

Siga las instrucciones a continuación para imprimir y jugar a Ready 2 Help. Si desea que le enviemos las cartas impresas, por favor complete y envíe el formulario de pedido disponible en Ready.gov/game.



Cargue 13 hojas de cartulina en la impresora.



Imprima por los dos lados.



Recorte las cartas.

Esta página se dejó en blanco intencionalmente.



Visite
Ready.gov/game
para descargar o pedir los libros
guía y las barajas de cartas de
Ready 2 Help.

P-2013/Septiembre de 2018



FEMA

1

Ready 2 Help™

¡Cómo ganar!

Sé el primer jugador en reunir cinco cartas de emergencia.

En este cuadro, tienes:

Cartas de Emergencias

(Reúne cinco de estas para ganar).

Cartas de Habilidades

(Reúne las cartas de Emergencias jugando las cartas de Habilidades requeridas).

Cartas de Toma de acción

(Usa estas cartas como ayuda para conseguir las habilidades que necesitas para responder a las emergencias).

3

En su turno

El repartidor de cartas lee la carta de Emergencia –encima de la pila boca arriba– a cada jugador. Comenzando por el repartidor de cartas y continuando por la derecha, los jugadores se turnan para jugar. En cada turno, el jugador debe sacar y jugar una carta de Habilidad o Toma de Acción de su mano (si puede), después debe pasar al siguiente jugador.

1) Roba

Al comienzo de cada turno, el jugador agrega a su mano una o dos cartas boca arriba de la pila para robar. Si el jugador toma una carta boca arriba de la pila para robar, reemplace la carta.

5



Corte por dentro de las líneas grises.

Juegue las cartas de Habilidades para responder a una Emergencia

Si un jugador tiene todas las cartas de Habilidades requeridas para la Emergencia, el jugador puede responder a la Emergencia para ganar esa carta.

Las cartas de Habilidades requeridas se muestran en la parte inferior de la carta de Emergencia. Cuando un jugador tiene todas las cartas de Habilidades requeridas para responder a la Emergencia, debe gritar "Ready 2 Help!" (¡Listo para ayudar!). El jugador que responde coloca cada carta de Habilidad (o carta de Toma de acción) sobre la mesa, luego toma la carta de Emergencia y la coloca sobre su tapete de juego.

7

Cartas de Toma de acción

Trabaja en grupo. El jugador A coloca esta carta en la mesa y anuncia las cartas que necesita de otro jugador para responder a la emergencia. Si otro jugador (Jugador B) puede proveer al Jugador A todas las cartas que necesita para responder a la emergencia, entonces puede dárselas al Jugador A. El Jugador A responde a la emergencia y el Jugador B recibe la carta Trabajo en grupo y puede colocarla en su tapete de juego.

Respira profundo. Coloca esta carta en la pila de descarte y roba dos cartas (boca arriba, boca abajo o una de cada pila). Si un jugador roba esta carta en su turno, puede usarla inmediatamente para robar dos cartas más.

Usa un Comodín. Para responder a una emergencia se puede jugar un comodín en lugar de cualquier carta de Habilidad. Para usar esta carta, los jugadores deben analizar la pregunta que aparece al dorso de la carta de Emergencia. El jugador que use el Comodín debe leer las respuestas que aparecen al dorso cuando estén disponibles.

9

HABILIDAD



MANTENTE SEGURO

- Explora para detectar peligros.
- Si estás en peligro, dirígete a un lugar seguro.

2) Juegue las cartas de Habilidades o use las cartas de Toma de acción

Si el jugador tiene las cartas que necesita en la mano puede jugarlas para responder a la Emergencia (vea la imagen de abajo para ver un ejemplo). Si no tiene las cartas de Habilidades requeridas, puede intentar usar las cartas de Toma de acción para obtener las cartas de Habilidades que necesita. No hay límite en la cantidad de cartas que un jugador puede jugar en su turno.

6

Prepare el juego

Separe las barajas

Separe la baraja de Emergencias (cartas de Emergencias) de la baraja de Respuestas (cartas de habilidades y toma de acción).

Reparta las cartas a los jugadores

Si los jugadores van a usar un tapete de juego, distribuya un tapete a cada jugador. El jugador de más edad reparte cinco cartas de la baraja de Respuestas a cada jugador.

Prepare el área de juego

Coloque la baraja de **Emergencias boca** arriba sobre la mesa. Coloque cinco cartas de la baraja de **Respuestas boca** arriba, en una fila, en el centro de la mesa. Coloque el resto de la baraja de **Respuestas boca** abajo, para crear una pila para robar.

4



8 años+

Visite Ready.gov/game para ver las instrucciones detalladas del juego.

2



3) Pasa al siguiente jugador

Si un jugador ha respondido a una Emergencia, o ha completado todas las acciones que pudo durante su turno, entonces debe pasar al siguiente jugador. **Un jugador solo puede tener un máximo de cinco cartas en su mano cuando termina su turno.** Si tiene más de cinco cartas, debe elegir jugar las cartas o ponerlas en la pila de descarte. Si tiene menos de cinco cartas, no necesita realizar ninguna acción.

©2018

10

Cómo usar las cartas de Toma de acción

Si un jugador no puede responder a una Emergencia con las cartas que tiene en su mano, puede usar cualquier carta de Toma de acción que tenga en su mano. Puede usar estas cartas para trabajar con otro jugador para obtener las cartas que necesita, robar cartas adicionales o usar una carta de Toma de acción para reemplazar una carta de habilidad requerida.

No hay límite en la cantidad de cartas de Toma de acción que se pueden usar durante un turno.

8

HABILIDAD



MANTENTE SEGURO

- Explora para detectar peligros.
- Si estás en peligro, dirígete a un lugar seguro.

HABILIDAD



MANTENTE SEGURO

- Explora para detectar peligros.
- Si estás en peligro, dirígete a un lugar seguro.

HABILIDAD



MANTENTE SEGURO

- Explora para detectar peligros.
- Si estás en peligro, dirígete a un lugar seguro.

HABILIDAD



MANTENTE SEGURO

- Explora para detectar peligros.
- Si estás en peligro, dirígete a un lugar seguro.

HABILIDAD



MANTENTE SEGURO

- Explora para detectar peligros.
- Si estás en peligro, dirígete a un lugar seguro.

HABILIDAD



MANTÉN LA CALMA

- Respira profundo antes de reaccionar.
- Continúa respirando profundo durante la emergencia.



HABILIDAD



MANTÉN LA CALMA

- Respira profundo antes de reaccionar.
- Continúa respirando profundo durante la emergencia.

HABILIDAD



MANTÉN LA CALMA

- Respira profundo antes de reaccionar.
- Continúa respirando profundo durante la emergencia.

HABILIDAD



MANTÉN LA CALMA

- Respira profundo antes de reaccionar.
- Continúa respirando profundo durante la emergencia.

HABILIDAD



MANTÉN LA CALMA

- Respira profundo antes de reaccionar.
- Continúa respirando profundo durante la emergencia.

HABILIDAD



MANTÉN LA CALMA

- Respira profundo antes de reaccionar.
- Continúa respirando profundo durante la emergencia.

HABILIDAD



CONSIGUE AYUDA

- Llama al 9-1-1 y sigue las instrucciones.
- Pídele a una persona confiable que te ayude.



HABILIDAD



CONSIGUE AYUDA

- Llama al 9-1-1 y sigue las instrucciones.
- Pídele a una persona confiable que te ayude.

HABILIDAD



CONSIGUE AYUDA

- Llama al 9-1-1 y sigue las instrucciones.
- Pídele a una persona confiable que te ayude.

HABILIDAD



CONSIGUE AYUDA

- Llama al 9-1-1 y sigue las instrucciones.
- Pídele a una persona confiable que te ayude.

HABILIDAD



CONSIGUE AYUDA

- Llama al 9-1-1 y sigue las instrucciones.
- Pídele a una persona confiable que te ayude.

HABILIDAD



CONSIGUE AYUDA

- Llama al 9-1-1 y sigue las instrucciones.
- Pídele a una persona confiable que te ayude.

HABILIDAD



CONSIGUE AYUDA

- Llama al 9-1-1 y sigue las instrucciones.
- Pídele a una persona confiable que te ayude.



HABILIDAD



CONSIGUE AYUDA

- Llama al 9-1-1 y sigue las instrucciones.
- Pídele a una persona confiable que te ayude.

HABILIDAD



CONSIGUE AYUDA

- Llama al 9-1-1 y sigue las instrucciones.
- Pídele a una persona confiable que te ayude.

HABILIDAD



CONSIGUE AYUDA

- Llama al 9-1-1 y sigue las instrucciones.
- Pídele a una persona confiable que te ayude.

HABILIDAD



PROVEE INFORMACIÓN

- Describe la emergencia.
- Si estás en casa, provee tu dirección al operador del 9-1-1.
- Si no estás en casa, provee la dirección o un punto de referencia.

HABILIDAD



PROVEE INFORMACIÓN

- Describe la emergencia.
- Si estás en casa, provee tu dirección al operador del 9-1-1.
- Si no estás en casa, provee la dirección o un punto de referencia.

HABILIDAD



PROVEE INFORMACIÓN

- Describe la emergencia.
- Si estás en casa, provee tu dirección al operador del 9-1-1.
- Si no estás en casa, provee la dirección o un punto de referencia.



HABILIDAD



PROVEE INFORMACIÓN

- Describe la emergencia.
- Si estás en casa, provee tu dirección al operador del 9-1-1.
- Si no estás en casa, provee la dirección o un punto de referencia.

HABILIDAD



PROVEE INFORMACIÓN

- Describe la emergencia.
- Si estás en casa, provee tu dirección al operador del 9-1-1.
- Si no estás en casa, provee la dirección o un punto de referencia.

HABILIDAD



BRINDA AYUDA

- Sigue las instrucciones del ayudante confiable o miembro del equipo de respuesta ante emergencias.
- Usa palabras y acciones reconfortantes mientras esperas que llegue la ayuda.

HABILIDAD



BRINDA AYUDA

- Sigue las instrucciones del ayudante confiable o miembro del equipo de respuesta ante emergencias.
- Usa palabras y acciones reconfortantes mientras esperas que llegue la ayuda.

HABILIDAD



BRINDA AYUDA

- Sigue las instrucciones del ayudante confiable o miembro del equipo de respuesta ante emergencias.
- Usa palabras y acciones reconfortantes mientras esperas que llegue la ayuda.

HABILIDAD



BRINDA AYUDA

- Sigue las instrucciones del ayudante confiable o miembro del equipo de respuesta ante emergencias.
- Usa palabras y acciones reconfortantes mientras esperas que llegue la ayuda.



HABILIDAD



BRINDA AYUDA

- Sigue las instrucciones del ayudante confiable o miembro del equipo de respuesta ante emergencias.
- Usa palabras y acciones reconfortantes mientras esperas que llegue la ayuda.

TOMA DE ACCIÓN



TRABAJA EN GRUPO

¡Trabaja con otro jugador para responder a la emergencia!

Dile a los otros jugadores qué cartas necesitas. La persona que te da sus cartas recibe esta carta. Puede usarla como tarjeta de emergencia.

TOMA DE ACCIÓN



TRABAJA EN GRUPO

¡Trabaja con otro jugador para responder a la emergencia!

Dile a los otros jugadores qué cartas necesitas. La persona que te da sus cartas recibe esta carta. Puede usarla como tarjeta de emergencia.

TOMA DE ACCIÓN



TRABAJA EN GRUPO

¡Trabaja con otro jugador para responder a la emergencia!

Dile a los otros jugadores qué cartas necesitas. La persona que te da sus cartas recibe esta carta. Puede usarla como tarjeta de emergencia.

TOMA DE ACCIÓN



TRABAJA EN GRUPO

¡Trabaja con otro jugador para responder a la emergencia!

Dile a los otros jugadores qué cartas necesitas. La persona que te da sus cartas recibe esta carta. Puede usarla como tarjeta de emergencia.

TOMA DE ACCIÓN



RESPIRA PROFUNDO

¡Recuerda respirar profundo para mantener la calma!

Roba dos cartas
(boca arriba o boca abajo)



TOMA DE ACCIÓN



RESPIRA PROFUNDO

¡Recuerda respirar profundo para mantener la calma!

Roba dos cartas
(boca arriba o boca abajo)

TOMA DE ACCIÓN



RESPIRA PROFUNDO

¡Recuerda respirar profundo para mantener la calma!

Roba dos cartas
(boca arriba o boca abajo)

TOMA DE ACCIÓN



USA UN COMODÍN

Usa esta carta para reemplazar cualquier carta de habilidad.

Pon esta carta con las otras cartas de habilidades para responder. Luego **analiza las preguntas** al dorso de la tarjeta de Emergencia.

TOMA DE ACCIÓN



USA UN COMODÍN

Usa esta carta para reemplazar cualquier carta de habilidad.

Pon esta carta con las otras cartas de habilidades para responder. Luego **analiza las preguntas** al dorso de la tarjeta de Emergencia.

TOMA DE ACCIÓN



USA UN COMODÍN

Usa esta carta para reemplazar cualquier carta de habilidad.

Pon esta carta con las otras cartas de habilidades para responder. Luego **analiza las preguntas** al dorso de la tarjeta de Emergencia.

TOMA DE ACCIÓN



USA UN COMODÍN

Usa esta carta para reemplazar cualquier carta de habilidad.

Pon esta carta con las otras cartas de habilidades para responder. Luego **analiza las preguntas** al dorso de la tarjeta de Emergencia.



TOMA DE ACCIÓN



USA UN COMODÍN

Usa esta carta para reemplazar cualquier carta de habilidad.

Pon esta carta con las otras cartas de habilidades para responder. Luego **analiza las preguntas** al dorso de la tarjeta de Emergencia.

EMERGENCIA



Vas en el automóvil con tu amigo. Su abuela se detiene rápidamente a un lado de la carretera. Su cuerpo se inclina hacia la izquierda. Cuando tu amigo le pregunta qué le sucede, ella parece confundida.



EMERGENCIA



Estás jugando béisbol con algunos amigos. Un jugador de tu equipo recibe un pelotazo en la cabeza y se cae. No responde cuando le hablas.



EMERGENCIA



Mientras juegas en un parque infantil, un niño se cae de las barras. Corres para ver si está bien. Puede hablar, pero se sujeta el brazo y llora mucho.



EMERGENCIA



Estas en casa durmiendo. Escuchas la alarma de incendio y hueles a humo.



EMERGENCIA



Estás pescando en el lago con un amigo. Ella se cae al agua, pero no sabe nadar. Tus padres están arriba en la colina conversando entre ellos.



- 1) ¿Dónde podrías encontrar un teléfono para llamar al 9-1-1?
- 2) ¿Qué tipo de información necesitarías proveer al 9-1-1 o a un ayudante de confianza?
- 3) ¿Cómo podrías describir tu ubicación al operador del 9-1-1?



- 1) ¿Cómo podrías conseguir ayuda?
- 2) ¿Qué tipo de información necesitas proveer al 9-1-1 o a un ayudante de confianza?
- 3) ¿Cómo podrías describir tu ubicación al operador del 9-1-1?



3) Observa si hay señales con el nombre de la calle o carretera.



- 1) ¿Cuál sería la forma más rápida de conseguir un ayudante de confianza?
- 2) ¿Qué podrías hacer si tuvieras un objeto que flota?



1) ¡Gritar!
2) Arrójase lo a tu amiga. ¡No saltes al agua!

- 1) ¿Qué es lo más importante que debes hacer?
- 2) ¿Sabes alguna otra cosa que podrías hacer en esta situación?
- 3) ¿Qué tipo de información necesitarías dar?



1) Mantente seguro.

- 1) ¿Dónde podrías encontrar un ayudante de confianza?
- 2) ¿Cuál sería la forma más rápida de conseguir un ayudante?
- 3) ¿Cómo podrías brindar atención?



2) ¡Gritar!

EMERGENCIA



Se te cae un vaso al suelo y te cortas la pierna. El corte no es grande, pero sangra mucho.



EMERGENCIA



Estás en casa con tu hermanita. Ella se mete un juguete en la boca y se ahoga. Su cara se pone azul.



EMERGENCIA



Estás de excursión con tu papá. En algún momento te dice que le cuesta respirar y le duele el pecho.



EMERGENCIA



Estás en una excursión a un museo en la ciudad. El lugar está muy lleno. Te detienes a mirar los huesos de dinosaurio. Cuando te das la vuelta, no ves a tu grupo.



EMERGENCIA



Estás jugando fútbol. Tu amiga choca con una compañera de equipo y cae al suelo. Ella se levanta pero parece confundida. El entrenador está ahí, pero no vio lo que sucedió.



EMERGENCIA



Estás en la casa de tu abuela. Tu abuela se resbala en un charco de agua y se lastima gravemente la pierna y la cadera. Ella puede hablar, pero no puede levantarse.



- 1) ¿Cómo describirías tu ubicación al operador del 9-1-1?
- 2) ¿De qué otra manera podrías ayudar?



- 1) ¿Cómo podrías obtener ayuda lo más rápido posible?
- 2) ¿Sabes alguna otra cosa que podrías hacer en esta situación?
- 3) ¿Qué tipo de información podrías proveer al operador del 9-1-1?



- 1) ¿Qué necesitas hacer para mantenerte seguro?
- 2) ¿Cuándo necesitarías llamar al 9-1-1?



2) Si el sangrado no se detiene.

- 1) ¿Qué necesitas precaución necesitar tomar para mantenerte seguro?
- 2) ¿Cómo podrías averiguar la dirección?
- 3) ¿Cómo podrías brindar atención?



1) Pregunta a tu abuelita.

- 1) ¿Qué necesitas decirle al entrenador?
- 2) ¿Qué tipo de información podrías dar?



- 1) ¿Dónde podrías encontrar un ayudante de confianza?
- 2) ¿Cómo puedes mantenerte seguro alrededor de extraños?
- 3) ¿Qué tipo de información necesitas dar?



2) No vayas a ningún lugar con un extraño y asegúrate de seguir las reglas de su familia sobre seguridad personal.

— EMERGENCIA —



Estas viendo a tu hermano menor. Él está preparando chocolate caliente y vierte agua caliente en su mano. Le duele demasiado. No para de llorar.



— EMERGENCIA —



Tu prima se cayó de la bicicleta y quedó tendida en la calle. Se sujeta su tobillo y llora. Mientras hablas con ella, se ve que su tobillo está empezando a hincharse.



— EMERGENCIA —



Tu maestro se atragantó con un pedazo de manzana. Tose un montón.



— EMERGENCIA —



Tu papá se cae de una escalera y se corta. Hay sangre roja brillante en el suelo junto a él. No hay nadie más en casa contigo.



— EMERGENCIA —



Regresas a casa de la escuela. Ves que la puerta de tu casa y la ventana están rotas.



— EMERGENCIA —



Caminas a casa desde la escuela. Ves un automóvil que choca contra un árbol. Una mujer abre la puerta del automóvil y cae al suelo. Cuando le preguntas si está bien, ella no responde.



- 1) ¿Dónde podrías encontrar un ayudante de confianza?
- 2) ¿Qué podría ser diferente en esta situación que te haría llamar al 9-1-1?



2) Llamaría al 9-1-1 si él no pudiera respirar.

- 1) ¿Por qué no necesitas llamar al 9-1-1?
- 2) ¿Qué debes buscar para mantenerte seguro?
- 3) ¿Cómo podrías brindar atención?



- 1) ¿Qué podría dificultar aún más mantener la calma?
- 2) ¿Qué tipo de información podrías proveer al 9-1-1 o a un ayudante?



- 1) Además del tráfico, ¿cuál es un peligro común que debes buscar en esta emergencia?
- 2) ¿Cómo describirías tu ubicación al operador del 9-1-1?



1) Fuga de líquido del automóvil.
2) Describe algunos puntos de referencia o nombres de calles si no tienes la dirección.

- 1) ¿Adónde podrías ir para mantenerte seguro?
- 2) ¿Por qué necesitas ir a un lugar seguro?
- 3) ¿Qué información necesitarías dar a un ayudante de confianza o al operador del 9-1-1?



- 1) ¿Qué podría dificultar aún más mantener la calma?
- 2) ¿Sabes alguna otra cosa que podrías hacer en esta situación?



EMERGENCIA



Estás en el laboratorio de ciencias después de la escuela. Hay una pequeña explosión. ¡Un montón de toallas de papel se incendia y el fuego se propaga rápidamente!



EMERGENCIA



Tu prima está en tu casa y se come una rebanada de pastel. Es alérgica a los huevos. Su cara comienza a hincharse y tiene protuberancias rojas. Se rasca la cara y la garganta.



EMERGENCIA



Juegas a deslizarte en un trineo con tus amigos. Una rama de árbol con nieve cae y golpea un cable eléctrico. La rama y el cable eléctrico caen al suelo cerca de una de tus amigas y le golpean su pierna. Puede levantarse, pero le cuesta caminar.



EMERGENCIA



Estás cuidando a tu hermanita. Vas a la cocina y ves a tu hermanita masticando una cápsula de detergente. No estás seguro de cuánto tiempo ha estado haciendo esto ni cuánto se ha tragado.



EMERGENCIA



Estás viendo dibujos animados con tu hermano. Se cae al suelo y comienza a temblar.



EMERGENCIA



Tu tío te lleva a la tienda. Choca el automóvil y su brazo sangra mucho.



- 1) ¿Qué tipo de peligro necesitas buscar para mantenerte seguro?
- 2) ¿Qué tipo de información necesitas proveer al operador del 9-1-1 o a un ayudante de confianza?



2) Diles que se cayó un cable eléctrico y describe tu ubicación.

- 1) ¿Qué tipo de información necesitarías proveer al 9-1-1 o a un ayudante de confianza?
- 2) ¿Cómo podrías brindar atención?



- 1) ¿Qué es lo más importante que debes hacer?
- 2) ¿Adónde deberías ir?
- 3) ¿Cómo podrías encontrar un ayudante?



- 1) ¿Qué tipo de peligro necesitas buscar para mantenerte seguro?
- 2) ¿Cómo podrías encontrar un ayudante de confianza?
- 3) ¿Cómo podrías encontrar un teléfono para llamar al 9-1-1?



- 1) ¿Qué tipo de información necesitas proveer al operador del 9-1-1?
- 2) ¿Cuál sería la forma más rápida de conseguir un ayudante?



1) Gritar!

- 1) ¿Por qué necesitas conseguir ayuda?
- 2) ¿Qué tipo de información necesitas dar al 9-1-1 o a un ayudante de confianza?

