



“ESCALERAS Y SERPIENTES – Camino de la Ciencia”

Hola BIENVENIDA/O al Juego “Escalera y serpientes – camino de la Ciencia”, es un juego educativo y muy divertido, que propone el aprendizaje de conocimientos en torno a las Ciencias Naturales abordados desde lo lúdico.

Es muy fácil, si eres docente puedes jugarlo con tus estudiantes en clase, divertirte con ellas/os, y aprender conceptos básicos de las Ciencias Naturales, además de realizar experiencias de laboratorio, y si eres un/a chico/a con ganas de aprender, lo vas a disfrutar mucho, júntate con unos amigos/os para conocer jugando.

¿Qué contenidos vas a encontrar en el juego?

Vas encontrar contenidos de Biología, Química y Física, que van desde entender el significado de pH hasta porque flota una vela en el agua, preguntándonos también cómo funcionan algunos de nuestros sentidos.

¿Que se necesitas para jugar?

- TABLERO JUEGO “ESCALERAS Y SERPIENTES – Camino de la Ciencia” (lo puedes descargar en PDF)
- FICHAS (lo puedes descargar en PDF)
- TARJETAS DE PREGUNTAS Y RESPUESTAS (lo puedes descargar en PDF)
- UN DADO: Puedes hacerlo en casa, es muy fácil, o puedes comprarlo o lo puedes descargarlo en PDF)
- RELOJ O CRONOMETRO

¿Cómo es el juego?

El Juego plantea un recorrido por un tablero con 100 casillas, donde se presentan escaleras y serpientes en algunas de éstas casillas, las/os jugadoras/es deberán responder a distintas preguntas en la medida que se posicionen en ellas, haciendo uso de un comodín que podrá usar solo una vez en todo su recorrido.



REGLAS DEL JUEGO

- El objetivo del juego será llegar al final del recorrido.
- Las/os jugadoras/es tirarán el dado, el que obtenga el puntaje más alto será quien comience la partida. Luego, irán tirando el dado sucesivamente por turnos, hacia el lado de las agujas del reloj.
- Cada jugador o pareja de jugadores, tendrá un comodín que podrá utilizar para desarrollar un experimento durante el juego, para poder dar respuesta al interrogante planteado en los casilleros con escaleras.
- Si las respuestas son correctas se podrá avanzar desde el principio de la escalera hasta el final de la misma. En el caso de caer en una serpiente, si la respuesta es correcta podrá avanzar tantos casilleros como abarque la serpiente, en el caso de responder equivocadamente perderá un turno.

Casillas especiales

- Escaleras
- Serpientes

❖ Se tendrá en cuenta un tiempo para la respuesta de cada pregunta (recomendamos 1 minuto)

❖ Recomendamos leer el listado de materiales que se requiere para realizar las experiencias antes de comenzar el juego, a fin de tenerlos presentes para realizar las acciones en el caso que se requieran.