

REGLAMENTO DEL “JUEGO DE MOZAFIR”

Este juego puede ser utilizado de dos formas distintas:

La primera de ellas, dirigida a los más pequeños, consiste en un **juego de azar** en que los participantes desplazan su ficha por el tablero conforme a los resultados arrojados por un dado. Las reglas son mínimas y los adultos que tutorizan el juego simplemente recabaran la atención de los menores sobre las imágenes de las casillas en que su ficha cae. Estas imágenes son relativas a distintos aspectos de la R.B.I.M.

La segunda forma del juego, **el modo “aprendizaje”**, dirigido a niños que dominen la lectoescritura y adultos, exige de los participantes el conocimiento de algunos aspectos de la R.B.I.M., la curiosidad suscitada con la práctica del juego incitara a los participantes en la ampliación de conocimientos sobre la misma a través de la lectura del libro “Las aventuras de Mozafir”, así como a través de su constante consulta.

MODO DE JUEGO: AZAR

Pueden participar un número ilimitado de jugadores

Los jugadores parten de la casilla de salida.

Se lanza el dado por turnos, avanzando tantas casillas como indique el dado.

El jugador cuya ficha caiga en una casilla de Mozafir, avanza hasta la siguiente imagen del personaje y lanza de nuevo el dado.

El jugador cuya ficha caiga en la casilla nº 33 (Estrecho), pierde 2 turnos, quedando retenido en el estrecho por los vientos de levante.

El jugador cuya ficha caiga en las casillas de incendio forestal, vuelve a la casilla de salida.

Gana el jugador que llegue primero a la casilla 65 (Chaouen) con el número exacto.

MODO DE JUEGO: APRENDIZAJE

Pueden participar un número ilimitado de jugadores.

Los jugadores parten de la casilla de salida.

Se lanza el dado por turnos, avanzando tantas casillas como indique el dado.

Cuando la ficha del jugador caiga en una casilla de Mozafir, vuelve a lanzar el dado y sigue avanzando.

Cuando la ficha caiga en una casilla de aprendizaje, el jugador deberá responder a una pregunta efectuada por el resto de jugadores relativa al tema del color de la casilla (Flora, Fauna, Patrimonio Cultural, Patrimonio Etnográfico, sitios de interés, poblaciones) tomada de las tarjetas correspondientes.

Si acertara la pregunta puede lanzar de nuevo el dado y seguir avanzando, si fallara, pasa el turno al siguiente jugador.

El jugador cuya ficha caiga en la casilla nº 33 (Estrecho), pierde 2 turnos, quedando retenido en el estrecho por los vientos de levante.

El jugador cuya ficha caiga en las casillas de incendio forestal, vuelve a la casilla de salida.

Gana el jugador que antes llegue a la casilla 65 con número exacto.

Casillas:

8 Casillas Mozafir

8 Casillas Flora

8 Casillas Fauna

8 Casillas Patrimonio Cultural

8 Casillas Patrimonio etnográfico

8 Casillas poblaciones

8 Casillas lugares de interés

8 Casillas Desastres naturales

1 Casilla Estrecho