

LA ESCAPADA VERDE - NORMAS E INSTRUCCIONES

Objetivo:

"The Green Escape" pretende ilustrar e implicar a los jugadores en la exploración de los empleos ecológicos, subrayando su importancia para fomentar un futuro sostenible. A través del juego, los participantes se adentran en los relatos de personas que se dedican a carreras relacionadas con la sostenibilidad, haciendo hincapié en el pensamiento estratégico, la resolución de problemas y el aprendizaje.

Antehecho:

Es el 5 de septiembre de 2023. Una joven ha desaparecido. Han pasado varios días desde que fue vista por última vez. Las últimas personas que la vieron fueron sus padres. Los amigos dicen que la chica buscaba trabajo en la economía ecológica, lo que confirma la página abierta de su ordenador encontrada en su habitación, en la que se destacan todas las aptitudes que hacían que su perfil fuera adecuado para muchos empleos ecológicos. ¿Dónde podría estar? ¿Y por qué desapareció sin decir nada? ¿Serás capaz de desvelar el misterio?

Duración: El juego tiene una duración variable - hasta 60/70mins

Edad de los jugadores: pueden jugar personas de cualquier edad.

Facilitación: para jugar al juego, no es obligatoria la facilitación de un monitor o educador juvenil, pero sería beneficioso ayudar a los jugadores a reflexionar.

Número de jugadores: 3-6 jugadores

Componentes del juego:

- 6 fichas para los jugadores
- Un tablero que representa 8 países.
- Dos dados
- Cuatro barajas temáticas:
 1. Baraja Mujeres Jóvenes (6 cartas)
 2. Baraja de países (8 cartas)
 3. Baraja de Empleos Verdes (10 cartas)
 4. Baraja de motivación (10 cartas)
- Un mazo de sucesos inesperados (24 cartas) que introduce retos y momentos de aprendizaje.



Co-funded by
the European Union



Finanziado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de OeAD_GmbH. Ni la Unión Europea ni la autoridad otorgante pueden ser consideradas responsables de las mismas.

Configuración:

1. **Inicialización:** En secreto, un jugador roba una carta de los mazos de Mujeres Jóvenes, Países, Empleos Verdes y Motivación y las mete en un sobre asegurándose de que nadie pueda ver de qué cartas se trata. Estas 4 cartas representan el misterio central del juego.
2. **Reparto de cartas:** Reparte las cartas restantes entre los jugadores. Proporciona a cada jugador una hoja de seguimiento para documentar sus tarjetas y las ideas recogidas durante el juego.

Visión general del juego:

- Los jugadores tiran los dados por turnos, desplazándose por el tablero a distintos países, lo que les permite formular hipótesis sobre el misterio central del juego.
- **Formación de hipótesis:** Cuando un jugador aterriza en un país, puede proponer una hipótesis detallando su suposición sobre la identidad de la mujer desaparecida, el país al que huyó, el trabajo verde que asumió y su motivación. Tenga en cuenta que el país que puede suponer como destino de la mujer en la hipótesis debe ser aquel en el que se encuentra el jugador (es decir, si aterrizo en Turquía, sólo puedo suponer que Turquía es el destino a adivinar).

Mecanismo de refutación mejorado:

- **Orden del turno de refutación:** El proceso para refutar una hipótesis comienza con el jugador inmediatamente a la izquierda del que hizo la hipótesis y procede en el sentido de las agujas del reloj. Cada jugador, por turnos, comprueba sus cartas para encontrar una que pueda refutar la hipótesis. Esto continúa hasta que se encuentre una carta que contradiga uno de los elementos de la hipótesis. Si un jugador no tiene ninguna carta para refutar la hipótesis, simplemente pasará al siguiente jugador.

Regla crítica: Sólo se muestra una carta al jugador que formuló la hipótesis. Esta carta se revela en privado, asegurando que el resto de los jugadores no sepan qué carta se utilizó para la refutación. *Ejemplo de refutación:* Si un jugador plantea la hipótesis de que la mujer desaparecida es Dilan y huyó a Italia por un trabajo verde motivado por un deseo de aventura, el proceso de refutación podría revelar que la carta "Italia" la tiene otro jugador, refutando así la hipótesis de que Italia es el destino al que fue la chica desaparecida.

Conclusión del turno: Una vez refutada con éxito una hipótesis con una sola carta, el turno finaliza y le tocará el turno al siguiente jugador

Reglas especiales para dobles y oportunidades: Sacar dobles en los dados desencadena un evento inesperado, obligando al jugador a robar del mazo de Oportunidades. Además, cuando



Co-funded by
the European Union



los jugadores pisan la casilla de azar tienen que coger una carta de Azar. Este mazo enriquece el juego con diversas indicaciones educativas, datos sobre la economía ecológica, penalizaciones y actividades de grupo que fomentan el debate y la reflexión sobre la sostenibilidad y las carreras ecológicas. Además, los jugadores

Ganar la partida: La victoria la consigue el primer jugador que deduzca con exactitud y revele la combinación correcta de la mujer desaparecida, su trabajo verde, el país de reubicación y su motivación subyacente.

