

MANUAL DEL JUEGO AUTOBAHN

1. Presentación

Autobahn es una propuesta didáctica e interactiva que tiene como objetivo acercar a los/as alumnos/as a la cultura alemana, así como incentivar a que nuevos/as alumnos/as se interesen por la lengua.

Es un juego compuesto por 10 estaciones que llevan nombres de ciudades, en las cuales los/as alumnos/as deben resolver consignas o realizar tareas vinculadas, principalmente, con Alemania. Las tareas están explicadas en español sobre las distintas piezas, por eso pueden participar tanto alumnos/as con nociones básicas de alemán como los/as que no hablan la lengua.

El objetivo del juego es que los/as participantes resuelvan todas las consignas y acumulen puntos. Esto se logra al resolver correctamente las tareas y también por los kilómetros de las distancias recorridas entre las estaciones. El/los grupo/s con mayores puntajes gana/n el juego.

Materiales provistos:

Todos los materiales de la Autobahn son provistos en valijas, debidamente identificados con los nombres de las estaciones.

Público destinatario:

Alumnos/as de 10 a 14 años con o sin nociones básicas de la lengua alemana. Pueden jugar hasta 10 equipos como máximo al mismo tiempo. También puede optarse por armar menos equipos.

La sugerencia es que los equipos no sean de menos de 4 integrantes ni de más de 10 alumnos/as. Número mínimo de participantes: 20.

No es necesario que los/as estudiantes tengan la misma edad y se sugiere que se mezclen alumnos/as de diferentes edades en un mismo equipo.

Aviso al equipo docente y personal de la escuela:

La idea del juego es que los/as alumnos/as se acerquen a la lengua de manera dinámica y divertida. Las estaciones exploran todos los sentidos y deben estar ubicadas con bastante distancia entre ellas para que los/as alumnos/as corran por toda la escuela (lo cual les permite sumar kilómetros, es decir, puntos). Los factores tiempo y distancia son elementos con los que deben lidiar para resolver las tareas. Como la circulación de los/as estudiantes por los espacios puede generar ruido, es importante avisar con anticipación en la escuela que tendrá lugar dicha actividad.





Cronograma y duración de las etapas (aproximada):

Montaje del juego: 1:30 horas aproximadamente (máximo).

Explicación de la dinámica del juego al equipo docente: 1 hora aproximadamente.

Duración de una ronda de juego: Alrededor de 2 horas.

- 30 minutos: Llegada de los/las alumnos/as, explicación de las reglas a los/as alumnos/as y entrega de los materiales.
- 1:15 hora: Desarrollo del juego en equipos.
- 15 minutos: Devolución de los materiales, respuestas correctas, recuento de los puntos y premiación del/de los equipo/s ganador/es.

Desmontaje: Alrededor de 1 hora.

Sugerencia para aprovechar el juego en las escuelas:

Realizar dos rondas por día, una por la mañana y una por la tarde. Recomendamos que la hora del almuerzo funcione como pausa para los/as estudiantes y la oportunidad de reacomodar el material.

Preparación previa (a cargo de la escuela):

Para poder utilizar el juego son necesarios algunos preparativos previos: reserva de espacios físicos, armado del juego y organización de equipo docente de apoyo.

2. Organización y armado del juego



Espacios necesarios:

- Un aula amplia o salón de usos múltiples donde puedan entrar simultáneamente todos/as los/as participantes del juego. Este espacio será llamado Estación de Policía. Debe tener proyector y pantalla o superficie donde pueda proyectarse. Los/as alumnos/as pueden sentarse en el piso pero deben ver bien la pantalla. En la Estación de Policía se explicarán las reglas y luego, se darán los resultados. Este es el espacio al que tanto alumnos/as como equipo docente de apoyo deben concurrir durante el desarrollo del juego si hubiera dudas o consultas.
- Aulas, pasillos y/o patios para las estaciones (para poder montar un total de 10 estaciones). Idealmente un espacio por estación. Pero si esto no fuera posible, se sugiere no armar más de tres estaciones por aula para que no se genere ruido excesivo y que cada equipo pueda trabajar bien. Por otro lado, es importante que los equipos no escuchen las respuestas de los otros a fin de cumplir realmente con las tareas sin copiarse.
- Espacios cerrados con llave: Si el juego quedara en la escuela por más de un día, el mismo debe quedar guardado en un espacio bajo llave por motivos de seguridad. Las estaciones pueden quedar en las aulas donde se han montado si es que éstas pueden cerrarse con llave y si no, los elementos deben guardarse en otro espacio.

Equipamientos y materiales necesarios para el armado de la Estación de Policía:

- Posibilidad de enchufar todos los elementos necesarios (tomacorrientes).
- 1 laptop.
- 1 proyector.
- 1 pantalla de proyección o pared blanca lisa ubicada de tal manera que todos/as la puedan ver bien.
- 1 micrófono y parlantes (si fuera necesario).
- Mesas de apoyo para los elementos y sillas por si el equipo docente quisiera sentarse. Sugerimos que los/as estudiantes se sienten en el piso.
- Pasaportes impresos para cada grupo (los necesarios y algunos de repuesto).
- Llaveros con objetos de auxilio (uno por grupo).
- Premios para el/los grupo/s ganador/es (mantenerlos ocultos, que no estén a la vista de los/as estudiantes).
- Planillas plastificadas con el puntaje que otorga cada consigna bien resuelta.
- Planillas plastificadas con los kilómetros entre estaciones.
- Planillas en papel donde anotar los puntajes de todos los grupos.
- Presentación digital del juego y con las respuestas correctas para mostrar a los/as estudiantes antes de dar los grupos ganadores.
- Video para la consigna de la estación Bremen.
- Lapiceras y hojas de papel.



Pasaportes:

A cada grupo se le entregará un pasaporte en papel y un llavero con objetos de auxilio (objetos que dan pistas para resolver las consignas).

Premios sugeridos a ser proporcionado por la escuela:

- Un premio (presentado como un cofre del tesoro o en una caja especial) para el equipo que logre descifrar el código que abre al cofre (\cong estación Frankfurt). El orden de los intentos será sorteado. Si el primer grupo no logra descifrarlo, se sorteará al siguiente grupo y así sucesivamente. Una vez que un equipo descifra el código mencionando los números en alemán, se lleva el cofre como premio. El premio puede ser, por ejemplo, una caja que contenga monedas de chocolate.
- Otros premios (por ejemplo, Gummibärchen) para el/los grupo/s ganador/es con mayor puntaje (entre la suma de respuestas correctas y el kilometraje recorrido). La escuela elige a cuántos equipos quiere premiar.
- Los puntos por kilometraje se obtienen al seguir el recorrido por las estaciones elegido por los/as alumnos/as. Dicho recorrido elegido quedará plasmado en el pasaporte en tanto los/as alumnos/as lo irán sellando en las distintas estaciones visitadas.

Las estaciones son:

- Estación de Policía
- Bremen (llamada por teléfono)
- Nürnberg (sopa de letras gigante)
- Köln (inventos alemanes)
- Münster (astro)
- Dresden (típico alemán)
- Frankfurt (búsqueda del tesoro)
- Bonn (camino de la fama)
- Hamburg (fútbol)
- Berlin (comentarios en redes sociales)
- Rostock (logos)

Las estaciones pueden armarse en los espacios que cada equipo docente elija. Se sugiere:

- Montar cada estación en un lugar donde más de un grupo pueda leer la actividad al mismo tiempo (evitar que la consigna quede en una esquina del aula).
- Cada estación está compuesta por una pieza gráfica donde está escrita la consigna (un estandarte colgante, un banner de pie o un poster de piso/mesa), un sello con almohadilla y, en algunos casos, algunos objetos extras para la realización de la tarea.
- En cada estación debe haber un pupitre/mesa/silla sobre el cual se encuentren el sello y la tinta para poder sellar el pasaporte. Para no ensuciar las mesas o sillas, sugerimos que los sellos sean colocados sobre un papel.

- Las estaciones con banners deben ser las últimas en ser montadas, ya que pueden colocarse en cualquier lugar y así completar espacios libres.



Descripción de armado de cada estación (se sugiere seguir el siguiente orden para priorizar las estaciones que tienen más requisitos para su armado):



- **Estación de Policía** (explicado anteriormente)
- **Estación BREMEN:** Un estandarte con la consigna, que debe colgarse de un clavo en la pared, un pupitre para sellar el pasaporte, dos docentes que participan en la resolución de la consigna. Uno/a de ellos/as debe estar en la estación Bremen (docente fijo/a) y el/la otro/a en la Estación de Policía. Ambos/as deben contar con un teléfono. El/la docente que acompañe en la estación Bremen puede tener en su teléfono o en una tablet el video necesario para resolver la consigna. Otra opción es ver el video en la Estación de Policía, espacio al que los/as alumnos/as deben concurrir después de leer la consigna. En ese caso, sugerimos armar la estación Bremen muy cerca de la sala de policía. Es imprescindible que el video tenga buen sonido. Para hacer el llamado telefónico, sin embargo, el grupo debe regresar a la estación Bremen (no puede permanecer en la Estación de Policía) y desde allí llamar al/a la docente que está en la Estación de Policía y que responderá las preguntas según el guión.



En espacio amplio/aula:

- **Estación NÜRNBERG:** Tres láminas que se extienden una al lado de la otra sobre superficie plana (idealmente, conjunto de mesas o en su defecto en el piso) y un pupitre para sellar el pasaporte. Se debe disponer el material en el centro de un espacio amplio, dado que los/as alumnos/as necesitan poder caminar alrededor de las láminas para poder observarlas desde diferentes ángulos. En esta estación no puede haber dos grupos resolviendo la consigna al mismo tiempo.



Colgadas de clavos:

- **Estación KÖLN:** Un estandarte que contiene la consigna y debe colgarse de un clavo, una mesa donde se apoyará una bolsa con objetos y un pupitre para sellar el pasaporte (o dos pupitres, dado que la bolsa es pequeña).





- **Estación MÜNSTER:** Un estandarte que contiene la consigna y debe colgarse de un clavo y un pupitre para sellar el pasaporte.

Münster

Astros

Münster es una ciudad universitaria muy importante de Alemania. En ella se encuentra el planetario con la resolución de imagen digital más alta de Europa.

Ejercicio: Busquen el objeto de ayuda de esta estación que se refiere a la astronomía. Miren las cuatro imágenes y adivinen cuáles son los cuatro signos que corresponden a estas constelaciones. Escriban los nombres de los cuatro signos en alemán en el pasaporte.

Pista: Dos constelaciones se refieren a animales sin cuernos, una a personas y otra a un objeto.

Ejercicio 2: Consulten el objeto de ayuda y escriban los signos de todos los miembros de su grupo en alemán en el pasaporte.

- **Estación DRESDEN:** Un estandarte que debe colgarse de un clavo, el mismo tiene la consigna y la información para resolverla, un pupitre para sellar el pasaporte.

Dresden

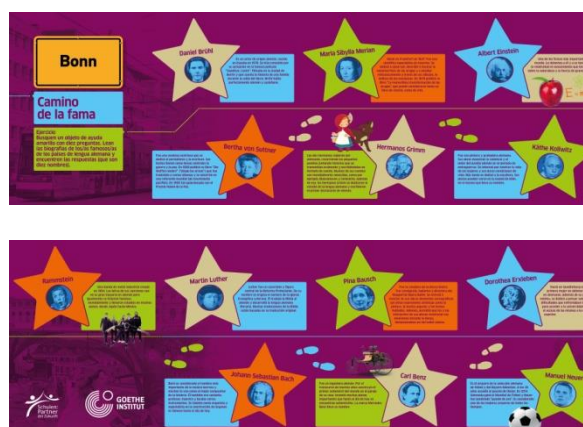
Dresden fue una ciudad fundamental en el desarrollo de la industria fotográfica. En el museo de ciencia y tecnología de la ciudad pueden encontrarse decenas de cámaras y accesorios.

Ejercicio
Con ayuda de la lupa deberán encontrar las imágenes que ayuden a responder las cuatro preguntas que se encuentran en el objeto de ayuda.

- **Estación FRANKFURT:** Una lámina que contiene la consigna y se extiende sobre una superficie, se recomienda hacerlo sobre una mesa larga o dos mesas, y un pupitre para sellar el pasaporte.



- **Estación BONN:** Dos láminas que contienen la consigna y la información para resolverla y un pupitre para sellar el pasaporte. Las láminas deben ser extendidas sobre superficies planas. Se recomienda apoyarlas en mesas largas y no en el piso.



De pie (pueden ser armadas donde sea conveniente):

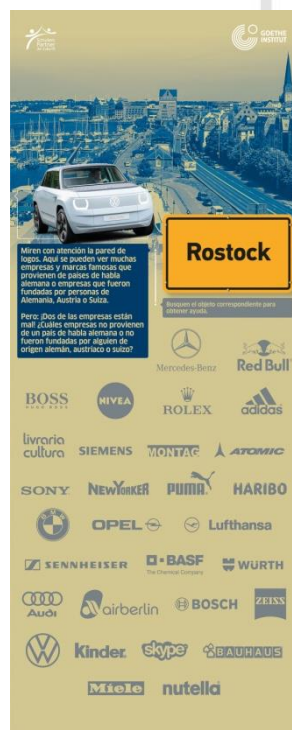
- **Estación HAMBURG:** Un banner de pie que incluye la consigna, una mesa donde se colocarán elementos de vestuario y maquillaje y un pupitre para sellar el pasaporte. Un/a docente debe estar a disposición en la estación para poder sacar las fotos correspondientes y evaluar a los equipos. Se sugiere mandar las fotos a la Estación de Policía para ver las de todos los equipos (aunque ya deberían haber sido evaluadas) al momento del recuento de puntos y nombrar equipos ganadores, simplemente para compartir un momento divertido.



- **Estación BERLIN:** Un banner de pie que incluye la consigna y la información para resolverla, y un pupitre para sellar el pasaporte.



- **Estación ROSTOCK:** Un banner de pie que contiene la consigna y el material para resolverla, y un pupitre para sellar el pasaporte.



Equipo organizador y de apoyo para los/as alumnos/as:

La mayoría de las estaciones son autoexplicativas y no requieren ninguna ayuda, sin embargo serán necesarias como mínimo seis personas para conformar el equipo de apoyo: tres o cuatro que se ocupen de las salas, dos o tres que ayuden a los grupos en las actividades y dos o tres para que se ocupen del recuento de los puntos en la Estación de Policía.

Equipo de montaje y desmontaje:

Se necesitarán seis ayudantes de los cuales es imprescindible que dos puedan cargar peso. Se recomienda que las personas que armen el juego también lo desmonten, ya que estarán familiarizadas con los materiales.

3. Consignas estación por estación, respuestas correctas y puntaje



BERLIN: Comentarios en redes sociales

Consigna 1 que figura en el banner	<p>Ejercicio 1: El primer ejercicio está en el objeto de ayuda. Son comentarios incompletos de Facebook y ustedes tienen que descubrir el nombre de la persona que lo escribió. Lean con atención los comentarios y escriban el nombre de la persona en el pasaporte.</p> <p>Respuestas correctas: Ana, Gabriel, Leticia, Leonardo, Marina, Lucía, Serena, María, Julia, Daniel.</p> <p>Puntaje otorgado: 10 puntos por cada respuesta correcta (máximo 100 puntos).</p>
Objeto de auxilio para resolver la consigna 1	<p>Un comentario de Facebook plastificado, donde está faltando el nombre del usuario. El mismo comentario se encuentra en el póster roll-up. Los/as alumnos/as deberán descubrir cuál usuario escribió el comentario.</p>
Consigna 2 que figura en el banner	<p>Ejercicio 2: Lean de nuevo los comentarios de Facebook y escriban los nombres de por lo menos cinco personas que nombren las ventajas profesionales de hablar alemán. Recuerden sellar el pasaporte con el nombre de la capital de Alemania al lado de las respuestas.</p> <p>Para resolver esta consigna no se necesita objeto de auxilio.</p> <p>Posibles respuestas correctas: Pedro, Marina, Carolina, Felipe, Marina, Leonardo, Violeta, Julia, Laura, Lucía.</p> <p>Puntaje otorgado: 10 puntos por cada respuesta correcta (máximo 50 puntos).</p>

BONN: Camino de la fama



Consigna que figura en el material	<p>Busquen un objeto de ayuda amarillo con diez preguntas. Lean las biografías de los/as famosos/as de los países de habla alemana y encuentren las respuestas (son diez nombres).</p> <p>Respuestas correctas: 1) Maria Sibylla Merian 2) Wilhelm Röntgen 3) Pina Bausch 4) Daniel Brühl 5) Bertha von Suttner 6) Hermanos Grimm 7) Albert Einstein 8) Dorothea Erxleben 9) Manuel Neuer 10) Johann Sebastian Bach.</p> <p>Puntaje otorgado: 20 puntos por cada respuesta correcta (máximo 200 puntos).</p>
Objeto de auxilio	Papel laminado que contiene 10 preguntas que deberán ser respondidas después de la lectura de las biografías que aparecen en el banner.

BREMEN: Llamada por teléfono



<p>Consigna que figura en el material</p> <p>IMPORTANTE: Para ver el video deberán dirigirse a la estación de Policía (o en el teléfono celular o tablet del/de la docente a cargo).</p>	<p>Primero miren el video dos veces con atención. Después ustedes llamarán (puede ser ficticia) a una persona designada (docente) y le harán tres preguntas en alemán. El objeto de ayuda tiene las posibles preguntas y nueve posibles respuestas. ¿Cuáles son las tres respuestas de la persona al teléfono? Escriban tres respuestas correctas en el pasaporte y sellen el nombre de esta ciudad al lado.</p> <p>Pista: El objeto de ayuda está relacionado con un teléfono.</p> <p>Respuestas correctas: 1) Ich bin Tina/Rolf (si es voz de mujer o hombre) 2) Zu Hause 3) Aus Deutschland.</p> <p>Puntaje otorgado: 30 puntos por cada respuesta correcta (máximo 90 puntos).</p>
<p>Objeto de auxilio</p>	<p>Tres preguntas y las tres posibles respuestas impresas en una foto de un smartphone.</p>

DRESDEN: Típico alemán



Consigna que figura en el material	Con ayuda de la lupa deberán encontrar las imágenes que ayuden a responder las cuatro preguntas que se encuentran en el objeto de ayuda. Respuestas correctas: Las imágenes que muestran Strandkörbe, Rattenfänger, Lederhosen, Ampelmännchen y su descripción. Puntaje otorgado: 30 puntos por cada respuesta correcta (máximo 120 puntos).
Objeto de auxilio	Cuatro preguntas para orientar la búsqueda de las imágenes.

FRANKFURT: Búsqueda del tesoro



<p>Consigna 1 que figura en el material. Se necesita el objeto de auxilio.</p> <p>Importante: Recordar a los/as alumnos/as que deben memorizar la combinación de números para ganar el tesoro al final.</p>	<p>Ejercicio 1: Ahora van a hacer cuentas en alemán. Para ello van a tener que aprender los números del 0 al 9 en alemán. Busquen el objeto de ayuda adecuado.</p>
<p>Consigna 2 que figura en el material. Se necesita el objeto de auxilio.</p>	<p>Ejercicio 2: Hagan las cuentas, anoten los cuatro resultados en el orden correcto en el pasaporte y sellen el nombre de esta ciudad al lado. Memoricen esta combinación de números. La van a necesitar al final del juego cuando el grupo sorteado abra el cofre. Pueden ser ustedes!</p> <p>Respuesta correcta: 2596 (deben memorizarla en alemán).</p> <p>No se otorga puntaje. Esta estación permite ganar el premio al final del juego.</p>
<p>Objeto de auxilio</p>	<p>Una planilla con los números de 1 a 10 y, al lado, escritos en letras.</p>

HAMBURG: Fútbol



Consigna 1 que figura en el material	<p>Ejercicio 1: Busquen el objeto de ayuda que contenga una foto relacionada al fútbol. Deberán imitar la foto lo mejor que puedan. Utilicen todos los elementos necesarios para lograrlo.</p> <p>Puntaje a criterio del docente del 10 al 100.</p>
Consigna 2 que figura en el material	<p>Ejercicio 2: Ahora saquen una segunda foto con todo el grupo. Tiene que ser una foto divertida, de gente fanática del fútbol. Usen banderas, maquillaje y accesorios.</p> <p>Respuesta correcta: El/la docente deberá escribir una de las siguientes palabras en el pasaporte del grupo: gut (40) / super (80) / genial (100). La evaluación queda a criterio del/de la docente de acuerdo con la motivación y la creatividad del grupo.</p> <p>Incentivar los/as alumnos/as a que se pinten con los colores de Alemania. Así, los/as alumnos/as pasearán con sus rostros pintados por la escuela.</p>
Objeto de auxilio	Un llavero con una pequeña foto sobre fútbol que deben imitar.

KÖLN: Inventos alemanes



<p>Consigna que figura en el material. Además, una bolsa cerrada con tres objetos adentro que los/as alumnos/as deben reconocer a través del tacto.</p>	<p>Una bolsa contiene tres objetos inventados por alemanes/as. Ahora tienen que tocar los objetos de la bolsa para identificar qué son. No pueden abrirla ni mirar dentro de la bolsa. El objeto de ayuda es una tabla con quince inventos alemanes. Escriban en el pasaporte cuáles son los tres inventos y sellen el nombre de la ciudad al lado.</p> <p>Respuestas correctas: Auto, Mundharmonika, Gummibärchen.</p> <p>Puntaje otorgado: 30 puntos por cada respuesta correcta (máximo 90 puntos).</p>
<p>Objeto de auxilio</p>	<p>Tabla con 15 inventos alemanes.</p>

MÜNSTER: Astros



Consigna 1 expuesta en el material	<p>Ejercicio 1: Busquen el objeto de ayuda de esta estación que se refiere a la astronomía. Miren las cuatro imágenes y adivinen cuáles son los cuatro signos que corresponden a estas constelaciones. Escriban los nombres de los cuatro signos en alemán en el pasaporte.</p> <p>Pista: dos constelaciones se refieren a animales sin cuernos, una a personas y otra a un objeto.</p> <p>Respuestas correctas: Zwillinge, Waage, Fische, Löwe.</p> <p>Puntaje otorgado: 30 puntos por cada respuesta correcta (máximo 120 puntos).</p>
Consigna 2	<p>Ejercicio 2: Consulten el objeto de ayuda y escriban los signos de todos los miembros de su grupo en alemán en el pasaporte.</p> <p>Puntaje otorgado: 100 puntos si los signos de todos/as los/as integrantes del equipo son correctos (no importa cuántos sean los/as integrantes). Esto es así porque hay grupos que pueden tener menos o más participantes.</p>
Objeto de auxilio	Una planilla laminada con los datos y nombres de los signos en alemán y español.

NÜRNBERG: Sopa de letras gigante



Consigna como figura en el material	<p>Encuentren las palabras en alemán en la Sopa de letras gigante. Las palabras pueden estar en sentido vertical, horizontal, diagonal, de izquierda a derecha o de derecha a izquierda. Escriban las palabras encontradas en el pasaporte y no olviden poner el sello de la ciudad. Utilicen el objeto de ayuda. No todas las palabras de la lista están en la sopa de letras.</p> <p>Respuestas correctas: Minute, Sofa, Modern, Papier, Tomate, Kitsch, Banane.</p> <p>Puntaje otorgado: 40 puntos por cada respuesta correcta (máximo 280 puntos).</p>
Objeto de auxilio	Una lista de palabras en alemán para buscar. No todas las de la lista están en la sopa de letras.

ROSTOCK: Logos



<p>Consigna como figura en el material</p>	<p>Observen con atención la pared de logos. Aquí se pueden ver muchas empresas y marcas famosas que provienen de países de habla alemana o empresas que fueron fundadas por personas de Alemania, Austria o Suiza. Pero, dos de las empresas están mal. ¿Cuáles empresas no provienen de un país de habla alemana ni fueron fundadas por alguien de origen alemán, austríaco o suizo?</p> <p>Respuestas correctas: Skype y Nutella.</p> <p>Puntaje otorgado: 40 puntos por cada respuesta correcta (máximo 80 puntos).</p>
<p>Objeto de auxilio</p>	<p>Pieza donde se ve parte del logo y una pista.</p>



1. Comienzo del juego

Conformación de los grupos:

- Antes del inicio del juego, los/as alumnos/as deben ser divididos/as en grupos heterogéneos.
- Para agilizar, esta división ya debe ser hecha antes de que los/as alumnos/as vayan a la Estación de Policía (por ejemplo, en el aula).
- A cada grupo se le asignará un número. Ese número se escribirá en el pasaporte, pero además será el número que luego se sorteará para ver qué grupo abrirá la caja del tesoro.

Llegada de los/as alumnos/as:

- Los/as alumnos/as deben entrar a la Estación de Policía de modo ordenado y permanecer junto a su grupo en todo momento. No deben dispersarse por la escuela.
- Cuando todos/as los/as alumnos/as estén reunidos/as, los/as docentes explicarán las reglas del juego usando la presentación digital y proyectándola en la pantalla.

Presentación de las reglas:

- Cada estación es nombrada a partir de una ciudad alemana. En cada estación, el grupo tiene que leer la consigna y, con la ayuda del objeto de auxilio correspondiente, realizar la tarea indicada.
- Este es el momento para que los/as alumnos/as pueden realizar preguntas si no han comprendido las reglas del juego.

Entrega de materiales a los grupos:

- Al final de la explicación de las reglas, un/a representante de cada grupo será llamado/a para recibir el llavero con objetos de auxilio y el pasaporte en el cual debe ser anotado inmediatamente el número del grupo. Ambos objetos se deben entregar al finalizar el juego.
- Los/as alumnos/as deberán escribir las respuestas de las tareas en el área indicado dentro del pasaporte y sellar con el nombre de la ciudad visitada. Para cada respuesta correcta el grupo gana un determinado número de puntos.
- Después de realizadas las 10 estaciones el grupo debe regresar a la Estación de Policía y entregar su pasaporte. Allí se contarán sus puntos.
- Además de resolver las consignas correctamente, los grupos pueden aprovechar para determinar el recorrido por las estaciones y elegir siempre la mayor distancia posible entre las ciudades (la distancia está marcada en kilómetros en la tabla de puntaje). El kilometraje será calculado a partir de la distancia real entre las ciudades, es decir, de la distancia entre las ciudades en el mapa y no de la distribución física de las estaciones. El puntaje total para ganar el juego se obtiene de los puntos otorgados por la resolución de las consignas y de los kilómetros recorridos.

- El equipo docente determinará en qué estación comienza cada grupo. Realizada la actividad en esta primera estación, los grupos pueden elegir libremente la próxima.



Determinar horarios y explicar el uso del mapa en el pasaporte:

- Los grupos tendrán una hora y 15 minutos para recorrer todas las estaciones, pero vale mencionar que es difícil pasar por todas las estaciones y que el grupo no debe frustrarse en el caso de no conseguirlo.
- Se debe determinar, antes de comenzar a jugar, el horario de finalización del juego. Llegada la hora todos los grupos deben encontrarse nuevamente en la Estación de Policía para la entrega de los últimos pasaportes y de los objetos de auxilio.



2. Recuento de los puntos:

- Los/as docentes responsables del recuento de puntos deben controlar los pasaportes lo más rápido posible, preferentemente en la medida en que ya se van entregando. El puntaje obtenido por cada grupo es anotado en una planilla. Se sugiere que dos docentes controlen el puntaje para evitar errores. Finalmente, se debe anotar en el pasaporte la suma de los puntos obtenidos de las estaciones y los obtenidos por kilometraje.
- Antes de nombrar al/a los grupo/s ganador/es, se realiza un sorteo para ver qué grupo tratará de abrir primero el cofre del tesoro (correspondiente a la estación Frankfurt). El grupo sorteado deberá decir la clave de cuatro números en alemán. Si es correcta, se gana el premio del tesoro. Si es incorrecta, continúa otro grupo (este procedimiento se realiza siempre por sorteo). Conviene mostrar en la presentación la clave correcta.
- Se sugiere hacer un recorrido por las estaciones en la presentación digital para mostrar cuáles son las respuestas correctas.

Entrega de los premios:

El/la coordinador/a revela a los/as alumnos/as el/los grupo/s ganador/es y los llama al frente para la entrega del premio.

Agradecimientos y devolución:

El/la coordinador/a agradece al equipo de apoyo y los/as profesores/as. Agradece la presencia de todos/as, pide una rápida devolución de la experiencia y se despide.

3. Puntaje



Estación	Puntaje	Puntaje máximo se puede obtener en esta estación
Berlin	Consigna 1: 10 por cada respuesta correcta. Consigna 2: 10 por cada respuesta correcta.	150
Bonn	20 por cada respuesta correcta.	200
Bremen	30 por cada respuesta correcta.	90
Dresden	30 por cada respuesta correcta.	120
Frankfurt	No se otorga puntaje. Va a sorteo.	No se otorga puntaje. Va a sorteo.
Hamburg	Consigna 1: 10 al 100 a criterio del/de la docente. Consigna 2: gut (40), super (80), genial (100) a criterio del/de la docente.	200
Köln	30 por cada respuesta correcta.	90
Münster	Consigna 1: 30 por cada respuesta correcta. Consigna 2: 100 si todos los signos de los/as integrantes son correctos.	220
Nürnberg	40 por cada respuesta correcta.	280
Rostock	40 por cada respuesta correcta.	80

Tabla de puntos en kilómetros:

	Berlin	Bonn	Bremen	Dresden	Hamburg	Frankfurt	Köln	Münster	Nürnberg	Rostock
Berlin	0	590	400	190	300	550	570	470	440	240
Bonn	590	0	330	550	450	150	30	170	380	630
Bremen	400	330	0	450	120	440	315	170	560	300
Dresden	190	550	450	0	470	460	560	550	320	420
Hamburg	300	450	120	470	0	500	430	280	650	180
Frankfurt	550	150	440	460	500	0	190	280	220	670
Köln	570	30	315	560	430	190	0	140	400	600
Münster	470	170	170	550	280	280	140	0	500	490
Nürnberg	440	380	560	320	650	220	400	500	0	630
Rostock	240	630	300	420	180	670	600	490	630	0

4. Desmontaje del juego

- Se recomienda que la persona que montó las estaciones también las desmonte.
- Colocar todas las estaciones desmontadas en una sala y chequear que esté todo el material.