

■ COORDINACIÓN:

Luísa Martínez Lorenzo **(CSIC Galicia)**

Serafín González Prieto **(IIAG-CSIC)**

■ ASESORAMIENTO CIENTÍFICO Y ELABORACIÓN DE LAS PREGUNTAS

Instituto de Investigaciones Agrobiológicas de Galicia (IIAG - CSIC):

Ana María Cabaneiro Albaladejo, Beatriz Rodríguez Garrido, Carmen Trasar Cepeda, Celestino Quintela Sabarís, Daniel Caride Álvarez, Elena García Campos, Irene Fernández Piñeiro, Jorge Benítez Zunzunegui, M^a Ángeles De Jesús González, María Tarsy Carballas Fernández, Monserrat Díaz Raviña, Petra Kidd, Serafín González Prieto, Vanessa Álvarez López.

Misión Biológica de Galicia (MBG - CSIC):

Antonio M. De Ron Pedreira, Bernardo Ordás López, Pedro Revilla Temiño.

■ CON EL APOYO DE:

Vicepresidencia Adjunta de Cultura Científica del CSIC

■ EQUIPO CREATIVO:

Ilustraciones: Fernando Ruibal

Diseño Gráfico: Sopa de Letras

Agradecemos a todas las personas que, en menor o mayor medida, han colaborado aportando ideas y comentarios en la elaboración de este recurso didáctico.



MINISTERIO
DE ECONOMÍA
Y COMPETITIVIDAD



CSIC
CONSEJO SUPERIOR DE INVESTIGACIONES CIENTÍFICAS

EL JUEGO DEL SUELO

■ Introducción

La Asamblea General de las Naciones Unidas declaró el año 2015 como el Año Internacional de los Suelos reconociendo que constituyen el fundamento del desarrollo agrícola, de las funciones de los ecosistemas y de la seguridad alimentaria, así como el elemento clave para el mantenimiento de la vida en el planeta Tierra. La declaración recoge, como necesidad urgente y prioritaria, la de sensibilizar a la opinión pública sobre la importancia de los suelos.

El Año Internacional del Suelo supone para la comunidad científica dedicada a su estudio, una oportunidad única para crear conciencia en la población sobre la importancia de los suelos en la vida y sobre la necesidad urgente de que se promueva la sostenibilidad del recurso considerando todas las dimensiones del desarrollo.

En este contexto, personal científico y técnico del Consejo Superior de Investigaciones Científicas (CSIC), dedicado al estudio del suelo y comprometido con la comunicación social de la ciencia, ha desarrollado el Juego del Suelo. Este material didáctico quiere acercar el valor y la función de los suelos al público en general mediante una actividad lúdica.

■ Niveles:

- **Infantil:** para este nivel no se harán preguntas. Se recorrerán las casillas del tablero siguiendo las reglas tradicionales del Juego de la Oca.

- **Juvenil** (nivel básico): preguntas con una estrella.

- **Adulto** (nivel avanzado): preguntas con dos estrellas.

Estos criterios son orientativos, se adaptarán al nivel de conocimiento de los participantes.

■ Objetivo

El Juego del Suelo tiene por objetivo sensibilizar a la sociedad sobre la importancia del suelo como elemento fundamental para la vida.

Siguiendo una dinámica similar la del tradicional "Juego de la Oca", pero con preguntas en cada una de las casillas del tablero, se transmitirán nociones básicas sobre el suelo, y la importancia de su protección y correcta gestión.

Bajo el lema "Descubrir el suelo es el premio" los participantes se convertirán en ciudadanos *edafo-responsables*.

■ Material y Jugadores

• **Tablero del Suelo**

• **Tarjetas con las preguntas**

• **Fichas de diferentes colores**

• **Dados**

• **Jugadores: 2 o más** (de manera individual o en grupos).

• **Director o Directora del juego**

■ Dinámica del juego

El Director o Directora del juego (en adelante "la Dirección") es el máximo responsable de la partida. Entre sus funciones está: ayudar a hacer los grupos, escoger la prueba que determine qué grupo comienza, organizar y dirigir el juego, leer las preguntas, y en definitiva, ser guía y árbitro ante cualquier incidencia.

Algunos ejemplos de pruebas para decidir el grupo que empieza a jugar serán:

- los que consigan el número más alto con el dado.
- los que acierten una adivinanza.
- los más altos (o los más bajos).
- los grupos que tengan más participantes con gafas.
- los que queden primeros en una carrera a la pata coja.
- los que reciten un poema.
- los que cuenten un chiste que haga reír.
- los que sepan bailar una jota...

Una vez seleccionado el grupo que empieza, los restantes se determinan por el sentido contrario a las agujas del reloj. Cada grupo puede jugar con hasta 4 fichas.

Para ganar, tendrán que llegar con todas ellas, a la casilla 63.

■ Inicio

Las fichas se colocarán sobre la flecha azul, fuera de la espiral del juego. Antes de empezar, para poder tirar los dados es necesario dar respuesta a la "Pregunta de salida" que hará la Dirección del Juego (ver tarjeta correspondiente).

Una vez iniciado el juego, cada grupo moverá sus fichas por el tablero, siguiendo la espiral con las 63 casillas pero, cada vez que le toque el turno, antes de tirar de nuevo, los participantes deberán responder a una pregunta relacionada con la ilustración o motivo de la casilla en la que han caído.

Si no se responde correctamente deberán esperar a que les toque el turno de nuevo, y tendrán hasta dos oportunidades para acertarla. Habrá dos niveles de dificultad en las preguntas: *nivel básico; ** nivel avanzado.

Algunas casillas tienen características especiales que se detallan en sus tarjetas correspondientes: Casillas del personal científico y técnico (posiciones 5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54, 59 y 63): Los participantes que tengan la suerte de caer en una de las casillas del personal científico, tendrán el apoyo de la Ciencia y avanzarán rápidamente en el tablero.

Podrán volver a tirar sin necesidad de responder ninguna pregunta.

Estas casillas están identificadas por el color rojo de los círculos sobre los cuales aparecen los números.

En las siguientes casillas deberán seguirse las instrucciones que aparecen en las tarjetas correspondientes: Casillas 6 y 12 "De puente el puente"; Casilla 19 "Desertización"; Casilla 31 "Pozo de agua potable"; Casilla 42 "Restos Arqueológicos"; Casilla 52 "Incendio"; Casillas 26 y 53 "Lombrices"; Casilla 58 "Sellado del suelo".

Habrán ganado los participantes que consigan alcanzar el centro del tablero. Para alcanzarlo es necesario sacar los puntos justos con los dados, en caso de exceso se retrocede tantas casillas como puntos sobrantes hasta que se consiga entrar directo.

Los ganadores tendrán que dar respuesta a tres importantes cuestiones para proclamarse ganadores del Juego del Suelo, y convertirse en ciudadanos *edafo-responsables* (ver tarjeta correspondiente).