



**LEADER**




**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**




NIVEL 1



**LEADER**



**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**



NIVEL 1



**LEADER**




**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**



NIVEL 1




**LEADER**




**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**




NIVEL 1




**LEADER**




**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**




NIVEL 1




**LEADER**




**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**




NIVEL 1




**LEADER**




**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**




NIVEL 1



**LEADER**



**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**



NIVEL 1



60 segundos

5 pasos

### Desafío de solución de 60 segundos

Esta actividad plantea un problema. En primer lugar, cada uno tendrá que buscar por su cuenta una solución durante 60 segundos. A continuación, dispondrán de 2 minutos, en grupo, para debatir y elegir la mejor solución para presentar al game master.

*Imagina que formas parte de un equipo que ayuda a tomar decisiones en una ciudad grande y ajetreada. Los autobuses y trenes de la ciudad están abarrotados y hay demasiados coches circulando, lo que ensucia el aire. ¿Qué ideas geniales se te ocurren para que todo el mundo pueda moverse mejor por la ciudad y el aire se mantenga limpio?*



60 segundos

5 pasos

### Desafío de solución de 60 segundos

Esta actividad plantea un problema. En primer lugar, cada uno tendrá que buscar por su cuenta una solución durante 60 segundos. A continuación, dispondrán de 2 minutos, en grupo, para debatir y elegir la mejor solución para presentar al game master.

*Imagina que eres el jefe de una gran ciudad. Imagina formas geniales de hacer de tu ciudad un lugar mejor para vivir, jugar y ayudar al medio ambiente. ¿Qué se te ocurre para que tu ciudad sea increíble y respetuosa con el medio ambiente?*



60 segundos

5 pasos

### Desafío de solución de 60 segundos

Esta actividad plantea un problema. En primer lugar, cada uno tendrá que buscar por su cuenta una solución durante 60 segundos. A continuación, dispondrán de 2 minutos, en grupo, para debatir y elegir la mejor solución para presentar al game master.

*Eres el líder de un planeta nuevo y, ¿adivina qué? Tienes el genial trabajo de decidir cómo aprende todo el mundo aquí. Imagina que tienes una varita mágica para hacer que la educación sea increíble para todos los habitantes del planeta. ¿Se te ocurre la mejor idea para que todos los habitantes del planeta puedan aprender y crecer, sin importar de dónde vengan o qué les guste?*



60 segundos

5 pasos

### Desafío de solución de 60 segundos

Esta actividad plantea un problema. En primer lugar, cada uno tendrá que buscar por su cuenta una solución durante 60 segundos. A continuación, dispondrán de 2 minutos, en grupo, para debatir y elegir la mejor solución para presentar al game master.

*En la cafetería de tu colegio siempre hay largas colas a la hora de comer. ¿Cómo puedes solucionar este problema?*



60 segundos

5 pasos

### Desafío de solución de 60 segundos

Esta actividad plantea un problema. En primer lugar, cada uno tendrá que buscar por su cuenta una solución durante 60 segundos. A continuación, dispondrán de 2 minutos, en grupo, para debatir y elegir la mejor solución para presentar al game master.

*Tú y tu clase tenéis una mascota. ¿Cómo vais a cuidar de ella de la mejor manera posible?*



30 segundos

10 pasos

### Respuesta Única

Lea el enunciado siguiente. Todos los jugadores tienen 30 segundos para escribir 5 respuestas al enunciado. Cuando hayan escrito las 5 respuestas, tienen que compartir lo que han escrito. Si 2 o más jugadores tienen la misma respuesta, deben borrarla. Sólo se cuentan las respuestas únicas. Por cada respuesta única, puedes dar un paso, hasta un máximo de 10 pasos.

**Un animal más pequeño que un gato**



30 segundos

10 pasos

### Respuesta Única

Lea el enunciado siguiente. Todos los jugadores tienen 30 segundos para escribir 5 respuestas al enunciado. Cuando hayan escrito las 5 respuestas, tienen que compartir lo que han escrito. Si 2 o más jugadores tienen la misma respuesta, deben borrarla. Sólo se cuentan las respuestas únicas. Por cada respuesta única, puedes dar un paso, hasta un máximo de 10 pasos.

**Algo amarillo**



30 segundos

10 pasos

### Respuesta Única

Lea el enunciado siguiente. Todos los jugadores tienen 30 segundos para escribir 5 respuestas al enunciado. Cuando hayan escrito las 5 respuestas, tienen que compartir lo que han escrito. Si 2 o más jugadores tienen la misma respuesta, deben borrarla. Sólo se cuentan las respuestas únicas. Por cada respuesta única, puedes dar un paso, hasta un máximo de 10 pasos.

**Un objetivo de desarrollo sostenible (ODS)**




**LEADER**




**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**




NIVEL 1




**LEADER**




**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**



NIVEL 1




**LEADER**



**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**



NIVEL 1




**LEADER**




**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**




NIVEL 1




**LEADER**




**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**




NIVEL 1




**LEADER**




**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**




NIVEL 1




**LEADER**




**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**




NIVEL 1



**LEADER**



**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**



NIVEL 1



30 segundos

10 pasos

### Respuesta Única

Lea el enunciado siguiente. Todos los jugadores tienen 30 segundos para escribir 5 respuestas al enunciado. Cuando hayan escrito las 5 respuestas, tienen que compartir lo que han escrito. Si 2 o más jugadores tienen la misma respuesta, deben borrarla. Sólo se cuentan las respuestas únicas. Por cada respuesta única, puedes dar un paso, hasta un máximo de 10 pasos.

**Un profesor**



30 segundos

10 pasos

### Respuesta Única

Lea el enunciado siguiente. Todos los jugadores tienen 30 segundos para escribir 5 respuestas al enunciado. Cuando hayan escrito las 5 respuestas, tienen que compartir lo que han escrito. Si 2 o más jugadores tienen la misma respuesta, deben borrarla. Sólo se cuentan las respuestas únicas. Por cada respuesta única, puedes dar un paso, hasta un máximo de 10 pasos.

**Algo en el baño**



30 segundos

10 pasos

### Respuesta Única

Lea el enunciado siguiente. Todos los jugadores tienen 30 segundos para escribir 5 respuestas al enunciado. Cuando hayan escrito las 5 respuestas, tienen que compartir lo que han escrito. Si 2 o más jugadores tienen la misma respuesta, deben borrarla. Sólo se cuentan las respuestas únicas. Por cada respuesta única, puedes dar un paso, hasta un máximo de 10 pasos.

**Un animal más grande que un perro**



30 segundos

10 pasos

### Respuesta Única

Lea el enunciado siguiente. Todos los jugadores tienen 30 segundos para escribir 5 respuestas al enunciado. Cuando hayan escrito las 5 respuestas, tienen que compartir lo que han escrito. Si 2 o más jugadores tienen la misma respuesta, deben borrarla. Sólo se cuentan las respuestas únicas. Por cada respuesta única, puedes dar un paso, hasta un máximo de 10 pasos.

**Algo verde**



30 segundos

10 pasos

### Respuesta Única

Lea el enunciado siguiente. Todos los jugadores tienen 30 segundos para escribir 5 respuestas al enunciado. Cuando hayan escrito las 5 respuestas, tienen que compartir lo que han escrito. Si 2 o más jugadores tienen la misma respuesta, deben borrarla. Sólo se cuentan las respuestas únicas. Por cada respuesta única, puedes dar un paso, hasta un máximo de 10 pasos.

**Una práctica diaria sostenible**  
*(por ejemplo, ducharse menos tiempo)*



30 segundos

10 pasos

### Respuesta Única

Lea el enunciado siguiente. Todos los jugadores tienen 30 segundos para escribir 5 respuestas al enunciado. Cuando hayan escrito las 5 respuestas, tienen que compartir lo que han escrito. Si 2 o más jugadores tienen la misma respuesta, deben borrarla. Sólo se cuentan las respuestas únicas. Por cada respuesta única, puedes dar un paso, hasta un máximo de 10 pasos.

**Una asignatura en la escuela**



30 segundos

10 pasos

### Respuesta Única

Lea el enunciado siguiente. Todos los jugadores tienen 30 segundos para escribir 5 respuestas al enunciado. Cuando hayan escrito las 5 respuestas, tienen que compartir lo que han escrito. Si 2 o más jugadores tienen la misma respuesta, deben borrarla. Sólo se cuentan las respuestas únicas. Por cada respuesta única, puedes dar un paso, hasta un máximo de 10 pasos.

**Algo en una cocina**



60 segundos

5 pasos

### Cambie de entorno

Piensen en grupo durante 60 segundos en un nuevo uso para el siguiente producto/artículo y presenten la idea al observador. Cuanto mejor sea la idea, más pasos se darán.

**Una botella de plástico**




**LEADER**




**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**




NIVEL 1




**LEADER**



**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**




NIVEL 1




**LEADER**




**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**




NIVEL 1




**LEADER**




**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**




NIVEL 1




**LEADER**




**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**




NIVEL 1




**LEADER**




**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**




NIVEL 1




**LEADER**




**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**




NIVEL 1



**LEADER**



**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**



NIVEL 1



60 segundos

5 pasos

### Cambie de entorno

Piensen en grupo durante 60 segundos en un nuevo uso para el siguiente producto/artículo y presenten la idea al observador. Cuanto mejor sea la idea, más pasos se darán.

**Newspaper or leaflets**



60 segundos

5 pasos

### Cambie de entorno

Piensen en grupo durante 60 segundos en un nuevo uso para el siguiente producto/artículo y presenten la idea al observador. Cuanto mejor sea la idea, más pasos se darán.

**Jersey**



60 segundos

5 pasos

### Cambie de entorno

Piensen en grupo durante 60 segundos en un nuevo uso para el siguiente producto/artículo y presenten la idea al observador. Cuanto mejor sea la idea, más pasos se darán.

**Latas**



60 segundos

5 pasos

### Cambie de entorno

Piensen en grupo durante 60 segundos en un nuevo uso para el siguiente producto/artículo y presenten la idea al observador. Cuanto mejor sea la idea, más pasos se darán.

**Toalla**



30 seconds

3 pasos

### Dibujar espalda con espalda

No enseñes tu carta a los demás.

Elige a uno de los otros jugadores para hacer esta actividad con él. Siéntate espalda con espalda y explica en un máximo de 30 segundos, al otro jugador la imagen de abajo, sin decir lo que ves aquí:



*Por lo tanto, no se puede decir: "Un gato comiendo helado".*



30 segundos

3 pasos

### Dibujar espalda con espalda

No enseñes tu carta a los demás.

Elige a uno de los otros jugadores para hacer esta actividad con él. Siéntate espalda con espalda y explica en un máximo de 30 segundos, al otro jugador la imagen de abajo, sin decir lo que ves aquí:



*Por lo tanto, no se puede decir: "Un conejito jugando al fútbol".*



30 segundos

3 pasos

### Dibujar espalda con espalda

No enseñes tu carta a los demás.

Elige a uno de los otros jugadores para hacer esta actividad con él. Siéntate espalda con espalda y explica en un máximo de 30 segundos, al otro jugador la imagen de abajo, sin decir lo que ves aquí:



*Por lo tanto, no se puede decir: "Un perro leyendo un libro".*



30 segundos

3 pasos

### Dibujar espalda con espalda

No enseñes tu carta a los demás.

Elige a uno de los otros jugadores para hacer esta actividad con él. Siéntate espalda con espalda y explica en un máximo de 30 segundos, al otro jugador la imagen de abajo, sin decir lo que ves aquí:



*Por lo tanto, no se puede decir: "Un oso tocando el piano/teclado".*



**LEADER**



**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**



NIVEL 1



**LEADER**



**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**



NIVEL 1




**LEADER**



**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**




NIVEL 1




**LEADER**



**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**




NIVEL 1




**LEADER**




**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**




NIVEL 1




**LEADER**




**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**




NIVEL 1




**LEADER**




**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**




NIVEL 1



**LEADER**



**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**



NIVEL 1



30 segundos

3 pasos

### Dibujar espalda con espalda

No enseñes tu carta a los demás.

Elige a uno de los otros jugadores para hacer esta actividad con él. Siéntate espalda con espalda y explica en un máximo de 30 segundos, al otro jugador la imagen de abajo, sin decir lo que ves aquí:



*Por lo tanto, no se puede decir: "Una vaca tocando la guitarra".*



30 segundos

3 pasos

### Garabatear

Elige a uno de los otros jugadores para realizar esta actividad con él.

Primero: El jugador que no esté leyendo esta tarjeta, tendrá que empezar a dibujar un garabato más o menos complejo en un trozo de papel (de desecho) en 30 segundos.

**No sigas leyendo antes de dibujar el garabato.**

Ahora, el jugador que lee en voz alta esta tarjeta tiene 30 segundos para dibujar algo significativo a partir del garabato creado por el jugador en el primer paso.



30 segundos

5 pasos

### Cazadores de empatía

No muestres tu tarjeta a los demás.

Tendrás que mostrar diferentes emociones en 30 segundos. Los demás tendrán que adivinar las emociones que muestras.

Aquí están las emociones:

- Confianza
- Asustado
- Feliz
- Frustrado
- Tranquilo



30 segundos

5 pasos

### Cazadores de empatía

No muestres tu tarjeta a los demás.

Tendrás que mostrar diferentes emociones en 30 segundos. Los demás tendrán que adivinar las emociones que muestras.

Aquí están las emociones:

- Enfadado
- Sorprendido
- Admirado
- Aburrido
- Emocionado



30 segundos

5 pasos

### Cazadores de empatía

No muestres tu tarjeta a los demás.

Tendrás que mostrar diferentes emociones en 30 segundos. Los demás tendrán que adivinar las emociones que muestras.

Aquí están las emociones:

- Tonto
- Agradecido
- Estresado
- Tímido
- Curioso



30 segundos

6 pasos

### Encuentra las palabras

Encuentra el mayor número de palabras de 4 letras en la palabra/frase escrita a continuación en 30 segundos.

No puede escribir parte de la palabra. Por cada palabra puedes dar un paso, ¡hasta un máximo de 6 pasos!

**"No Pobreza"**



30 segundos

6 pasos

### Encuentra las palabras

Encuentra el mayor número de palabras de 4 letras en la palabra/frase escrita a continuación en 30 segundos.

No puede escribir parte de la palabra. Por cada palabra puedes dar un paso, ¡hasta un máximo de 6 pasos!

**"Hambre Cero"**



30 segundos

6 pasos

### Encuentra las palabras

Encuentra el mayor número de palabras de 4 letras en la palabra/frase escrita a continuación en 30 segundos.

No puede escribir parte de la palabra. Por cada palabra puedes dar un paso, ¡hasta un máximo de 6 pasos!

**"Buena salud y bienestar"**





**LEADER**




**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**




NIVEL 1



**LEADER**



**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**



NIVEL 1



**LEADER**




**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**



NIVEL 1




**LEADER**




**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**




NIVEL 1




**LEADER**




**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**




NIVEL 1




**LEADER**




**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**




NIVEL 1




**LEADER**




**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**




NIVEL 1



**LEADER**



**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**



NIVEL 1



30 segundos

6 pasos

### Encuentra las palabras

Encuentra el mayor número de palabras de 4 letras en la palabra/frase escrita a continuación en 30 segundos.

No puede escribir parte de la palabra. Por cada palabra puedes dar un paso, ¡hasta un máximo de 6 pasos!

**“Educación de calidad”**



30 segundos

6 pasos

### Encuentra las palabras

Encuentra el mayor número de palabras de 4 letras en la palabra/frase escrita a continuación en 30 segundos.

No puede escribir parte de la palabra. Por cada palabra puedes dar un paso, ¡hasta un máximo de 6 pasos!

**“Igualdad de género”**



30 segundos

6 pasos

### Find the words

Encuentra el mayor número de palabras de 4 letras en la palabra/frase escrita a continuación en 30 segundos.

No puede escribir parte de la palabra. Por cada palabra puedes dar un paso, ¡hasta un máximo de 6 pasos!

**“Agua limpia y saneamiento”**



30 segundos

6 pasos

### Find the words

Encuentra el mayor número de palabras de 4 letras en la palabra/frase escrita a continuación en 30 segundos.

No puede escribir parte de la palabra. Por cada palabra puedes dar un paso, ¡hasta un máximo de 6 pasos!

**“Energía asequible y limpia”**



30 segundos

6 pasos

### Encuentra las palabras

Encuentra el mayor número de palabras de 4 letras en la palabra/frase escrita a continuación en 30 segundos.

No puede escribir parte de la palabra. Por cada palabra puedes dar un paso, ¡hasta un máximo de 6 pasos!

**“Trabajo decente y crecimiento económico”**



30 segundos

6 pasos

### Encuentra las palabras

Encuentra el mayor número de palabras de 4 letras en la palabra/frase escrita a continuación en 30 segundos.

No puede escribir parte de la palabra. Por cada palabra puedes dar un paso, ¡hasta un máximo de 6 pasos!

**“Industria, innovación e infraestructuras”**



30 segundos

6 pasos

### Encuentra las palabras

Encuentra el mayor número de palabras de 4 letras en la palabra/frase escrita a continuación en 30 segundos.

No puede escribir parte de la palabra. Por cada palabra puedes dar un paso, ¡hasta un máximo de 6 pasos!

**“Desigualdades reducidas”**



30 segundos

6 pasos

### Encuentra las palabras

Encuentra el mayor número de palabras de 4 letras en la palabra/frase escrita a continuación en 30 segundos.

No puede escribir parte de la palabra. Por cada palabra puedes dar un paso, ¡hasta un máximo de 6 pasos!

**“Ciudades y comunidades sostenibles”**




**LEADER**




**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**




NIVEL 1




**LEADER**




**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**



NIVEL 1




**LEADER**



**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**



NIVEL 1




**LEADER**




**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**




NIVEL 1




**LEADER**




**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**




NIVEL 1




**LEADER**




**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**




NIVEL 1




**LEADER**




**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**




NIVEL 1



**LEADER**



**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**



NIVEL 1



30 segundos

6 pasos

### Encuentra las palabras

Encuentra el mayor número de palabras de 4 letras en la palabra/frase escrita a continuación en 30 segundos.

No puede escribir parte de la palabra. Por cada palabra puedes dar un paso, ¡hasta un máximo de 6 pasos!

**“Consumo y producción responsable”**



30 segundos

6 pasos

### Encuentra las palabras

Encuentra el mayor número de palabras de 4 letras en la palabra/frase escrita a continuación en 30 segundos.

No puede escribir parte de la palabra. Por cada palabra puedes dar un paso, ¡hasta un máximo de 6 pasos!

**“Acción climática”**



30 segundos

6 pasos

### Encuentra las palabras

Encuentra el mayor número de palabras de 4 letras en la palabra/frase escrita a continuación en 30 segundos.

No puede escribir parte de la palabra. Por cada palabra puedes dar un paso, ¡hasta un máximo de 6 pasos!

**“La vida bajo el agua”**



30 segundos

6 pasos

### Encuentra las palabras

Encuentra el mayor número de palabras de 4 letras en la palabra/frase escrita a continuación en 30 segundos.

No puede escribir parte de la palabra. Por cada palabra puedes dar un paso, ¡hasta un máximo de 6 pasos!

**“La vida en la tierra”**



30 segundos

6 pasos

### Encuentra las palabras

Encuentra el mayor número de palabras de 4 letras en la palabra/frase escrita a continuación en 30 segundos.

No puede escribir parte de la palabra. Por cada palabra puedes dar un paso, ¡hasta un máximo de 6 pasos!

**“Paz, justicia e instituciones fuertes”**



30 segundos

6 pasos

### Encuentra las palabras

Encuentra el mayor número de palabras de 4 letras en la palabra/frase escrita a continuación en 30 segundos.

No puede escribir parte de la palabra. Por cada palabra puedes dar un paso, ¡hasta un máximo de 6 pasos!

**“Asociaciones para los goles”**



30 segundos

6 pasos

### Encuentra las palabras

Encuentra el mayor número de palabras de 4 letras en la palabra/frase escrita a continuación en 30 segundos.

No puede escribir parte de la palabra. Por cada palabra puedes dar un paso, ¡hasta un máximo de 6 pasos!

**“Preparación para las prácticas”**



30 segundos

6 pasos

### Encuentra las palabras

Encuentra el mayor número de palabras de 4 letras en la palabra/frase escrita a continuación en 30 segundos.

No puede escribir parte de la palabra. Por cada palabra puedes dar un paso, ¡hasta un máximo de 6 pasos!

**“Presentarse”**




**LEADER**




**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**




NIVEL 1




**LEADER**



**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**




NIVEL 1




**LEADER**




**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**




NIVEL 1




**LEADER**




**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**




NIVEL 1




**LEADER**




**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**




NIVEL 1




**LEADER**




**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**




NIVEL 1




**LEADER**




**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**




NIVEL 1



**LEADER**



**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**



NIVEL 1



30 segundos

6 pasos

### Encuentra las palabras

Encuentra el mayor número de palabras de 4 letras en la palabra/frase escrita a continuación en 30 segundos. No puede escribir parte de la palabra. Por cada palabra puedes dar un paso, ¡hasta un máximo de 6 pasos!

**“Trabajo en red y espíritu empresarial”**



30 segundos

### Palabras prohibidas

4 pasos

¡No muestres a los demás tu tarjeta!

Tendrás que explicar las 4 palabras siguientes, sin utilizar las palabras de la derecha. Por cada palabra acertada por el grupo puedes coger la misma cantidad de pasos y repartirlos entre todos.

- Cambio climático
- Habilidades
- Educación
- Comunicación
- Calentamiento global, temperatura, problema, ODS
- Desarrollar, talento, trabajo, liderazgo
- Escuela, aprendizaje, profesores, estudiantes
- Habilidad, hablar, escribir, no verbal



30 segundos

### Palabras prohibidas

4 pasos

¡No muestres a los demás tu tarjeta!

Tendrás que explicar las 4 palabras siguientes, sin utilizar las palabras de la derecha. Por cada palabra acertada por el grupo puedes coger la misma cantidad de pasos y repartirlos entre todos.

- Liderazgo
- Sostenibilidad
- Trabajo en equipo
- Mejora
- Capacidad blanda, decisiones, responsabilidad, orientación
- Medio ambiente, protección, ahorro, ODS
- Colaboración, grupo, soft skill, juntos
- Innovación, desarrollo, mejor, crecimiento



30 segundos

### Palabras prohibidas

4 pasos

¡No muestres a los demás tu tarjeta!

Tendrás que explicar las 4 palabras siguientes, sin utilizar las palabras de la derecha. Por cada palabra acertada por el grupo puedes coger la misma cantidad de pasos y repartirlos entre todos.

- Colaboración global
- Adaptabilidad
- Igualdad
- Resolución de problemas
- Trabajo en equipo, internacional, mundial, juntos
- Flexibilidad, cambio, habilidades interpersonales, adaptación
- Equidad, valor, mismos derechos, ODS
- Soluciones, innovación, soft skill, arreglar

Hasta 5 pasos

### Historia imposible

El game master del juego lee en voz alta la historia **A** con muchos detalles. Intenta recordar todos los detalles de la historia sin hacer grabaciones ni notas.

Después tendrás que responder 5 preguntas que te hará el game master. Por cada respuesta correcta podrás ganar un paso.

Hasta 5 pasos

### Historia imposible

El game master del juego lee en voz alta la historia **B** con muchos detalles. Intenta recordar todos los detalles de la historia sin hacer grabaciones ni notas.

Después tendrás que responder 5 preguntas que te hará el game master. Por cada respuesta correcta podrás ganar un paso.

Hasta 5 pasos

### Historia imposible

El game master del juego lee en voz alta la historia **C** con muchos detalles. Intenta recordar todos los detalles de la historia sin hacer grabaciones ni notas.

Después tendrás que responder 5 preguntas que te hará el game master. Por cada respuesta correcta podrás ganar un paso.

Hasta 5 pasos

### Historia imposible

El game master del juego lee en voz alta la historia **D** con muchos detalles. Intenta recordar todos los detalles de la historia sin hacer grabaciones ni notas.

Después tendrás que responder 5 preguntas que te hará el game master. Por cada respuesta correcta podrás ganar un paso.




**LEADER**




**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**




NIVEL 1



**LEADER**



**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**



NIVEL 1




**LEADER**




**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**



NIVEL 1




**LEADER**



**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**




NIVEL 1




**LEADER**




**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**




NIVEL 1




**LEADER**




**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**




NIVEL 1




**LEADER**




**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**




NIVEL 1



**LEADER**



**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**



NIVEL 1

Hasta  
5 pasos

### Historia imposible

El game master del juego lee en voz alta la historia **E** con muchos detalles. Intenta recordar todos los detalles de la historia sin hacer grabaciones ni notas.

Después tendrás que responder 5 preguntas que te hará el game master. Por cada respuesta correcta podrás ganar un paso.



30 segundos

6 pasos

### Letras y letras

Un jugador elige una letra al azar.

Haz una lluvia de ideas con el grupo durante 30 segundos sobre palabras que empiecen por la letra elegida y que tengan algo que ver con la palabra que puedes encontrar a continuación. Por cada palabra puedes dar un paso, hasta un máximo de 6 pasos.

### Ciudadanía



30 segundos

6 pasos

### Letters and Letters

One player choses a random letter.

Brainstorm with the group for 30 seconds on words beginning with the chosen letter that have to do something with the word you can find below. For each word you can take one step, up to maximum 6 steps.

### Becario



30 segundos

6 pasos

### Letters and Letters

One player choses a random letter.

Brainstorm with the group for 30 seconds on words beginning with the chosen letter that have to do something with the word you can find below. For each word you can take one step, up to maximum 6 steps.

### Emprendimiento



30 segundos

6 pasos

### Letters and Letters

One player choses a random letter.

Brainstorm with the group for 30 seconds on words beginning with the chosen letter that have to do something with the word you can find below. For each word you can take one step, up to maximum 6 steps.

### Objetivos de desarrollo sostenible



30 segundos

6 pasos

### Letters and Letters

One player choses a random letter.

Brainstorm with the group for 30 seconds on words beginning with the chosen letter that have to do something with the word you can find below. For each word you can take one step, up to maximum 6 steps.

### Gestión de redes



30 segundos

6 pasos

### Letters and Letters

One player choses a random letter.

Brainstorm with the group for 30 seconds on words beginning with the chosen letter that have to do something with the word you can find below. For each word you can take one step, up to maximum 6 steps.

### Sostenibilidad



30 segundos

6 pasos

### Letters and Letters

One player choses a random letter.

Brainstorm with the group for 30 seconds on words beginning with the chosen letter that have to do something with the word you can find below. For each word you can take one step, up to maximum 6 steps.

### Desarrollo personal





**LEADER**




**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**




NIVEL 1



**LEADER**



**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**



NIVEL 1



**LEADER**




**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**



NIVEL 1




**LEADER**




**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**




NIVEL 1




**LEADER**




**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**




NIVEL 1




**LEADER**




**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**




NIVEL 1




**LEADER**




**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**




NIVEL 1



**LEADER**



**TARJETA DE  
ACTIVIDAD**



NIVEL 1



30 segundos

6 pasos

### Letters and Letters

One player choses a random letter.

Brainstorm with the group for 30 seconds on words beginning with the chosen letter that have to do something with the word you can find below. For each word you can take one step, up to maximum 6 steps.

**Habilidades interpersonales**

### Tren de movimiento

10 pasos

Un jugador inicia un tren de movimientos con al menos tres movimientos, que pueden ser tan pequeños como levantar tres dedos o tan grandes como un movimiento de baile. Todos los demás jugadores tienen los ojos cerrados y cada uno de ellos ve los movimientos del jugador anterior, los repite y añade uno más.

El último jugador muestra todo el tren de movimientos. Si los movimientos son correctos, la actividad ha tenido éxito.

### Adivinanza

¿Cuál es la solución a la siguiente adivinanza?

Acertijo 1: Un conejo, una col, un zorro y un granjero están en un río. El granjero tiene un bote en el que caben un objeto y él mismo. Si se lleva al zorro, el conejo se comerá la col. Si se lleva la col, el zorro se comerá al conejo; sin embargo, el zorro no se comerá la col. ¿Cómo puede transportarlos a todos de forma segura?

**Por cada respuesta incorrecta, tienes que dar un paso atrás.  
Por cada respuesta correcta, puedes dar dos pasos**

### Adivinanza

¿Cuál es la solución a la siguiente adivinanza?

Acertijo 2: Un hombre está atrapado en una habitación vacía con sólo dos salidas. No tiene herramientas ni armas con las que luchar o protegerse. La primera puerta conduce a un túnel hecho de lupa. El sol abrasador fríe instantáneamente cualquier cosa o persona que entre en ese túnel. Por la segunda puerta entra un dragón que respira fuego. ¿Cómo escapa el hombre?

**Por cada respuesta incorrecta, tienes que dar un paso atrás.  
Por cada respuesta correcta, puedes dar dos pasos**

### Adivinanza

¿Cuál es la solución a la siguiente adivinanza?

Acertijo 3: Hay una cesta llena de sombreros. Tres son blancos y dos negros. Tres hombres, Tom, Tim y Jim, sacan cada uno un sombrero de la cesta y se lo ponen en la cabeza sin ver el sombrero que han elegido ni los sombreros que han elegido los otros hombres. Los hombres se colocan de forma que Tom pueda ver los sombreros de Tim y Jim, Tim pueda ver el sombrero de Jim y Jim no pueda ver el sombrero de nadie. Le preguntan a Tom de qué color es su sombrero y dice que no lo sabe. Se le hace la misma pregunta a Tim, que tampoco lo sabe. Por último, le hacen la pregunta a Jim y él sí lo sabe. ¿De qué color es su sombrero?

**Por cada respuesta incorrecta, tienes que dar un paso atrás.  
Por cada respuesta correcta, puedes dar dos pasos**