



TAPA



# FONDO



**8+** **4-20** **90 MIN**

**ESPIRITU JAGUAR**

**OBJETIVO DEL JUEGO:**

Los equipos representan a valientes guerreros Waorani que deben explorar la selva y llegar al centro del tablero para encontrar el mítico "Espíritu Jaguar" y conectarse con su ancestral legado. A lo largo del juego, los jugadores interactúan con diversos materiales educativos, como tarjetas de historia, desafíos y medios multimedia. Esta interacción permite a los jugadores sumergirse en la rica cultura y leyendas de los Waorani, fomentando la participación activa y el compromiso con el contenido.

**COMPONENTES**

- Tablero.
- Dado.
- Fichas de cada animal.
- Tarjetas de Desafío.
- Tarjetas de Preguntas.
- Tarjetas de Historias.
- Fichas de espíritu jaguar.
- Tablilla de juego.
- Manual del Juego, Cuento.





### ¿CÓMO JUGAR?

- Los jugadores reunidos en equipos deben lanzar el dado para ver quién empieza. El equipo con el número más alto juega primero. Cada equipo recibe una cartilla de juego, donde deberán completar los nombres, animales, roles y puntos ganados.
- Todos ponen sus fichas en la casilla "ONKO". Los dados indican cuántas casillas avanza el equipo.
- Las casillas con el icono de fuego permiten contar un fragmento de la historia. Esto es crucial para el juego y para continuar con la franja de color. Debes detenerte inmediatamente para escuchar la historia antes de seguir avanzando.
- Si caes en una casilla de pregunta, lee y tienes un minuto para responder. Si no respondes a tiempo o fallas, otro equipo puede intentarlo y ganar el punto.
- Si caes en una casilla de desafío, lee y realiza la actividad en grupo, ya sea virtual o en clase.
- Avanza por el tablero enfrentando desafíos y respondiendo preguntas para ganar puntos y recolectar elementos del Espíritu Jaguar.
- Los grupos deben recolecte todos los elementos pasar por la pregunta final y llegar a la casilla final.

### REGLAS

- Los jugadores pueden avanzar por el tablero hacia la derecha, pasando por todas las secciones de color.
- Al avanzar y pasar por una casilla de historia, debes detenerte y escuchar la historia antes de continuar tu turno. Después vuelves a lanzar los dados para comenzar en la nueva sección de color.
- Si un equipo no responde correctamente a una pregunta, la primera persona en alzar la mano de otro equipo puede intentar responder. Si responde correctamente, el equipo obtiene un punto.

### COMO SE LLEVARA LA PUNTUACIÓN

Cada jugador o equipo recibe puntos por cada respuesta correcta que marquen con una "X" en la tabilla. Al acumular 5 puntos, el jugador o equipo es merecedor de elementos como fichas de jaguar.

### ELEMENTOS DE RECOMPENSA

Estos elementos son fundamentales para transformarse en guerrero jaguar. Hay tres categorías: mejora de la vista, aumento de la velocidad y protección contra enemigos.

### ROLES DEL JUEGO

<b>CAZADORES</b>	Estos intrépidos aventureros son expertos en la caza y la captura. Utilizan sus habilidades con lanzas y cerbatanas para enfrentarse a los desafíos más peligrosos de la selva. El niño o niña que asuma este rol será el encargado de llevar a cabo las actividades de lucha y captura durante el juego.
<b>RASTRADORES</b>	Los rastreadores son los ojos y oídos del equipo. Su agudo sentido del rastro les permite identificar huellas y otros signos que revelan la presencia de animales en la selva y la leyenda. El niño o niña que asuma este rol deberá responder preguntas relacionadas con elementos importantes de la leyenda, observar huellas y...
<b>EXPLORADORES</b>	Los exploradores son los encargados de asegurar el terreno y estar atentos a las respuestas de los oponentes. Su labor es crucial para alertar al equipo sobre posibles peligros y para responder preguntas con precisión. El niño o niña que asuma este rol deberá plasmar visualmente los aspectos más destacados de la aventura mediante sus habilidades de dibujo, mímica.
<b>RECOLECTORES DE SEÑUELOS</b>	Estos astutos jugadores son maestros en el arte de la distracción y la atracción. Pueden imitar sonidos de presas o colocar cebos estratégicamente para desviar la atención de los rivales y ganar ventaja en el juego. El niño o niña que asuma este rol deberá estr pendiente de los audios, imitación de sonidos en el juego.

### PORTADORES

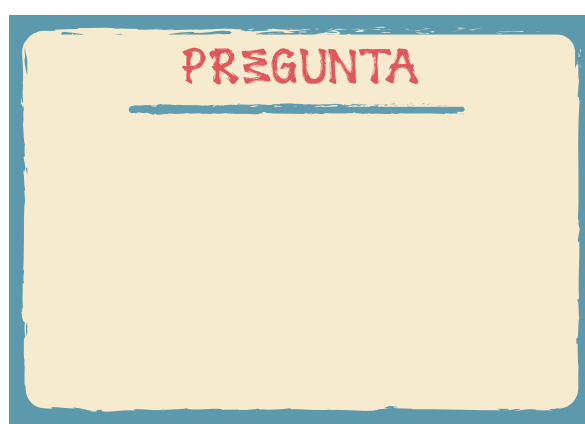
Los portadores son los responsables de llevar el registro de los puntos obtenidos por el equipo en la tabilla. Su precisión y atención al detalle son fundamentales para asegurar que ningún logro se pierda y que el equipo avance hacia la victoria. El niño o niña que asuma este rol deberá anotar los puntos que vayan sumando en el cuentop, se encarga de llenar la cartilla.

A pesar de los roles predefinidos, es esencial que todos los jugadores trabajen en colaboración para superar los desafíos y completar la misión con éxito. ¡Que comience la aventura en la selva!

### FICHAS DEL JUEGO

TAPIR	AGUILA
MONO	ANACONDA







INTEGRANTES DEL EQUIPO: 

NOMBRE DEL ANIMAL: \_\_\_\_\_

PUNTOS	RESULTADO
 X	
	
	
	
	

ELEMENTOS DEL ESPIRITU JAGUAR

  
 VISIÓN MEJORADA

  
 VELOCIDAD

  
 PROTECCIÓN

ROLES DEL JUEGO	NOMBRE
CAZADORES	
RASTREADORES	
EXPLORADORES	
RECOLECTORES DE SEÑUELOS	
PORTADORES	

NOTAS:

