

1 Energía



Aprovechar la luz natural

Aprovechando la luz natural
evitamos las emisiones
debidas a la producción de
electricidad

2 Energía



Apagar la luz cuando ya
no se necesita

La iluminación supone el
18% del gasto energético en
los hogares

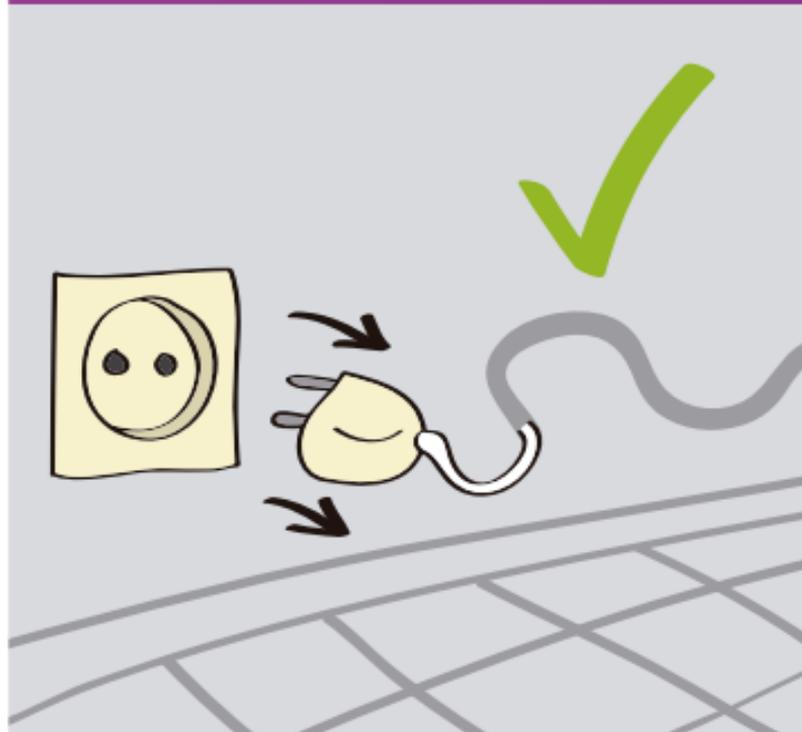
3 Energía



Usar la calefacción solo
si es necesario

Para estar a gusto,
basta con fijar la
calefacción a 21°C de día
y a 18°C de noche

4 Energía



Desenchufar los aparatos electrónicos

Los aparatos electrónicos siguen gastando energía si no se desenchufan

5

Energía



Usar aire acondicionado
de forma responsable

Fijar la temperatura en
25°C es suficiente

6

Energía



Usar bombillas de bajo consumo y LEDs

Las bombillas de bajo consumo y LEDs ayudan a reducir el consumo de electricidad

1 Residuos



Los residuos especiales,
a su contenedor

Algunos residuos como las
pilas o las baterías no deben
depositarse en el
contenedor genérico

2

Residuos

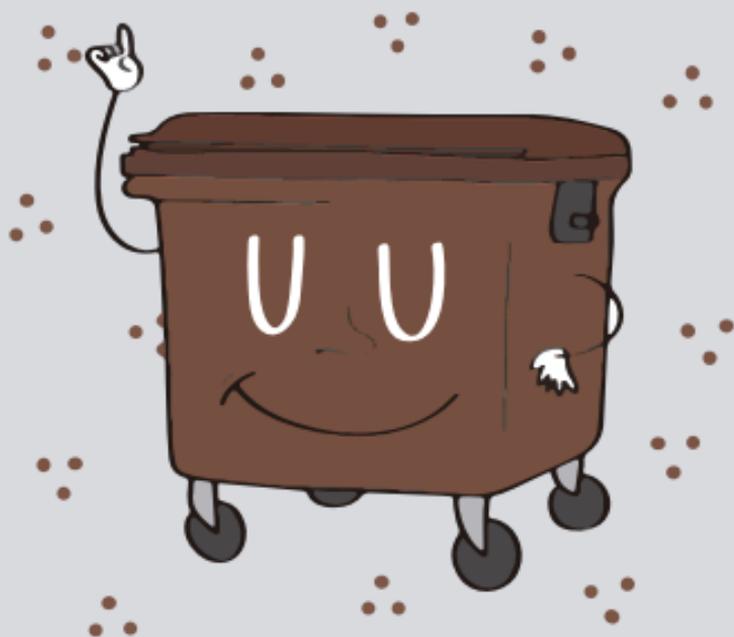


¡SuperVerde!

En el iglú verde depositaremos
tarros, botellas y botes
de vidrio

3

Residuos



¡SuperMarrón!

Separando la materia orgánica ayudamos a que se pueda convertir en compost y se aproveche como abono para cultivos

4 Residuos



¡SuperAmarillo!

En el contenedor amarillo
depositaremos envases
ligeros (botellas, latas y
briks)

5 Residuos

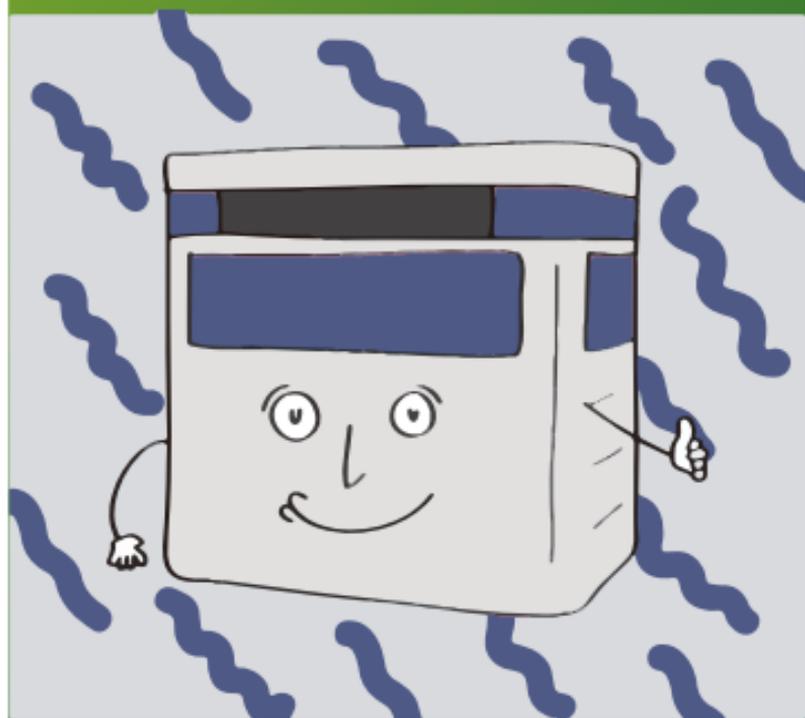


Depositar cada residuo
en su contenedor

Depositando cada residuo
en su contenedor colabora-
mos en su reciclado

6

Residuos



¡SuperAzul!

En el contenedor azul
depositaremos envases de
cartón y papel para su
reciclaje

1 Transporte

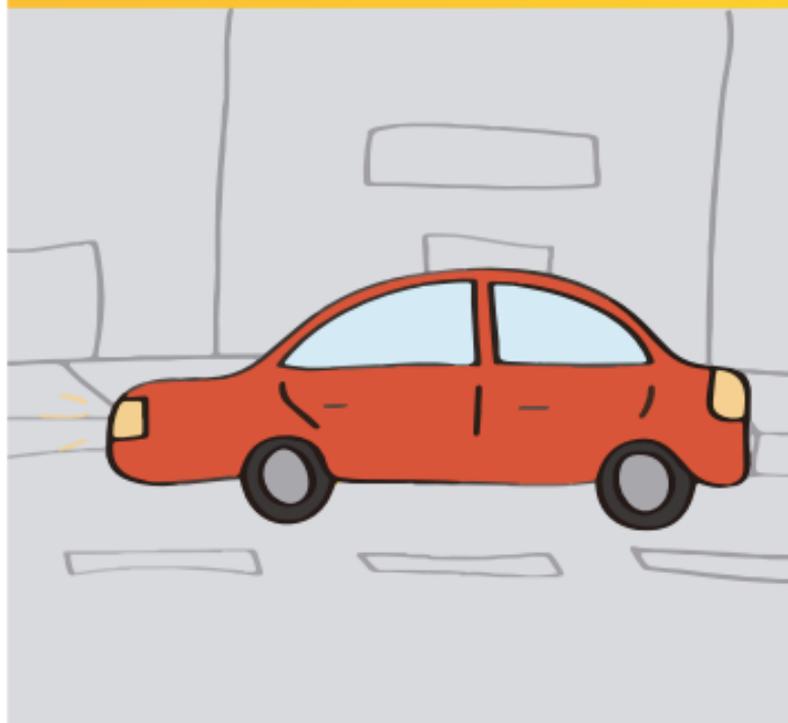


Utilizar el transporte público

Utilizar el transporte público en lugar del coche, ayuda a disminuir las emisiones de CO₂

2

Transporte



Evitar el coche para trayectos cortos

Aproximadamente la mitad de las emisiones de Gases de Efecto Invernadero debidas al transporte se deben a la utilización del coche

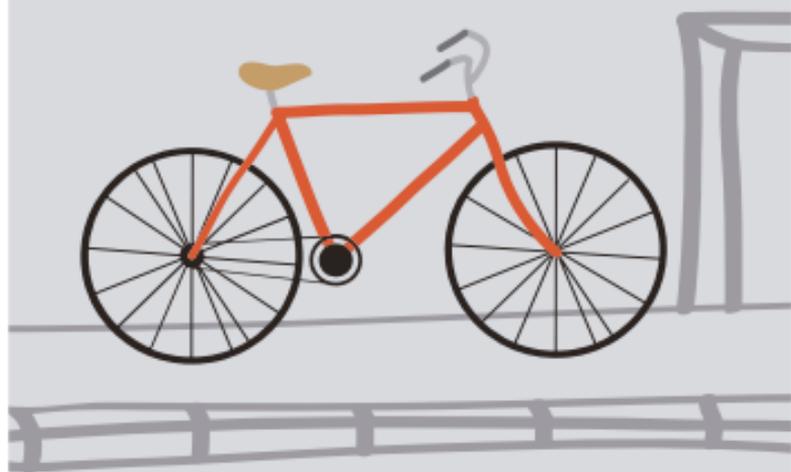
3 Transporte



Dióxido de carbono
(CO₂)

Es el mayor responsable
del cambio climático

4 Transporte



Utilizar la bicicleta

Siempre que puedas,
muévete en bici o
caminando

5 Transporte



Ir andando al colegio

Si vives cerca de tu colegio
puedes quedar con tus
compañeros/as para ir
andando

6 Transporte



Petróleo

La utilización de combustibles fósiles provoca gases de efecto invernadero

1 Consumo



Usar bolsas
reutilizables

Utilizando bolsas reutiliza-
bles reducimos la cantidad
de residuos que producimos

2

Consumo

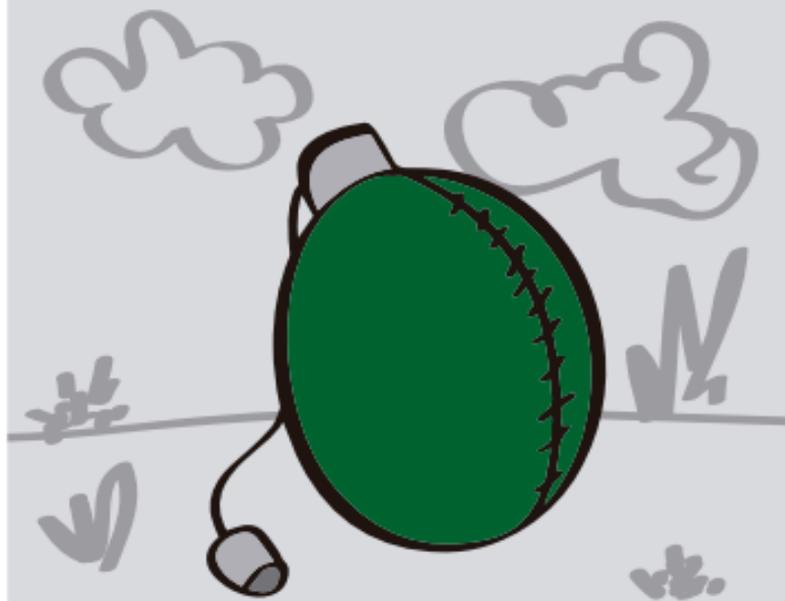


Cerrar el grifo

Cierra el grifo mientras te
lavas los dientes

3

Consumo



Evitar envases no
reutilizables

Utiliza cantimploras para
evitar comprar botellas
de plástico

4 Consumo

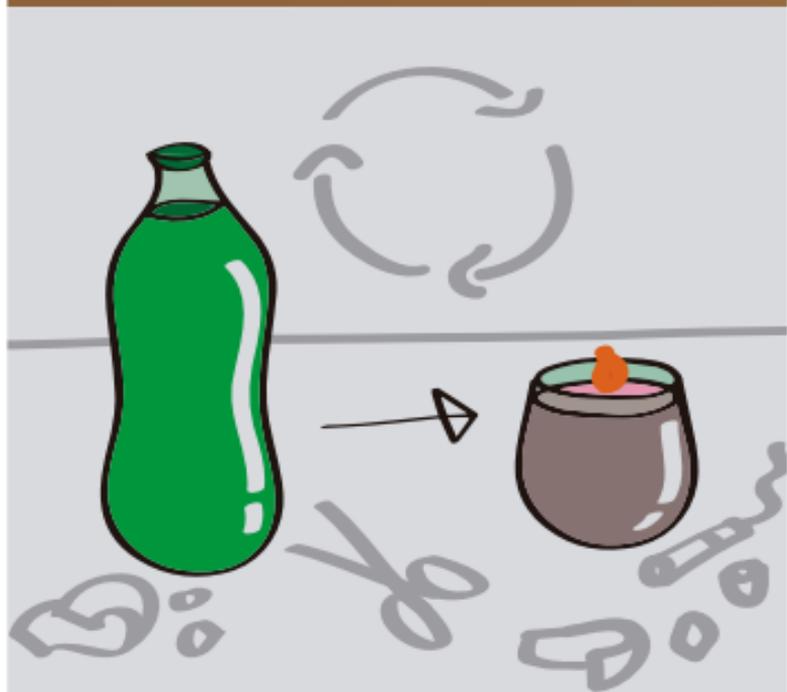


Evitar productos con
exceso de embalaje

Si evitamos comprar los
productos que llevan dema-
siados envases, reducimos
la cantidad de residuos que
producimos

5

Consumo

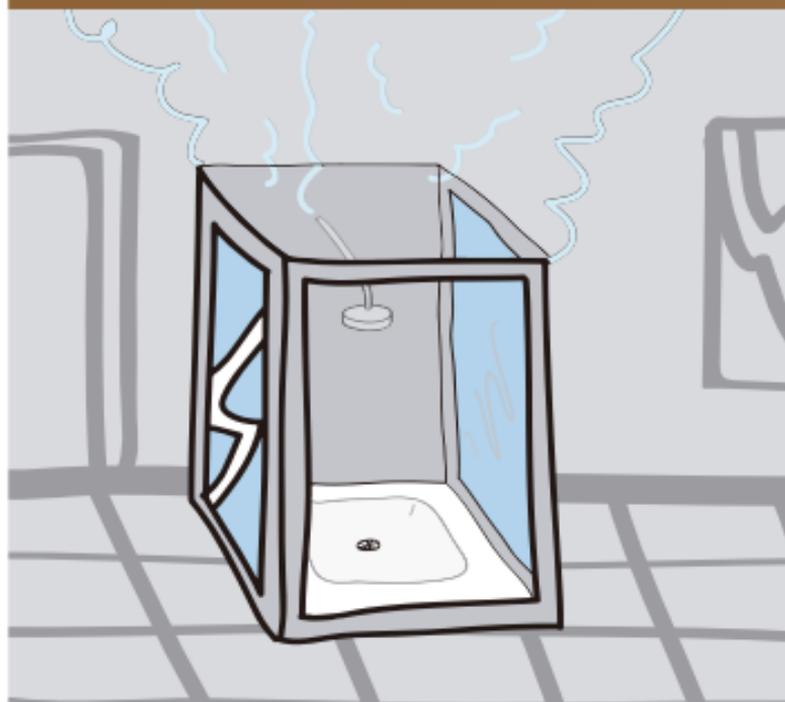


Reutilizar tus residuos

Inventando nuevos usos
para tus residuos reduces la
cantidad de residuos que
van al contenedor

6

Consumo



Usar la ducha en vez
de la bañera

Con lo que llenas una
bañera puedes ducharte 4
veces



**ROBA DOS
CARTAS**



**ROBA UNA
CARTA**



**SALTA
TURNO**



CAMBIO
DE
SENTIDO



GRANDES
Superhéroes
Campaña escolar
de Cambio Climático



FEDERACION ESPAÑOLA DE
MUNICIPIOS Y PROVINCIAS



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE CULTURA Y DEPORTE,
ADMINISTRACIÓN Y POLÍTICA LOCAL

LA BARAJA DE LOS GRANDES SUPERHÉROES

Objetivo del juego

El objetivo de este juego es deshacerse de todas las cartas, diciendo "SUPERHÉROE" cuando queda la última carta en la mano.

Número de jugadores

Entre 2 y 6 jugadores

Desarrollo del juego

Después de barajar las cartas se reparten 4 cartas a cada jugador. Las cartas restantes se ponen boca abajo en el centro y, al lado, en otro montón, se pone boca arriba la primera carta del mazo.

Se sortea el jugador que comienza siguiendo después hacia la derecha.

Para descartarse las cartas se puede tirar una carta del mismo color de la que esté boca arriba o del mismo número, se pondrá la carta de la que se descarte boca arriba encima de la que había previamente.

Si el jugador al que le toca el turno no puede descartarse de ninguna carta, tiene que coger una del mazo. Puede jugar la carta que ha cogido en ese mismo momento si coincide con el número o color de la que hay boca arriba. Si no, pasa el turno al siguiente jugador.

Cuando un jugador tira su penúltima carta debe decir "SUPERHÉROE" para indicar que sólo le queda una carta. Si a un jugador se le olvida y otro lo nota antes de que el siguiente jugador haya cogido y dejado una carta, tendrá que coger dos cartas del mazo.

Gana la ronda el jugador que quede primero sin cartas.

Cartas especiales

Dentro del mazo de cartas existen 8 cartas especiales

Roba dos: cuando un jugador pone esta carta, el siguiente debe tomar dos cartas y no puede descartarse ninguna. Esta carta puede ponerse en cualquier momento sin importar el color y el número de la última carta que haya boca arriba.

Roba una carta: cuando un jugador pone esta carta, el siguiente debe tomar una carta y no puede descartarse ninguna. Esta carta puede ponerse en cualquier momento sin importar el color y el número de la última carta que haya boca arriba.

Salta turno: cuando un jugador pone esta carta, el siguiente pierde su turno. Esta carta puede ponerse en cualquier momento sin importar el color y el número de la última carta que haya boca arriba.

Cambio de sentido: cuando un jugador pone esta carta, la dirección de juego cambia. Si se estaba jugando hacia la derecha, pasa a jugarse hacia la izquierda. Esta carta puede ponerse en cualquier momento sin importar el color y el número de la última carta que haya boca arriba.