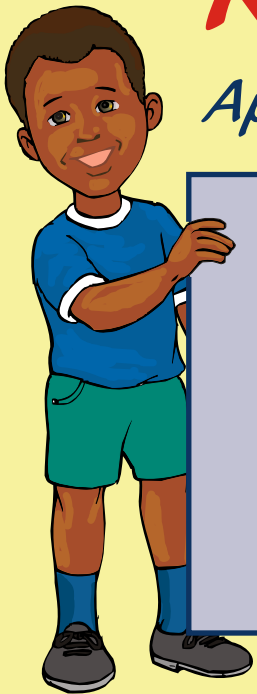


# Riesgolandia



## Aprendamos jugando cómo prevenir desastres



*“Riesgolandia” es un juego didáctico sobre la prevención de desastres. Incluye varios mensajes educativos que nos ayudan a entender cuáles son las buenas prácticas que pueden disminuir el impacto de los desastres y cuáles son las malas prácticas que pueden aumentar nuestra vulnerabilidad. Sigue el recorrido en forma de serpiente con un paisaje atractivo y te encontrarás con varios detalles educativos.*

### Reglas del juego:

**Número de jugadores:** A partir de 2

**Lo que necesitas:** el tablero de juego, un dado, 1 ficha diferente para cada jugador (se puede utilizar también frijoles, piedras, granos de maíz, etc.), 24 Tarjetas de Preguntas (para cortar), 24 Tarjetas de Sorpresas (para cortar)

### Cómo jugar

Todos y todos los jugadores comienzan colocando una ficha en la casilla de SALIDA. Se sigue el recorrido de serpiente en orden de números, avanzando tantas casillas como señalen los dados. Comienza el jugador que lance el número más alto. El primer jugador que llegue a la casilla META, con la puntuación exacta del dado, es el ganador. Si el número señalado por el dado no te lleva exactamente a la casilla ganadora, sigue contando hacia atrás.



### Casillas de Preguntas:

El jugador que llega en estas casillas tiene que tomar una tarjeta de pregunta (que otra jugador tiene que leer) si la respuesta es correcta, el jugador puede tirar el dado otra vez.



### Casillas de Sorpresas

El jugador que llega a una casilla roja, tiene que tomar una tarjeta roja y leer el mensaje y las instrucciones.

Además varias casillas tienen instrucciones que están escritas directamente en el tablero del juego y el jugador tiene que seguir las indicaciones. Por ejemplo el jugador que llega a la casilla número 13, (por deforestar regresa al principio).

### Sugerencias:

1. El juego se puede adaptar a la realidad de cada país o comunidad en cuanto a amenazas; también como por sectores (medio ambiente, salud, etc.); cambiando o adaptando el contenido de las tarjetas de Sorpresas y Preguntas.
2. Para que el juego sea más resistente, se recomienda pegarlo en cartón, madera o plastificarlo.

Para mayor información contactar:  
[eird@eird.org](mailto:eird@eird.org)

Agradecemos el apoyo en la validación de este juego a: la Comisión Nacional para la Prevención de Riesgos y Atención de Emergencias de Costa Rica, a las siguientes escuelas de Costa Rica: Escuela Central de Guápiles, José Ana Marín, Coronado; Centro Educativo Cañas Dulces, Guanacaste; Laboratorio Jhon F. Fennedy, Guanacaste; Pijije, Guanacaste; El Guayabo, Guanacaste; Tomás Guardia, Gutiérrez, Guanacaste; Corazón de Jesús, Guanacaste; Fausto Guzmán, Guanacaste; Pueblo Nuevo, Guanacaste; Jesús de Nazareth, Guanacaste y El Capulín, Guanacaste; Nayda Medrano (El Salvador), Claudia María Hincapié (Colombia), Pedro Ferradas (Save the Children)

