

**SALIDA**

# VIAJEROS DEL AGUA

Una ficha por jugador. Arma el dado. Si sacas dos, dí algo sobre el tema de la casilla y si sacas tres, lee en voz alta el texto de la casilla. Colocan las fichas en donde dice "Salida" y empieza el que más puntos saque. Cada lance un movimiento y una sorpresa. Gana el que primero llegue al "Salto de Tequendama", con un lance exacto sobre la casilla 33. Si llegando a ella sobran puntos, deben terminar de contar devolviéndose. Si caes en casilla con flecha sigúela. Si caes en las flechas rojas (2, 4, 28 o 30), saca la extensión y sigue el viaje. Solo regresas al tablero principal, cuando caigas en la casilla "Puedes continuar" en el siguiente turno.

**1 Páramo**



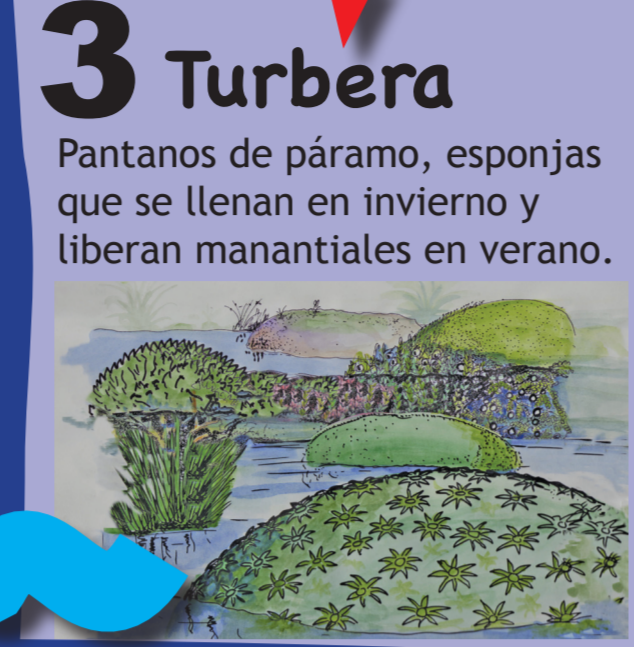
Islas verdes entre las nubes, hogar de fauna y flora endémica, origen de agua viva.

**2 Rocío**



Muchas hojas pequeñas, manos verdes que atrapan perlas de agua y humedecen el follaje.

**3 Turbera**



Pantanos de páramo, esponjas que se llenan en invierno y liberan manantiales en verano.

**4 Lagunas Sagradas**



Útero de la Madre Tierra bañada por el sol, lugar donde se gesta la vida. Disfrutemos de las danzas, leyendas y música del agua.

**5 Cerro Santuario**



Las cumbres eran sagradas, hoy están rodeadas de leyendas.

**6 Bosque**




Casa de muchos animales, cuna del agua, fábrica del suelo, vestido del planeta.

**12 Cascada**



Poderosas fuentes de agua que se precipitan al vacío con un gran rugido.

**11 Válvula**



Es la que abre y cierra el túnel, así controla el agua que llega a la ciudad.

**10 Lluvia**



Magia en cada gota, agua que nace del aire.

**9 Reservas Naturales**



Plenitud del mundo silvestre para la preservación del agua y las especies.

**8 Captación**



Cuando un río presta su agua, se debe dejar una porción para la vida llamada "Caudal ecológico".

**7 Suelo**



Húmedo y esponjoso, fértil y seguro, absorbe el agua que cae llevándola al subsuelo.

**13 Niebla**



Aire blanco, frío y húmedo oculta caminos, senderos y lagunas.

**14 Embalses**




Grandes lagos hechos por el hombre que almacenan agua.

**15 Túneles**




De Chingaza a tu casa, por las montañas llevan el agua.

**16 Planta de Potabilización**



Agua para beber.

**17 Turbina Energética**



Agua para la luz.

**18 Subsuelo**



Guarda y filtra el agua pura bajo las raíces.

**26 Ciudad**



Espacio para aprender a ser mejor ciudadano.

**Ronda 25**



Franjas vegetales que rodean y protegen ríos, quebradas, lagunas y humedales.

**24 Humedal**



Riñón que filtra el agua y evita inundaciones. Hogar de muchas aves.

**23 Canales**



Ríos que recogen agua de la lluvia en la ciudad.

**22 Tanques**



Guardan el agua que luego estará en tu casa.

**20 Manantial**



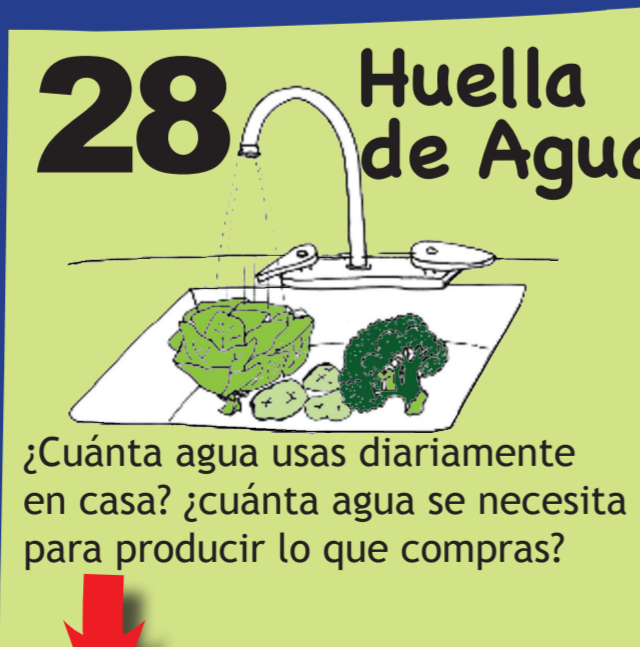
Es el nacedero, ojo de agua y fuente de vida.

**27 Paseo cultural**



¿A dónde quieres ir? a donde llegues lanza de nuevo y multiplica por el número de la flecha ¿ganaste?

**28 Huella de Agua**



¿Cuánta agua usas diariamente en casa? ¿cuánta agua se necesita para producir lo que compras?

**29 Planta de Tratamiento PTAR**



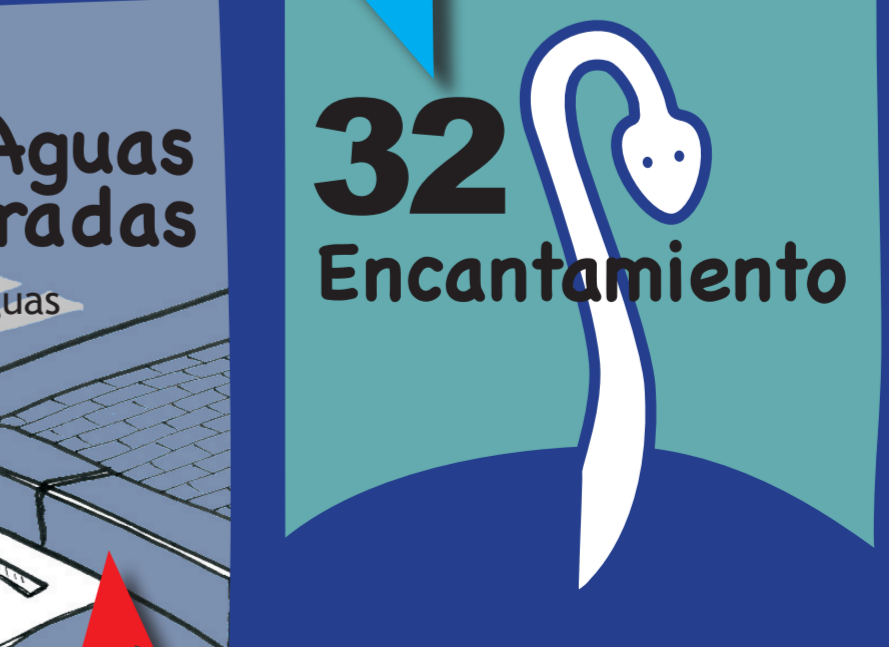
Procesa parte del agua que has usado en casa para devolverla al río limpia y sana.

**30 Río**



Ligero va por los senderos que han marcado las montañas dando de beber y de comer.

**31 Aguas Separadas**



Por un lado las aguas residuales y por otro las de lluvia.

**33 Salto de Tequendama**



Es un lugar de agradecimiento al agua y algún día deberá bajar tan limpia como en el pasado.



**LLEGADA**