

## **Prueba 1F: Comunidades vs. Multinacionales**

**7 min | 2 grupos en proporción 2:1 | dado, cinta o tiza, tarjetas multinacionales**

El grupo grande es *Multinacionales*, el grupo pequeño es *Comunidades*. Las *Multinacionales* deben cruzar la línea contraria y las *Comunidades* deben impedirsele (60s/ronda). Si una *comunidad* toca a una *multinacional*, ésta se sienta en el sitio. Al final de ronda, cada *multinacional* sentada tira un dado: resultado par, eliminada; resultado impar, sigue y debe dar una medida “beneficiosa” o que mejore su imagen (ambiental, económica, ...). Al principio de ronda, las *Multinacionales* que cruzaron la vez anterior leen el reverso de sus tarjetas en alto (consecuencias). Si la misma *multinacional* cruza dos veces, puede eliminar una de las *Comunidades*.

**Superada:** Si más de la mitad de las multinacionales son disueltas, se puede colorear esta isla.

**No superada:** Si la mitad o más de las multinacionales se ha salvado, habrá que esperar a que otro equipo caiga en esta isla e intentarlo de nuevo. Si la mitad o más de las multinacionales que se han salvado no ha tenido que proponer medidas (es decir, no ha sido atrapada), además, una de las islas coloreadas es privatizada: no contará como coloreada y no es posible detenerse en ella.

**Prueba 1R: ¿Qué pinto yo en las redes sociales?**

**5 min. | todo el mundo | lista de frases, póliz, bolis**

Se expone la lista de frases de cosas que se pueden hacer en las redes sociales y cada cual debe marcar las dos que hace más habitualmente. A continuación, se darán 2 minutos para reflexionar (individualmente o hablando con otras personas, lo que prefieran) y se escriba en total *al menos* 1 ventaja y 1 peligro de cada una de las actividades con al menos una marca.

**Superada:** Si entre todo el grupo consiguen dar al menos 1 ventaja y 1 peligro para cada una de las acciones marcadas, se puede colorear esta isla.

**No superada:** Si no lo consiguen, entonces habrá que esperar a que otro equipo caiga en esta isla e intentarlo de nuevo.

## **Prueba 2F: Estatuas que cobran vida**

**8 min. | todo el mundo, 2 o 3 grupos | tarjetas con temas-título**

Cada grupo recibe una tarjeta con un tema-título y tiene 2 minutos para componer una “estatua grupal” que lo represente. Luego, por orden, con el resto de público, cada grupo mostrará su escena grupal en 3 fases con tiempos: 1ª Estatua (15s); 2ª mímica (30s); 3ª teatralización (15s). El resto debe adivinar el tema-título y dispone de 10s adicionales tras la representación (el grupo que actúa debe quedar quieto y en silencio).

**Superada:** Si adivinan uno de los temas-título, se puede colorear esta isla. Si adivinan todos los temas-título, se puede colorear esta isla y otra más, a su elección.

**No superada:** Si no adivinan ninguno, entonces habrá que esperar a que otro equipo caiga en esta isla e intentarlo de nuevo.

## **Prueba 2R: ¿Qué ves en el cuadro?**

**5 min. | de 2 en 2 | imágenes, pósit, bolis**

Cada pareja recibe una imagen en secreto. Tienen 2 minutos para pensar cómo titularla, siendo válido cualquier título que la imagen les sugiera. Lo escribirán en un pósit. Después, la persona Directora de Juego recogerá en secreto las imágenes y las colocará separadas ante todas las personas jugadoras. Por turnos, cada pareja muestra y lee en voz alta su título y el resto debe adivinar a qué imagen corresponde. No se confirmará cuál está bien o no hasta el final, verificando una a una. Tras esta verificación, las personas jugadoras deberán explicar su elección de título original, argumentando qué aspectos de la imagen se lo sugirieron.

**Superada:** Si todas las imágenes tienen un título correcto asignado, se puede colorear la isla.

**No superada:** Si una o más imágenes no tienen un título correcto asignado, no se puede colorear la isla.

**Prueba 3F: Adivina la especie en peligro**  
**5 min. | de 2 en 2 | tarjetas de animales**

Sentadas en círculo, cada pareja recibe una tarjeta de animal. Después, la primera pareja que recibió tarjeta se debe separar del círculo y representar su especie animal mediante exclusivamente mímica. Tienen 20 segundos, durante los cuáles el resto debe intentar adivinarla. La persona Directora de Juego da el veredicto de especie acertada o no. Se sigue en orden horario hasta representar todas las especies.

**Superada:** Si el grupo consigue reconocer al menos la mitad de las especies (no necesariamente el subtipo) representadas, se puede colorear la isla. Si, además, son capaces de sugerir medidas para proteger y “salvar” al menos a tres de esas especies, pueden colorear otra isla más.

**No superada:** Si el grupo reconoce menos de la mitad de los animales, la isla no puede colorearse.

### **Prueba 3R: Sana la tierra**

**5 min. | todo el mundo, en fila paralela | tablero de imágenes, dados, marcaje para tablero de imágenes**

Se parte de un código de colores que llamaremos marcaje: verde significa sostenible, rojo significa no sostenible. Para marcar hay que “avanzar” por la cuadrícula tirando un dado de seis caras.

1. La persona Directora de Juego pone en marcha el temporizador – 4 minutos.
2. Una persona jugadora tira el dado y cuenta en orden de izquierda a derecha, fila a fila, empezando por la esquina superior izquierda y saltándose en la cuenta las imágenes/casillas marcadas.
3. Identifica la imagen en la que “acaba” como uso sostenible o no sostenible y la marca.

Se sigue repitiendo 2 y 3 hasta que se cubre todo el tablero de imágenes.

**Superada:** Si todas las imágenes están debidamente identificadas y marcadas antes de que acabe el tiempo, puede colorearse la isla.

**No superada:** Si se acaba el tiempo o si hay tres o más imágenes que no se han argumentado, no puede colorearse la isla.

#### **Prueba 4F: ¿Somos iguales?**

**8 min. | todo el mundo en fila paralela | cinta o tiza, tarjetas roles y lista de frases**

La persona que sacó la tarjeta de la isla será la dinamizadora de esta prueba. Todas las demás se colocarán detrás de una línea y les repartirá carnés con historias de vida. Luego leerá frases y las personas, con los ojos cerrados y sin ver al resto, avanzarán UN PASO cada vez que se identifique con la frase. Cuando se acaben las frases, se abrirán los ojos y se debatirá: ¿Por qué algunas personas han avanzado más que otras? ¿Qué podría hacerse para compensar ese desequilibrio?

**Superada:** Si se consigue dar al menos 3 ideas para mejorar la situación de las personas más desfavorecidas (una por persona), se puede colorear esta isla.

**No superada:** Si no se logra, no se puede colorear esta isla.

## **Prueba 4R: La Gran Fábrica de Pensamientos Negativos**

**8 min. | todo el mundo, en fila de 1 | presentación de la prueba**

Todo el grupo se coloca en fila de uno ante la pantalla o proyección donde se mostrará el material de La Gran Fábrica de Pensamientos Negativos. La persona Directora de Juego que indicará cuándo la respuesta es válida y cuándo pasar a la siguiente diapositiva. La persona en la cabeza de la fila lee una diapositiva. Debe, en máx. 20s, dar un contraargumento para eliminar ese pensamiento negativo. Si no lo consigue, el pensamiento volverá a aparecer más tarde y la persona que lo encuentre podrá pedir ayuda al resto del grupo para contestar. Si contesta bien o se acaba el tiempo, la persona pasa al final de la fila y el siguiente pensamiento lo recibe quien ahora avanza a la primera posición.

1. Pasan 6min 30s: en ese momento ya no se lanzan más pensamientos. Se termina el último que haya aparecido (20s).
  - 1.1. Si quedan pensamientos negativos aún por ver, se descartan.
  - 1.2. Si alguno de los pensamientos negativos vistos no ha recibido respuesta aún, disponen de 10s para cada uno, respondiendo grupalmente.
  - 1.3. Se finaliza con aprox. 30s para aclaraciones o reflexiones si alguna respuesta siguiera aún en duda.
2. Se han dado contraargumentos a todos los pensamientos negativos de la Fábrica.
  - 2.1. Se cierra con un minuto para agregar aclaraciones o reflexiones que el grupo de jugadoras y jugadores vean pertinentes.

**Superada:** Si se han dado contraargumentos a cada pensamiento negativo mostrado, se muestra el Árbol Mágico. La Fábrica ha sido derrotada y se puede colorear la isla.

**No superada:** Si no se han dado contraargumentos suficientes, la Fábrica ha vencido. No se puede colorear la isla.