¡COMIENZO!

1

¿Quién cuida de tus dientes y te empasta las caries?

2

Solo tienes que usar protector solar para proteger la piel.

3

¿Quién prepara los medicamentos recetados por un médico?

4

¿Puedes nombrar 3 fuentes alimentarias de probióticos (pág. 3)? Si es así, ¡salta 1 casilla!

5

¡Vacúnate para no enfermarte durante el resto del juego!

6

vacuna de ARNm

¡Eureka! Has desarrollado una vacuna nueva y emocionante.

7

¿Quién cuida de ti en el hospital o cuando te haces daño en la escuela?

8

¿Puedes nombrar una de las capas de tu piel (pág. 11)? Si es así, ¡avanza 2 casillas!

9

¡Felicidades! Has descubierto un nuevo antibiótico para curar una enfermedad.

10

¿Quién ayuda a tus mascotas cuando están enfermas o necesitan un chequeo?

11

¿Quién ayuda a tus mascotas cuando están enfermas o necesitan un chequeo?

12

¿Quién te atiende en la ambulancia si necesitas que te lleven al hospital?

13

Has hecho un vendaje fantástico. ¡Avanza 2 casillas!

14

¡Oh, no! Te encontraste con un germen desagradable. Si te vacunaste en la casilla 5, ¡estás a salvo! Si no es así, mala suerte, ¡ahora estás enfermo! Retrocede 4 casillas.

15

¿Quién te hace un examen físico anual y te receta medicamentos cuando estás enfermo?

16

Descubriste una nueva medicina para los humanos hecha a base de plantas. ¡Avanza 2 casillas!

17 DATO CURIOSO

Los antiguos egipcios utilizaban miel, grasa y pelusa para hacer vendas para las heridas.

18

Has bebido jugo de china para obtener una dosis saludable de vitamina C.

19

¿Quién trabaja en el laboratorio para encontrar nuevas curas para las enfermedades?

20 ¡META!

¡Visita: https://www.acs.org/celebratingchemistry para leer nuestros artículos digitales!

¡Todos estos profesionales estudian química para ayudarte a sanar!

El poder curativo de la química: ¡El juego!

Qué necesitarás

- Pueden jugar de 2 a 4 jugadores
- Dado de seis caras (o un simulador digital)
- El tablero de juego de esta página
- Una ficha por jugador (monedas, cuenta, semilla, lenteja, etc.)

Cómo jugar

1. Cada jugador elige un objeto pequeño diferente como ficha (utiliza monedas, cuentas, semillas, lentejas, etc.). Colócalos en la casilla llamada START (comienzo).
2. Cada persona tira el dado, y el número más alto va primero. A continuación, en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador tira el dado y juega su turno.
3. Cuando los jugadores tiran el dado, avanzan el número de casillas del dado.
4. Cuando un jugador cae en una casilla, sigue cualquier instrucción.
5. Cuando caigas en las casillas con un lápiz junto a un círculo, haz coincidir el profesional correcto de la ilustración del centro a la izquierda, y escribe la letra.
6. ¡Gana el primer jugador que llegue a META!