

5. Cada participante o representante del equipo, elige un paquete de tarjetas, una ficha que lo represente y una tarjeta de avance (blanca-negra) con la que evaluarán las respuestas de sus compañeros.
6. Todas las fichas de los jugadores participantes, incluyendo la que representa a la enfermedad, se colocan en la casilla de salida.
7. Entre los participantes, se decide quién comienza el juego.
8. El jugador en turno toma una tarjeta del paquete que se eligió y lee en voz alta y da la respuesta; si el juego es en equipo, los miembros de cada equipo podrán ayudar al representante a contestar.
9. Si la respuesta que se dé es considerada como correcta por los demás jugadores, toman la tarjeta de avance (blanca-negra) y deciden si el jugador que leyó avanza (blanca) o no (negra) con la cara de la tarjeta que muestre.
10. Si la mayoría de los jugadores evalúa con la tarjeta blanca, el jugador que dio respuesta a su tarjeta tira el dado y avanza, dependiendo del número que caiga (1, 2 ó 3). En caso contrario, si la mayoría evalúa con la tarjeta negra, el avance es para la ficha que representa la enfermedad, la cual avanzará el número de casillas que indique el dado. La tarjeta leída se colocará detrás del paquete de tarjetas.
11. En el caso de las tarjetas de solicitudes graciosas, la persona en turno deberá realizarlas satisfactoriamente para los demás jugadores y así poder avanzar, de lo contrario, retrocederá el número de casillas que indique el dado, en estos casos no avanza la ficha que representa la "Enfermedad".
12. En el caso de que a alguna persona o equipo le falte una casilla para llegar a la meta y el dado indique dos o tres, tendrá que regresarse hasta completar el número de casillas señalado.
13. El juego termina cuando alguna de las personas o equipos o la ficha de la "Enfermedad", llegue a la meta.

PREMIO 2011
DE ALFABETIZACIÓN
UNESCO



Juego

Carrera por la salud

2^a
Edición

Versión adaptada
Coordinación académica: Alicia Mayen Hernández, Adaptación: Alicia Bello Quintos, Revisión: Alicia Mayén Hernández, Ma. de Lourdes Aravedo Reséndiz.

Versión original
Coordinación académica: Teresita Gómez, Autoría: Jorge Isaac Guerrero, Coordinación gráfica y cuidado de la edición: Greta Sánchez Muñoz, Adriana Barraza Hernández, Revisión editorial: Marcela Zubieta, Ma. Eugenia Mendoza Arrubarrena, Formación: Ricardo Valverde González, Ilustración: Alma Rosa Pacheco.

Agradecimiento: Consejo Nacional de Fomento Educativo (CONAFE) por las facilidades otorgadas para la adaptación de este juego.

Vida y salud. Carrera por la salud. Juego. D.R. © Instituto Nacional para la Educación de los Adultos, INEA. Francisco Márquez 160, Col. Condesa, México, D.F., C.P. 06140. Primera edición 2005.

Esta obra es propiedad intelectual de su autor y los derechos de publicación han sido transferidos al INEA.
Prohibida su reproducción parcial o total por cualquier medio, sin autorización escrita de su legítimo titular de derechos.

ISBN Obra completa, Modelo Educación para la Vida y el Trabajo: 970-23-0274-9
ISBN Vida y Salud. Carrera por la salud. Juego: 970-23-0558-6

Impreso en México.

Presentación

El juego *Carrera por la salud* invita a, que en forma divertida, se reconozcan aspectos importantes del crecimiento y desarrollo del ser humano; de la alimentación y algunas situaciones que afectan la salud, así como el cuidado del ambiente.

Este juego contiene:

- Tablero en forma de caracol.
- 4 paquetes con 24 tarjetas recortables que incluyen los temas: **Salud** (rojas); **Alimentación** (amarillas); **Crecimiento y desarrollo** (verdes); **Cuidado del ambiente** (azules). Cada paquete incluye preguntas de solicitudes graciosas.
- 4 tarjetas de avance, cuyas caras blanca y negra representan a la salud y a la enfermedad, respectivamente.
- 1 dado recortable.

Propósito del juego

Que los participantes reconozcan diferentes situaciones para conservar la salud.

Instrucciones

1. Primero necesitan recortar y armar el dado que se incluye.
2. También deberán buscar botones de colores o monedas de diferente denominación, para ser empleadas como fichas, de acuerdo con el número de participantes. Pueden jugar en forma individual, por parejas, o bien, formar equipos.
3. Asimismo, es importante seleccionar una ficha distinta a las demás, ya que representará a la enfermedad.
4. En el caso de que jueguen por equipos, se tendrá que elegir a un representante.