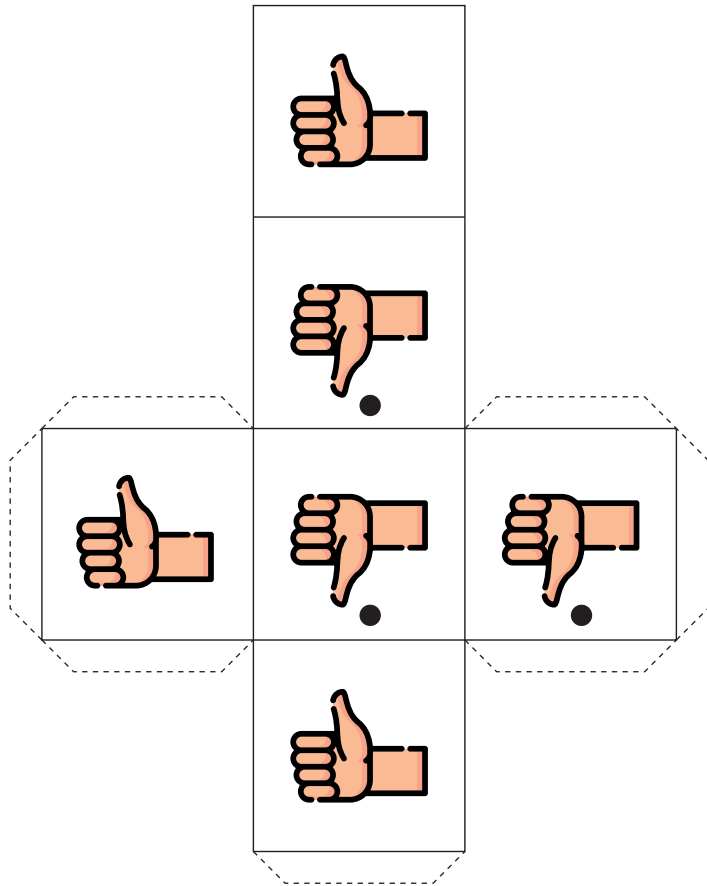


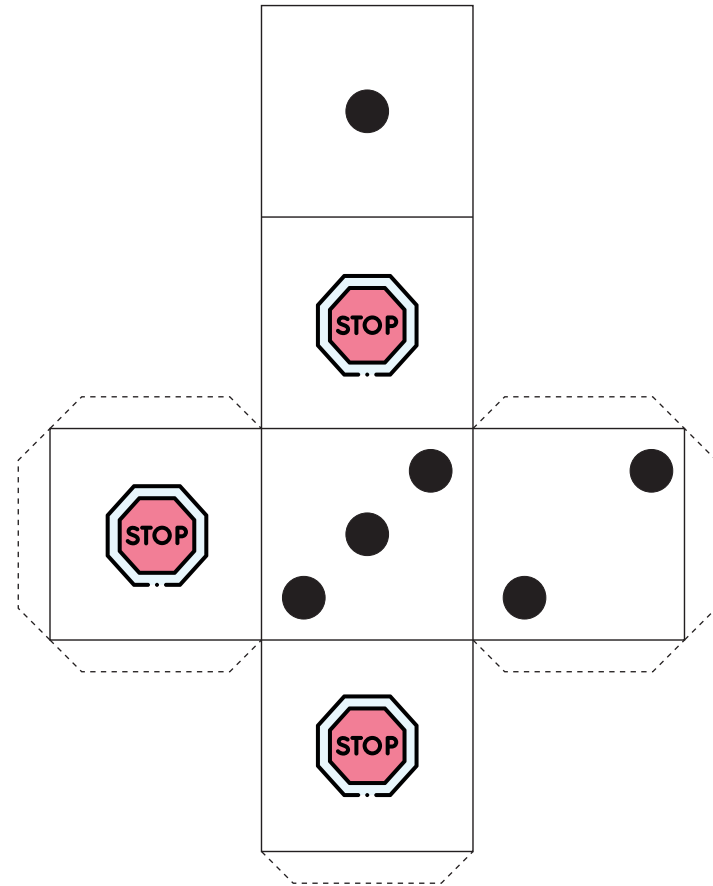
Monta tu propio juego



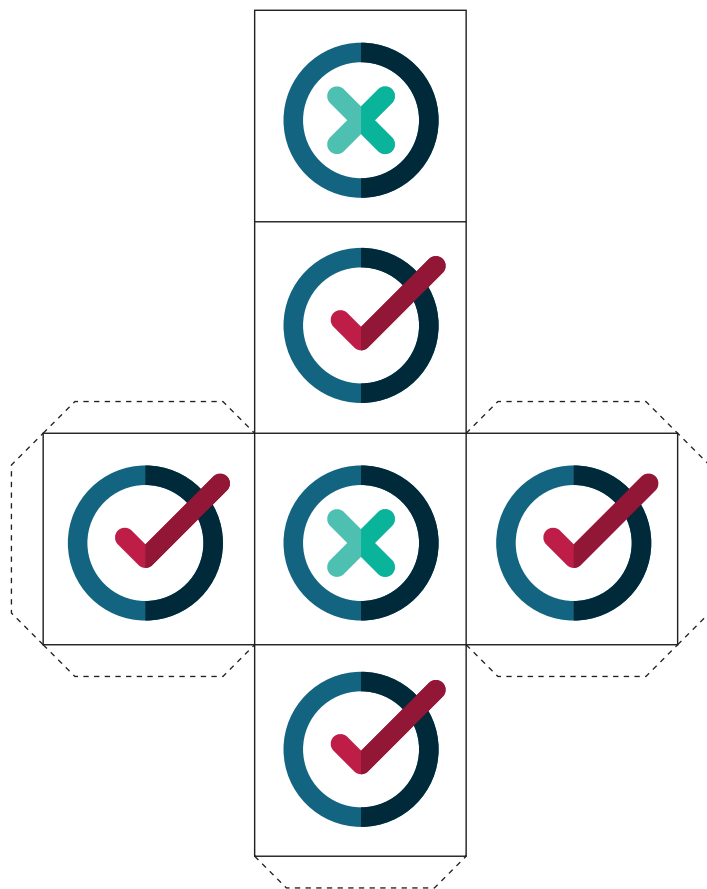
DADO DE DISTRACCIÓN



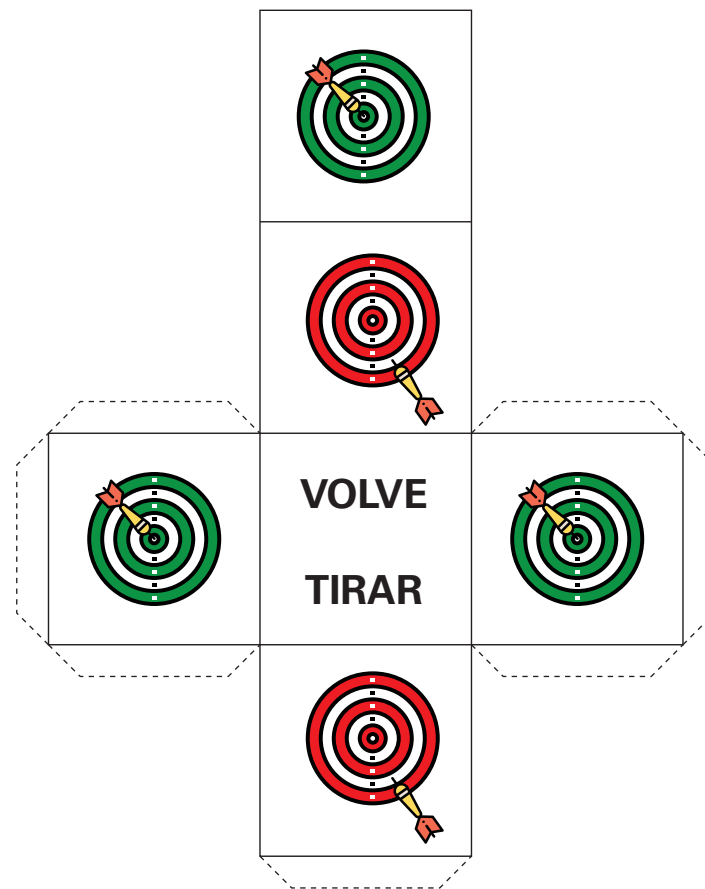
DADO DE MOVIMIENTO



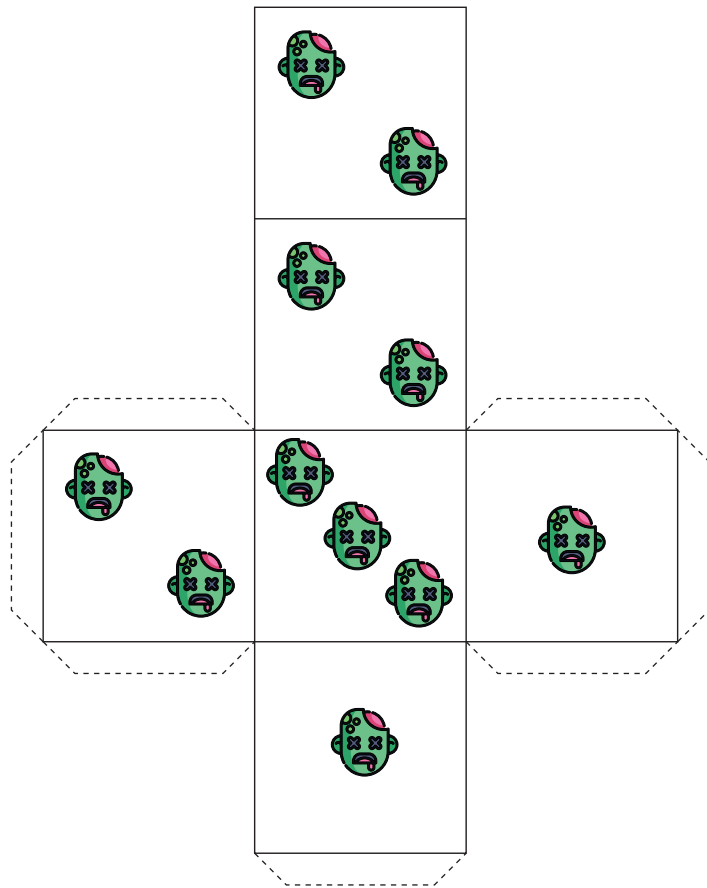
DADO DE MANIPULACIÓN



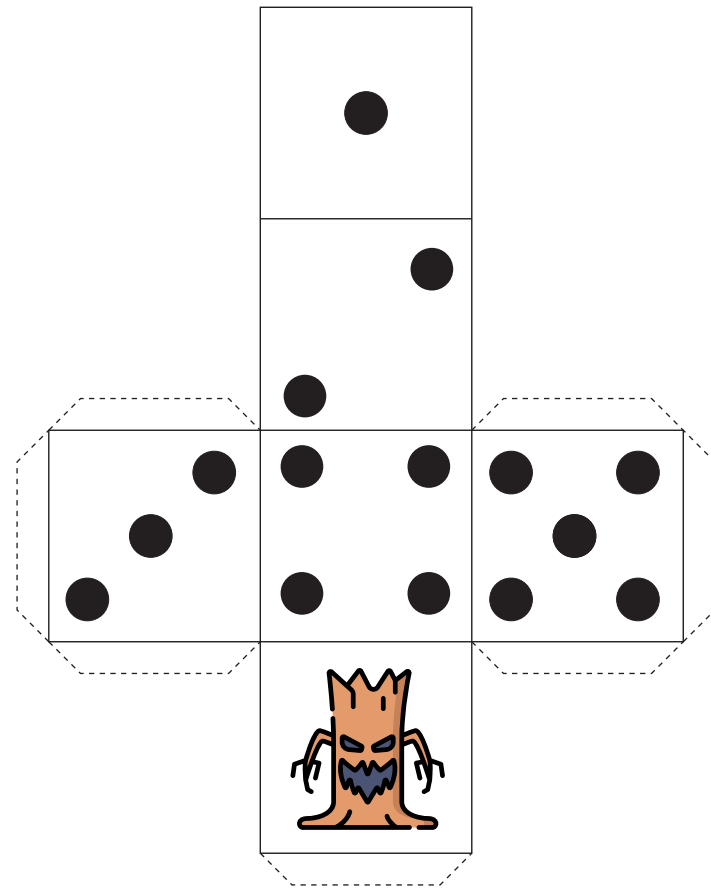
DADO DE ATAQUE



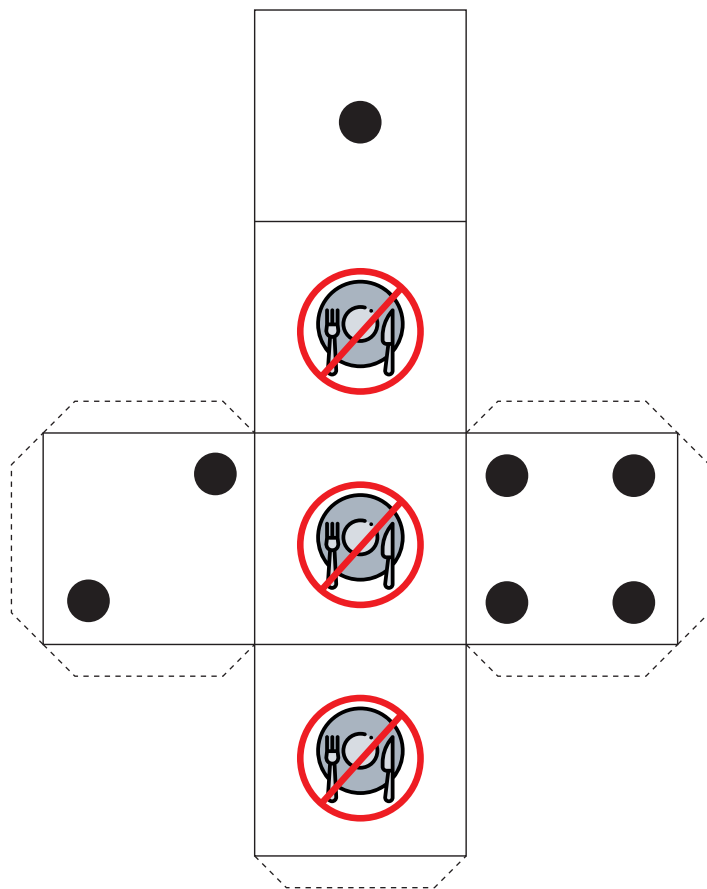
DADO DE MOVIMENTO ZOMBI



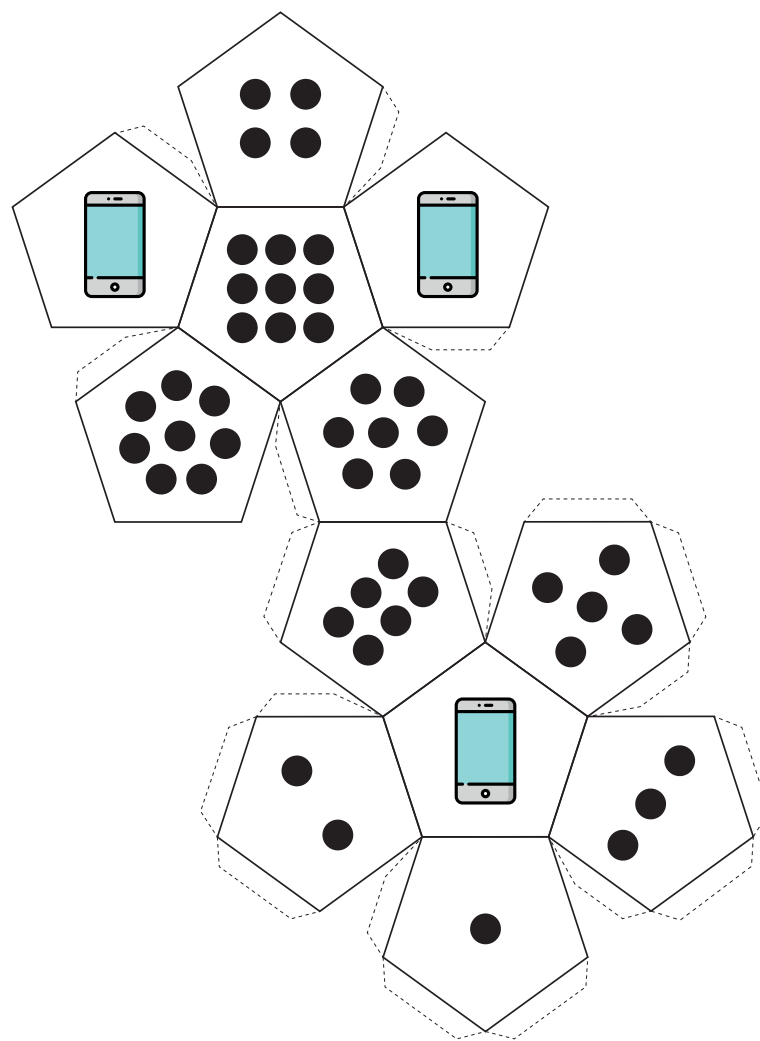
DADOS DO MEDO



DADOS DE COMIDA

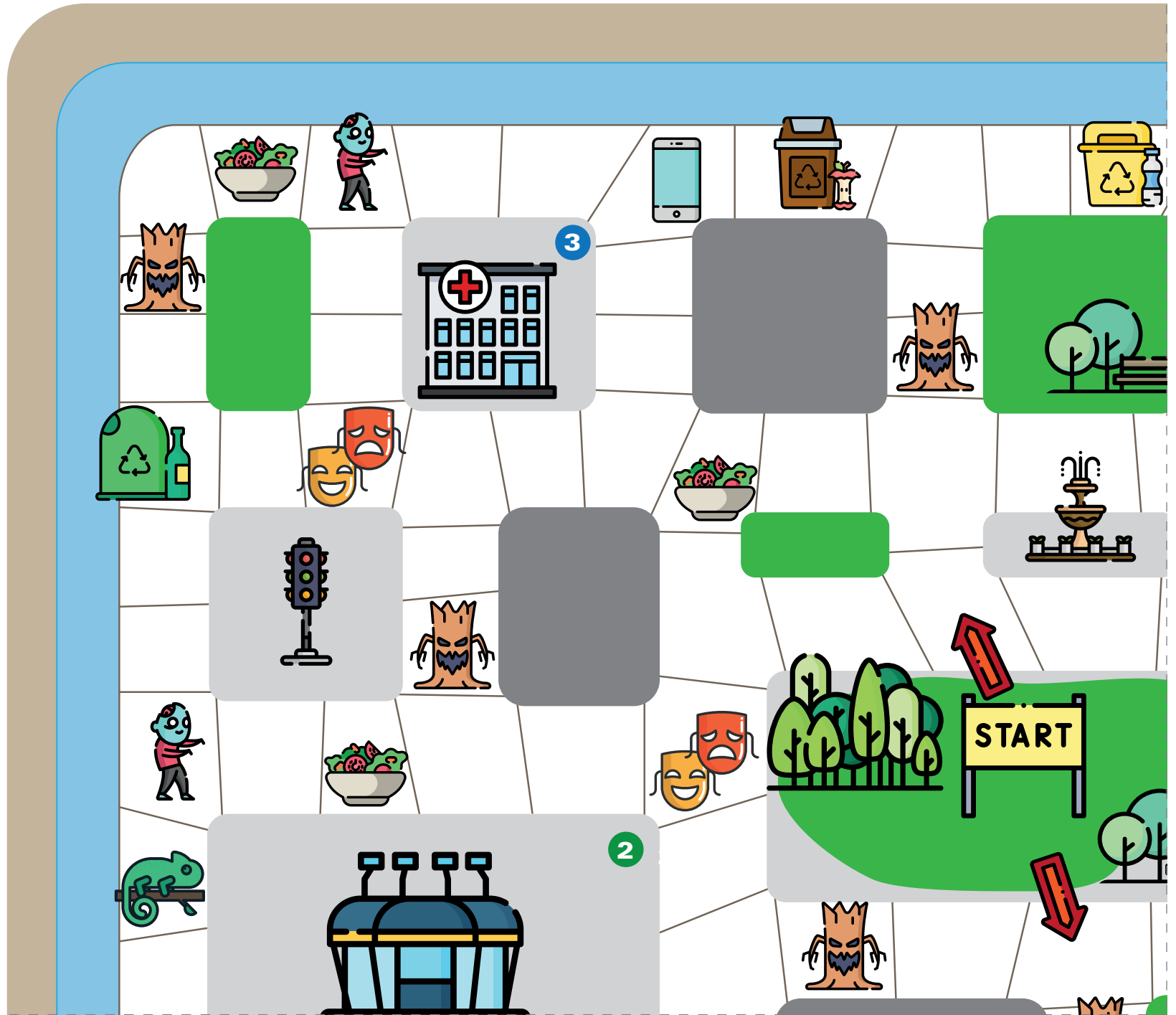


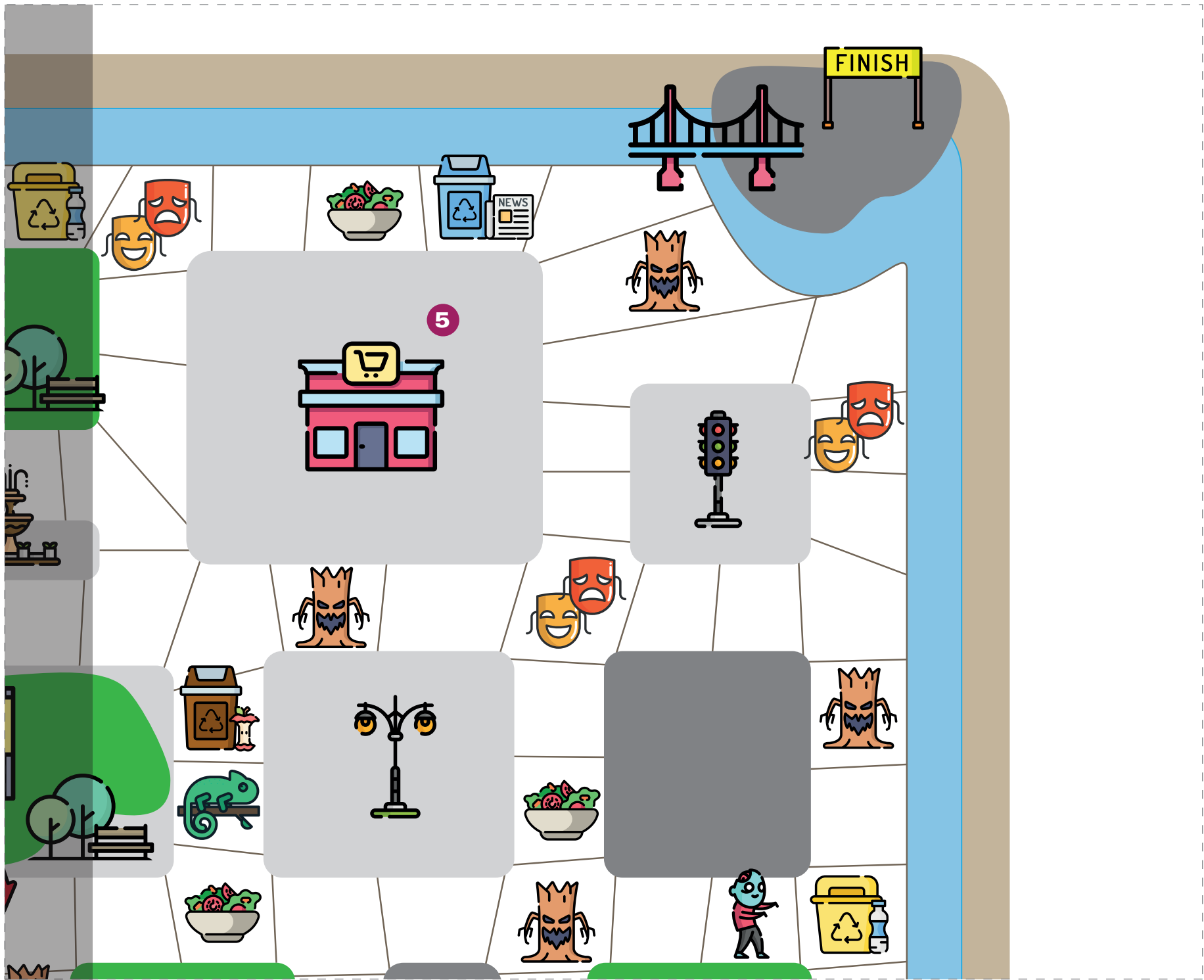
DADOS DA COMUNICACIÓN



TABLERO

Recorta por la línea de puntos y pega en la zona sombreada para construir el tablero completo

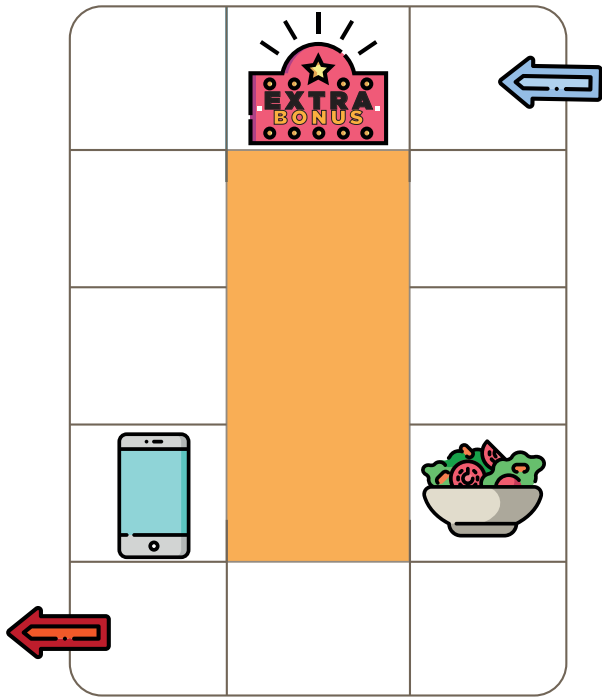




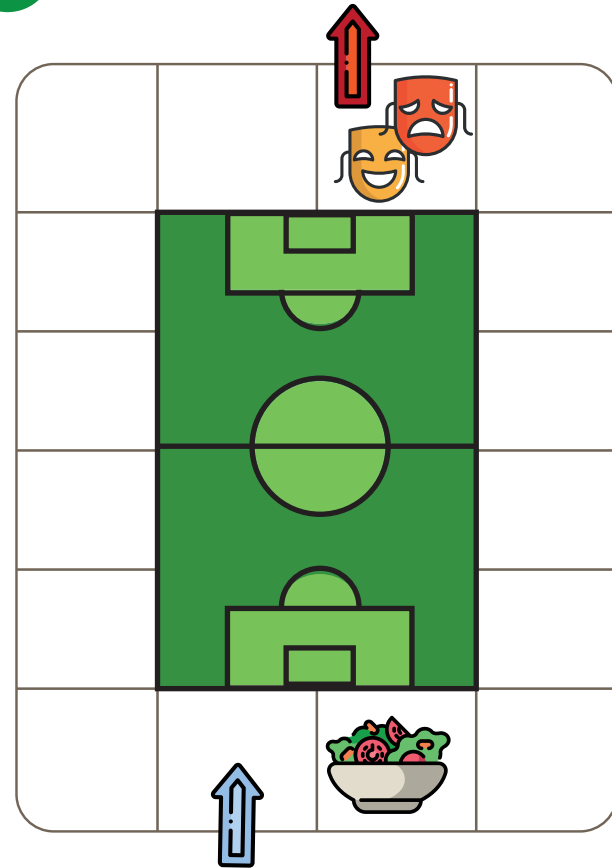




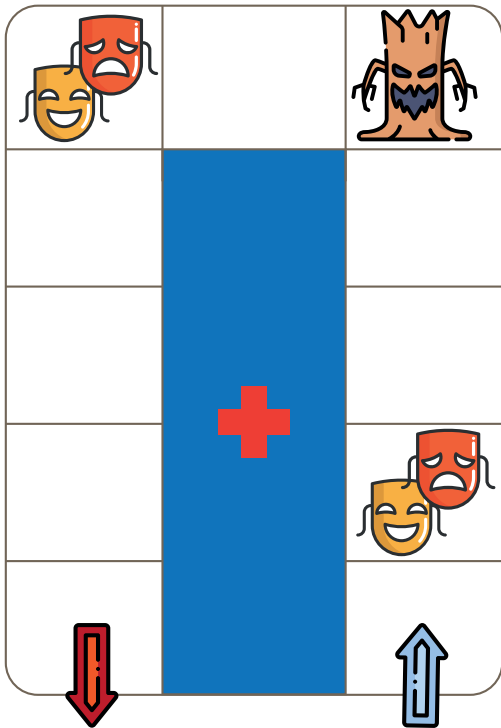
1 Concello



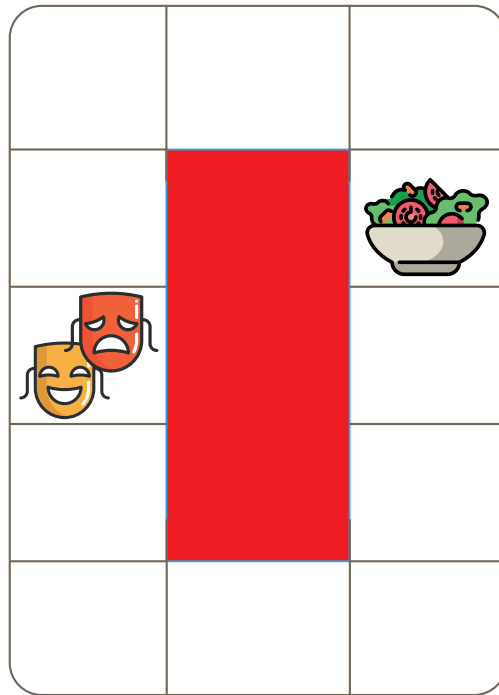
2 Estadio de fútbol



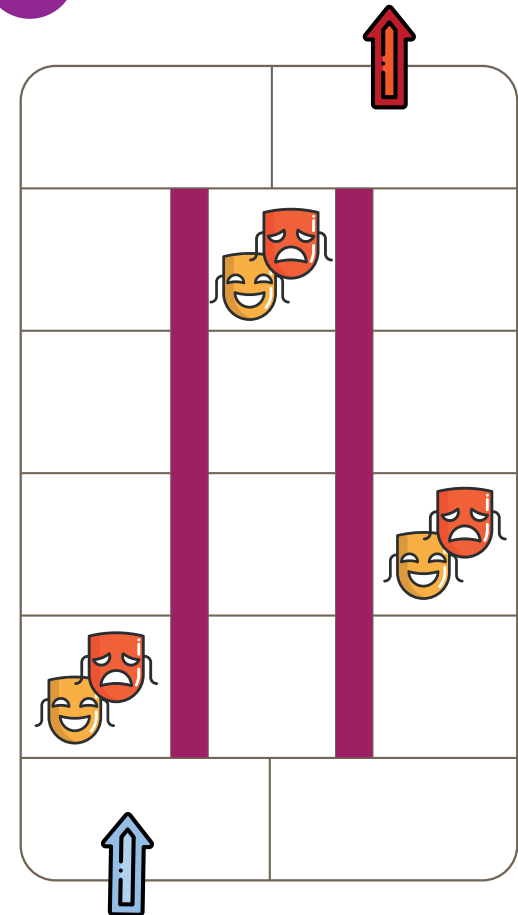
3 Hospital



4 Centro Comercial



5 Supermercado





MALA SORTE:



Un zombi perdido dávos susto de morte.

Perdedes unha vida e estades unha quenda sen tirar.

endesa
Educa



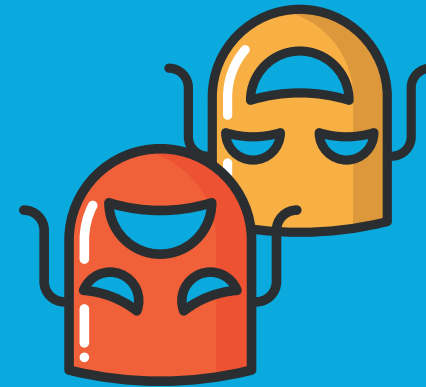
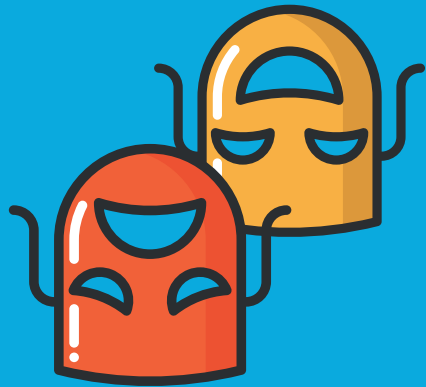
BOA SORTE:



Parece que estades de sorte e atopastes un método de camuflaxe que vos fai invisibles ante os zombis.

Podedes usalo cando o consideredes oportuno (aínda que non sexa a vosa quenda) e é efectivo unha soa quenda.

endesa
Educa





MALA SORTE:



Cando tentabas fuxir dunha horda de zombis, tropezas, e o ruído que fas chama a atención dos camiñantes. Achéganse cada vez máis rápido, non tes onde agocharte e atácame.

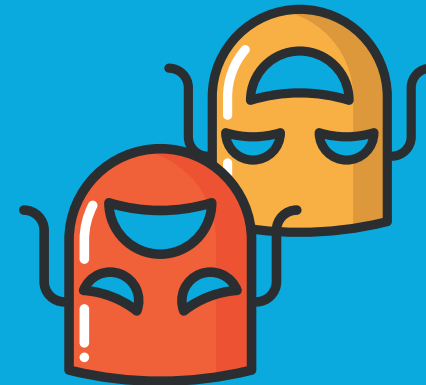
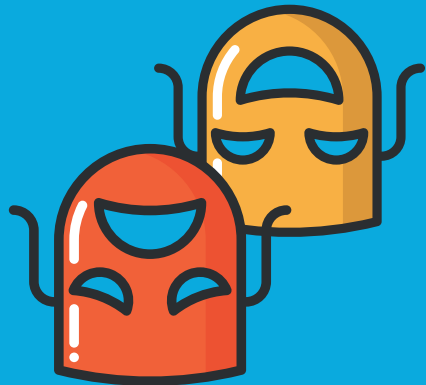
Debido ao ataque, as túas tiradas sofren unha rebaixa de -2 puntos durante dúas quendas.



BOA SORTE:



Vida extra....!!!!





MALA SORTE:



Ao tentar fuxir dos zombis, méteste nun contedor pensando que así pasarás desapercibido. Elixes o contedor equivocado. Saltas ao contedor verde e clavas cristais por todo o corpo. Iso fai que berres de dor e que os zombis te localicen.

Perdes unha vida.

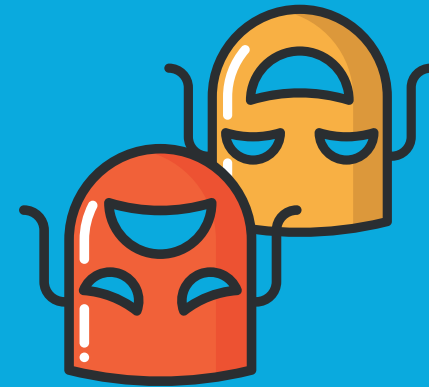
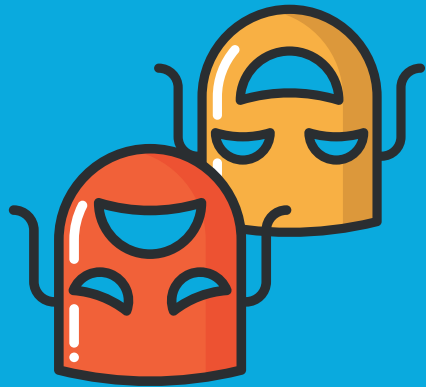


BOA SORTE:



Consegues conectar coa iluminación da cidade. Acendes a luz da rúa/edificio polo/pola que estades a circular e así podes ver todos os zombis que hai arredor.

Consegues un JoKeR, que che permite superar unha puntuación cando o precisas. Só se pode usar unha vez.





MALA SORTE:



Vas andando pola rúa, mais non te decatas do sensor de presenza que permite que se acendan os farois co paso dos viandantes.

Activas o sensor e atopas cara a cara unha horda de zombis que estaban quietos. Ao verte, relámbense e atáccante.

Perdes unha quenda e nas dúas seguintes hai que descontar dous puntos (-2) á túa puntuación.

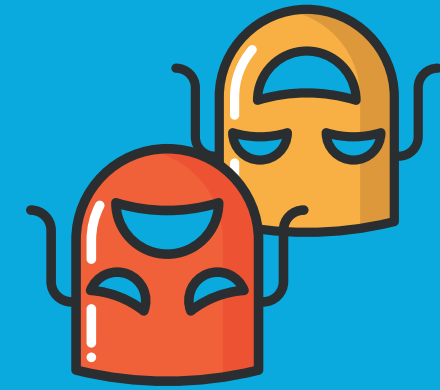
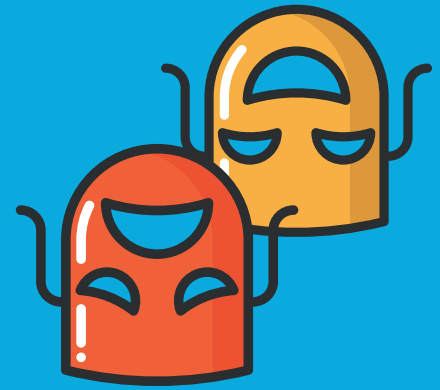


BOA SORTE:



Ao fuxir dos zombis agóchaste nun contedor. Elixiches ben, porque te metiches no contedor marrón, o do lixo orgánico. O fedor a podre non cho quita ninguén, mais os zombis pasan polo teu lado como se foses un deles.

Saúdante ao pasar e gañas un +2 nas túas tiradas durante dúas quendas.





MALA SORTE:



Consegues entrar nun estacionamento e colles un coche para ir máis rápido. Elixiches un coche de gasolina porque cres que es máis rápido. Mala elección. O ruído alerta os comecerebros, que se botan enriba do coche e impiden que poidas moverte.

Perdes dúas quendas.

endesa
Educa



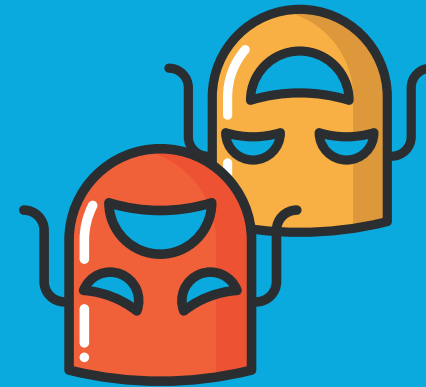
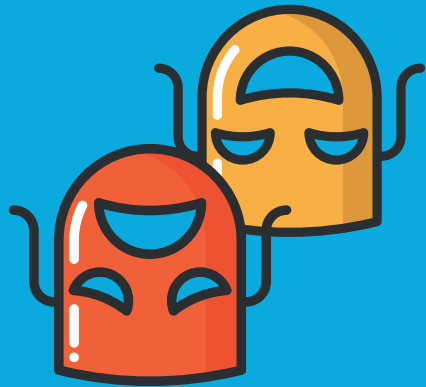
BOA SORTE:



Ao tentar fuxir dos zombis, entras nun estacionamento e montas nun coche eléctrico. Moi boa elección, xa que non fai nada de ruído e, polo tanto, os zombis non se decatan da túa presenza.

Consegues un +2 nas túas tiradas durante dúas quendas.

endesa
Educa





MALA SORTE:



Entras nun cuarto ás escuras cheo de zombis por erro. Hai un sensor de temperatura que detecta as persoas e que acende as luces da sala. Os zombis non activan o sensor, xa que ao estaren mortos a súa temperatura é moi fría. Pola contra, un humano normal fai saltar o sensor. Os zombis vente, saltan sobre ti e déixante feito/a un cristo.

Perdes unha quenda e as súas tiradas teñen -1 durante a seguinte quenda.

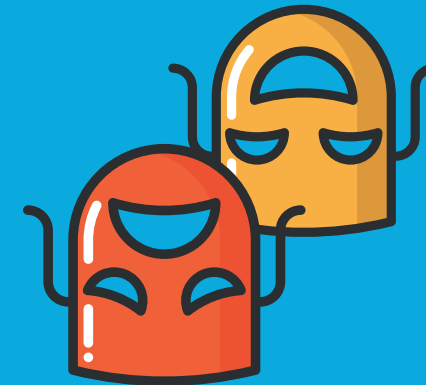
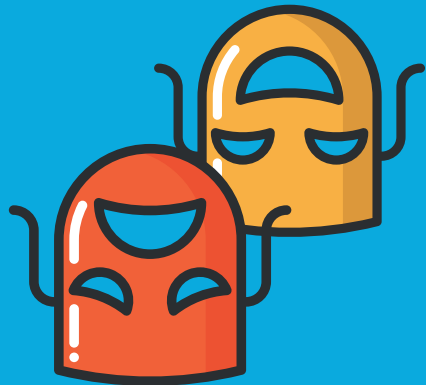


BOA SORTE:



Estás pechado na casa cando comeza a pandemia. Un par de zombis entraron na túa casa. Grazas á domótica instalada no teu piso, desconectas as luces mediante a aplicación do teu teléfono. Como non te poden ver, consegues fuxir da casa.

Gañas un +1 nas túas tiradas durante dúas quendas.





MALA SORTE:



Estás a fuxir dunha horda famenta de zombis. Estás moi canso/a e non sabes canto máis aturarás a este ritmo. De súpeto, atopas un estacionamento de bicis de alugueiro. Non tes carné de socio para poder alugar unha bici. Sempre pensaches que ir no coche pola cidade era mellor.

Perdes dúas quendas.

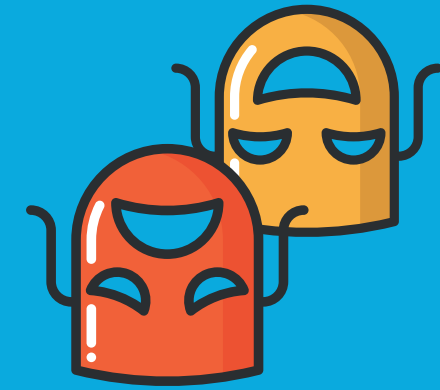
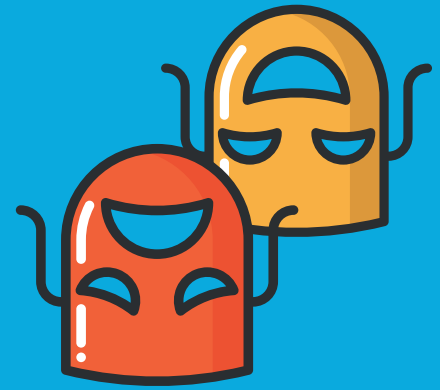


BOA SORTE:



Estás a fuxir dunha horda famenta de zombis. Estás moi canso/a e non sabes canto máis aturarás a este ritmo. De súpeto, atopas un estacionamento de bicis de alugueiro. Sacas a túa tarxeta de socio do servizo e colles unha bici que te afasta dos comecerebros.

Gañas avanzar +2 casas na túa próxima tirada de movemento (podes gardala e usala cando queiras, só válida unha quenda).





MALA SORTE:



Os zombis invadiron as rúas de Energy City. Debes fuxir da cidade como sexa. Pensas no teu coche eléctrico, mais non atopas onde o aparcaches. Non descargaches a aplicación para poder rastrexalo que ofrecía o concello. Mágoa, vas ter que fuxir a pé.

Perdes -1 en todas as túas tiradas durante tres quendas.

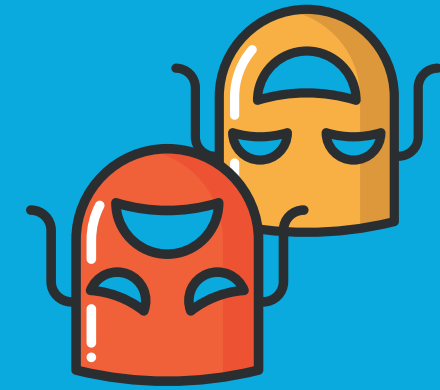
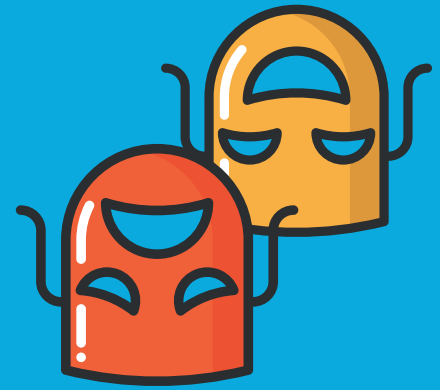


BOA SORTE:



Os zombis invadiron as rúas de Energy City. Debes fuxir da cidade como sexa. Pensas no teu coche eléctrico, mais non atopas onde o aparcaches. Non hai problema porque descargaches no teléfono a aplicación para consultar onde está aparcado.

Gañas +2 nas túas próximas tiradas durante dúas quendas.
(esta carta é de lotaría zombi, non significa que teñas un coche ao coller a carta)





MALA SORTE:



A auga é un ben escaso. Só pensas en refrescos de cores, cubiños de xeo e vasos de litro e medio a achegarse á túa boca seca por falta de hidratación.

Pois a cousa non ten pinta de mellorar moito, porque non descargaches a aplicación de control de riscos dos parques e agora non podes conseguir auga dos regos.

Quedas unha quenda sen tirar (quenda seguinte).

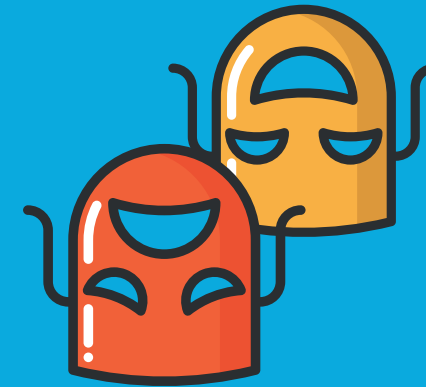
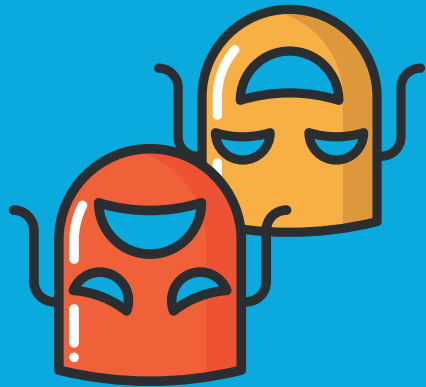


BOA SORTE:



Durante a fuxida dos comecerebros, a auga é un ben moi prezado e escasea. Por sorte, tes a aplicación que ofreceu o concello para controlar os riscos dos parques de Energy City. Desprázaste ao parque máis próximo e pos en marcha a aplicación para encher as cantimploras.

Gañas unha quenda extra de xogo na que non precisas realizar ningunha proba para levar a cabo unha acción. (uso inmediato).





MALA SORTE:



Ai, ai, ai... queres saír da casa para fuxir dos zombis, mais non tes electricidade para cargar lanternas, baterías, radios, etc. Por que votaría que non a pór placas solares na azotea do voso edificio? Agora que a cidade quedou illada, é a única fonte de electricidade. A próxima vez... pensa en verde!

Perdes unha quenda e durante as dúas seguintes, as túas tiradas teñen -1.

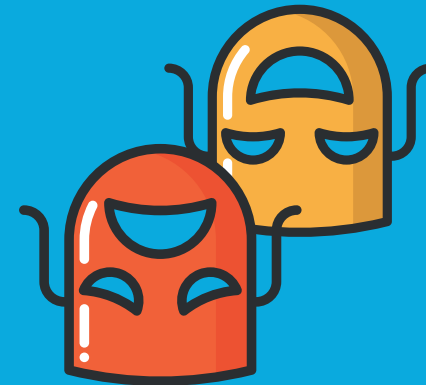
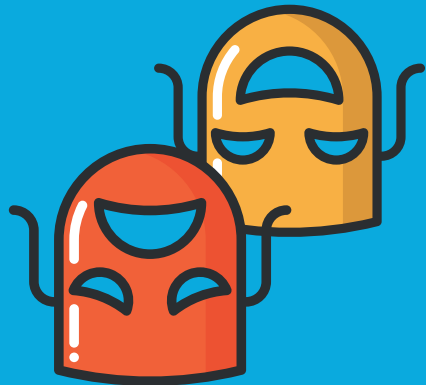


BOA SORTE:



Antes de saír do teu piso para fuxir das hordas zombi, das grazas á reunión da comunidade de veciños na que se aprobou pór placas solares na azotea do edificio. Grazas a elas podes cargar as túas lanternas, radios, baterías e outros utensilios eléctricos para estar preparado/a para a fuxida.

Gañas inmunidade contra un ataque zombi (podes gardar a carta e usala no momento que consideres oportuno. Podes cedela a un compañeiro que vexas apurado).





Nunha smart city, a recollida do lixo debe ser selectiva. Que contedores coñeces para depositar os restos que xeramos?

endesa
Educa



**A eficiencia é un concepto esencial nunha smart city. Vexamos se vós sabedes deducir que é a eficiencia.
Que é máis eficiente?**

Usar dúas lámpadas de 30 W de potencia e 40 lumens de luz ou ben unha lámpada de 60 W de potencia e 80 lumens de luz.

endesa
Educa





Nunha smart city, atoparemos pequenos centros de xeración en lugar de grandes focos de xeración ás aforas.

- A - Verdadeiro
- B - Falso

endesa
Educa



Un dos elementos esenciais nunha smart city é o coche eléctrico. O reto que ides ter que superar a continuación consiste en crear un motor e conseguir que funcione. Védesvos capaces? A vosa supervivencia depende diso:

<https://blog.endesaeduca.com/el-motor-electrico/>

endesa
Educa





O consumidor deixa de ser un ente pasivo nunha smart city. O cidadán dunha smart city pode xerar a súa propia electricidade, como se fose un punto máis de xeración, e incorporala ao sistema eléctrico.

- A - Verdadeiro
- B - Falso

endesa
Educa



Un elemento que vos pode ser de grande axuda á hora de fuxir da cidade sen ser devorados por un zombi é o compás. Indícalvos o camiño que debedes seguir, tanto se é de día como de noite. Construíde un compás tal e como vos indica o seguinte vídeo:

<https://blog.endesaeduca.com/experimento-magnetismo-brujula/>

endesa
Educa





En que consiste a xeración distribuída?

A - Un sistema de transporte de electricidade que é unidireccional. Vai desde a central ata o usuario.

B - Un sistema de transporte de electricidade no que non só se transporta electricidade, senón que tamén hai información que se move nos dous sentidos.

C - Un sistema de xeración que distribúe a electricidade que se debe xerar entre as centrais de xeración renovables para reducir o impacto ambiental.



En que consiste unha azotea verde?

A - Ter a azotea pintada de verde, que é a cor que repele máis a calor do sol, e así manter o edificio a unhas temperaturas agradables sen gastar enerxía eléctrica.

B - Ter un xardín con plantas autóctonas na azotea para reducir o CO₂ da cidade.

C - Ter a azotea dos edificios chea de placas solares para reducir o impacto da xeración de electricidade.





As lámpadas LED son as lámpadas máis eficientes que existen agora mesmo, mais cando se inventou a luz artificial usábase unha lámpada incandescente. Serías capaz de construír unha coas seguintes instrucións? Pode quitarvos dun apuro durante as noites da cidade dominada polos mortos viventes.

<https://blog.endesaeduca.com/experimento-bombilla-incandescente/>

endesa
Educa



Pode ser o coche eléctrico privado un punto de achega de electricidade ao sistema eléctrico?

A - Verdadeiro
B - Falso

Por que?

endesa
Educa





Nunha smart city, a aposta pola xeración está baseada nos combustibles fósiles

- A - Verdadeiro
- B - Falso

endesa
Educa



Un dos elementos necesarios para que funcionen os contadores intelixentes son os:

- A - Reboteadores
- B - Concentradores
- C - Unificadores

endesa
Educa





Nunha smart city, as lecturas dos contadores realízase de xeito manual para dar máis seguridade ao usuario.

- A - Verdadeiro
- B - Falso

endesa
Educa



Unha das xeracións menos agresivas co medio ambiente é a hidroeléctrica. O seu funcionamento baséase en transformar a enerxía _____ da caída da auga en enerxía _____.

endesa
Educa





A xeración hidroeléctrica usa a auga para mover unha turbina. Para poder continuar coa vosa fuxida, deberedes construír unha turbina tal e como se mostra neste vídeo:

<https://blog.endesaeduca.com/turbina-de-agua/>

endesa
Educa



Nunha smart city, que elementos consideras esenciais?

- A - Iluminación pública con sensores.
- B - Rego de parques e xardíns con sensores.
- C - Usar os coches privados eléctricos para movernos pola cidade.
- D - Colocar placas solares nas azoteas dos edificios.

endesa
Educa





Os aeroxeradores son núcleos de xeración de baixo impacto ambiental, mais hai que ter moito cuidado co lugar onde se constrúe un parque eólico para evitar un forte impacto en:

- A - A flora da zona. Ao construír o parque, deforestamos unha parte do monte e pérdense especies autóctonas.
- B - A poboación de aves e as súas rutas de migración.
- C - A temperatura da zona. Ao moverse as pas dos aeroxeradores, créase unha corrente de aire que diminúe a temperatura da zona e provoca un cambio brusco no nicho ecolóxico.



O efecto Joule é unha consecuencia do transporte da enerxía eléctrica polos cables. Un dos xeitos de reduci-lo é:

- A - Transportar a electricidade polo aire.
- B - Xerar a electricidade máis preto dos puntos de consumo.
- Transportar a electricidade de noite para reducir o impacto calorífico.
- D - Transportar a electricidade baixo terra e así evitar a fuga de electróns.





O efecto Joule supón un problema para o transporte da electricidade, mais noutras ocasións é un efecto buscado no que aproveitamos a calor que se xera. Propómosvos este reto no que hai que usar o efecto Joule para poder seguir avanzando na vosa fuxida.

<https://blog.endesaeduca.com/experimento-electricidad-efecto-joule/>



Nunha smart city o importante é aproveitar ao máximo os elementos dos que dispomos. Podemos quentar a auga usando:

- A - O quentador eléctrico.
- B - O quentador de gas natural.
- C - O fogón da cociña.
- D - Unha fogueira.
- F - Acumuladores de calor nos tellados.





Precisades fuxir dos zombis, xa que vos teñen rodeados e tedes que atopar unha saída. Como só tedes pólvora, no seguinte reto propómosvos un pequeno obradoiro, facer una lámpada de arco para xerar unha chispa e acender a pólvora. Deste xeito, conseguiredes unha vía de escape.

<https://blog.endesaeduca.com/la-lampara-de-arco-electrico/>

endesa
Educa



Chegastes a un punto onde, para poder avanzar, tedes que subir por unha aparelaxe de ferro por onde antigamente pasaba electricidade. Se queredes superar este punto, teredes que facer un pequeno electroscopio e descubrir se a aparelaxe ten corrente eléctrica ou non, para poder subir por ela e fuxir.

<https://blog.endesaeduca.com/electrostatica-electroscopio/#more-1360>

endesa
Educa





Tedes que usar a radio para poder comunicarvos co mundo fóra de Energy City e avisalos de que hai superviventes, mais non tedes pilas. Precisades algún elemento que vos permita xerar electricidade e transferir esa electricidade á radio. Non pasa nada! Nunha smart city temos materiais para construír un **electróforo**. Non sabedes o que é? Pois recoméndoos que vos informedes e o construaades canto antes se queredes sobrevivir a este pesadelo.

<https://blog.endesaeduca.com/experimento-electrostatica-electroforo/#more-1067>



Como xa saberedes, nas smart city hai unha chea de sensores que nos axudan a utilizar a enerxía. Fannos a vida máis doada e fan que sexamos máis eficientes no consumo de electricidade. Mágoa que ao construír a cidade non pensasen nunha epidemia zombi, a que si? Detrás da porta que tedes enfronte hai provisións. O problema é que esa porta funciona cun sensor que se estragou. Un maldito zombi tentou comelo e deixouno inservible. Poderedes construír un novo sensor para abrir a porta?

<https://blog.endesaeduca.com/smart-cities-sensores/#more-1222>





Chegados a este punto, estades nun túnel a escuras e só dispoñedes de lanternas sen pilas. Para poder acender estas lanternas teredes que construír unha pila.

<https://blog.endesaeduca.com/volta-y-la-pila/#more-1586>



Chegastes a unha torre onde hai un equipo de transmisión por radio, mais o micrófono está roto e non podees comunicarvos co exterior para pedir axuda. Tedes que construír un micrófono canto antes.

<https://blog.endesaeduca.com/el-microfono-de-carbon/>





Estades nunha azotea e vedes helicópteros sobrevoando a cidade. Queredes comunicarvos con eles para dicirlles que estades vivos e que vos veñan recoller. Mais, como podeades facelo? Aquí tedes un experimento que vos pode salvar a vida. Estades listos para levalo a cabo ou preferides que o alento dun zombi vos acompañe no último momento da vosa vida?

<https://blog.endesaeduca.com/pintando-electricidad/>

