



HOURGLASS LAKE FIRE CHALLENGE

Limited resources, critical choices: A bilingual wildfire response game

Recursos limitados, decisiones críticas: Un juego bilingüe de respuesta en caso de incendios

RULEBOOK / MANUAL DE INSTRUCCIONES



TABLE OF CONTENTS

English

Introduction	1
Context	2
Game Map	2
Contents	2
Overview	3
Setup	3
Trauma-Informed Components	4
Game Play	4
Facilitation Tips	5
Scripts	11

Spanish

Introducción	6
Contexto	7
Mapa del Juego	7
Contenido	7
Resumen	8
Configuración	8
Componentes Informados de Trauma	9
Juego	9
Consejos de Juego	10
Guiones	11

This game was prepared by the Regents of the University of Colorado under award NA22SEC0080002 from the Environmental Literacy Program of the National Oceanic and Atmospheric Administration (NOAA), U.S. Department of Commerce. The statements, findings, conclusions, and recommendations are those of the author(s) and do not necessarily reflect the views of NOAA or the U.S. Department of Commerce.



HOURGLASS LAKE FIRE CHALLENGE

INTRODUCTION

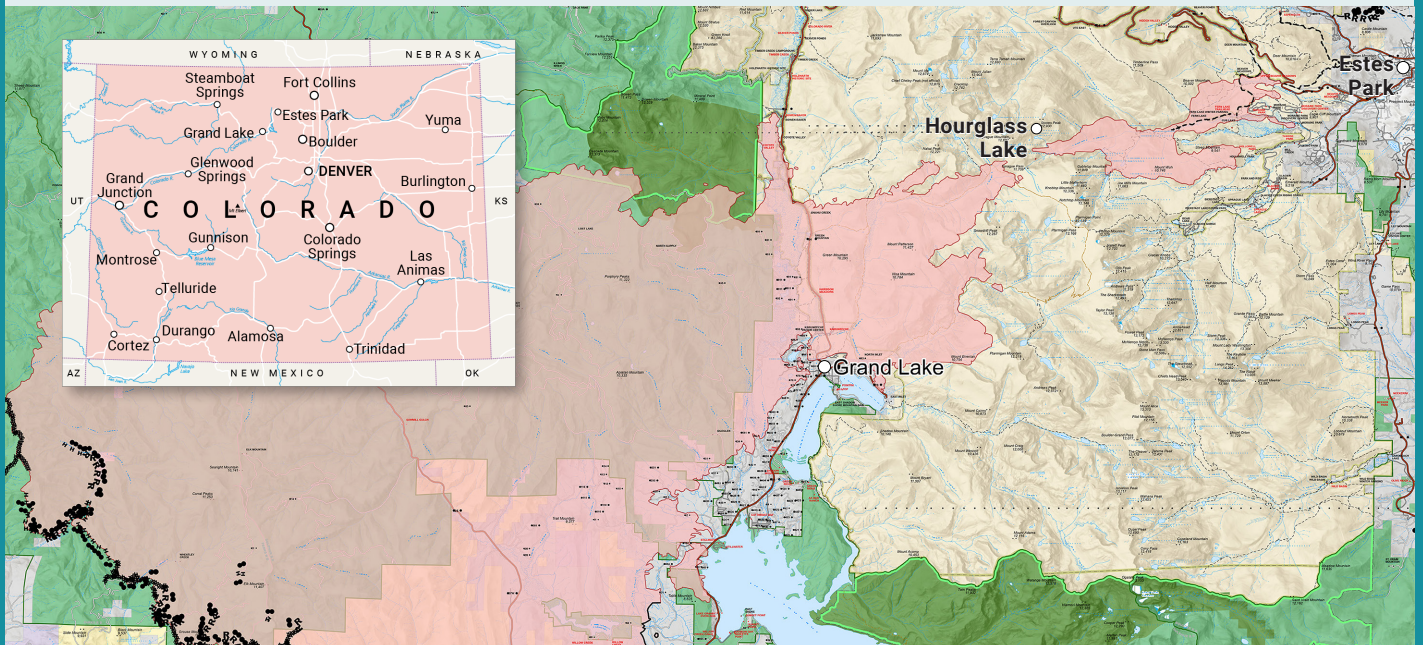
This game was developed as part of the Hazard Education, Awareness, and Resilience Task (HEART) Force program. The HEART Force program works with students and teachers across rural Colorado to build community resilience to wildfire, flood, and drought. These games are developed for classrooms or community settings to educate and empower young people to take action to make their communities more resilient to environmental hazards.

The name of this game was inspired by Hourglass Lake, a lake in Rocky Mountain National Park close to the Continental Divide. On October 14, 2020, a middle school teacher in Granby, Colorado was in the middle of her HEART Force wildfire unit, when the East Troublesome fire began on October 14th. The fire grew quickly, becoming the biggest fire blow-up recorded in modern fire history in Colorado, burning as much as 6,000 acres an hour. On October 22, the fire crossed the Continental Divide, something experienced firefighters never imagined could

happen. Days later, the fire threatened the mountain community of Estes Park, another community where teachers and students were participating in HEART Force.

Months after the wildfire, we reached out to Rebecca C., a chemistry teacher at East Grand Middle School, to see how she and her students were recovering from the East Troublesome fire. When she and her students were able to return to the school in the fall of 2020, they stopped the unit, due to the raw emotions wildfire brought up. In the spring, she decided to re-engage with the topic. At first, she was hesitant, but she charged forward and discovered that people from the local fire department were ecstatic to work with her students to create public service announcements about wildfire preparation. *"It was so wonderful to see the students get so passionate about something. The students who interviewed people who had lost their homes in the fire, their lives were completely changed as a result."* She used to have nightmares about the fire, but as a result of taking action with her students, she no longer does. She found a way to heal through the experience and thinks that the students and adults involved probably did too.

Map of the East Troublesome fire.



CONTEXT

This game is developed for a middle or high school classroom setting, and can also be used for informal educational groups ages 10-110.

The game is for up to 18 players, 6 players per team. For groups of 18-36, procure the extension kit for additional game materials.



Ages
10+



Players
6-18

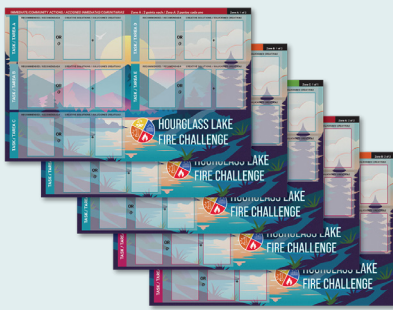


Time
60 min

GAME MAP

The game map provided in this game is from Estes Park and is a loose re-creation of the areas threatened by the East Troublesome Fire. The details of the game *do not* reflect the actual events of the East Troublesome Fire, nor are they meant to. This map is for anyone to use to play the game. If you are a teacher based in Colorado, we may be able to offer a custom map of your community. Please reach out to ceee@colorado.edu to inquire about a custom map.

CONTENTS



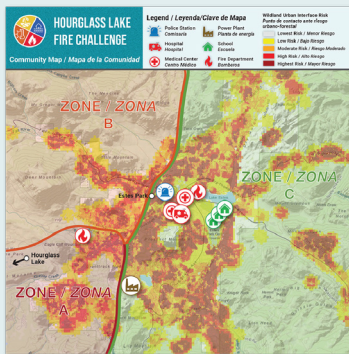
5 Game Boards



39 Community
Resource Cards



36 Individual Resource Cards



3 Community Maps



9 Emergency Updates

OVERVIEW



It's summer in a small town in Colorado, and the heat and dryness have persisted for weeks, putting your community at high risk for wildfires. In this game, you'll need to act quickly and collaborate to respond to a severe wildfire that has started on the edge of town. Your task as a community is to evaluate strengths and vulnerabilities, inventory available resources, and use the resources strategically during the emergency.

You'll tackle the challenges by leveraging both individual and community resources. Working in three "zone response teams," you'll use resource cards to guide your decisions each round as the wildfire situation progresses. Watch the video to learn more about the game.



Watch the Video

SETUP

Before beginning gameplay, set all game materials out in the Zone groups (A, B, and C), so they are ready to hand out with each round. Make sure the script cards are in order. Print Scoresheets for each team. The Scoresheet file and other resources, including a Teacher Guide and Student Worksheets, can be accessed using the QR Code to the right.

Printable Online Resources

- Scoresheet
- Teacher Guide
- Student Worksheet

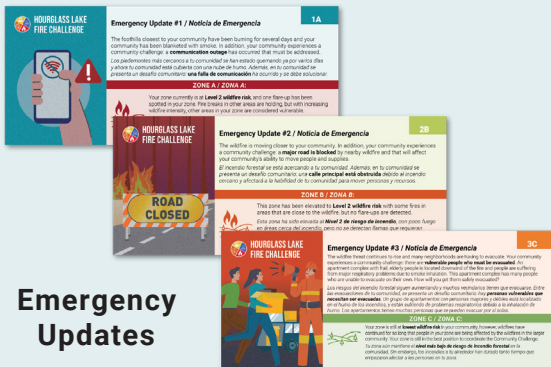


Game Materials for Zone A

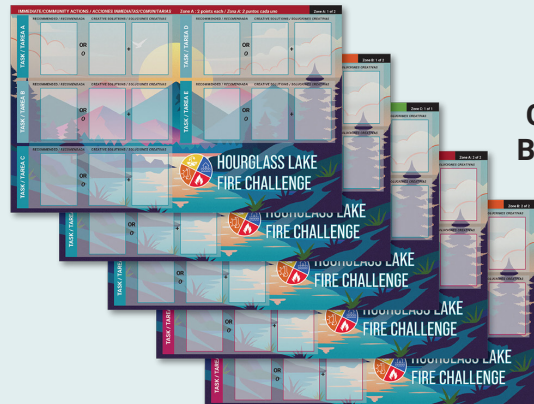
Community Resource Cards



Individual Resource Cards



Emergency Updates



Game Boards

TRAUMA-INFORMED COMPONENTS

If you and/or the game participants have recently experienced a wildfire, consider using the Trauma-Informed scripts in green text. This language was developed to provide emotional support for participants as they discuss difficult topics. Consider that even if your community has not experienced a wildfire recently, students may have family members that have been affected elsewhere, or have been affected themselves and recently relocated because of a wildfire or other disturbance. Refer to the [Trauma-Informed Practices Overview](#) for additional guidance.



Trauma Informed Practices Overview

Script Section 1

A week before gameplay, consider introducing participants to the game and explaining what the game entails. Consider reaching out to a school counselor, a mental health professional, and/or parents for support.

GAME PLAY

Script Sections 2-4

Introduce the game with Script sections 2 (optional) and 3. Divide the group into three teams (six if you are playing with the extension kit). Hand out the **Community Map** to each team and project the map onto a screen if available.

Script Section 5

Hand out a stack of thirteen random **Community Resource Cards** to each team. Ask participants to review the cards.

Script Section 6

Next, hand out the **Individual Resource Cards**. Each student gets to choose an Individual Resource Card that best fits their skillset, so make sure that each team has at least two of each type of Individual Resource Card. Participants can trade cards between groups if they need to. If you'd like to give

participants an opportunity to create their own individual resource that isn't represented, print the Individual Resource Choice Cards from the online materials.

Begin Round 1 by giving teams three minutes to choose eight

Script Sections 7-8

of the thirteen Community Resource Cards, and discard the remaining five cards. Collect the discarded cards. Hand out the **Game Boards** to each team.

Hand out the **Emergency Updates** for Round 1, and read the update aloud. Teams will have 10 minutes to solve their challenges for the round using the resources that they gave. If teams don't have the required resources card, they can propose a creative solution, by using two other cards that work together to solve the task. Remember that participants will need both the equipment and the personnel to complete the task. Once the majority of teams have completed the tasks possible with the cards they have, open up time for teams to share resources and collaborate. Once the ten minutes have ended, have participants complete their **Scoresheets**, and share out which tasks they completed. Ask them to share their creative solutions and justify why they think it will work.

Post scores for Round 1 in a visible location.

Example Scoreboard

TEAM	RND 1	RND 2	RND 3
Zone A	4	5	
Zone B	5	6	
Zone C	4	6	

Once Round 1 is complete, collect all of the **Community**

Script Sections 9-12

Resource Cards (participants will keep Individual Resource Cards), shuffle, and divide them into three piles (six if you are playing with the extension kit) to re-distribute to teams. Continue game play with rounds 2 and 3, following the same structure and using the script as you like.



#1

The **Emergency Update** for each round of the game requires participants to address an immediate wildfire challenge, as well as a Community Challenge that causes additional disruption in the hazard response.

#2

Each zone has different challenges and will require different resources to address them. Zones A and B will always be focused on addressing wildfire, while Zone C will never experience wildfire but instead will always be in charge of the Community Challenge.

#3

Solving a challenge requires having either the resource card specified or coming up with a creative solution (optional; see below). You can assume that if you have the indicated resource card, you have all the supporting resources needed to use it. For example, if your task is "Deploy volunteer teams to evacuate people," you only need the *Volunteer Teams card*, without any additional communication resources, vehicles, etc.

#4

Using creative solutions (optional): Each round, participants can solve their tasks using a creative solution (a creative combination of Community and Individual Resource Cards), but it must fit the challenge. Some participants may try to abuse the flexibility around the option to use creative solutions (e.g., they may try to use *Pet Carrier card* to serve as water reservoirs). You can increase accountability by having zone teams report out on their creative solutions at the end of the round or have teams evaluate or vote on each other's creative solutions. The creative solutions option can be omitted for younger or larger groups to simplify the game.

#5

Each round stands alone in terms of solving challenges. Challenges and resources do not carry between rounds.



EL RETO DEL INCENDIO DEL LAGO HOURGLASS

INTRODUCCIÓN

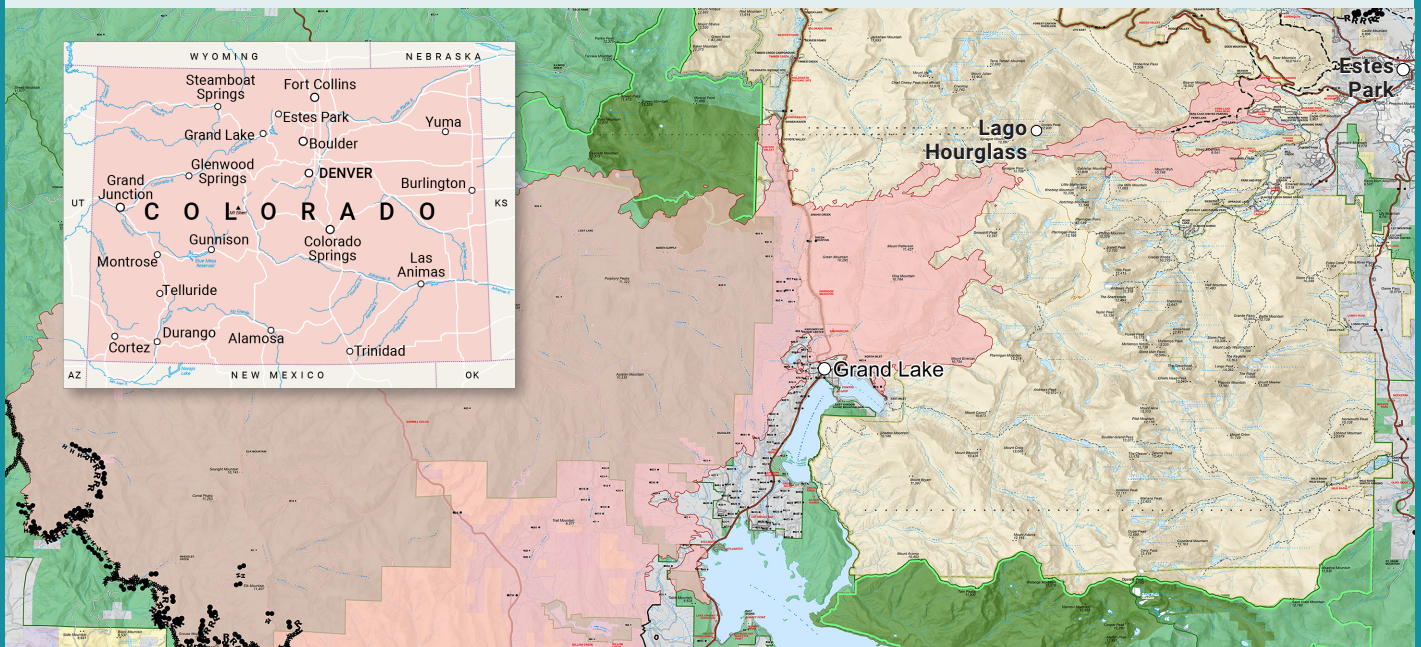
Este juego fue desarrollado como parte del programa de la Fuerza de Tarea de Educación, Conciencia y Resiliencia ante Peligros (HEART). El programa HEART trabaja con estudiantes y maestros en las zonas rurales de Colorado para desarrollar resiliencia comunitaria ante incendios forestales, inundaciones y sequías. Estos juegos están desarrollados para aulas o entornos comunitarios para educar y empoderar a los jóvenes para que tomen medidas para que sus comunidades sean más resilientes a los peligros ambientales.

El nombre del juego fue inspirado por el lago Hourglass. Es un lago localizado en el parque nacional de las Montañas Rocosas cerca de la división continental. En 2020, una maestra de secundaria en Granby, Colorado estaba enseñando su lección de incendios forestales HEART Force, cuando comenzó el incendio East Troublesome el 14 de octubre. El incendio creció rápidamente, convirtiéndose en la mayor explosión de fuego registrada en la historia moderna de los incendios en Colorado. Se quemaron hasta 6.000 acres por hora. El 22 de octubre, el incendio cruzó la división continental, algo que bomberos con experiencia nunca

imaginaron que podría suceder. Días después, el incendio amenazó a la comunidad montañosa, otra comunidad donde los maestros y estudiantes participaban en el programa HEART Force.

Meses después del incendio forestal, contactamos a Rebecca C., una maestra de química en la secundaria East Grand, para saber cómo ella y sus estudiantes se estaban recuperando del incendio East Troublesome. Cuando ella y sus estudiantes regresaron a clases en el otoño del año 2020, pararon la lección, debido a las emociones que provocó el incendio forestal. Durante la primavera, ella decidió retomar la lección. Al principio, ella estaba dudosa, pero siguió adelante. Descubrió que los trabajadores del departamento de bomberos estaban encantados de trabajar con sus estudiantes y así crear anuncios de servicio público en preparación para incendios forestales. "Fue maravilloso ver a los estudiantes apasionarse por algo. Ellos entrevistaron a personas que habían perdido sus hogares en el incendio. Sus vidas cambiaron por completo como consecuencia del incendio." Solía tener pesadillas sobre el incendio, pero al tomar medidas con sus estudiantes, éstas terminaron. Ella encontró una manera de sanar a través de su experiencia y piensa que los estudiantes y adultos involucrados probablemente también lo hicieron.

Mapa del Incendio East Troublesome.



CONTEXTO

Este juego está diseñado para clases de educación secundaria y de bachillerato. También, se puede utilizar en grupos educativos informales de edades entre 10-11 años.

El juego es para un máximo de 18 jugadores, con 6 jugadores por equipo. Para grupos de 18 a 36 personas, adquiera el kit de extensión para obtener materiales de juego adicionales.



Edades
10+



Jugadores
9-18

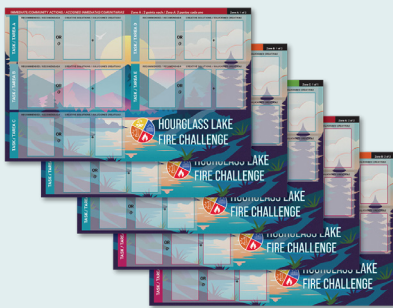


Tiempo
60 min

MAPA DEL JUEGO

El mapa del juego proporcionado es de Estes Park. Es una representación de las áreas amenazadas por el incendio East Troublesome. Los detalles del juego *no reflejan* los actuales eventos de este incendio, y no tienen la intención de hacerlo. Este mapa está disponible para que cualquiera lo utilice durante el juego. Ofrecemos mapas personalizados de las comunidades donde viven los profesores en Colorado. Si eres profesor, comunícate con ceee@colorado.edu para obtener lo que necesites de tu comunidad.

CONTENIDO



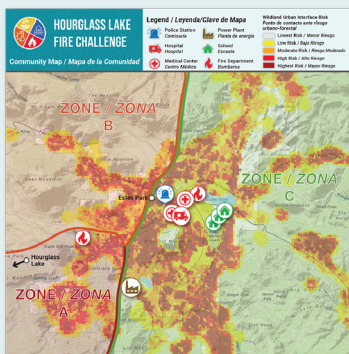
5 Tableros de Juego



39 Cartas de Juego de Recursos Comunitarios



36 Cartas de Juego de Recursos Individuales



3 Mapas Comunitarios



9 Actualizaciones de Emergencia

RESUMEN



Es verano en un pequeño pueblo de Colorado, y el calor y la sequedad han persistido por semanas, poniendo a la comunidad en alto riesgo por incendios. En este juego, debes actuar rápido y colaborar en dar respuesta a un incendio severo que ha comenzado en las afueras del pueblo. Tu rol como comunidad es evaluar las fortalezas y vulnerabilidades, hacer un inventario de los recursos disponibles para suministrarlos de manera estratégica durante la emergencia.

Afrontarás los retos haciendo uso de los recursos individuales y comunitarios. Trabajando en tres “equipos de respuesta zonal,” usarás cartas de recursos para tomar decisiones en cada ronda

a medida que avanza la situación del incendio forestal. **Mira el video para aprender más sobre el juego.**



Mira el Video

CONFIGURACIÓN

Antes de comenzar el juego, coloca todos los materiales del juego en los grupos de zona (A, B, y C), de modo que estén listos para repartir en cada ronda. Asegúrate de que las tarjetas de guion estén en orden. Imprimir hojas de resultados para cada equipo. Se puede acceder al archivo de hoja de puntuación y otros recursos, incluyendo una guía del maestro y hojas de trabajo para estudiantes, usando el código QR a continuación.

Recursos en línea imprimibles

- Hoja de puntuación
- Guía del maestro
- Hoja de trabajo del estudiante



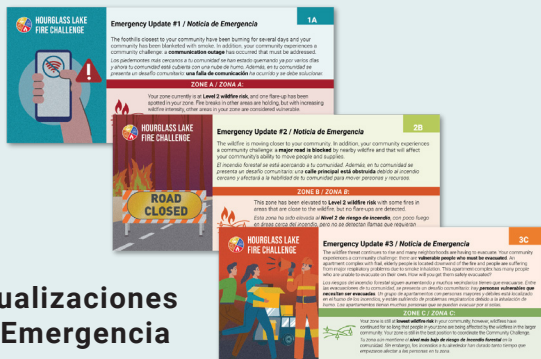
Materiales del Juego para Zona A



Cartas de Juego de Recursos Comunitarios



Cartas de Juego de Recursos Individuales



Actualizaciones de Emergencia



Tableros de Juego

COMPONENTES INFORMADOS DE TRAUMA

Si tú y/o los participantes en el juego han sufrido recientemente un incendio forestal, considera utilizar los guiones de prácticas informadas de trauma en texto verde. Este lenguaje se desarrolló para brindar apoyo emocional a los participantes mientras abordan temas difíciles. Considera que aunque tu comunidad no haya sufrido un incendio forestal recientemente, los estudiantes pueden tener familiares quienes se han visto afectados o han tenido que ser reubicados. Consulta la [descripción general de las prácticas informadas de trauma](#) para obtener orientación adicional.



Sección de Guión 1

Unas semanas antes de jugar, considera presentar el juego a los participantes y explicarles en qué consiste. Para obtener apoyo comunícate con un consejero escolar, un profesional de salud mental y/o padres.

JUEGO

Secciones de Guión 2-4

Introduce el juego con las secciones de guion numero 2 (opcional) y 3. Divide al grupo en tres equipos (seis si estás jugando con el kit de expansión). Distribuye **el mapa de la comunidad** y proyéctalo en una pantalla, si es posible.

Sección de Guión 5

Reparte al azar trece (13) **cartas de recursos comunitarios** a cada equipo. Pide a los participantes que las revisen.

Sección de Guión 6

Des Luego, reparte **cartas de recursos individuales**. Cada estudiante puede seleccionar la que mejor se ajuste a sus habilidades. Asegúrate de que cada equipo tenga al menos dos cartas de cada tipo. Los participantes pueden intercambiar cartas entre grupos si es necesario. Si deseas darles la oportunidad de crear su propio recurso individual del que no está siendo representado, imprime las cartas de selección que forman parte de los materiales en línea.

Comienza la Ronda 1 dando a los equipos tres minutos para elegir ocho de las trece Cartas de Recursos Comunitarios. Descarta y recoge las cinco restantes. Reparte los tableros de juego a cada equipo.

Reparte **las actualizaciones de emergencia** para la ronda 1 y lea la actualización en voz alta. Los equipos tendrán 10 minutos para resolver sus desafíos de la ronda utilizando los recursos que proporcionaron. Si los equipos no tienen la carta de recursos necesaria, pueden tener otras dos tarjetas que podrían trabajar para resolver el objetivo usando una solución creativa. Recuerda que para completar la tarea los participantes necesitarán ambos: el equipo y el personal. Una vez que la mayoría de los equipos hayan completado las tareas usando las cartas que tienen, dales un tiempo para que compartan recursos y colaboren. Una vez que hayan pasado los diez minutos, pide a los participantes que completen sus **hojas de puntuación** y compartan las tareas que terminaron. Pídeles que intercambien sus soluciones creativas y que justifiquen por qué creen que funcionará.

Este es un ejemplo de una hoja de puntuación

Publica de manera visible las puntuaciones obtenidas de la Ronda 1.

EQUIPO	RONDA 1	RONDA 2	RONDA 3
Zona A	4	5	
Zona B	5	6	
Zona C	4	6	

Una vez completada la Ronda 1, recoge todas las Cartas de Recursos de la Comunidad (los participantes conservarán las Cartas de Recursos Individuales). Barájalas y divídelas en tres montones (seis si estás jugando con el kit de extensión) para redistribuir a los equipos. Continúa el juego con las rondas 2 y 3, siguiendo la misma estructura y usando el guion que desees.



5 CONSEJOS DE JUEGO

#1

La **Actualización de Emergencia** para cada ronda de este juego requiere que los participantes aborden tanto un desafío inmediato de incendios forestales como un un *Desafío Comunitario* que cause interrupciones adicionales en la respuesta al peligro.

#2

Cada zona tiene diferentes desafíos y requerirá diferentes recursos para abordarlos. Las zonas A y B siempre se centrarán en abordar los incendios forestales. La zona C nunca experimentará incendios forestales, sino que siempre estará a cargo del *Desafío de la Comunidad*.

#3

Resolver un desafío requiere tener la tarjeta de recurso especificada o encontrar una solución creativa (opcional; ver más abajo). Puedes suponer que si tienes la carta de recursos indicada, tienes todos los recursos de apoyo necesarios para usarla. Por ejemplo, si tu tarea es “desplegar equipos de voluntarios para evacuar personas”, solo necesitas la *carta de Equipos de Voluntarios*, sin recursos de comunicación adicionales, vehículos, etc.

#4

En cada ronda, los participantes pueden resolver sus tareas utilizando soluciones creativas (opcionales). Puedes usar una combinación creativa de Tarjetas de Recursos Individuales y de la Comunidad, pero debe ajustarse al desafío. Algunos participantes pueden tratar de abusar de la flexibilidad en torno a la opción de usar soluciones creativas (por ejemplo, pueden intentar usar la *carta de Transportador de Mascotas* para que sirva como depósitos de agua). Puedes aumentar la responsabilidad haciendo que los equipos de zona informen sobre sus soluciones creativas al final de la ronda o haciendo que los equipos evalúen o voten sobre las soluciones de los demás. Para simplificar el juego, la opción de soluciones creativas se puede omitir para grupos más jóvenes o más grandes.

#5

Cada ronda es independiente en términos de resolución de desafíos. Estos ni los recursos se transfieren entre rondas.

1

Trauma-Informed Script for the Week Before Game Play



Next week we are going to play a game about wildfire where you will learn how to respond to a wildfire in your community. I recognize that this topic could be triggering for some of you, so you will have the choice to participate in an alternative exercise if you would like. I will be checking in with all of you throughout next week's lesson to see how you are doing, and you are always welcome to take a break if you need to. We will also be doing some activities during next week's lesson to help calm stress and anxiety around this topic. Come see me before next week if you would like to participate in the alternative exercise or if you have any questions or concerns.

Guión de Ejemplo Para la Semana Antes de Jugar



La próxima semana jugaremos un juego sobre incendios forestales en el que aprenderás cómo prepararte y responder ante un incendio forestal en tu comunidad. Reconozco que este tema podría ser un factor desencadenante para algunos de ustedes, por lo que tendrán la opción de participar en un ejercicio alternativo si lo desean. Me comunicaré con todos ustedes durante la lección de la próxima semana para ver cómo les va y siempre pueden tomar un descanso si es necesario. También realizaremos algunas actividades durante la lección de la próxima semana para ayudar a calmar el estrés y la ansiedad en torno a este tema. Ven a verme en privado antes de la próxima semana si quieres participar en el ejercicio alternativo o si tienes alguna pregunta o inquietud.

2

Trauma-Informed Script for the beginning of class the day of game play



For those that would like to participate today, we are going to play a game about responding to a wildfire in your community. It is important to understand these concepts because it will help us to be more resilient if a wildfire happens again. It is normal to feel emotional about this topic for me, this topic definitely brings up...[describe your emotions]. If you choose to not participate, I have an alternative assignment set up where you will... [explain alternative assignment]. Please take breaks if and when you need to by...[share how you would like them to take breaks and inform you].

I have distributed some fidget/creativity toys throughout the room that you are welcome to use as you work to help manage some of that emotional energy and I will play music while you are working in small groups. What are some other ideas for things you can do to help cope with your emotions today? For example, I like to take a few deep breaths or stretch. Is there anything else that would make you feel safe as we delve into this lesson today?

Let's start today by doing an activity that can help us manage any stress or other emotions we may have in anticipation of today's activity. We can talk about what we have been feeling related to wildfires lately, we can do some jumping jacks, or we can do a brief grounding meditation.

Guión de Ejemplo Para el Inicio de Clase el Día del Juego



Para aquellos que quieran participar hoy, vamos a jugar un juego sobre cómo prepararse y responder ante un incendio forestal en tu comunidad. Es importante comprender estos conceptos porque nos ayudará a ser más resilientes si vuelve a ocurrir en el futuro.. Es normal sentirse emocionado por este tema; para mí, este tema definitivamente trae a colación... [describe tus propias emociones]. Si decides no participar, tengo preparado un ejercicio alternativo en el que podrás... [explicar la tarea alternativa]. Por favor, toma descansos cuando sea necesario para... [comparte cómo te gustaría que tomen descansos y te informan].

He distribuido algunos juguetes creativos por toda la sala. Los pueden usar mientras trabajan para ayudar a administrar parte de esa energía emocional. Tocaré música mientras trabajan en grupos pequeños. ¿Cuáles son algunas otras ideas de cosas que puedes hacer para ayudarte a afrontar tus emociones hoy? Por ejemplo, me gusta respirar profundamente unas cuantas veces... [o lo que quieras hacer]. ¿Hay algo más que te haga sentir seguro mientras profundizamos en esta lección de hoy?

Comencemos hoy haciendo una actividad que pueda ayudarnos a controlar el estrés u otras emociones que podamos tener antes de la actividad de hoy. Podemos hablar sobre lo que hemos sentido últimamente en relación con los incendios forestales, podemos hacer algunos saltos o podemos hacer una breve meditación.

3

Game Introduction - Teams

Good afternoon, members of the [Estes Park/your town if playing with a custom map] community! Thank you for joining us to play a game in which we are going to work together to protect our community from a severe wildfire. Our goal is to learn how to invest in and use our resources wisely to respond to changing conditions during the wildfire. So, to get started, let's break into three zone response teams.

Break the group into three zone response teams. Post/project/hand out the map of the community.

Find your zone on the map of the community and get a sense of where your zone is located. Each zone response team is in charge of addressing wildfire impact in your zone. Notice that:

- Zone A is closest to the forest where the wildfire risk is the highest and where the fire is burning,
- Zone B is a little farther away, and
- Zone C is completely out of the wildfire path.

Introducción al juego - Equipos

Buenas tardes, miembros de la comunidad de [Estes Park/nombre de su localidad]. Gracias por acompañarnos en este juego en el que trabajaremos juntos para proteger a nuestra comunidad de un incendio severo. Nuestro objetivo es aprender a invertir y utilizar nuestros recursos de manera inteligente para responder a las condiciones cambiantes durante un incendio forestal. Así que, para comenzar, dividámonos en tres equipos de respuesta por zonas.

Divida el grupo en tres equipos de respuesta de zona. Publicar/proyectar/entregar el mapa de la comunidad.

Encuentra tu zona en el mapa de la comunidad y ten una idea de dónde se ubica. Cada equipo de respuesta se encarga de abordar el impacto de los incendios forestales en su respectiva zona. Ten en cuenta que:

- Zona A está más cerca del bosque, donde el riesgo de incendio forestal es el más alto y donde se está propagando el fuego.
- Zona B se encuentra un poco más lejos.
- Zona C está completamente fuera del camino del incendio forestal.

4

Game Introduction - Resource Cards

The game has three rounds and, in each round, the zone response teams must use their available resources to handle the impact of wildfire and related challenges. You have two kinds of resources that you can use in each round: community resources and individual resources. Each round, your team will receive a selection of *Community Resource Cards* and you will select the most useful ones for your zone. On the other hand, *Individual Resource Cards* are resources that you personally bring to your community. *Community Resource Cards* will be re-shuffled and distributed anew for each round.



Introducción al juego - Tarjetas de recursos

El juego consta de tres rondas. En cada una de ellas, los equipos de respuesta zonales deben utilizar los recursos disponibles para enfrentar el impacto del incendio y los desafíos relacionados. Tienes dos tipos de recursos que puedes utilizar en cada ronda: recursos comunitarios y recursos individuales. En cada ronda, tu equipo recibirá una selección de *Cartas de Recursos Comunitarios* y deberás seleccionar las más útiles para tu zona. Por otro

lado, las *Cartas de Recursos Individuales* son las que aportas personalmente a tu comunidad. Las *Cartas de Recursos Comunitarios* se barajarán y se distribuirán nuevamente en cada ronda.

5

Game Introduction - Community Resource Cards

I'm going to hand out 13 *Community Resource Cards* to each group. Look them over carefully and be sure you understand what they represent.

In each round, the zone response teams will encounter a series of challenges. To solve the challenges, you must have the resource card that corresponds to that challenge. **Your team earns points each round based on how well you use your resources to address the challenge.**

In addition to using the resource cards to solve your own challenges, you may share them with other zone response teams. When everyone knows about each other's resources, and is willing to share them, collaboration strengthens the community response. In each round, after you have addressed your challenge, I will announce when it's time to share resources. Your team can gain a maximum of one point per round by collaborating. But only the team giving the resources gains the point, the receiving team does not.

Hand out *Community Resource Cards*.



Introducción al juego-Tarjetas de Recursos Comunitarios

Voy a repartirle 13 *Tarjetas de Recursos Comunitarios* a cada grupo. Revisenlas detenidamente y asegúrense de comprender lo que representan.

En cada ronda, los equipos de respuesta de zona se encontrarán con una serie de desafíos. Para resolver los retos, debes tener la carta de recursos que corresponda a ese reto. **Su equipo gana puntos en cada ronda por lo bien que utilice sus recursos para resolver el desafío.**

Además de utilizar las tarjetas de recursos para resolver tus propios problemas, puedes compartirlas con otros equipos de respuesta de zona. Compartir refuerza la respuesta comunitaria cuando todos conocen los recursos de los demás y están dispuestos a compartirlas. En cada ronda, después de que hayan resuelto su desafío, anunciaré cuándo es el momento de compartir recursos. Por colaborar, tu equipo puede ganar un máximo de un punto por ronda. Sólo el equipo que da los recursos gana el punto. El que los recibe no.

Reparte *Tarjetas de Recursos Comunitarios*.

6

Game Introduction - Individual Resource Cards

Now I'm going to hand out choices for the *Individual Resource Cards*. Each of you can choose one card that best represents what you can do to help your community during an emergency. You have a lot more valuable skills than you probably realize. Think about things you are good at, like communicating with people, helping take care of people or pets who are displaced, or helping to organize and set up emergency shelters. This is your skill for the entire game, so choose the one that best fits you.

One of the ways that individual resource cards can be used is by combining your individual resource card with a teammate's individual resource card to make a volunteer team. If your zone response team does not have a community *Volunteer Team Card*, you can use a combination of two individual resource cards that each have a different skill selected to make a volunteer team. And if your team does not have enough individual skill diversity to make a volunteer team, you can share your cards with other zone response teams, as long as both teams agree to share.

Hand out *Individual Resource Cards*.



Introducción al juego - Tarjetas de Recursos Individuales

Ahora voy a repartir las *Tarjetas de Recursos Individuales*. Hay una para cada jugador. Estas representan lo que tú, como persona, puedes hacer para ayudar a tu comunidad durante una emergencia. Tienes muchas más habilidades valiosas de las que crees. Piensa en cosas que puedes hacer para comunicarte con la gente, ayudar a cuidar personas o mascotas desplazadas y ayudar a organizar y montar refugios de emergencia. Esta es tu habilidad personal para todo el juego, así que selecciona la que mejor se adapte a ti.

Una de las formas en que se pueden utilizar las tarjetas de recursos individuales es combinándolas con la de un compañero de equipo para formar un equipo de voluntarios. Si tu equipo de respuesta de zona no tiene una *Tarjeta de Equipo de Voluntarios de la Comunidad*. Para formar un equipo de voluntarios necesitan una tarjeta de respuesta de zona. Pueden usar una combinación de dos tarjetas de recursos individuales en las que cada una tenga una habilidad diferente seleccionada. Si para formar un equipo de voluntarios no tienen suficiente diversidad de habilidades individuales, pueden compartir sus cartas con otros equipos de respuesta de zona siempre y cuando ambos equipos estén de acuerdo en compartirlas.

Entrega *Tarjetas de Recursos Individuales*.

Round 1

It's summer in [Estes Park/your town if playing with a custom map] and it's been very dry and hot for weeks. It's time to start thinking about how to prepare our community for wildfires.

Each zone response team will need to decide which resources you want to use in the first round of the game. You don't yet know exactly what the wildfire risk level and challenges will be in this round, but you know that there have been dry, hot conditions, and you know where your zone is located in the community. Try to prioritize which resources you think will be most important to address potential wildfire impact in your zone – you can only keep **eight Community Resource Cards**. You have 3 minutes to decide on the cards that you want to keep. Place the remaining five cards in a pile and set them aside.

Hand out the Game Boards.

Here are your game boards. When you play this round, place the resource cards on or near each task on the game boards.

Hand out the Round 1 Emergency Updates.

I will now read the Emergency Update for Round # 1: *The foothills closest to your community have been burning for several days and your community has been blanketed with smoke. In addition, your community experiences a community challenge: a communication outage has occurred that must be addressed.*

You will have 10 minutes to solve your challenges for this round. Zones A and B, you have both immediate and secondary actions to take. Zone C, you have community actions to take. Use your game board to track which resources you are using to tackle your tasks. You must come up with a plan for your group and a way to use your resources. Remember that we will have an opportunity to share resources with other teams, when I announce that it's time to collaborate.

Remember, if you don't have the required resource card, but you have at least two other cards that could work together to solve the task, you can use a creative solution. You are accountable as to whether the cards that you are using for the creative solutions are actually solving the challenge.

Set timer for 10 minutes. Give students 2-minute and 1-minute warnings. When most groups are done, announce that it's time to share resources towards the end of the round.

Time is up! Let's add up each zone's total points for Round 1.

Ronda 1

Es verano en [Estes Park/tu ciudad si juegas con un mapa personalizado] y hace semanas que está muy seco y hace calor. Es hora de pensar en cómo preparar a nuestra comunidad para los incendios forestales.

Cada equipo de respuesta de zona tendrá que decidir qué recursos quiere utilizar en la primera ronda del juego. Aún no saben exactamente cuál será el nivel de riesgo de incendio forestal y los retos de esta ronda, pero saben que ha habido condiciones secas y calurosas, y saben dónde está situada tu zona en la comunidad. Prioriza qué recursos serán los más importantes para hacer frente al impacto potencial de los incendios forestales en tu zona. Sólo puedes conservar **ocho Tarjetas de Recursos Comunitarios**. Coloca las cinco tarjetas restantes en un montón y déjalas a un lado.

Reparte los Tableros de Juego.

Aquí tienes tus tableros de juego. Cuando juegues esta ronda, coloca las tarjetas de recursos sobre o cerca de cada tarea en el tablero de juego.

Reparte las Actualizaciones de Emergencia de la Ronda 1.

Ahora voy a leer la Actualización de Emergencia para la Ronda # 1: *Las estribaciones más cercanas a tu comunidad llevan varios días ardiendo y todo está cubierto de humo. Además, tu comunidad experimenta un reto: se ha producido un corte en las comunicaciones que hay que solucionar.*

Dispondrán de 10 minutos para resolver los desafíos de esta ronda. Zonas A y B tienen que tomar acciones inmediatas y secundarias. La zona C tiene que llevar a cabo acciones comunitarias. Utiliza tu tablero de juego para hacerle seguimiento de los recursos que utilizas para abordar tus tareas. Debes idear un plan para tu grupo y una forma de utilizar tus recursos. Recuerda que tendremos la oportunidad de compartir recursos con otros equipos una vez anuncie que es el momento de colaborar.

Recuerda que si no tienes la carta de recurso necesaria, y tienes al menos otras dos cartas que podrían funcionar juntas para resolver la tarea, puedes utilizar una solución creativa. Asumes la responsabilidad por el uso de las cartas para soluciones creativas bien sea que resuelven realmente el desafío o no.

Configura el cronómetro para 10 minutos. Dales los avisos de 1 y 2 minutos a los alumnos. Cuando la mayoría de los grupos hayan terminado, anuncia que es hora de compartir los recursos hacia el final de la ronda.

¡Se acabó el tiempo! Sumemos los puntos totales de cada zona para la Ronda 1.

8

End of Round 1 Reflection

Have each team share out to the whole class.

1. Was your group able to complete all the tasks with the resources you had?
2. In what ways could you have used your resources better or more creatively?
3. Are there resources you wish you had?



How are you feeling so far? Remember to use the toys around the room or to take a break if you need to.



¿Cómo te sientes hasta ahora? Recuerda usar los juguetes en el salón o tomar un descanso si es necesario.

9

Round 2

Teams stay the same for each round. Each player keeps their own individual resource card. Collect and shuffle the Community Resource Cards. Hand out 13 random cards to each team.

The hot, dry conditions haven't stopped and high winds are contributing to spread of the fire. Look at your new *Community Resource Cards* and pick the eight you want to work with. The wildfire impacts and challenges you dealt with in Round 1 are resolved. In Round 2, you only need to worry about the new wildfire impacts and new challenges that you will encounter.

Hand out the Round 2 Emergency Updates

I will now read the Emergency Update for Round #2: *The wildfire is moving closer to your community. In addition, your town experiences a community challenge: a major road is blocked by the wildfire, which will affect your ability to move people and supplies.*

As with the last round, you have 10 minutes to solve as many of your tasks as you can. Work together in your team to strategize how to use your resources wisely. Use your *Wildfire Response Guidelines* or *Community Challenge* details to track which resources you need. Use your game board to mark which resources you have used.

Optional creative solutions: Again, if you don't have the required resource card, but you have at least two other cards that could work together to solve the task, you can use a creative solution. You are accountable as to whether the cards that you are using for the creative solutions are actually solving the challenge.

Set timer for 10 minutes. Give students 2-minute and 1-minute warnings. When most groups are done, announce that it's time to share resources towards the end of the round.

Time is up! Let's add up each zone's total points for Round 2.

Final de la Ronda 1 Reflexión

Haz que cada equipo comparta con toda la clase.

1. ¿Su grupo pudo completar todas las tareas con los recursos que tenía?
2. ¿De qué manera podría haber utilizado sus recursos mejor o más creativamente?
3. ¿Hay recursos que desearía haber tenido?



¿Cómo te sientes hasta ahora? Recuerda usar los juguetes en el salón o tomar un descanso si es necesario.

Ronda 2

Los equipos permanecen iguales en cada ronda. Cada jugador guarda su propia tarjeta de recursos individuales. Recoge y baraja las Tarjetas de Recursos de la Comunidad. Reparte 13 cartas al azar a cada equipo.

Las condiciones calurosas y secas no han cesado y los fuertes vientos están contribuyendo a aumentar los brotes. Mira tus nuevas Tarjetas de Recursos Comunitarios y elige las ocho con las que quieres trabajar. Los impactos y desafíos de los incendios forestales que te enfrentaste en la Ronda 1 están resueltos. En la Ronda 2, sólo tendrás que preocuparte de los nuevos impactos del incendio forestal y de los nuevos desafíos que se te presenten.

Reparte las Actualizaciones de Emergencia de la Ronda 2.

Ahora leeré la Actualización de Emergencia para la Ronda 2: *El incendio forestal se acerca a tu comunidad. Además, experimentan un desafío comunitario: una carretera principal está bloqueada por un incendio forestal cercano y eso afectará la capacidad de tu comunidad para trasladar personas y suministros.*

Al igual que en la ronda anterior, dispones de 10 minutos para la mayor cantidad de tareas posibles. Trabajen juntos en su equipo para elaborar estrategias sobre cómo utilizar sus recursos de forma inteligente. Utiliza tu *Guía de Respuesta al Incendio Forestal* o los detalles del *Desafío para la Comunidad* para saber qué recursos necesitas. Utiliza tu tablero de juego para marcar los recursos que has utilizado.

Soluciones creativas opcionales: De nuevo, si no tienes la carta de recurso necesaria y tienes al menos otras dos cartas que podrían funcionar juntas para resolver la tarea, puedes utilizar una solución creativa. Asumes la responsabilidad por el uso de las cartas para soluciones creativas bien sea que resuelven realmente el desafío o no.

Configura el cronómetro para 10 minutos. Dales los avisos de 1 y 2 minutos a los alumnos. Cuando la mayoría de los grupos hayan terminado, anuncia que es hora de compartir los recursos hacia el final de la ronda.

¡Se acabó el tiempo! Sumemos los puntos totales de cada zona para la Ronda 2.

10

End of Round 2 Reflection

Have each team share out to the whole class.

1. How did your strategy change from Round 1 to Round 2?
2. What additional resources did you need that you were unable to get?
3. Optional: Did you use any creative solutions?



What was in your control and what wasn't? What do you need to do to let go of things that weren't in your control?

Final de la Ronda 2 Reflexión

Haz que cada equipo comparta con toda la clase.

1. ¿Cómo cambió su estrategia de la Ronda 1 a la Ronda 2?
2. ¿Qué recursos adicionales necesitaba que no pudo conseguir?
3. Opcional: ¿Utilizó alguna solución creativa?



¿Qué estaba bajo tu control y qué no? ¿Qué necesitas hacer para dejar de lado las cosas que no estaban bajo tu control?

11

Round 3

Teams stay the same for each round. Each player keeps their own Individual Resource Card. Collect and shuffle the Community Resource Cards. Hand out 13 random cards to each team.

The wildfire threat continues to rise and severe effects are present in the community. Evacuations are necessary and State Emergency Response must be requested. Look at your new community resource cards and pick the eight cards you want to work with.

Hand out the Round 3 Emergency Updates.

I will now read the Emergency Update for Round # 3: *The wildfire threat continues to rise and many neighborhoods are having to evacuate. Throughout the evacuations, your community experiences a community challenge: there are vulnerable people who must be evacuated.*

As with the last round, you have 10 minutes to solve as many of your tasks as you can. Use your *Wildfire Response Guidelines* or *Community Challenge* to track which resources you need.

Optional creative solutions: Again, if you don't have the required resource card, but you have at least two other cards that could work together to solve the task, you can use a creative solution. You are accountable as to whether the cards that you are using for the creative solutions are actually solving the challenge.

Set timer for 10 minutes. Give students 2-minute and 1-minute warnings. When most groups are done, announce that it's time to share resources towards the end of the round.

Time is up! Let's add up each zone's total points for Round 3.

Ronda 3

Los equipos permanecen iguales en cada ronda. Cada jugador guarda su propia Tarjeta de Recursos Individuales. Recoge y baraja las Tarjetas de Recursos de la Comunidad. Reparte 13 cartas al azar a cada equipo.

La amenaza de incendio forestal sigue en aumento y hay graves efectos en la comunidad. Es necesario realizar evacuaciones y solicitar la Respuesta de Emergencia del Estado. Mira tus nuevas tarjetas de recursos comunitarios y elige las ocho tarjetas con las que deseas trabajar.

Reparte las Actualizaciones de Emergencia de la Ronda 3.

Ahora voy a leer la Actualización de Emergencia para la Ronda # 3: *La amenaza de incendios forestales sigue aumentando y muchos barrios tienen que ser evacuados. A lo largo de las evacuaciones, tu comunidad experimenta un reto: hay personas vulnerables que deben ser evacuadas.*

Al igual que en la ronda anterior, dispones de 10 minutos para resolver tantas tareas como puedas. Utiliza la *Guía de Respuesta al Incendio Forestal* o el *Desafío para la Comunidad* y hacerle seguimiento a los recursos que necesitas. Utiliza tu tablero de juego para marcar lo que has utilizado.

Soluciones creativas opcionales: De nuevo, si no tienes la carta de recurso necesaria, y tienes al menos otras dos cartas que podrían funcionar juntas para resolver la tarea, puedes utilizar una solución creativa. Asumes la responsabilidad por el uso de las cartas para soluciones creativas bien sea que resuelven realmente el desafío o no.

Configura el cronómetro para 10 minutos. Dales los avisos de 1 y 2 minutos a los alumnos. Cuando la mayoría de los grupos hayan terminado, anuncia que es hora de compartir los recursos hacia el final de la ronda.

¡Se acabó el tiempo! Sumemos los puntos totales de cada zona para la Ronda 3.

End of Round 3 Reflection

Rain in the foothills has helped firefighters to contain the wildfires. Congratulations to your community for pulling together and working to protect your town!

Choose from the following discussion questions as time and interest allow. Questions can also be divided between teams or individuals in a think-pair-share format.

1. Before playing the game, you tried to anticipate what resources you would need. Were the resources you expected to use the same ones you actually needed during the game? If you played again, would you make different choices?
2. How well did the members of your zone work together? How effectively did the zones work together as a whole community?
3. How has playing the game changed your perspective on disaster preparation in your community?
4. As the zone response teams worked together to solve community challenges, what strategies did you use to communicate with other teams? Did the other zones share resources and information, or did they approach the situation more competitively?
5. Which parts of the game felt realistic and could happen in real life? What parts didn't seem very realistic? What can we learn about becoming more resilient from a game like this?
6. Take a look at the community map. How does the distribution of buildings and parks affect the community's vulnerability and response? If you were designing the community, what changes would you make to increase the community's resilience?



What types of things are you good at? Based on these things, what is one thing you as an individual can do to prepare yourself or your family for a disaster event (refer participants to the Fire Adapted Network for ideas and consider having students make this action a SMART goal)?

Final de la Ronda 3 Reflexión

Las lluvias en las estribaciones han ayudado a los bomberos a contener los incendios forestales. Felicitaciones a tu comunidad por unirse y trabajar para proteger la ciudad.

Selecciona una de las siguientes preguntas para el análisis según lo permitan el tiempo y el interés. Las preguntas también pueden dividirse entre equipos o individuos en un formato de reflexión por parejas.

1. Antes de jugar, intentaste prever dónde necesitarías recursos. ¿Fueron los recursos que pensabas que necesitarías los que realmente terminaste utilizando? ¿Hay decisiones que habrías tomado de forma diferente si tuvieras que volver a jugar?
2. ¿Qué tan bien trabajaron juntos los miembros de tu zona? ¿Qué tan bien trabajaron juntas las diferentes zonas?
3. ¿En qué medida este juego cambió tu opinión sobre la preparación ante catástrofes en tu comunidad?
4. Así como los equipos de respuesta de zona trabajaron juntos para resolver los desafíos comunitarios. ¿Qué estrategias utilizaste para comunicarte con otros equipos? ¿Había otros equipos de respuesta de zona dispuestos a compartir recursos e información o ellos sólo adoptaron un enfoque más competitivo?
5. ¿Qué elementos del juego se sentían como algo que podría suceder en la vida real? ¿Qué elementos no se sentían muy realistas? ¿Qué podemos aprender de un juego como este para ser más resilientes?
6. Observa el mapa de la comunidad. ¿Cómo afecta la vulnerabilidad de la comunidad la distribución de edificios y parques a la hora de dar respuesta? ¿Cómo se podrían diseñar las cosas de forma diferente en la comunidad para que fuera más resiliente?



¿En qué tipo de cosas eres bueno? Basados en éstos, ¿qué es lo que tu como individuo puedes hacer para prepararte y a tu familia ante un evento desastroso? (Refiera a los participantes al Fire Adapted Network para obtener ideas. Considera pedirles que hagan de esta acción una meta SABIA).



HOURGLASS LAKE FIRE CHALLENGE

EL RETO DEL INCENDIO DEL LAGO HOURGLASS

A scenario-based role-play game developed for middle & high school classrooms and informal education settings

Un juego de rol basado en escenarios desarrollado para aulas de secundaria y preparatoria, y para entornos de educación informal



Find more
HEART Force
curriculum and
resources here



Educators can access
teacher guide with
instructional strategies and
suggestions, scoresheet,
and student materials here