

Anexo 1. Juego de mesa

¡AVANZA POR LA EDUCACIÓN!

Juego de mesa donde hay varios personajes que cuentan con 3 características: vida, tiempo y conocimientos. Cada personaje deberá enfrentarse a diferentes situaciones donde tendrá que decidir si gasta su vida, tiempo o adquiere más conocimientos, teniendo en cuenta su propia situación (se deben valorar sus propias condiciones antes de tomar la decisión) y que el objetivo principal es llegar a final de año con todo aprobado para poder promocionar. Cada personaje estará formado por un grupo conformado por 4 personas aproximadamente.

Cada característica consta de los siguientes puntos:

Vida: un máximo de 10 puntos

Tiempo: un máximo de 20 puntos

Conocimientos adquiridos: un máximo de 30 puntos

Todos los personajes empezarán con la vida al máximo y unos conocimientos adquiridos de 0 puntos, pero el tiempo puede variar en función de la familia en la que vivan.

Por ejemplo: el personaje 1 tiene una vida de 10 puntos, unos conocimientos adquiridos de 0 puntos, pero tiene una hermana pequeña a la que debe cuidar todos los días por una hora, lo que le hace empezar con un tiempo de 15 puntos. En cambio, el personaje 2 tiene una vida de 10 puntos, unos conocimientos adquiridos de 0 puntos y no tiene hermanos a su cargo, por lo que empieza con un tiempo de 20 puntos.

Personajes:

Descripción de los personajes y puntos iniciales.

Nº personaje	Vida	Tiempo	Conocimiento adquirido
1. No tiene hermanos ni hermanas, por lo que dispone de todo el tiempo del mundo	10	20	0
2. No tiene hermanos/as, pero es deportista profesional, por lo que le dedica muchas horas al deporte.	10	17	0
3. Tiene un hermano/a pequeño que se queda a su cargo algunas veces.	10	17	0
4. Vive a solas con su madre, por lo que hay tareas que tiene que hacerlas sólo como hacerse la comida, fregar, limpiar, etc.	10	14	0

5. Su abuelo/a está enfermo, por lo que todos los días ha de ir a visitarlo, incluso debe quedarse algunas noches en su casa.	10	11	0
6. Su padre está en paro por lo que tiene que trabajar para poder pagarse todas sus cosas (móvil, ropa, peluquería, etc)	10	8	0
7. Tiene 4 hermanos/as, es el mayor de ellos. Además, sus padres trabajan 10 horas al día, por lo que sí o sí debe cuidar de sus hermanos. Por si fuera poco, tiene que trabajar alguna vez para poder pagarse algún capricho.	10	5	0
8. No tiene hermanos ni hermanas pero sus padres trabajan todo el día y pasa la mayor parte del tiempo solo, normalmente en la calle con sus amigos.	10	15	0
	10		0

El tablero constará de 20 casillas, las cuales se repartirán de la siguiente manera: 4 de ellas serán el **día de descanso**, en el cual podrán recuperar 2 de la vida sin necesidad de dar tiempo o dinero; las otras 16 son pruebas de ocio, familia, tareas y escuela en las que el personaje se enfrenta a decisiones importantes donde deberá elegir entre perder puntos de alguna característica en favor de otra.

Por ejemplo: El personaje 1 debe recoger a su hermana pequeña, darle la merienda y jugar un rato con ella, lo que le llevará a gastarse un tiempo de 5 puntos. Luego podrá estudiar un rato hasta la hora de cenar para conseguir 2 puntos de conocimientos adquiridos. Sin embargo, puede decidir NO hacerlo, para dedicarse 100% al estudio lo que supondría una pérdida de vida de 2 puntos por un severo castigo de sus padres, además de 2 puntos de tiempo, pero ganaría 5 puntos de conocimientos adquiridos.

Si algún personaje pierde puntos hasta llegar a:

- 0 puntos de vida: Pierde 3 turnos y pasados los turnos, recupera 3 puntos.
- 0 puntos de tiempo: Pierde 2 turnos y pasado los turnos, recupera 2 puntos.
- 0 puntos de conocimientos adquiridos: Pierde 2 turnos y pasados los turnos, recupera 2 puntos

Para poder promocionar de curso necesita al menos 15 puntos de conocimientos adquiridos, además el tiempo y la vida deberá ser superior a 1 punto. Si cuando llega a la casilla no los tiene, tendrá que rebotar hacia atrás hasta conseguir el mínimo para promocionar.

El tablero tendrá forma de espiral como la oca, de forma que cuando un personaje llegue al final se parará el juego y se comprobará que el estudiante tiene al menos los 15 puntos de conocimientos básicos, así como el resto de requisitos.

