

Juego de mesa



En su ruta migratoria las aves enfrentan amenazas y otras dificultades, también necesitan hacer paradas para alimentarse y poder llegar a su destino. Una ruta migratoria exitosa, es aquella en la que las aves encuentran los puntos adecuados de alimentación, reciben nuestra ayuda realizando acciones positivas, y superan las amenazas que se les presentan, a dicha ruta la conocemos como LA RUTA BACANA.

Objetivo

Elegir un ave migratoria y ayudarla a completar la ruta bacana, encontrando sus puntos de alimentación, una amenaza y una acción positiva. Ser el primero en completar la ruta bacana en la mayor cantidad posible de rondas.

Número de jugadores

Es un juego de competencia entre dos bandos, cada bando puede ir entre 1 y 5 personas.

Elementos de juego

1 Mapa de rutas migratorias
Cartas de Acciones positivas
Cartas Amenazas
Cartas Especies
Cartas Comodín
Cartas Lugares de parada

¿Como jugar?

Cada partida consta de tres rondas. En cada ronda la idea es que alguno de los dos bandos complete primero la ruta bacana, para poder sumar puntos. Para lograrlo el equipo ganador debe elegir un ave migratoria de su baraja inicial e identificar los lugares de parada de dicha ave en el mapa, también debe observar en la carta de su ave, cuáles son las acciones positivas que le pueden ayudar. La ruta bacana se compone de cuatro de los puntos de alimentación del ave, de una acción positiva, de una amenaza y por supuesto, de la carta del ave.

Instrucciones

1. Barajar el mazo y repartir a cada equipo 7 cartas.
2. Revisar las 7 cartas recibidas y comparar con el tablero de juego para elegir el ave y/o la ruta que más le conviene al equipo construir. En la parte inferior de la carta de ave migratoria se indica la ruta de migración que cada ave realiza al migrar.
3. El juego inicia cuando cada equipo toma su primera carta del montón y la incluye en su grupo de cartas. Si la nueva carta le conviene a su ruta y estrategia de viaje, la conserva y descarta aquella que no le sirva para nada. Al final de cada turno cada equipo debe tener 7 cartas.
En cada turno se debe tomar una carta del montón y se descarta otra en la pila de descarte.
4. Los turnos continúan del mismo modo hasta que uno de los dos equipos complete la ruta bacana.
5. El ganador del juego resulta de la suma de los puntos ganados en cada una de las tres rondas. Sólo se suman los

puntos del ganador de la ronda. Los puntos se contabilizan sumando el puntaje ubicado en la esquina superior derecha de cada carta que conforma la ruta bacana que el equipo ganador construyó.

Cada juego consta de tres rondas. El grupo que primero complete la ruta gana la ronda y suma los puntos de la ruta que construyó. Los puntos de cada carta están indicados en la esquina superior izquierda de cada carta.

Consideraciones especiales

- La carta en la que aparecen varias aves locales y que está marcada como "La Ruta Bacana" es la carta comodín, esta carta puede reemplazar cualquier otra a la hora de construir la ruta (incluso la carta de especie migratoria), pero, sólo puede haber una sola de estas cartas dentro del grupo de cartas de la ruta y al sumar los puntos tiene un puntaje de +1.

- La carta de acción positiva que se incluye en la ruta bacana para ganar debe ser una de las dos acciones positivas que están indicadas en la carta del ave seleccionada para la ruta. En cambio, en el caso de la carta de amenaza, puede ser utilizada cualquiera para completar la ruta bacana.

- Se puede realizar la ruta de subida o bajada, las diferentes opciones de ruta aparecen para cada ave migratoria en la parte inferior de la carta de especie, indicando el punto de partida ya sea desde Norte América o desde Sur América. En todo caso, dentro de la ruta bacana se deben incluir cuatro de las cartas de punto de alimentación de la ruta del ave seleccionada.

- Una ruta completa debe tener: 1 carta de especie migratoria, 4 cartas de punto de alimentación que usa esa especie en su ruta migratoria (punto de partida y de llegada obligatorios), 1 carta de acción positiva para esa especie (estas aparecen en la carta de especie) y 1 carta de amenaza.

- El equipo que completa la ruta bacana en su turno, puede terminar el turno, descartando su última carta y anunciar que ha completado la ruta. Sólo se suman los puntos del equipo ganador y se acumulan a lo largo de las tres rondas de la partida. Al final de las tres rondas el equipo ganador será el que más haya logrado acumular puntos.

- La única especie que realiza una "Super ruta" es *Catharus minimus*, por ello el equipo que elija esta especie para construir la ruta notará que las cartas de su ruta tienen mayores puntajes, En Colombia su punto de destino o de partida puede ser La tagua o Amazonas, puede elegirse como estrategia para ganar el juego.



Infografía

El mapa infográfico de nuestras aves migratorias indica las diferentes rutas que ellas toman cuando migran desde el norte de América hasta Colombia y menciona algunos de los puntos de alimentación o descanso que usan para reabastecerse de energía.



¿Como usar la Infografía de pared instalada en el colegio y mover a las aves sobre ella?

1. Desprender la parte de velcro con textura dura de la base de la figura de ave.
2. Quitar el papel adhesivo y pegar cada círculo de velcro en la infografía, al lado de los círculos de sitio de invernada, parada de alimentación y área de reproducción.



3. Escoger una especie para seguir su ruta migratoria y pegar la base de la figura de la especie al círculo de velcro ubicado en la infografía de pared, empezando desde la zona de reproducción en Norte América o desde el sitio de invernada.
4. Despegar la especie moviéndola por los velcros de la ruta que le corresponde fijándose en la época del año y siguiendo su ruta con los estudiantes a medida que avanzan los meses del año hasta que llegue a Colombia.



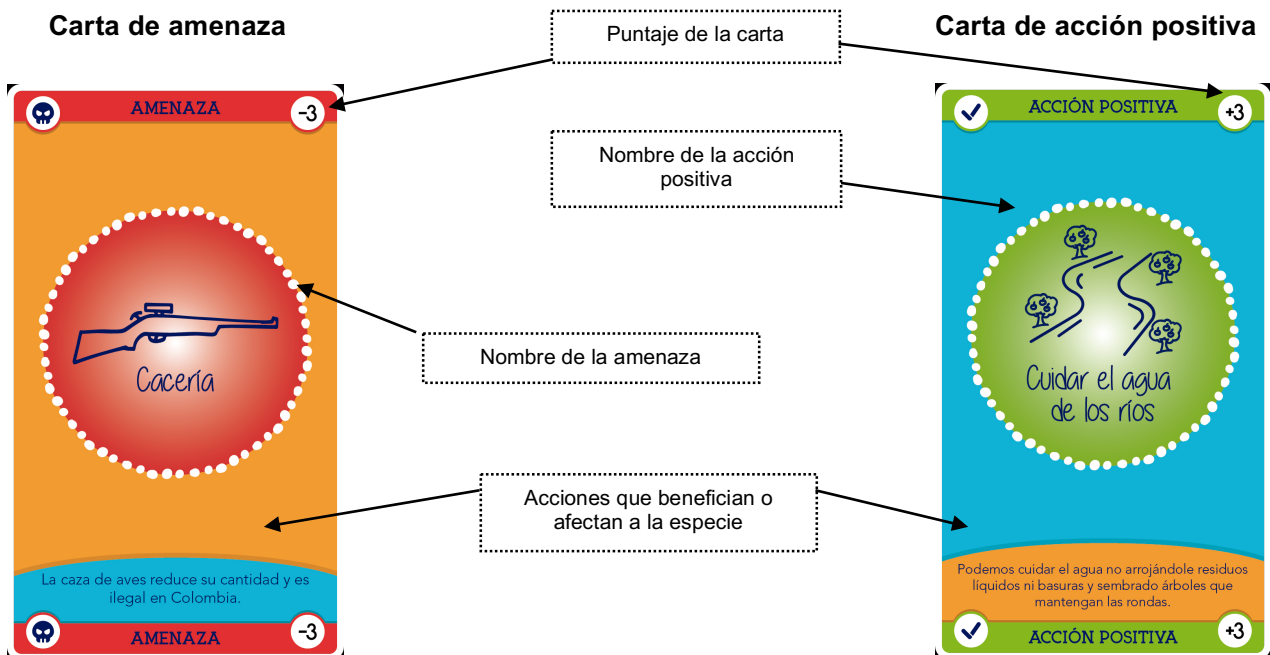
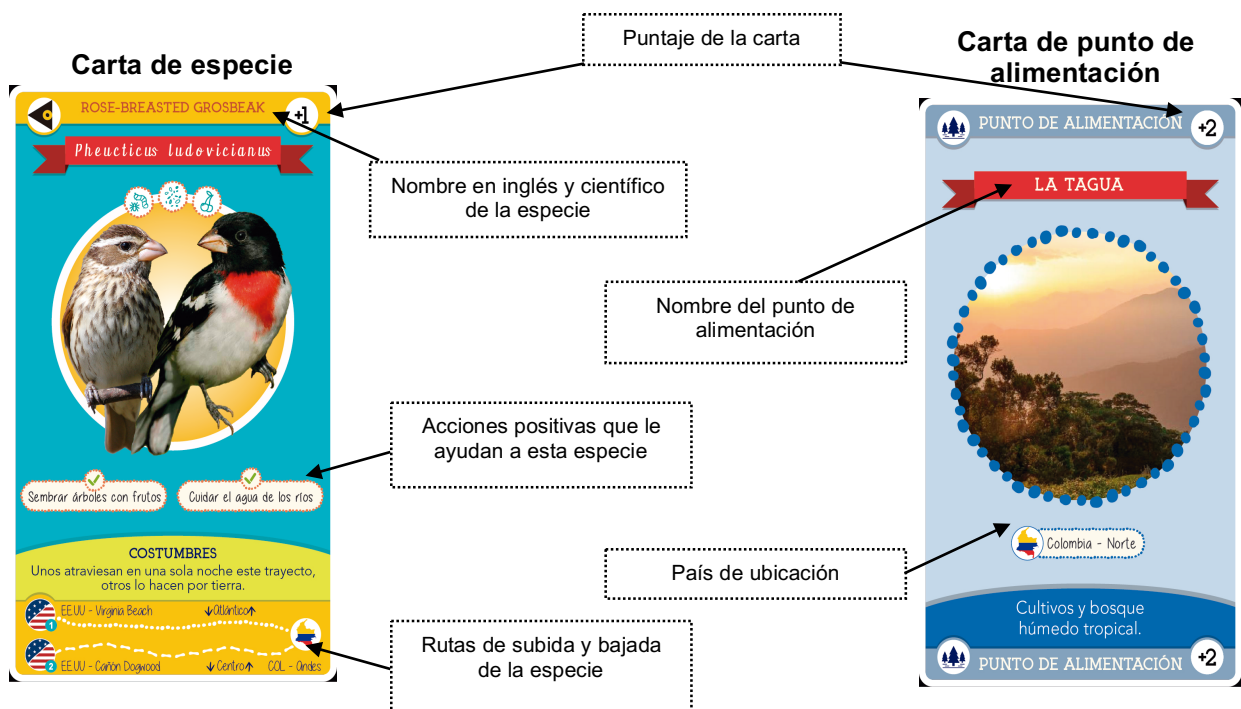
5. Estudie la ruta de cada una de las 10 especies y guíese por el juego y diferentes para estudiar la ruta. Esta infografía permite entender más fácil la dinámica del juego, se recomienda a los docentes trabajar primero sobre ella y luego explicar el juego a los estudiantes, aunque las dos se pueden usar libremente.



El propósito de la infografía es que tanto los docentes como los estudiantes puedan interactuar con el mapa y las especies para ver en donde se encuentran las aves en cada momento del año y acompañarlas en su viaje. También se puede observar la diferencia de climas y ecosistemas que las aves usan durante su recorrido, la época del año en la se reproducen en Norte América y el área de invernada en Suramérica y Colombia. Por último enuncia que les afecta a las aves en su viaje, cómo podemos ayudarlas a cumplir su ruta. De estas acciones depende que su viaje sea exitoso, lo llamamos la Ruta "Bacana".

A continuación se explica el uso de las imágenes de aves anexas a la infografía con adhesivo de velcro, con las cuales el docente podrá mover las especies sobre el mapa y abordar algunos temas como la migración, la geografía del continente, los pisos térmicos en el trópico y las estaciones en el norte de América.

TIPOS DE CARTAS DE JUEGO



EJEMPLOS DE RUTAS

Elija la especie y empiece a armar su ruta incluyendo una acción positiva que le beneficie directamente y una amenaza. Puede armar la ruta para cada especie subiendo o bajando por el continente americano, así:

Ruta Atlántico - Bajando

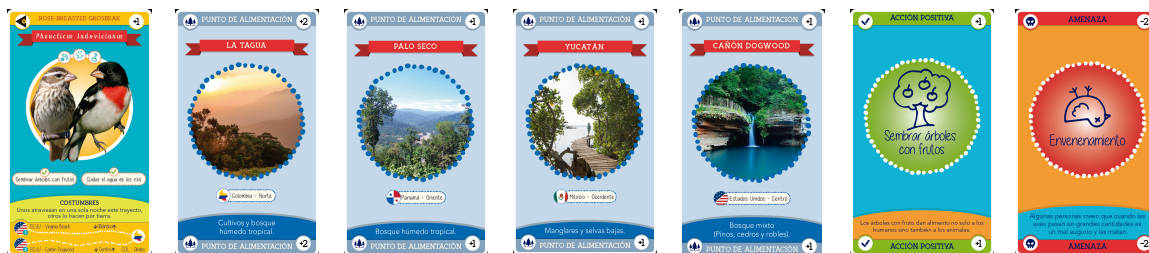


Puntaje total

$$1+1+1+1+2+3-3 = 6$$

La cacería restó 3 puntos

Ruta Centro - Subiendo



Puntaje total

$$1+2+1+1+1+1-2 = 5$$

Envenenamiento restó 2 puntos

Ruta Centro – Subiendo con comodín



Puntaje total

$$1+1+1+1+1+3-4 = 4$$

Comodín suma 1 y gatos restan 4

