

## Marejadas

*¡Alerta! ¡Marejada! Tenéis que salvaros de las olas...*

<b>Tiempo:</b> 1 minuto	<b>Grupos:</b> todo el grupo
<b>Materiales:</b> tarjetas de marejada	

El grupo de jugadoras y jugadores tiene que trotar por todo el espacio de juego, prestando atención a las indicaciones de la persona Dinamizadora de Pruebas. Esta anunciará en voz alta “hay botes salvavidas para grupos de...” completando con el número de personas que indique una tarjeta de marejada escogida al azar.

Las personas jugadoras tendrán que agruparse lo más rápido posible de la manera indicada. Por ejemplo, si “hay botes salvavidas para grupos de tres personas” deberán formar equipos de tres. Si no hay personas suficientes para algún caso (por ejemplo, botes salvavidas para grupos de dos personas, siendo grupo impar), la resolución quedará a discreción de la persona Directora de Juego.

## Medusas

*¡Os ha picado la Medusa de las Preocupaciones!*

<b>Tiempo:</b> 2 minutos	<b>Grupos:</b> equipo que caiga en la casilla
<b>Materiales:</b> panel, corcho o pizarra	

En un espacio designado habrá un panel magnético, pizarra, corcho... donde poder escribir directamente o colocar notas en papel, dividido en tres columnas: Individual/Personal, Local y Global. Recomendamos el uso de papel o pósits para poder codificar por colores y conservar las respuestas.

El equipo que cae en la medusa debe escribir al menos una preocupación a cada nivel por persona, con un tiempo límite de dos minutos. Si lo logran, podrán seguir avanzando. En caso contrario, deberán esperar un turno.

## Redes

*¡Oh, no! Os habéis atascado en unas redes abandonadas.*

<b>Tiempo:</b> 1 minuto	<b>Grupos:</b> equipo que caiga en la casilla
<b>Materiales:</b> noticias (titular, subtítular e imagen solamente)	

El equipo que cae recibe un recorte de prensa física o digital. Tienen un minuto para deliberar: ¿es una noticia veraz? Tienen que justificar su respuesta, argumentando si es falsa, si es real, o hasta qué punto es “real” pero capciosa, exagerada, sensacionalista...

Si al final del minuto no logran ponerse de acuerdo, pueden pedirle ayuda al resto del grupo de jugadores y jugadoras y votar, eligiendo la respuesta mayoritaria.

Si aciertan, pueden seguir avanzando. Si se equivocan,

## Atolón central

*¡Cuidado con encallar! Cruzar el atolón no es tarea fácil sin explorarlo...*

<b>Tiempo:</b> 1 minuto	<b>Grupos:</b> hasta dos miembros del equipo que lo cruza y el resto del grupo alrededor
<b>Materiales:</b> ninguno	

El equipo que ha caído o intenta cruzar el atolón designa hasta dos personas que serán exploradoras. Deberán encontrar dónde están las “partes profundas” del arrecife para no quedar allí encallado el equipo de viaje.

Las exploradoras se colocan en el centro del espacio, cogiéndose las manos. El resto del grupo debe rodearlas formando un círculo, también cogidas de las manos, sin separarse tanto que haga falta tener brazos estirados. Con todo el mundo en absoluto silencio y bajo indicación de una de la persona Directora de Juego, las exploradoras cerrarán los ojos, darán cinco vueltas sobre sí mismas y entonces el resto dejará *un solo hueco* (soltándose las manos) en el círculo.

Si consiguen salir del círculo antes de un minuto y decir uno de los Derechos Humanos (no vale repetir), podrán en el siguiente turno salir del atolón (si cayeron) o continuar avanzando (si solamente lo querían cruzar).

Cada vez que alguien supera la prueba del atolón, se puede colorear uno de los mares si sus islas están coloreadas.