

Dinámica de Juego: "A Bordo del Beagle"

Se trata de un juego clásico de avance por un tablero, que combina el azar y los conocimientos adquiridos a partir de la película y el material gráfico. El objetivo del juego es hacer el recorrido del Beagle antes que los demás jugadores.

Material necesario:

- Como tablero de juego, el mapa con el recorrido del Beagle (MapaNombres.pdf).
Actividad paralela: Los alumnos podrían crear un tablero gigante sobre papel continuo, dibujando un gran mapa con todas las escalas que aparecen en el mapa en PDF, o fabricar un tablero de casillas con dibujos de lo que indique cada casilla...
- Fichas, para las que puede utilizarse la lámina del Beagle (Beagle.pdf)
- Un dado
- Una hoja con preguntas relacionadas con la película y el material gráfico (*o con las escalas, o los temas que se estén dando en clase...*)

Equipo:

4 o 5 jugadores individuales o equipos de varios alumnos y un director de juego, que será el responsable de hacer las preguntas y aplicar las reglas.

Cómo se juega:

Cada jugador o equipo tira el dado una vez y avanza tantas casillas como indique el dado. Hay 24 casillas, una por cada escala que figura en el mapa (*el profesor puede considerar ampliar el número de casillas*). Se puede caer en casillas de cuatro tipos:

- Avance normal: Si cae en una casilla normal, no ocurre nada; espera su turno para seguir avanzando.
- Avance rápido: Avanza hasta la casilla que se le indique.
- Penalización: Hacen perder turno o retroceder por el tablero.
- Pregunta o Acción: Si el jugador acierta la pregunta o consigue la acción, tira de nuevo. Si falla, retrocede 2 casillas, sin ejecutar la acción que corresponda a la casilla a la que ha retrocedido.

Se debe llegar a la última casilla, Falmouth, por cuenta justa. Si se excede en la puntuación de los dados, rebota hacia atrás y sigue jugando hasta que lo consiga.



Las casillas:

1. **Plymouth.** Casilla de paso (primera tras la salida).
2. **Tenerife.** Penalización. Darwin no pudo desembarcar en Tenerife porque en el puerto tenían que el barco transportara el cólera. Pasas un turno sin jugar.
3. **Cabo Verde.** Avance rápido. Ve a la casilla N° 7, Islas Malvinas.
4. **Salvador de Bahía.** Casilla de paso.
5. **Río de Janeiro.** Pregunta.
6. **Montevideo.** Penalización. Algún bromista te ha desordenado todos los bichos y piedras que ya habías clasificado. Retrocedes hasta Salvador de Bahía.
7. **Islas Malvinas.** Casilla de paso.
8. **Tierra del Fuego.** Pregunta
9. **Ancud.** Casilla de paso.
10. **Valparaíso.** Acción. Describe el animal que te diga el director de juego (por ejemplo, alguno de los que aparezca en el vídeo) sin nombrarlo. Tus compañeros de equipo tienen que adivinarlo en menos de 5 pistas. *En juego individual:* Describe el animal que te digan tus adversarios y el director de juego debe adivinarlo en menos de 5 pistas. Si lo consigues, tiras otra vez. Si fallas, retrocedes 2 casillas.
11. **Callao y Lima.** Casilla de paso.
12. **Islas Galápagos.** Pregunta.
13. **Tahití.** Penalización. Decides quedarte una temporadita para hacer un cursillo de danzas polinesias. Pasas un turno sin jugar.
14. **Nueva Zelanda.** Avance rápido. Avanza hasta la casilla N° 19, Isla Mauricio.
15. **Sidney.** Casilla de paso.
16. **Hobart.** Casilla de paso.
17. **Bahía del Rey Jorge.** Acción. Dibuja el objeto o el animal que te diga el director del juego (por ejemplo, alguno de los que aparezca en el vídeo) para que tus compañeros de equipo lo adivinen en menos de 1 minuto. *En juego individual:* Dibuja el animal/objeto que te digan tus adversarios. El director de juego debe adivinarlo en menos de 1 minuto. Si lo consigues, tiras de nuevo. Si fallas, retrocedes 2 casillas.
18. **Islas Cocos.** Penalización. Descubres que con tanto ukelele te olvidaste tu diario viaje en la choza del profesor de danzas polinesias. Retrocedes hasta Tahití (sin perder turno).
19. **Isla Mauricio.** Casilla de paso.
20. **Ciudad del Cabo.** Pregunta.
21. **Salvador de Bahía.** Casilla de paso.
22. **Cabo Verde.** Penalización. De Cabo a Cabo. Retrocedes hasta Ciudad del Cabo.
23. **Islas Azores.** Casilla de paso.
24. **Falmouth.** Fin del juego.



Las preguntas:

Pueden confeccionarse preguntas con mayor o menor dificultad relacionadas con la película, con las escalas, o lo que se considere adecuado.

Recomendamos preparar al menos 20 preguntas, que se pueden combinar con preguntas de clase. A modo de ejemplo, proponemos las siguientes sobre el vídeo:

1. ¿Cuál es la misión del Beagle, además de recoger muestras de animales y plantas? (Cartografiar las costas de América del Sur)
2. ¿Cuánto tiempo estuvo el Beagle fuera de Inglaterra? (5 años)
3. ¿Cuál es el título del libro más famoso de Darwin? (El Origen de las Especies)
4. ¿Qué escala del Beagle se considera más importante para las teorías de Darwin? (Las Islas Galápagos)
5. ¿En qué siglo nació y vivió Charles Darwin? (XIX)
6. ¿Cuántos continentes tocó el Beagle en su largo viaje? (5: Europa, América, Oceanía, Asia y África)
7. ¿Qué clase de reptiles sorprendió a Darwin en Galápagos? (reptiles marinos)
8. ¿Cuántos años después del viaje del Beagle publicó Darwin El Origen de las Especies? (23 años)
9. Nombra alguno de los tres conceptos relacionados con las teorías de Darwin. (Selección Natural, Evolución, Origen de las Especies).
10. ¿Cuántos hijos tuvo Darwin? (10)
11. ¿Dónde nació Charles Darwin? (Shrewsbury, Inglaterra)
12. ¿Cómo son las tortugas de las islas Galápagos? (Gigantes)
13. ¿Qué clase de pingüinos encontró Darwin en Galápagos? (Tropicales)
14. ¿Por qué eran diferentes los picos de pájaros que parecían de la misma especie? (Porque comían cosas distintas).
15. ¿Los caparazones de las tortugas gigantes de Galápagos eran iguales o distintos entre unas islas y otras? (Distintos).