

MI PROPIA HUERTA

En este juego, los jugadores avanzan su ficha por el tablero al tirar el dado, que le indica el número de casillas que debe avanzar en el turno que le corresponde. Gana el jugador que llegue primero a la casilla "Mi huerta".

Reglas: De 2 a 4 jugadores.
Cada jugador elegirá un objeto para diferenciarse (puede ser cualquiera), y empezará el juego en la casilla Salida.
Comenzará el juego quien tire el dado y saque el número más alto.

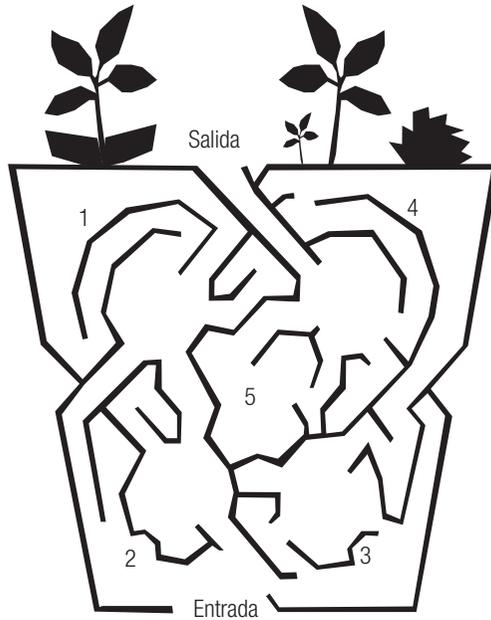
En su turno cada participante tira un dado que le indica el número de casillas que debe avanzar. Ganará el participante que primero recorra el tablero y arme su propia huerta lo más pronto posible.

CAMINO DEL AGUA

Encontrá el camino que se puede hacer para potabilizar el agua que no es segura.

Llegá a la salida pasando por los siguientes números:

1. Limpiá bien una olla.
2. Colocá 2 gotas de lavandina por litro.
3. Llená de agua y cerrala bien.
4. Herví durante 3 minutos.
5. Dejela reposar por un tiempo y ¡Ya podés tomar este agua!



Fuente: "Mi casa, mi huerta, Técnicas de agricultura urbana" de Janine Schonwald y Francisco Pescio. INTA ediciones. PRO HUERTA.

SIUS

Desarrollado por estudiantes en el marco de una Práctica Social Educativa realizada en el Seminario Interdisciplinario para la Urgencia Social, Cátedra De Lisi (ex Frid-Marconi), Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires. www.sius.com.ar



.UBAfadu

DOBLAR POR LA MITAD

SOBERANÍA ALIMENTARIA

Es el derecho a definir las propias políticas agrícolas, pastoriles, laborales, de pesca, alimentarias y agrarias; que sean ecológicas, sociales, económicas y culturalmente apropiadas a sus circunstancias exclusivas.

VIVIENDO DE LA TIERRA

Encontrá los bichos en la tierra, y enumeralos:

— —



MI HUERTA

22

21

Para cosechar tu planta deberás comprobar que haya madurado lo suficiente. Avanzarás cuando tirés el dado y saques un 2.

20

19

Cuanto mejor sea el suelo y la tierra, mejor será nuestra planta. Esa es la regla básica. En tu próximo turno solo avanzarás si es un número impar.

15

Recibiste suficiente luz solar, y las raíces de tu planta tienen fuerza. ¡Bien hecho! Avanzás al casillero 17.

14

Regaste tus plantas con aguas inseguras que pueden estar contaminadas, volvé al casillero 4.

16

Para trabajar sin riesgos, hay que hacerlo con guantes y cuidado. Perdes un turno por no haberlos usado.

17

¿Regaste de más la planta? Volvé al casillero 6 para obtener más sol.

13



No pudiste regar la planta en todo el día, retrocedés al casillero 7.

12



11

10

El agua es esencial para el desarrollo de las plantas, ¡Contás con agua segura y suficiente para seguir! Tirá el dado de nuevo.

¡Ojo con la profundidad y densidad de la siembra! Tirá el dado y avanza cuantos casilleros indique el número.

7



El sol es fundamental para nuestras plantas. Cada planta necesita, al menos, cinco horas diarias. ¡Avanzá 4 casilleros!

8

¿Llegaste al casillero 9 con semillas y plantines? Avanzá 3 casilleros.

9

4

5

6



2

Para realizar la siembra, necesitamos de semillas y plantines. Esperá al siguiente turno para seguir jugando.

1



SAUDA