

El Señor del Bosque

Bienvenidos al Bosque de los Espíritus por el que vagan, sin rumbo fijo, almas perdidas en busca de un cuerpo en el que alojarse. Estos espíritus se esfuerzan por contactar con los seres que habitan el bosque, a veces, se hacen tan fuertes como para mover las hojas de los árboles o incluso provocar la caída de algunos frutos y, de esa forma, llamar la atención de los exploradores, los druidas o incluso, a un Señor de los Animales, sin embargo, su poder es limitado y llamar la atención, no siempre ayuda a conseguir su objetivo... convertirse en un explorador.

Los exploradores han ido adquiriendo a lo largo de su vida unas capacidades básicas para comunicarse con su entorno, son capaces de seguir los rastros de animales y distinguir que setas se pueden comer. Recorren los bosques buscando a los druidas de quienes aprenden los poderes curativos de las plantas y así, evitar la muerte por un día más. Cuando se asustan, se cubren con un manto marrón lleno de hojas y semillas protectoras, por lo que entre los druidas, se han ganado el sobrenombre de "Erizos".

Los Druidas son listos como zorros, han pasado largas horas observando el bosque, entendiendo los cambios estacionales y observando los efectos de diferentes sustancias naturales en la salud humana. Son capaces de curar heridas empleando cataplasmas, y brebajes... pero ansían no sólo controlar las plantas, sino entender a los animales, pues ellos han vivido en nuestro planeta muchos más años que nosotros y pueden predecir el futuro.

La capacidad de comunicarse con los seres vivos está sólo reservada a los Señores de los Animales, viejos ciervos esquivos que cuentan con más años de sabiduría que puntas en sus cuernas. Dominan los saberes vegetales y pueden hablar con los animales... así, son capaces de predecir hechos que ocurrirán en el futuro. Sin embargo, sienten que su poder es limitado y ansían convertirse en el Señor del Bosque.

Hace mucho tiempo que nadie se cruza con el Señor del Bosque. Algunos lo describen como un amable anciano, otros, como una joven hechicera... pero todos coinciden en que su poder en el bosque no tiene igual. Puede invocar todas las fuerzas de la naturaleza: los aires, las aguas, la Tierra... y no sólo eso, controla a todas las especies vegetales y animales y no hay nada que escape a su dominio. Cuentan que cuando no quiere ser visto, toma la forma de un búho, pues nada hay que se esconda a sus ojos escudriñadores y es capaz de encontrar la senda correcta en la más oscura de las noches. Son muchos los que lo buscan para pedirle consejo y son muchos los que persiguen encontrar su báculo y de esa forma, llegar a ser el Señor del Bosque...

¿Quién de vosotros será el Señor del Bosque?

¿Cómo llegar a ser el Señor del Bosque?

De momento, habéis recibido el avatar de espíritu del bosque, debéis tenerlo siempre presente y a la vista de vuestros compañeros, que sabrán así, cómo relacionarse con vosotros. Para materializaros como exploradores, y para subir de categoría, debéis conseguir contactar con el Señor del Bosque (puntos-buho).

Puntos-buho:

- *Exámenes de unidad:* la calificación de sobresaliente.
- *Trabajos extra:* asistencia a exposiciones, trabajos de investigación, visualización de documentales, organización de talleres, presentaciones en clase... Siempre y cuando se entregue una ficha escrita que tenga la calificación de sobresaliente.
- Por cada tres calificaciones de nivel inferior, se accede a una de nivel superior, es decir: por cada 3 hojas, se obtiene un erizo; por cada 3 erizos, se obtiene un zorro; por cada 3 zorros se obtiene un ciervo y cada 3 ciervos supone un búho.
- *Puntos positivos:* Por cada diez positivos en clase, un punto búho.

Puntos positivos

Siempre que esté relacionado con la clase:

- Responder correctamente a una pregunta.
- Resolver la duda de un compañero.
- Salir voluntariamente a corregir la tarea de casa.

Puntos negativos

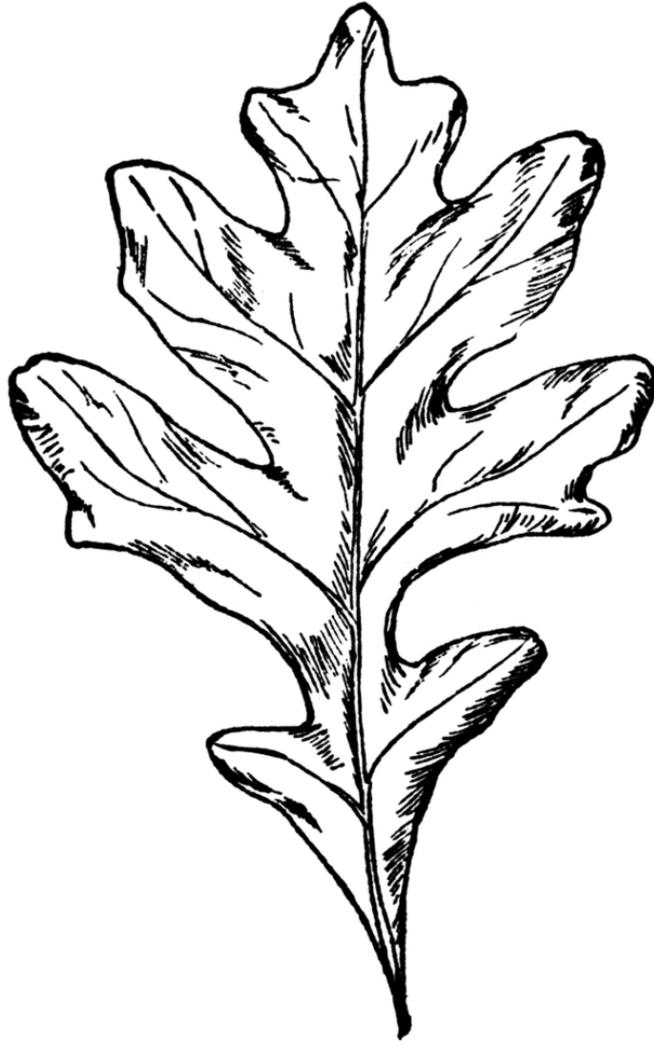
- Hablar si no tienes el turno de palabra
- Molestar o interrumpir la clase.
- Hacer ruido o comer en clase.
- Jugar o distraerse en clase.

Premios Individuales

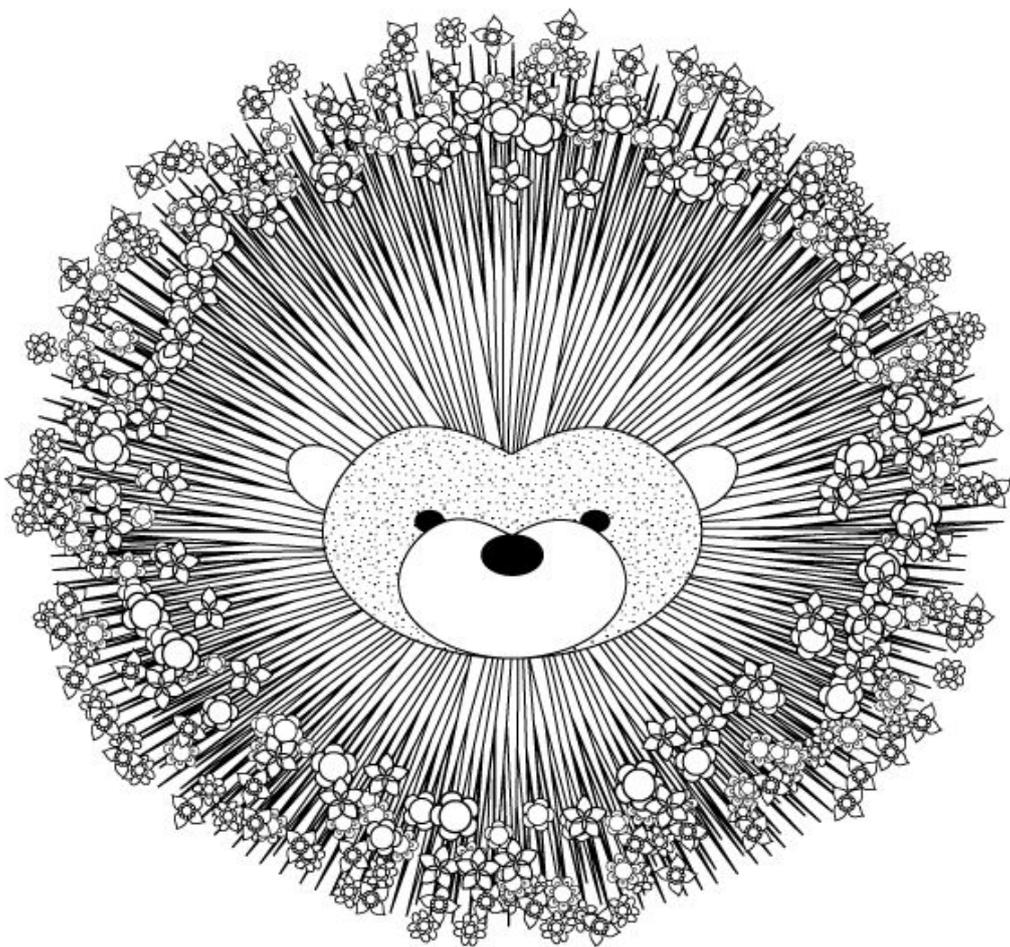
- Por acceder a la categoría de **Explorador**: tienes la capacidad de materializarte en algún lugar del bosque o mover a un espíritu. Y alimento para seguir tu camino.
- Por acceder a la categoría de **Druída**: tienes la capacidad de eliminar heridas (puntos negativo) a algunos de los exploradores (máximo 3). Además, tendrás un refuerzo
- Por acceder a la categoría de **Sr. De los Animales**: formarás parte del consejo de sabios capaz de decidir qué actividades se realizarán en el futuro (vídeos, clases, talleres...)
- Por acceder a la categoría de **Sr. De los Bosques**: tienes la capacidad de poner una pregunta del examen y recibirás tu animal tótem.

Premios Grupales

- Cuando todos han accedido a la categoría de **Explorador**: Ganareis una práctica de laboratorio o un taller relacionado con la naturaleza decidido por el consejo de sabios.
- Cuando todos han accedido a la categoría de **druída**: Conoceréis una pregunta de los exámenes futuros (1pto).
- Cuando todos han accedido a la categoría de **Sr. De los Animales**: Conoceréis una o dos preguntas de los exámenes futuros (2pto). Y además, saldremos de excursión a un entorno cerca del Instituto.



ESPÍRITU



EXPLORADOR



SR. DE LOS
ANIMALES



SR. DEL BOSQUE

