

River game

Manual de minijuegos

River game

Puedes consultar qué es *River game*, cómo inscribirte, la configuración de tu avatar y la dinámica del juego en el **manual de ayuda para jugadores individuales**, si eres jugador individual, o en el **manual para jugadores de equipo**, si estás jugando con tu clase.

Antes de jugar...

¡Navega por el menú **APRENDE** de nuestra web www.educantabrico.es!

Contiene toda la información necesaria para conseguir la máxima puntuación en los juegos.



Cómo jugar



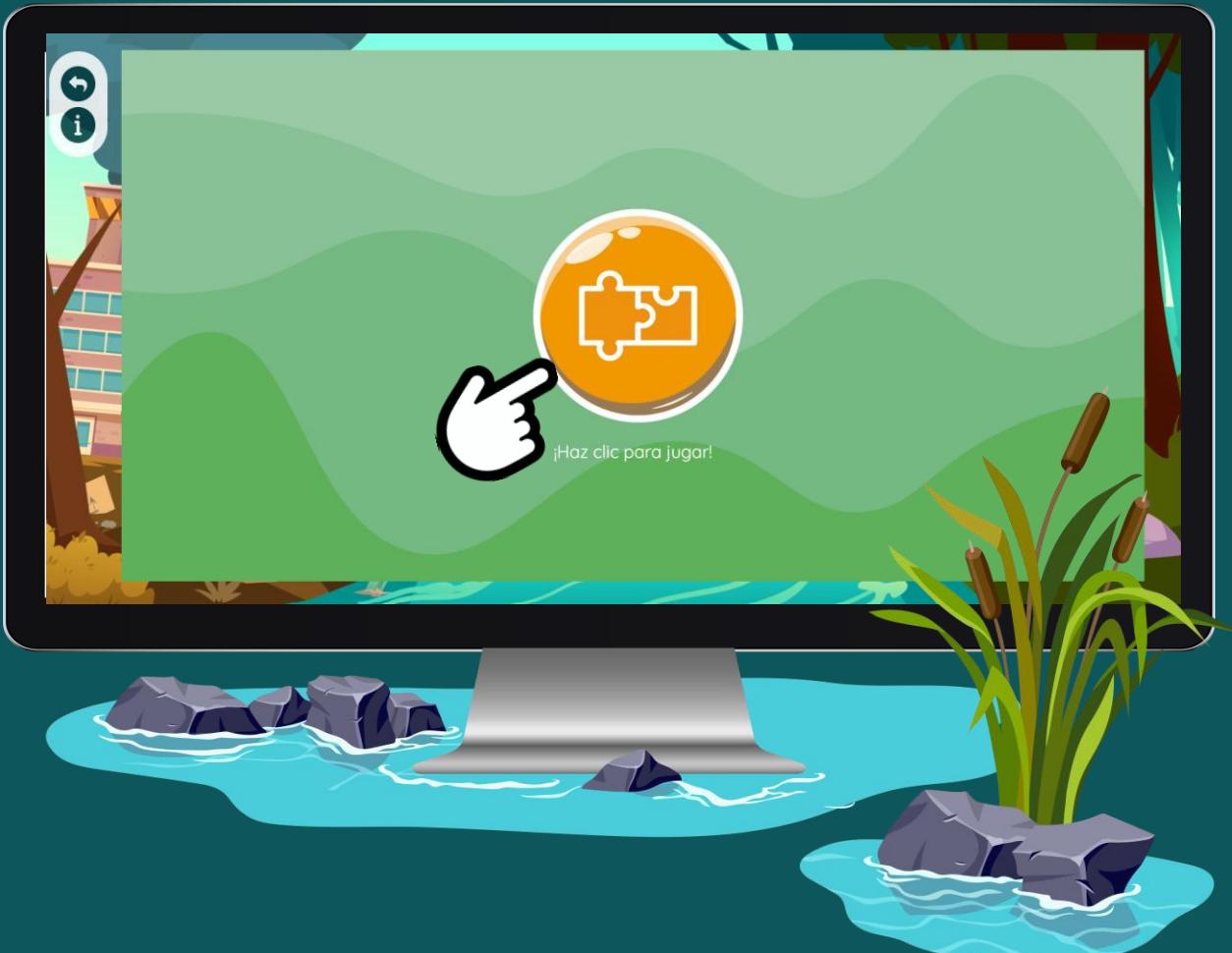
Accede a los minijuegos desde el icono de **play**.

Siempre que accedas a un minijuego (hay 2 minijuegos por nivel) te encontrarás una pantalla inicial como la que tienes a la derecha.



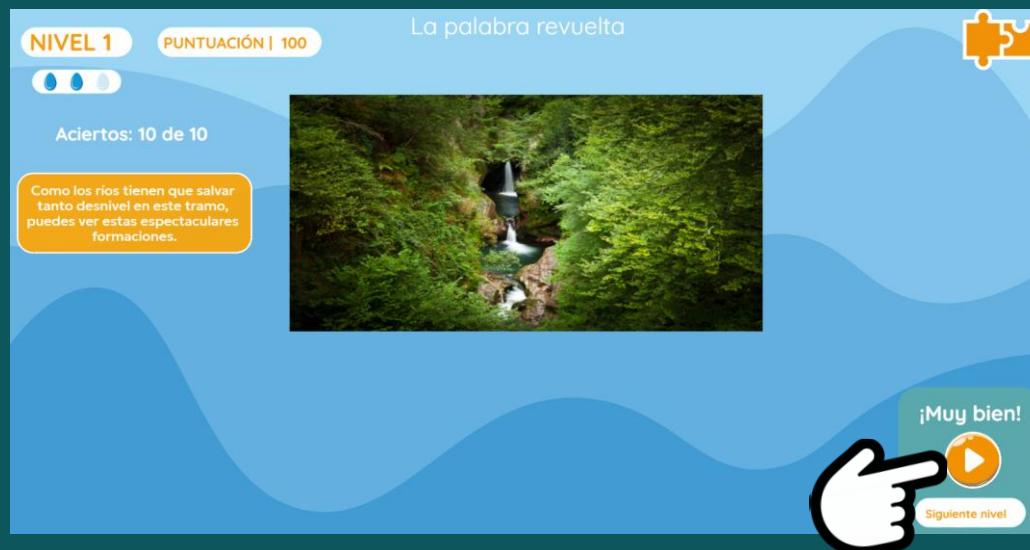
Las instrucciones resumidas te saltarán de forma automática. También puedes consultarlas haciendo clic sobre el ícono **información** situado a la izquierda de la pantalla inicial.

Para empezar a jugar simplemente debes clicar en el ícono del centro de la pantalla.

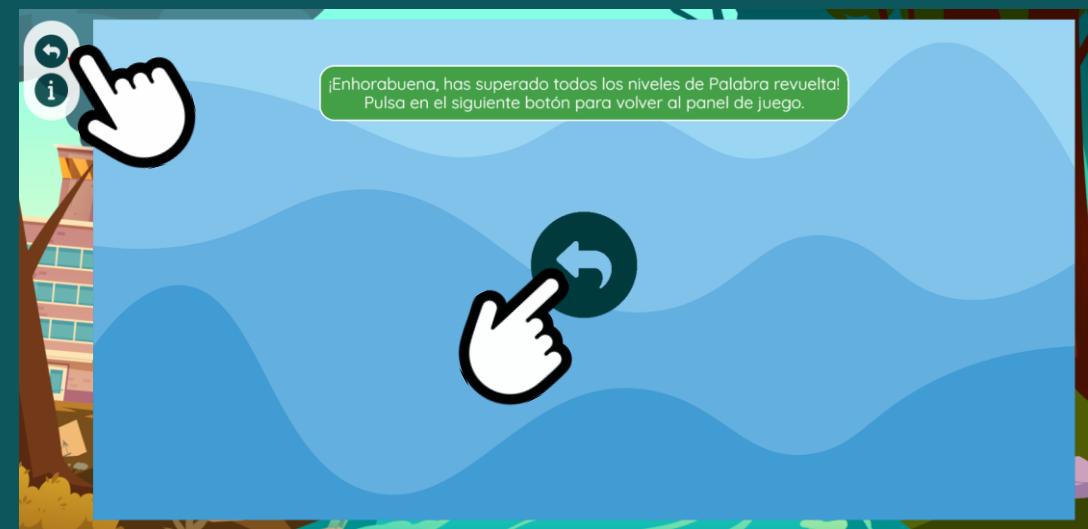


Niveles

Cada minijuego tiene un número diferente de niveles, que se muestran en la esquina superior izquierda de la pantalla. Cuando acabes un nivel podrás pasar al siguiente pulsando en el ícono **siguiente nivel**.



Al terminar el último nivel y finalizar el juego verás una pantalla final. Haz clic en el ícono **flecha** para jugar al siguiente minijuego o canjear puntos en la tienda.



Vidas

Para superar cada nivel tienes vidas en forma de gotas de agua. Cada vez que falles perderás una y, si pierdes todas, tendrás que volver a empezar a jugar en ese nivel, desde el inicio.



Puntos

Los puntos que consigues al superar cada nivel cambian dependiendo del minijuego. Pero, si estás jugando con tu clase, esos puntos no se añaden de forma directa, sino que se añaden de forma proporcional al número de jugadores de tu equipo.

PUNTUACIÓN | 5

Cuándo se suman los puntos

Los puntos se sumarán al marcador cuando:

- **Hayas finalizado todos los niveles** de un minijuego y salgas de él.
- **Salgas del minijuego.** Puedes salir del minijuego en cualquier momento haciendo clic el icono **flecha**. Al volver a entrar el marcador estará a 0 (los puntos que acumulaste en el nivel finalizado se te habrán sumado ya a tu marcador) y volverás a jugar en el nivel en el que lo dejaste.

Si **has perdido todas las vidas** se reinicia el nivel y pierdes los puntos acumulados en ese nivel, mostrando el marcador la puntuación que tenías cuando iniciaste el nivel anteriormente.

Ahora que conoces el funcionamiento general de todos nuestros minijuegos te explicamos cada uno de ellos.



MEMORIK

Memorik es un juego de memoria de parejas de cartas ocultas.

Las cartas representan distintas especies de flora y fauna que habitan en los ecosistemas fluviales cantábricos y que **puedes consultar en nuestra web:**

LA VIDA EN EL RÍO



Cómo jugar

Para ayudarte a encontrar las parejas podrás ver las cartas giradas durante unos segundos y luego comenzará el juego.

¡HAZ CLIC SOBRE 2 DE LAS CARTAS!

Si al hacer el segundo clic logras una pareja sumarás puntos y las cartas ya emparejadas desaparecerán. Además, podrás ver el nombre común y científico de la especie emparejada.



¡Error! Ups...

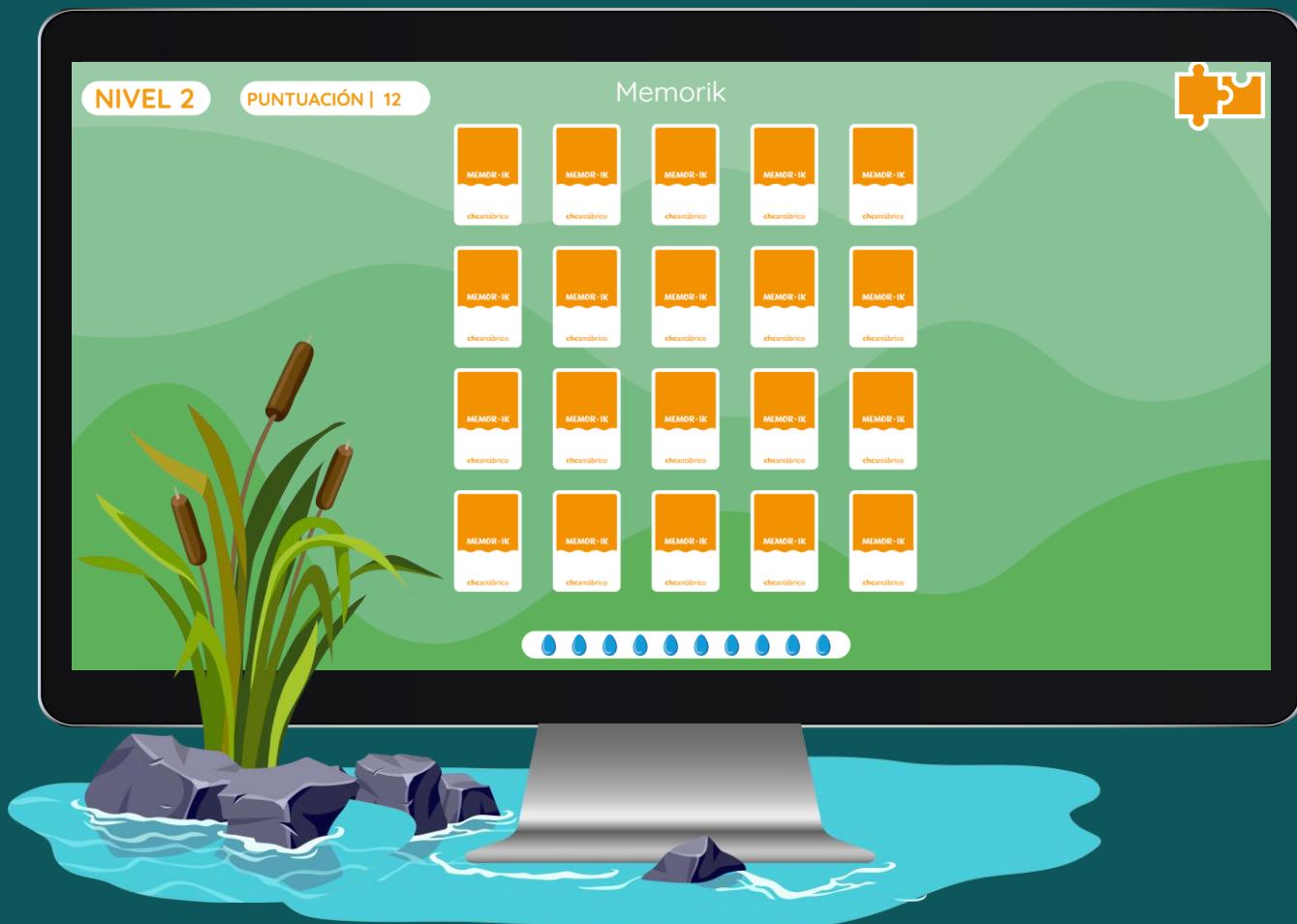
Si las especies son diferentes perderás una vida, como en este caso:



¡Combo!

Si consigues varias parejas seguidas aparecerá la palabra COMBO en tu pantalla y sumarás puntos extra a tu marcador.





Memorik tiene **6 NIVELES** y la dificultad va aumentando por nivel (aunque tendrás más gotas de agua). La puntuación también varía con los niveles:

- En el nivel 1 y 2 suma **1 punto cada pareja y 2 puntos extra por combo**.
- En los niveles 3 y 4 se puntúa **2 puntos por pareja y 4 puntos extra si se hace un combo**.
- En los niveles 5 y 6 suma **3 puntos por pareja y 5 puntos por combo**.

Puedes ver el **nivel** en el que estás jugando y tu **puntuación** arriba a la izquierda, y las **vidas** que te quedan abajo en el centro.



PASA LA GOTÁ

En este minijuego deberás resolver una gota de letras **adivinando las palabras que comienzan (o contienen) la letra en la que estás jugando.**

Todas las palabras estarán relacionadas con los contenidos de la web www.educantabrico.es.

Para empezar a jugar haz clic en **INICIAR GOTÁ**.



Clica en la letra en la que quieras jugar (no hace falta seguir el orden alfabético), pulsa en **COMENZAR** y obtendrás una **pista**.

Arriba a la izquierda se muestra el **tiempo que te queda** para completar tu gota (tienes 15 minutos en total) y los **puntos** que has conseguido.

En el **recuadro naranja** se muestra la definición o pista, debajo los huecos de las letras que componen la palabra y la letra en la que estás jugando.



Para completar la palabra simplemente hay que escribirla en el teclado.

Ten cuidado de no teclear las letras que ya estén escritas (si las tecleas por error bórralas).

Abajo a la derecha tienes 3 opciones:

COMPROBAR: una vez que hayas introducido la palabra haz clic para comprobar si es correcta.
Si es correcta la letra de la gota se marcará en verde; si es incorrecta, en rojo.



COMODÍN: tienes dos por letra, o uno si la palabra es corta. Haz clic sobre él cuando no sepas la palabra y quieras una ayuda en forma de letra/s.



PASA LA GOTÁ: cuando estés atascado/a, puedes hacer clic en pasa la gotá para pasar a la siguiente letra y esa letra se marcará en amarillo. Si quieres, podrás jugar de nuevo en esa letra más adelante.



Para seguir jugando haz clic en la siguiente letra que prefieras.

Cómo puntúa

Cada palabra acertada sin usar comodines suma **12 puntos**, pero hay penalización si se usan los comodines:

- Si tienes 2 comodines y usas 1 suma **9 puntos**
- Si tienes 2 comodines y usas los 2 suma **6 puntos**
- Si tienes solo 1 comodín y los usas suma **6 puntos**

En este juego no hay vidas porque los fallos no restan puntos, el tiempo es el factor limitante, **¡date prisa en completar tu gota y conseguir los máximos puntos!**



CONEXIÓN FLUVIAL

Este minijuego consiste en **identificar partes de una ilustración relacionada con los contenidos de www.educantabrico.es.**

En el centro se muestra la ilustración y a la derecha:

- En un recuadro verde, el **tema** del que trata la ilustración.
- En naranja, los **conceptos** que debes colocar en el lugar adecuado (sobre los interrogantes).
- En blanco, los **aciertos** conseguidos.



Para colocar los conceptos en su lugar hay que **arrastrarlos con el cursor hasta el interrogante correspondiente**. Cuando tengas todas las palabras colocadas sobre los interrogantes se quedan bloqueadas (no las puedes mover más). Haz clic en **COMPROBAR**, abajo a la derecha, para ver si has acertado:

- Si has acertado pasarás a la siguiente ilustración y sumarás **40 puntos**.
- Si no has acertado perderás una gota y no sumarás puntos.

En la pantalla, arriba a la izquierda, verás el **nivel** en el que estás jugando y los **puntos** acumulados. Las **vidas** están en la parte inferior.

El juego tiene **3 NIVELES** con 6 ilustraciones cada uno,

¡Demuestra lo que has aprendido colocando las palabras en su sitio!



HUELLA HÍDRICA

Jugando a este minijuego podrás **descubrir cómo tus acciones diarias influyen en tu huella hídrica**, es decir, en el agua que consumes en tus rutinas diarias y en los productos que usas.





Cada pantalla muestra dos imágenes y su descripción. **Haz clic sobre la imagen que crees que implica una menor huella hídrica** (un menor consumo de agua), y clica en **COMPROBAR** para saber si has acertado.

Si has acertado, sumarás **40 puntos** y pasarás a la siguiente pantalla.

Si no has elegido bien, perderás una vida y descubrirás por qué tu opción no era la correcta.

El juego tiene **4 NIVELES** con 4 preguntas cada uno.

¡Ponte a prueba y descubre tu huella hídrica!

EL VIAJE DEL SALMÓN

El objetivo del juego es **ayudar al salmón a remontar el río** para que pueda reproducirse.

Para ello deberá **superar amenazas**, como basuras y vertidos de aguas residuales sin depurar, que contaminan el agua en el que vive, y azudes que le impiden el paso. También tendrá que **conseguir comida** en forma de mosquitos.



El minijuego está dividido en **3 NIVELES**, que corresponden a los tres tramos del río (bajo, medio y alto). En cada nivel aumenta la velocidad, el cauce del río es más estrecho y tendrás menos tiempo para recorrerlo.

En cada tramo encontrarás diferentes obstáculos o amenazas, que deberás evitar, y mosquitos, que deberás atrapar. Para desplazarte **mueve el cursor hacia la izquierda o hacia la derecha**.

Al inicio de cada nivel recibirás **100 puntos**.

¡Evita las basuras y vertidos de aguas residuales sin depurar!

Si chocas contra ellos **perderás una vida y 10 puntos**.



¡Atraviesa el azud por el paso para peces!
Si no lo consigues **perderás una vida** y **10 puntos**.



¡Atrapa los mosquitos que encuentres!
Ganarás **una vida** y **10 puntos**.



Si pierdes todas las vidas el salmón volverá al inicio del tramo. En cada pantalla arriba a la izquierda verás el **nivel**, los **puntos**, el **tiempo** que te queda en ese tramo y la opción de **pausar el juego**.

¡Ayuda a nuestro salmón a llegar al tramo alto para que consiga reproducirse!

EXPLORA TU RÍO

El juego consiste en **ayudar a las/los agentes medioambientales de la CH Cantábrico**, los/as guardianes/as de nuestros ríos, en su trabajo diario.

En el centro, en el recuadro naranja, te plantearán un problema que han encontrado durante su trabajo de inspección para proteger nuestros ríos. Haz clic sobre la **foto que crees que responde a la pregunta** y pulsa en **COMPROBAR**.

The screenshot shows a game titled "Explora tu río" (Explore your river) on a computer screen. The interface includes a green header bar with the title, a top navigation bar with "NIVEL 1" and "PUNTUACIÓN | 0", and a large orange callout box containing text and an illustration. Below the callout are six small images showing various river scenes. A hand cursor is clicking on one of the images. The monitor sits on a stylized blue base resembling water, with rocks and reeds around it. The overall theme is environmental education.

NIVEL 1

PUNTUACIÓN | 0

Explora tu río

El principal factor que provoca el riesgo de inundación es la ocupación de terrenos inundables por usos vulnerables: viviendas, industrias, infraestructuras, etc.
¿En cuál de estos ríos no se producirán daños en la siguiente inundación?

COMPROBAR

Three small images from the game:

- A bridge over a river.
- A river flowing through a town.
- A factory or industrial building near a river.

Three small images from the game:

- A flooded street with people walking.
- A flooded park area.
- A flooded field.

Three blue dots at the bottom of the screen.

Si la respuesta es correcta **sumarás 40 puntos** y nuestros agentes medioambientales te felicitarán y te darán más información. Cuando la hayas leído, pulsa en la X para pasar a la siguiente pregunta:

¡Genial!

Las llanuras de inundación en estado natural nos protegen de los efectos negativos de las inundaciones porque, cuando los caudales del río aumentan y el río se desborda, además de no producirse daños a las personas y los bienes en ese tramo, se reducen los daños en poblaciones situadas aguas abajo.

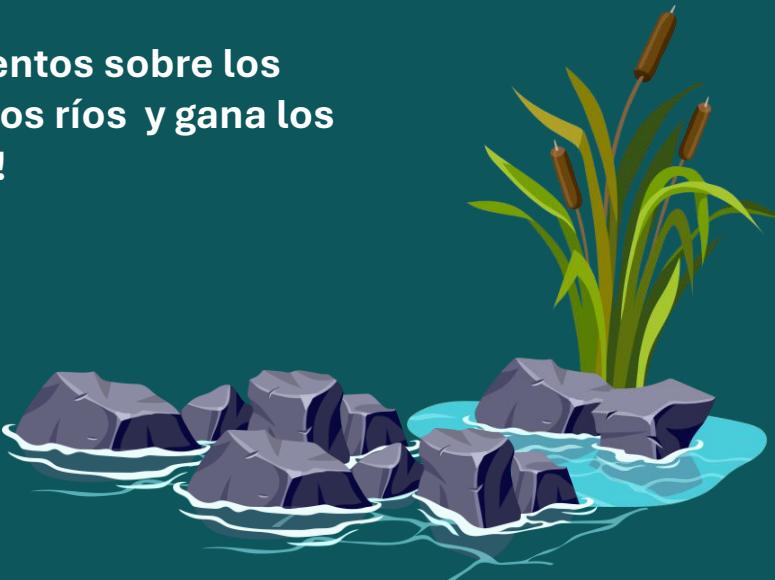
¿Por qué? Porque, al estar cubiertas de vegetación, el suelo es permeable. El agua que se desborda se infiltra en ese suelo y disminuye el caudal que lleva el río.

Si la imagen que has elegido no es correcta **perderás una vida**, pero tendrás otra oportunidad para responder.

En la pantalla de juego arriba a la izquierda verás tu **nivel y puntos**, y en la parte central abajo las **vidas**.

Explora tu río consta de **3 NIVELES** de 4 preguntas cada uno de ellos.

¡Demuestra tus conocimientos sobre los problemas que afectan a los ríos y gana los máximos puntos posibles!



ATRAPA LA MOSCA

Este minijuego consiste en relacionar palabras o conceptos: la palabra que tiene la rana está relacionada con una de las palabras que tienen las 4 moscas.

Para ayudar a la rana **haz clic sobre la mosca que tiene la palabra que crees que está relacionada** (no hacer clic sobre la palabra).



Si la asociación es correcta, sumarás **10 puntos** y pasarás a la siguiente. Si es incorrecta, la rana seguirá girando y habrás perdido una vida.

En la parte superior izquierda de la pantalla verás el **nivel** en el que estás jugando, los **puntos** y las **vidas** que te quedan.

En el recuadro superior se muestra, como ayuda, **el apartado del menú APRENDE**, donde podrás encontrar la información que te ayudará en la resolución.

El juego tiene **5 NIVELES** con 6 conceptos en cada nivel.

¡Ayuda a la rana a encontrar su mosca favorita!

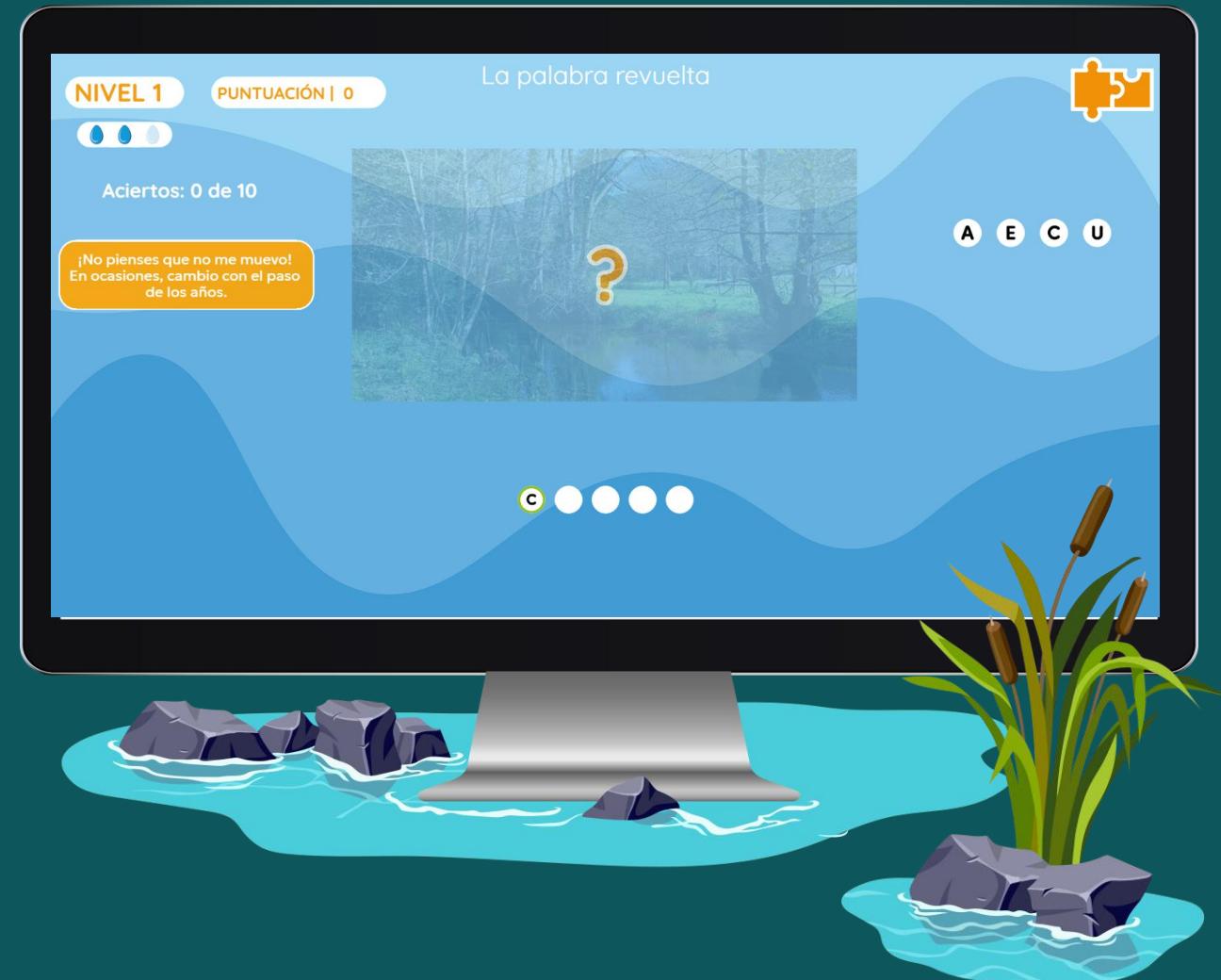


LA PALABRA REVUELTA

Este juego consiste en **descubrir una palabra secreta** relacionada con los contenidos de nuestra web www.educantabrico.es.

Las pistas son una definición (en el recuadro naranja), una imagen difuminada y las letras de la palabra o palabras desordenadas.

Averigua la palabra secreta y tecléala en el ordenador o bien haz clic y arrastra cada una de las letras que la componen en su orden correcto.



Si has colocado una letra en su lugar correcto la imagen se hará más nítida.

Si la letra va a un lugar equivocado, aparecerá un color rojo en el hueco y perderás una gota:



Con cada palabra acertada sumarás **10 puntos**.

Arriba a la izquierda puedes ver el **nivel**, los **puntos** y las **vidas** que tienes, así como los aciertos que llevas en ese nivel.

En total son **4 NIVELES**, con 10 palabras o frases cada nivel.

¡Demuestra todo lo que sabes sobre los ríos!

educantábrico

PROGRAMA DE EDUCACIÓN AMBIENTAL
chcantábrico



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
PARA LA TRANSICIÓN ECOLÓGICA
Y EL RETO DEMOGRÁFICO

CONFEDERACIÓN
HIDROGRÁFICA
DEL CANTÁBRICO, O.A.



Plan de
Recuperación,
Transformación
y Resiliencia



Financiado por
la Unión Europea
NextGenerationEU

