

El Juego de la Gota

Misión
ODS6-2030



Las aventuras de la Gota Carlota y sus amigos
Fermintxo, Uma, Raounda y Jairo
para conseguir que todas las personas
tengan agua y saneamiento para el año 2030.



Fermintxo

Queremos presentarte este **JUEGO DE LA GOTA**

Es un juego muy fácil y divertido que funciona como el **JUEGO DE LA OCA**. Muchas personas mayores seguramente ya lo conocen y también muchas personas pequeñas. Es parecido al parchís. El objetivo es llegar a la casilla final, que se llama **ODS6-2030**.

Nooooo. El **ODS6-2030** no es el nombre de una nave espacial. Es el nombre de una misión terrenal u objetivo de desarrollo sostenible (ODS) que consiste en que todas las personas tengamos agua y saneamiento para el año 2030. Todas las personas del Planeta Tierra.

Hay cuatro fichas y el juego no termina hasta que todas lleguemos hasta la casilla final u **ODS6-2030**. Si llegas el primero o la primera, mejor para ti, pero no te puedes quedar sin hacer nada. Tendrás que seguir tirando los dados y ayudar a que todas las demás fichas también lleguen. El juego termina cuando llega todo el mundo. Sí, nadie se puede quedar atrás. Y eso tiene que ocurrir antes del año 2030. Así está escrito en una Agenda (o plan) que firmaron todos los gobiernos del mundo en Nueva York en septiembre de 2015.

Y como este juego es real, te queremos invitar a que leas el cuento de la **GOTA CARLOTA**. Son las aventuras de una gota que vive en Nueva York y que se va a encargar de cumplir la misión **ODS6-2030** con sus amigos Fermintxo, Uma, Raounda y Jairo. El juego termina cuando todo el mundo llega a la casilla final: conseguir que todas las personas tengan agua y saneamiento para el año 2030.

¿Te animas a participar?



Raounda



Uma



Jairo

INSTRUCCIONES

Hay dos clases de personas:

Las personas a las que SÍ les gusta leer manuales de instrucciones.

Las personas a las que NO les gusta leer manuales de instrucciones.

NO TE GUSTA LEER MANUALES DE INSTRUCCIONES

Si eres de las personas a las que NO te gusta leer manuales, solo tienes que leer estas 3 cosas para empezar a jugar:

1 El objetivo es conseguir que todo el mundo tenga agua y saneamiento para el año 2030, que es la casilla final. **TODO EL MUNDO TIENE QUE LLEGAR.** Si llegas primero, mejor para ti, pero el juego no termina hasta que llegue todo el mundo. Sigues tirando y ayudas a otra ficha a llegar hasta la casilla final.

2 Si no sabes o no te acuerdas de cómo se tiran los dados o cómo se avanza en este tablero, pregúntale a alguien que

haya jugado antes al juego de la oca. Las abuelas y las tías generalmente saben mucho de estas cosas.

3 Hay tres rimas que sería mejor que te las aprendas porque el juego es mucho más divertido si te las sabes y las cantas:

- De gota a gota y tiro porque me toca.
- De acueducto a acueducto y que llegue agua a todo el mundo.
- De río a río, me baño, tiro y me río.

CASILLA	REGLA
 GOTA	Saltar a la siguiente gota y tirar otra vez.
 ACUEDUCTO	Saltar al próximo acueducto y tirar otra vez. Si es el último acueducto, retroceder y tirar otra vez.
 SEQUÍA	Dos turnos sin jugar.
 AGUAS TÓXICAS	Dos turnos sin jugar y necesita rescate.
 RÍO SANO	Saltar al próximo río y tirar otra vez. Si es el último río, retroceder y tirar otra vez.
 DEFECACIÓN AL AIRE LIBRE	Retroceder a la casilla 30.
 CORRUPCIÓN	Tres turnos sin jugar y necesita rescate.
 MUERTE	Volver a casilla 1.

SÍ TE GUSTA LEER MANUALES DE INSTRUCCIONES

El juego de la gota es muy parecido al juego de la oca. Se trata de llegar a una casilla final desde una casilla de inicio, tirando el dado por turnos y avanzando de acuerdo a la puntuación que se obtenga. Hay en total 63 casillas. Si se cae en unas determinadas casillas, se canta una rima y se avanza más. Si se cae en otras casillas, te quedas sin jugar, a veces necesitas rescate o incluso tienes que volver a empezar.

Estas son las tres casillas de avance:

La gota: te permite saltar a la siguiente gota y tirar otra vez.

El acueducto: te permite saltar al siguiente acueducto y tirar otra vez.

El río sano: te permite saltar al próximo río y tirar otra vez.

Cada vez que se cae en una de estas casillas, se tiene que cantar las siguientes rimas:

La gota: de gota a gota y tiro porque me toca.

El acueducto: de acueducto a acueducto y que llegue el agua a todo el mundo.

El río sano: de río a río, me baño, tiro y me río.

Y estas son las casillas que te bloquean o te hacen retroceder:

La sequía: te bloquea durante dos turnos, no puedes tirar el dado.

La defecación al aire libre: vuelves a la casilla 30.

La corrupción: te bloquea durante tres turnos y solo puedes volver a jugar si alguien te rescata.

La muerte: vuelves a la casilla 1.

EQUIVALENCIAS

Oca	Gota
Puente	Acueducto
Posada	Sequía
Pozo	Aguas tóxicas
Dado	Río sano
Laberinto	Defecación al aire libre
Cárcel	Corrupción
Calavera	Muerte (cólera/ébola)

Para aquellas personas que ya conozcan las reglas del juego de la oca, les mostraremos esta tabla de equivalencias.

El juego termina solo cuando **todo el mundo ha llegado a la casilla final**, que es la casilla 63, que consiste en que todo el mundo tenga agua y saneamiento para el año 2030. La casilla 63 se llama **ODS 6-2030** porque es el **Objetivo de Desarrollo Sostenible** número 6 de la Agenda 2030 que firmaron los gobiernos en Nueva York en 2015.

Cuando un jugador o jugadora llega a la casilla final, no deja de jugar. Nos alegramos porque ha tenido suerte y ha podido avanzar más que las demás personas, pero no por eso deja de jugar. Sigue tirando el dado y elige a otro jugador y/o jugadora y le cede sus puntos para hacerle avanzar. Nada más ver el número que le ha salido, tiene que mirar al resto de participantes y su posición en el tablero, pensar bien a quién puede ayudar con la puntuación que le ha tocado, decir en voz alta a quién elige y el número de casillas que le ayudará a avanzar. La regla más importante es ayudar a que el resto de jugadores también lleguen a la casilla 63. Tienen que ayudar o acompañar a las otras personas jugadoras, no sustituir las. Para ello, o puede ponerse JUNTO CON la otra persona jugadora y avanzar con ella, acompañarle en el recorrido que le toca, pero nunca reemplazarle ni sustituirle. Todo el mundo tiene que llegar hasta el final. El

juego termina cuando la última persona participante llega a la casilla final.

Las reglas se entienden más fácil si se lee el cuento de la Gota Carlota. La Gota Carlota es la protagonista encargada de que se cumpla la misión de que todo el mundo tenga agua y saneamiento para el año 2030. Para ello, le acompañan sus amiguis: Fermintxo, Uma, Jairo y Raounda. Los cuatro son los jugadores del juego de la gota. Los cuatro empiezan en la misma casilla de inicio y dependiendo de la suerte que tengan con el dado, llegarán antes o después, pero no se termina el juego hasta que Fermintxo, Uma, Jairo y Raounda lleguen al **ODS6-2030**. Si Uma llega la primera, seguirá tirando el dado y ayudará al resto a llegar hasta la casilla final. Si quiere, puede ponerse a su lado y avanzar junto con su amigo o amiga, pero no podrá sustituirlo y no tendrá que seguir todo el tiempo ayudando a ese amigui. En el siguiente turno, puede ayudar a otro amigo o amiga. La cuestión es que calcule bien para que todo el mundo llegue y cumplan la misión **ODS6-2030**.

