

UNA VUELTA POR LAS PALMAS DE GRAN CANARIA

Normas del juego

En este juego de mesa los equipos participantes deberán realizar un recorrido dividido en 4 etapas por la ciudad de Las Palmas de Gran Canaria.

Las 4 etapas son:

1. Del Parque de Las Rehojas a la Catedral de Santa Ana
2. De la Catedral de Santa Ana al Parque de San Telmo
3. Del Parque de San Telmo a la Plaza de España
4. De la Plaza de España a la Plaza del Pilar

Cada equipo se moverá en un medio de transporte diferente y esto conllevará ventajas e inconvenientes.

Los diferentes medios de transporte son:



Peatón



Bicicleta



Guagua



Coche

Se divide a la clase en 4 equipos (uno por cada medio de transporte), cada equipo elige a una persona como **portavoz**, que será la única que puede dar las respuestas. Para elegir el medio de transporte se realiza un pequeño concurso.

CONCURSO PARA ELEGIR EL MEDIO DE TRANSPORTE

En cada etapa hay un **tema** relacionado con la movilidad:

- Inconvenientes del uso del coche en la ciudad
- Ventajas de caminar en la ciudad
- Ventajas de ir en bicicleta
- Ventajas del transporte público

El portavoz de cada equipo debe decir en su turno la respuesta del tema decidida por el equipo. Los turnos pasan rápidamente de un equipo a otro. Los equipos se irán eliminando por los siguientes motivos:

- No contestar en su turno
- Repetir lo que ya dijo otro equipo
- Dar una respuesta que no corresponde con el tema propuesto
- Tardar mucho tiempo en responder

Ganará el equipo que más y mejores respuestas haya dado, pudiendo **elegir primero el medio de transporte**. El resto de medios de transporte serán elegidos por los otros equipos según fueron eliminados.

CÓMO SE JUEGA

Para poder jugar será necesario recortar el dado y las fichas de los diferentes medios de transporte.

Los equipos, con fichas distintas según los medios de transporte, tiran el dado por turnos. Avanzan el número de casillas que les ha salido en el dado.

Desvíos

Si caes con el número exacto que salió en el dado en la casilla de tu medio de transporte salta a la casilla de destino del desvío.

Si llegas a la casilla de tu medio de transporte y todavía quedan números del dado por contar, sigue avanzando desde la casilla de destino las casillas que queden.

Los desvíos son:



Calle peatonal: sólo el equipo del peatón puede utilizarlo para avanzar más cómodamente sin sufrir atascos.



Carril bici: solo la bicicleta puede utilizarlo para avanzar de forma segura y sin sufrir atascos.



Carril guagua: solo la guagua puede utilizarlo para avanzar más rápidamente sin sufrir atascos.



Carretera con poco tráfico: el equipo del coche puede avanzar más rápido.

Casillas especiales



Atasco: los medios de transporte que se ven afectados por atascos (**coche y guagua**) permanecen **un turno sin tirar**.



Aparcamiento en zona azul: como hay que buscar aparcamiento, esto sólo afecta al **coche**, ya que el ciclista, el peatón y el viajero de la guagua no tienen que buscar aparcamiento. El coche, la **primera vez** que llegue a esta casilla deberá **retroceder dos casillas**, que equivalen al tiempo que pierden buscando aparcamiento, teniendo en cuenta que en zona azul este tiempo se reduce.



Aparcamiento gratuito: Al igual que en el aparcamiento en zona azul, sólo el equipo del **coche**, cuando llegue a esta casilla la **primera vez**, tendrá que **retroceder tres casillas**, ya que encontrar aparcamiento en el centro de la ciudad donde no existe zona azul suele ser más complicado.

Para acabar en la llegada no hace falta sacar el número exacto de casillas que faltan.

Gana cada etapa el equipo que llegue primero a la casilla de destino de la etapa.

Los otros equipos seguirán jugando para ver cual de los medios de transporte tarda más en llegar.

FINAL DE ETAPA

Al finalizar cada etapa los equipos **pueden cambiar de medio de transporte** para lo que se volverá a realizar el **concurso** para elegir el medio de transporte con el tema relacionado con la movilidad de la siguiente etapa.

FINAL DEL JUEGO

Al finalizar las 4 etapas se establecerá un **debate** acerca de los paralelismos entre las situaciones que se viven en el juego y las que se viven en la realidad.