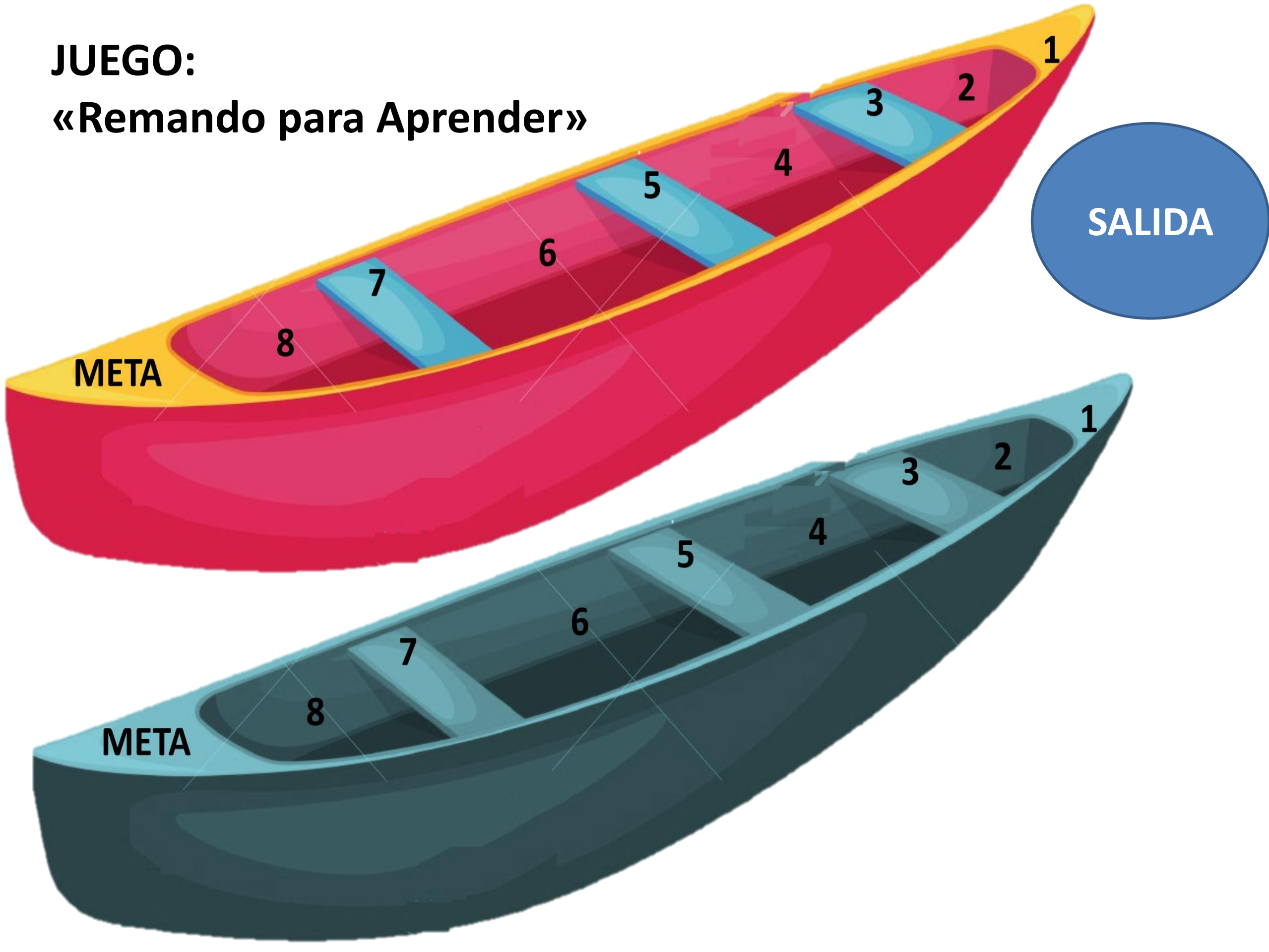


JUEGO:
«Remando para Aprender»



Remando para aprender:

Reglas del juego. Cada equipo debe nombrar un líder; pero todo el equipo debe resolver los obstáculos. La salida debe ser sorteada con el dado. El ganador será el equipo que primero llegue a la meta.

OBSTACULOS PARA SUPERAR

Si caes en el número 1: Debes definir con tus propias palabras que es una azotea y que beneficios tiene en la comunidad.

Si caes en el número 2: Debes mencionar una planta medicinal, una aromática y una alimenticia que se cultive en azotea.

Si llegas al número 3: Retrocedes una casilla.

Si llegas al número 4: Debes mencionar que especies animal se ven cerca de las azoteas.

En el número 5: Debes ceder el turno.

Si llegas al número 6: Puedes avanzar una casilla

Si llegas al número 7: por favor enumera los elementos utilizados en la construcción de la azotea.

Si llegas a la casilla 8: Por favor responde bien; de lo contrario debes retornar a la casilla 3: Escoge 3 plantas que se cultiven en azoteas y describe para que se utilizan.

Si logras llegar a la meta: Eres el ganador.