



Un viaje por el Jbel MOUSSA

INSTRUCCIONES DEL JUEGO “UN VIAJE POR EL JBEL MOUSSA”

Presentación

El juego didáctico “Un viaje por el Jbel Moussa” propone evidenciar como el TURISMO RESPONSABLE intenta impulsar modos de vida apropiados para favorecer la construcción de ciudadanos y ciudadanas con capacidad crítica, partícipes de sus procesos de desarrollo y comprometidos con la solución de los problemas que les afectan.

El juego cuenta con un tablero que representa el mapa de la zona de Jbel Moussa y a través del cual las personas participantes irán reconociendo las potencialidades del entorno y las posibilidades para generar procesos de TR.

Contenido:

- 1 tablero de juego.
- 1 ficha para cada grupo de jugadores, 6 fichas en total.
- 1 dado.
- Tarjetas de preguntas.
- Tarjetas retos.
- Tarjetas ¿sabías qué?
- Tarjeta de presentación del Jbel Moussa.
- Instrucciones.
- Guía didáctica. (jbelmoussa.catedraintercultural.org).
- 4 fichas de cuentos.

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

Cómo Jugar:

Grupos de mínimo 2 personas y máximo 4.

El juego empieza con una presentación sobre el Jbel Moussa y se explica que las personas que ahora van a jugar se convierten en habitantes de una comunidad del Jbel Moussa, que quieren construir un enclave de Turismo Responsable, por lo tanto sus actuaciones y decisiones son muy importantes.

Es un juego que pretende ser cooperativo de manera que las acciones de cada una de las personas y grupos participantes es un aporte para la construcción de un proyecto Turístico en Jbel Moussa, el juego termina cuando llegan a la meta del final del tablero, ésto significa que han adquirido nuevos conocimientos que les permiten avanzar en una propuesta de TR en Jbel Moussa.

El viaje debe hacerse en el orden que marca el tablero ya que te encontrarás símbolos de avanzar por tus buenas prácticas de TR, parar un turno, ya que debes mejorar tus prácticas de TR, o retroceder porque aún no conoces las potencialidades de tu zona.

Descripción de las casillas que te encuentras en el camino del tablero:

- 4 casillas (i) has ganado una ficha de información sobre la zona, debes leerla a todo el grupo y cuando completes 3 significa que son personas que conocen el lugar y que tienen capacidad de seguir adelante con su proyecto, por lo tanto avanzas 3 casillas.
- 3 casillas para avanzar y que se representan con una flecha y el N° 1, 2 o 3.
- 3 casillas para retroceder y que se representan con una flecha hacia atrás y el N° 1, 2, 3.
- 1 casilla de pasar el turno que se representa con una señal de stop.
- 5 casillas pregunta (¿?) que les sirven para responder a las preguntas.
- 5 casillas sabías qué?, representadas con el símbolo de bocado de texto.
- 4 casillas pozo.
- 2 casillas cofre del tesoro que funcionan como un comodín en el momento que no puedas responder a una pregunta o resolver un reto.
- Al final una meta que se representa con TR EN JABEL MOUSSA. Cuando un grupo o persona llega a la meta se convierte en un comodín que pueden usar los demás grupos cuando no sepan la respuesta a una pregunta, solo puede usarse una vez por grupo.

Que disfrutes del juego y si en el camino se te van ocurriendo nuevas preguntas, o fichas de información solo tienes que escribirnos un mensaje en el contacto de jbelmoussa.catedraintercultural.org.