

Juego Educativo

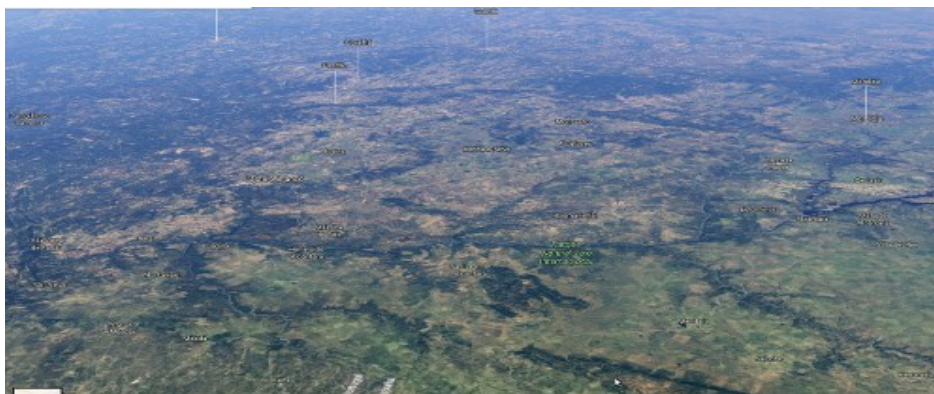
Salvar a TAEGUS

Salvar nuestra casa: La Reserva de la Biosfera Transfronteriza del Tajo Internacional

*Autores: Rufo López Retortillo y Maria Emília Santos Pina
(y el alumnado participante en el proyecto)*

1-Introducción al juego:

Hace muchos años el río Tajo era un espíritu creador de agua y luz que flotaba sobre estos territorios que ahora llamamos Reserva de la Biosfera Transfronteriza del Tajo Internacional. Taegus era su nombre; eones después lo llamarían Tagus, y con el paso del tiempo Tajo, o Tejo. Y cuentan las leyendas ya olvidadas que su poder y su amor hizo florecer estas tierras hasta llenarla de todo tipo de árboles, hierbas y arbustos y con ellos las flores y los aromas perfumados del bosque. También de su espíritu nacieron todo tipo de seres que se desplazan y que conquistaron todos los rincones de la tierra, del agua y del aire; fueron llamados animales. Y todos vivieron en la armonía paradisíaca bajo la tutela y el cariño de Taegus y sus hijas, hadas de bondad.



Pasaron los tiempos y los cambios en el paisaje y en sus habitantes vieron llegar a la gente humana; que si bien en principio fue una especie más junto a todas las demás, poco a poco desarrolló ciertas artes y tecnologías que pusieron en peligro toda la armonía y la belleza de estos territorios.

Cuenta la leyenda que el espíritu de Taegus fue capturado y encerrado en alguno de los lugares secretos donde el agua, la tierra y el aire son la misma esencia, encarcelado y encadenado por eslabones de fuego, que crearon los magos humanos más poderosos y terribles que hubieron. Nadie sabe dónde y cómo se puede devolver el espíritu de Taegus a esta tierras para que la armonía entre los seres que lo habitan se restablezca. Pero se sabe que las llaves que abren los candados de fuego que atenazan a Taegus se encuentran en manantiales de aguas que desde la montaña corren hacia el río Tajo. Pero sólo alcanzables a aquellos que demuestren conocimiento y amor por estas tierras y por todos los seres que la habitan; y por supuesto, también valentía ante los riesgos:

¡Sólo la victoria final vale, las pequeñas derrotas que pudiesen ocurrir serán simples anécdotas!.

2.- Mapa del juego



3.- Leyendas y reglas del juego en cada casilla:

- **Casillas caminos y ríos:**
 - **L** - Lengua y literatura
 - **M**- Matemáticas
 - **N** – Ciencias de la Naturaleza
 - **S**- Ciencias Sociales
 - **P** – Poblaciones y Territorio
- **Aldeas :** Pueblos y aldeas pequeñas
 - Al caer en estas casillas se deberá responder obligatoriamente a preguntas del apartado P.
- **Castillos:** Poblaciones grandes, ciudades; villas con castillos o restos de ellos.
 - Estas casillas serán de obligatoria conquista para conseguir el éxito final: SALVAR A TAEGUS.
 - Para conquistar estas casillas se deberán responder a dos preguntas de dos apartados distintos, a elegir libremente por el jugador o la jugadora.
- **Puentes: Puentes sobre los ríos**
 - Los puentes favorecen la comunicación y la relación entre los habitantes de distintas orillas; por eso en ellos no se responden preguntas ni se realizan pruebas. Al caer en un puente se vuelve a tirar
 - Cuando se pasa por un puente, o se cae en la casilla del puente, se puede cambiar de dirección, tanto por los ríos como por los caminos.

- **Presas:** Presas de grandes embalses en los ríos.
 - Las presas son obstáculos para los ríos y hacen más difícil la comunicación y la relación entre los habitantes de las distintas orillas.
 - Si caes en ellas estarás un turno sin jugar
 - Si pasas por ellas sin caer en la casilla, restarás dos casillas a tu avance.
- **Llaves:** Lugar donde se encuentran las llaves que liberarán a Taegus
 - Se deberá caer en la casilla con un número exacto o con un margen de una arriba. Si no fuese así se retrocederá la cantidad que se sobrepase.
 - Para conseguir la llave se deberá responder obligatoriamente a los temas N y S.
- **Escalera:** escalera para llegar al Monte Galisteu desde el río.
 - La escalera es una casilla que permite llegar al Monte Galisteu desde el río Tajo o desde la Rivera do Aravil por un camino estrecho y peligroso que sirve de atajo.
 - No se podrá caer en ella, sólo pasar por ella. Si se cae en ella se volverá al lugar donde se estaba y se pierde turno.
- **Cárcel de Taegus (Monte Galisteu):** Lugar donde está encerrado Taegus.
 - Es obligatorio caer con el número exacto de casilla. Si no fuese así se continuará el exceso por las escaleras hacia el río, o por el camino, según el sentido que se lleve.
 - Para salvar a Taegus es preciso haber conseguido antes las siete llaves.
 - Una vez en la casilla del Monte Galisteu se deberá contestar a la pregunta de N. Si se acierta se debe componer un poema de dos versos que rimen (pareado) sobre el río Tajo que se recitará a modo de “hechizo mágico” y Taegus quedará liberado.

3.-Pruebas:

La preguntas y las respuestas estarán relacionadas con el territorio de la Reserva de la Biosfera del Tajo Internacional y sobre el Parque Natural del Tajo Internacional. También podrán ampliarse al territorio portugués y español si sirven para el conocimiento y enseñanza de este territorio transfronterizo.

- **L – Lengua:** Preguntas y respuestas sobre Lengua y Literatura, propias de este área de conocimiento, pero adaptadas al objetivo general del juego de enseñar y conocer la R.B.Tajo Internacional.
- **C- Matemáticas:** Preguntas de respuesta matemática y resolución de problemas planteados con contenidos matemáticos (distancias, tiempo, escalas métricas, volúmenes, probabilidad, estadística, etc.) que resolviéndose mediante las herramientas matemáticas se enseñe y se conozca la R.B.Tajo Internacional.
- **N -Ciencias de la Naturaleza:** Preguntas y respuestas sobre flora, fauna, ecosistemas,materiales, alimentos, salud, energías, máquinas, tecnología,... relacionados con la R.B. Tajo Internacional

- **S -Ciencias Sociales** Preguntas y respuestas sobre mapas, planos, paisajes, relieve, geografía física, geografía política, clima, meteorología, hidrosfera, organización política, actividades económicas, historia, ... relacionados con la R.B. Tajo Internacional.
- **P- Pueblos y Territorio:** preguntas y respuestas sobre las distintas ciudades y pueblos: gentilicios, museos, fiestas, eventos de todo tipo, personajes célebres, folclore,... relacionados con la R.B. Tajo Internacional

4.- Juego:

Se inicia el juego con las fichas en cualquiera de las casillas de salida: en Canchos de Ramiro en el río Alagón, al noreste del mapa, o en Puertas de Ródão en el río Tajo, al oeste en el mapa. Comenzará el jugador (o grupo) que obtenga mayor puntuación al lanzar el dado.

Después lanzará el dado y avanzará tantas casillas como indique el número mostrado en la cara superior del dado. Seguirá avanzando por los ríos o por los caminos a cada lanzamiento, según las normas de cada casilla anteriormente citadas, hasta que falle en la respuesta. Entonces tocará el turno al siguiente jugador (o grupo), que avanzará con las mismas normas, hasta que falle y ceda el turno al siguiente.

Para ganar el juego será necesario “conquistar” todas las fortalezas y conseguir todas las llaves (no importa el orden) y finalmente llegar a la “Carcel de Taegus” y superar la prueba de esa casilla. El jugador (o grupo) que lo consiga primero gana el juego.

NOTA: Como el juego puede alargarse, podrán guardarse las situaciones en ese momento para continuar en la siguiente ocasión.



Disfruten del juego y de la Reserva de la Biosfera Transfronteriza del Tajo Internacional.

Jogo Educativo

Salvar ao TAEGUS

Salvar a nossa casa : A Reserva da Biosfera Transfronteiriça do Tajo Internacional

*Autores: Rufo López Retortillo y Maria Emília Santos Pina
(y o alunado participante no projeto)*

1-Introdução ao jogo:

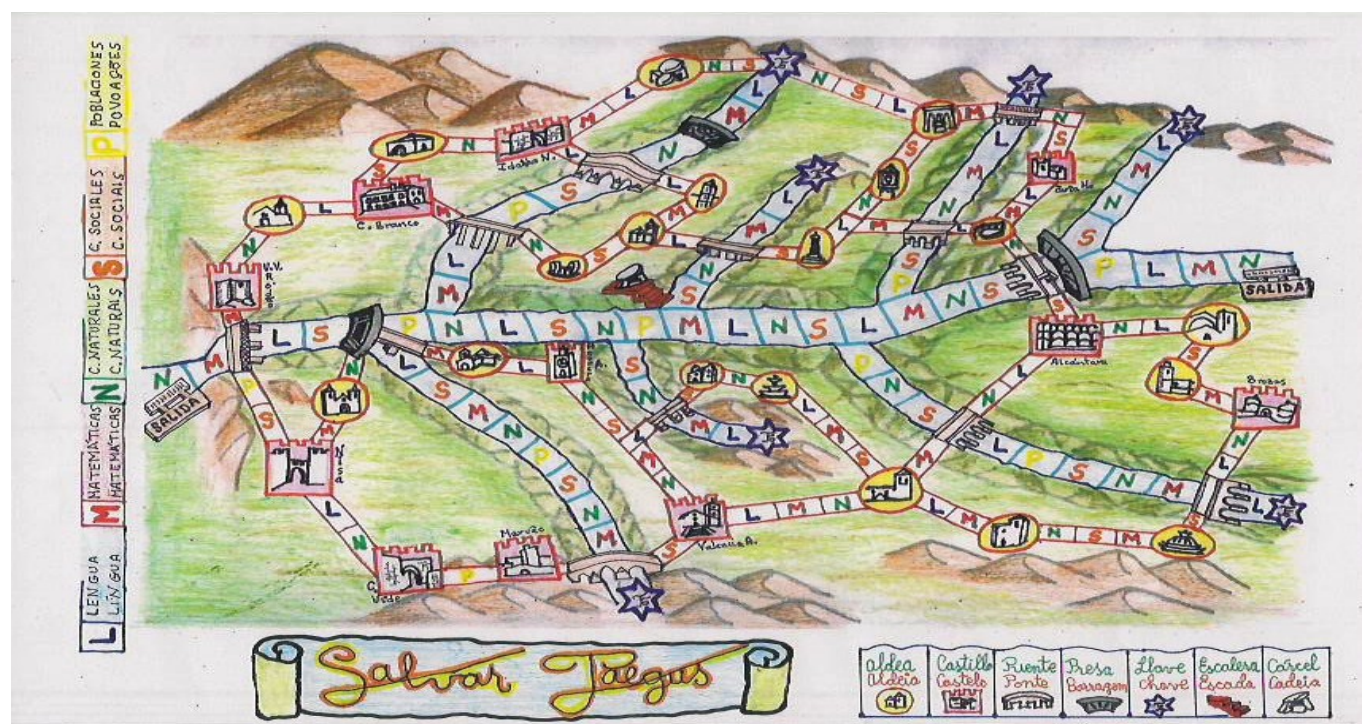
Há muitos anos o rio Tajo era um espírito criador de água e luz que fluía sobre estes territórios que agora chamamos Reserva da Biosfera Transfronteiriça do Tajo Internacional. Taegus era seu nome, e depois chamá-lo-iam Tagus, e com o passo do tempo Tejo, ou Tajo. E contam as lendas já esquecidas que o seu poder e seu amor fez florescer estas terras até enchê-las de todo o tipo de árvores, ervas e arbustos e com eles as flores e os aromas perfumados do bosque: Também de seu espírito nasceram todo tipos de seres que se deslocam e que conquistaram todos os rincões da terra, do água e do ar; foram chamados animais. E todos viveram na harmonia paradisíaca baixo a tutela e o carinho de Taegus e suas filhas fadas de bondade.



Passou o tempo e as mudanças na paisagem e em seus habitantes viram chegar à gente humana; que embora em princípio foi uma espécie mais junto a todas as demais, pouco a pouco desenvolveu certas artes e tecnologias que puseram em perigo toda a harmonia e a beleza destes territórios. Ninguém sabe onde e como se pode devolver o espírito de Taegus a esta terras para que a harmonia entre os seres que o habitam se restabeleça. Mas sabe-se que as chaves que abrem os cadeados de fogo que atenazam a Taegus se encontram em nascentes de águas que desde as montanhas correm para o rio Tajo. Mas apenas são alcançáveis àqueles que demonstrem conhecimento e amor por estas terras e por todos os seres que a habitam; e também sem dúvida, valentia ante os riscos:

¡Apenas a vitória final vale, as pequenas derrotas que pudessem acontecer serão simples episódios!.

2.-Mapa do jogo



3.-Lendas y regras do jogo em cada casinha:

- **Casinhas caminhos e rios:**
 - **L-** Língua e literatura
 - **M-** Matemáticas
 - **N-** Ciências da Natureza
 - **S-** Ciências Sociais
 - **P** – Povações e Território
- **Aldeias :** Povações e aldeias pequenas
 - Ao cair nestas casinhas dever-se-á responder obrigatoriamente a perguntas do apartado S.
- **Castelos:** Povações grandes, cidades; vilas com castelos ou restos deles.
 - Estas casinhas serão de obrigatória conquista para conseguir o sucesso final: SALVAR AO TAEGUS.
 - Para conquistar estas casinhas dever-se-ão responder a duas perguntas de dois apartados diferentes, a eleger livremente pelo jogador ou pela jogadora.
- **Pontes: Pontes sobre os rios**
 - As pontes favorecem a comunicação e a relação entre os habitantes das diferentes orlas; por isso neles não se respondem perguntas nem se realizam provas. Ao cair numa ponte volta-se a atirar
 - Ao passar por uma ponte, ou ao cair a ficha na casinha da ponte, pode-se mudar de direcção, tanto pelos rios como pelos caminhos.

- **Barragens:** Barragens das grandes albufeiras nos rios.
 - As barragens são obstáculos para os rios e fazem mais difícil a comunicação e a relação entre os habitantes das diferentes orlas.
 - Ao cair numa delas ficarás um turno sem jogar.
 - Se passas por elas sem cair na casinha, restarás duas casinhas a teu avanço.
- **Chaves:** Lugar donde encontram-se as chaves que libertarão ao Taegus.
 - Dever-se-á cair na casinha com um número exato ou com uma margem de uma acima. Se não fosse assim retroceder-se-á a quantidade que se ultrapasse.
 - Para conseguir a chave dever-se-á responder obrigatoriamente aos apartados N e S.
- **Escada:** Escada para chegar ao Monte Galisteu desde o rio.
 - A escada é uma casinha que permite chegar ao Monte Galisteu desde o rio Tejo ou desde a Riveira do Aravil por um caminho estreito e perigoso que serve de atalho.
 - Não poder-se-á cair nela, só passar por ela. Se cai-se nela voltar-se-á ao lugar onde se estava e se perde turno.
- **Cadeia do Taegus (Monte Galisteu):** Lugar oonde está encerrado Taegus.
 - É obrigatório cair com o número exato de casinha. Se não fosse assim continuar-se-á o excesso pelas escadas para o rio, ou pelo caminho, segundo de onde se venha.
 - Para salvar a Taegus é preciso ter alcançado antes as sete chaves.
 - Uma vez na casa do Monte Galisteu dever-se-á contestar à pergunta do apartado N.
 - Se acertar deve-se compor um poema de dois versos que rimen (dístico) sobre o rio Tejo, que será recitado a modo de “feitiço mágico”, e Taegus ficará liberto.
- **L – Língua:** Perguntas e respostas sobre Língua e Literatura, próprias deste área de conhecimento, mas adaptadas ao objectivo geral do jogo de ensinar e conhecer o R.B. Tejo Internacional.
- **M- Matemáticas:** Responder a perguntas de matemática e resolução de problemas com conteúdo matemático (distâncias, escalas proporcionais, tempo, volumes, probabilidade, estatística, etc.) que ao ser resolvidas mediante ferramentas matemáticas é ensinada e é conhecida a R.B. Tejo Internacional.
- **N -Ciências da Natureza:** Perguntas e respostas sobre flora, fauna, ecossistemas, materiais, alimentos, saúde, energias, máquinas, tecnologia,... relacionados com o R.B. Tejo Internacional
- **S -Ciências Sociais** Perguntas e respostas sobre mapas, planos, paisagens, relevo, geografia física, geografia política, clima, meteorologia, hidrosfera, organização política, actividades económicas, história, população, ... relacionados com o R.B. Tajo Internacional

- **P – Povoações e Território:** Perguntas e respostas sobre as diferentes cidades e povos: gentílicos, museus, festas, eventos de todo o tipo, personagens célebres, folclore,... relacionados com o R.B. Tajo Internacional

4- O jogo:

O jogo começa com as fichas em qualquer um dos blocos de partida: em Canchos de Ramiro, no rio Alagón, a nordeste do mapa, ou em Puertas de Ródão, no rio Tejo, a oeste no mapa. O jogador (ou grupo) que obtiver a pontuação mais alta ao lançar o dado começará.

Então ele rolará o dado e avançará tantos quadrados quanto o número mostrado na face superior do dado indicar. Ele continuará avançando pelos rios ou ao longo das estradas para cada lançamento, de acordo com as regras de cada caixa mencionada anteriormente, até que ele falhe na resposta. Então será a vez do próximo jogador (ou grupo), que avançará com as mesmas regras, até que ele falhe e dê a virada para o próximo.

Para ganhar o jogo será necessário "conquistar" todos os pontos fortes e obter todas as chaves (não importa a ordem) e, finalmente, chegar à "Cadeia de Taegus" e passar no teste dessa caixa. O jogador (ou grupo) que o consegue primeiro ganha o jogo.

NOTA: Como o jogo pode ser estendido, as situações podem ser salvas naquele momento para continuar na próxima vez.



Desfrutem do jogo e da Reserva da Biosfera Transfronteiriça do Tejo Internacional