



## ACTIVIDAD 1- ¡A JUGAR!. ANEXO 14

### Secuencia

1.El profesor ambienta la aventura: “Escuela de Héroes”

Nuestro planeta se encuentra al límite, desolado por un sin fin de problemas de toda índole, ambientales, crisis migratorias y económicas, etc.

Los Guardianes de los Derechos, un grupo formado por personas con extraordinarios poderes y un gran corazón están desbordados y no pueden hacer frente a todos y cada uno de esos problemas, por eso necesitan tu ayuda.

Ubuntu, la líder y creadora del grupo ha decidido crear una escuela en la que formar y entrenar a nuevos aspirantes a guardianes para que juntos puedan proteger a nuestro planeta de todas las injusticias y sobre todo de las acciones del malvado Darkness que está detrás del origen de muchas de ellas.

En este juego formarás parte del equipo como un héroe más, pero también tendrás la posibilidad de interpretar más personajes.

El juego estará documentado para que los escenarios en los que se desarrolla sean lo más reales posibles. De este modo vosotros, los jugadores podréis viajar a países lejanos y tomar vuestras propias decisiones sin moveros de vuestras aulas.

En “Escuela de Héroes” representarás a un personaje extraordinario, especial. Y lo es, no porque tenga superpoderes (puede que en ocasiones interpretes a personajes que no los tienen), sino porque ha decidido dedicar su tiempo a ayudar a los demás, algo que le hace ser un auténtico superhéroe.

Nuestros personajes podrán desarrollar una gran cantidad de profesiones. Normalmente los jugadores podrán elegir la profesión, pero todo dependerá de lo que el Director de Juego necesite para desarrollar la aventura. Las profesiones determinarán algunas de las características de nuestros personajes

2.Una vez situado al alumnado en la aventura se les organiza en 4 grupos. En cada uno de ellos se establece un Director de la Aventura, el cual habrá tenido acceso previo a los materiales para poder realizar bien su función.

Una vez asignados los roles, cada alumno y alumna con su hoja de personaje construirá su personaje atendiendo a las reglas que el director o directora le marque.

Cuando todos los alumnos y alumnas hayan completado su hoja de personaje es el momento de dar inicio a la aventura.

