECTOR DEL TIGRILLO LANUDO**.

Cita: Mendoza-Cortés LX, Gómez-Junco GP, Sarmiento M, Hurtado-Moreno AP, González-Maya JF. 2023. Protejamos al Tigrillo Lanudo: Juego lúdico para proteger la especie en Cundinamarca. Juego Educativo. Enlaza, ProCAT Colombia y CAR Cundinamarca. Bogotá Colombia.



• PROTEJAMOS AL • **Tigrillo Lanudo** Juego de Cartas



¡Una carrera lúdica para salvar a nuestro vecino felino!

Incluye:

- 45 Cartas • Tablero • Marcadores
- dado • Instrucciones

OBJETIVO

SALVAR AL **Tigrillo Lanudo**



El objetivo del juego es reunir las condiciones necesarias para asegurar que el tigrillo lanudo viva por siempre en el territorio que compartimos. Para salvar al tigrillo, los equipos deben reunir las cartas que representan las condiciones ideales para la supervivencia y protección del tigrillo lanudo, por lo que será necesario obtener: **presencia de sus presas naturales, hábitats o ecosistemas naturales y una estrategia de conservación.**

COMPONENTES

- 45 Cartas de pistas:



- 10 de presas o especies que corresponden a las condiciones de alimento disponible para el tigrillo lanudo.
- 6 de hábitat o ecosistemas que corresponden a los lugares donde habita o vive el tigrillo lanudo.
- 4 de no hábitat que corresponden a áreas transformadas donde no puede habitar o vivir el tigrillo lanudo.
- 10 de amenazas que afectan la supervivencia y presencia del tigrillo lanudo en el territorio.
- 11 de acciones que podemos realizar en familia y comunidad para disminuir los efectos de las amenazas y ayudar a proteger al tigrillo lanudo.
- 4 de tigrillo lanudo las cuales representan la importancia de la presencia del tigrillo lanudo como clave en el territorio.

- Dado seleccionador de actividad.
- Tablero
- Marcadores

DINÁMICA



El juego consiste en hacer actividades por equipos.

Cada equipo escogerá al azar cartas con diferentes categorías: presas, hábitats, amenazas y estrategias de conservación para el Tigrillo lanudo. En cada ronda un representante de cada equipo escoge una tarjeta con pistas que deberá actuar en mímica o dibujar según lo indique el dado seleccionador. Si su equipo adivina la pista descrita, el equipo conserva la tarjeta y si no logra hacerlo en el tiempo correspondiente, los demás equipos tienen la posibilidad de adivinar y ganar esa tarjeta.

Las tarjetas de presas, hábitats y acciones de conservación son aquellas que se deben recolectar para ganar el juego, las últimas mencionadas funcionan también como protectores de cartas de las otras categorías (cada tarjeta indica específicamente que amenazas protegen). Por su parte, las tarjetas de no hábitat y amenazas se usarán sólo para robar tarjetas a los otros equipos (cada tarjeta de no hábitat y amenaza indican que tarjetas puede robar de las otras categorías).

De este modo, cuando un equipo tenga una tarjeta de presas, una de hábitat y una de acciones de conservación podrá jugar por la carta TIGRILLO LANUDO, si adivinan la característica final de la especie ganaran el juego.

PREPÁRATE PARA JUGAR

1. Los jugadores se dividirán en 2 equipos o en un máximo de 4 equipos.
2. Los jugadores de cada equipo se turnan para dibujar o actuar y el resto de integrantes intentarán adivinar la palabra clave de la tarjeta que el miembro de su equipo está dibujando o actuando.
3. Las cartas de cada categoría se mezclarán en una sola baraja que se ubicará boca abajo en una mesa central. En otra baraja aparte se dispondrán las cartas Tigrillo Lanudo, igualmente boca abajo. En la mesa también se dispondrá el dado seleccionador y el temporizador, para que quede accesible a todos los grupos.
4. Una vez cada equipo esté listo, eligen un representante (Actor) que realizará las actividades del juego en la primera ronda (en cada ronda debe ser un actor diferente del equipo) el actor de cada equipo lanza el dado y el que saque el mayor número inicia. Al lanzar el dado, se pueden obtener resultados entre 1 y 3 con los que el actor deberá realizar la actividad de mímica y si saca entre 4 y 6 realizará un dibujo de la palabra para que su equipo pueda adivinarla.
5. En ninguna de las actividades (mímica o dibujo) el actor podrá hablar o escribir palabras a su equipo.
6. Cada equipo tendrá que adivinar la palabra clave exacta, asociada a cada carta pista.