

# MANUAL DEL JUEGO



Financia:



MADRID

Una idea de:



ONGD | Fundación Internacional  
de Solidaridad Compañía de María





## MATERIALES

- Tablero
  - Carné
  - Dados
  - Cinco fichas\*
  - Sello / Marcador
  - Tarjetas de RETO
  - Tarjetas de EMOCIONES/SENTIMIENTOS
- \*En función al número de jugadores.

## OBJETIVO

Cada fila/eje tendrá 10 casillas, de las cuales 5 casillas serán con preguntas.

- ☑ Si aciertan, en su carné, cada miembro del grupo deberá marcar la casilla del eje correspondiente y en su próximo turno tirarán el dado de nuevo.



- 
- ⊗ Si fallan, irán a la última casilla del nivel anterior y esperarán su próximo turno para tirar el dado y volver a plantear un reto sobre el ODS anterior que están pasando.

Todos los grupos deben llegar al final del juego para que su carné tenga los sellos de todos los ejes puestos.

## MECÁNICA

Si cae la ficha en la casilla de una cara/icono, se plantea al grupo una pregunta de emociones/sentimientos, relacionados con el ODS en el cual están situados, con una respuesta entre 3.

- ✔ Si aciertan, permanecerán en la casilla y esperarán su turno para tirar el dado de nuevo.
- ⊗ Si fallan, irán a la cara/icono inmediatamente anterior y esperarán su turno para tirar el dado de nuevo.

---

Si al tirar el dado la puntuación del dado es suficiente para cambiar de nivel después de mover la ficha, se planteará al grupo un reto.

- ✔ Si aciertan, en su carné, cada miembro del grupo deberá marcar la casilla del eje correspondiente y en su próximo turno tirarán el dado de nuevo.
- ⊗ Si fallan, irán a la última casilla del nivel anterior y esperarán su próximo turno para tirar el dado y volver a plantear un reto sobre el ODS anterior que están pasando.

---

Si al tirar el dado la ficha caen en una escalera, cambiarán de nivel al mover la ficha y se planteará al grupo un reto, relacionado con el ODS del nivel anterior al que están pasando, con respuesta abierta.

- ✔ Si aciertan, en su carné, cada miembro del grupo deberá marcar la casilla del eje correspondiente y en su próximo turno tirarán el dado de nuevo.



- ⊗ Si fallan, irán a la última casilla del nivel anterior y esperarán su próximo turno para tirar el dado y volver a plantear un reto sobre el ODS anterior que están pasando.

Todos los grupos deben llegar al final del juego para que su carné tenga los sellos de todos los ejes puestos.

## TIPO DE TARJETAS

### Reto

Estas son las preguntas que se realizarán para subir la ficha de nivel de ODS.

Para la cual se plantearán retos a superar.



### Emociones/Sentimientos



Estas son las preguntas que se realizarían al situar la ficha en una casilla de cara/icono.

Las casillas de cada eje tienen preguntas concretas sobre los sentimientos/emociones de los ODS de cada nivel.

Estas preguntas tendrán 3 opciones con una sola respuesta correcta.

**LUDIFICACIÓN**  
**TALLER AGENDA 2030**