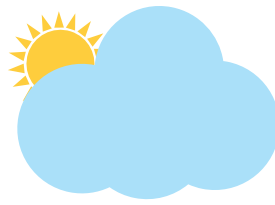


LOGÍSTICA



La clase se dividirá en 2 equipos. Sólo 2 representantes de cada equipo avanzarán dentro del juego, los demás integrantes apoyarán desde afuera con actividades que se detallarán más adelante, los jugadores usarán casco y chaleco. Guiará el juego el profesor o un representante de Cargill, esta persona brindará las indicaciones del juego y describirá previamente cuáles son los tipos de señales de tránsito y su función, así:

SEÑALES DE SERVICIOS Y TURISMO: Indican la proximidad de sitios relevantes para quienes transitan las calles, por ejemplo gasolineras, talleres mecánicos, centros turísticos, entre otros.

SEÑALES DE REGLAMENTACIÓN: Tienen por objeto indicar las limitaciones, prohibiciones o restricciones durante el tránsito por las calles. No respetar estas señales puede implicar sanciones, según las leyes de tránsito de nuestro país. Son señales que combinan los colores blanco, negro y rojo.

SEÑALES DE PREVENCIÓN: Tiene como finalidad advertir al conductor de posibles peligros en la vía u otras situaciones relevantes, pueden ser advertencias permanentes o temporales. Combinan los colores amarillo y negro.

SEÑALES DE INFORMACIÓN: son las que permiten mostrarle a quienes transitan por la calle destinos que puedan ser de interés, por ejemplo la cantidad de kilómetros para llegar a la playa, montaña o algún cantón o provincia. En la mayoría de los casos son señales verdes con blanco.

OBJETIVO DEL JUEGO: Que el niño o niña avance hasta la meta, el primero que lo haga gana.

1. Avanzar sobre el juego sin irrespetar las señales de tránsito. Por ejemplo, si el dado dice 6 pero a los 3 espacios hay una señal de que no hay vía, línea férrea, alto, ceda el paso, semáforo en rojo o cualquiera que le imposibilite el paso, el equipo contrario deberá leerles una pregunta Quest que deberán contestar correctamente para avanzar hasta donde el dado haya indicado inicialmente, de haber contestado incorrectamente deberá quedarse ahí y continuar el juego en su siguiente turno. Cualquier integrante del equipo puede contestar la pregunta Quest.
2. Toda vez que caiga en señales de prevención deberá indicar su significado correctamente o retroceder 1

espacio. Si esa señal de prevención, está imposibilitando el paso debe hacer como se indicó en el paso 1 y si no contesta correctamente retroceder 1 espacio.

3. Toda vez que caiga en señales de reglamentación debe también indicar su significado, si contesta erróneamente deberá retroceder 2 espacios.
4. Las señales de información permitirán avanzar hasta la casilla del lugar indicado.
5. Toda vez que caiga en señales de servicios y turismo deberá tirar el dado "juego" y avanzar o retroceder según este indique.

ACTIVIDADES QUE REALIZARÁN LOS INTEGRANTES DEL EQUIPO:

Integrante 1:

Dentro del juego, debe avanzar e indicar el nombre correcto de las señales en las que caiga cuando corresponda, cada 10 espacios avanzados en el juego el representante puede solicitar cambiar con cualquiera de su equipo y este podrá solicitar también cambio después de haber avanzado otros 10 espacios.

Integrante 2:

Será el encargado de tirar el dado "juego" cuando el compañero caiga en las señales de servicio y turismo.

El resto del equipo:

Deberá elegir a gusto quien conteste las tarjetas Quest cuando corresponda. Cualquiera de ellos serán los posibles cambios del integrante N°1. Los encargados de leer dicha pregunta al equipo son los integrantes del otro equipo.

DADO "JUEGO"

Cara 1:

Avanza 6 espacios, si hay una señal de alto o semáforo en rojo detente un momento y sigue sin contestar preguntas adicionales

Cara 2:

Avanza 3 espacios

Cara 3:

Retrocede 2 espacios

Cara 4:

Retrocede 3 espacios

Cara 5:

Avanza 1 espacio

Cara 6:

Avanza 4 espacios

