

Tu cosecha va al MOLINO para la rotura y separación de granos.		El INTA te ayuda a asociarte con productores. Elegí 1 productor y avancen 1 casilla.		Gorgojos en el silo. Retrocedés 13 casillas y no tirás el dado en este turno.		
	Presencia de hongo FUSARIUM . Perdés 1 turno.		El proceso de molienda es exitoso. Avanzás 1 casillero.	VALOR AGREGADO Tu grano de trigo se procesó y obtuviste harina. Le sumaste valor al grano ya que la harina puede venderse más cara. Tirá nuevamente el dado.		

INICIO
Preparás el terreno para sembrar.
Otoño – Invierno Excelente fecha para sembrar. Avanzás 1 casilla.
Analizás el suelo y no es bueno para sembrar. Perdés 1 turno.



04

MOLIENDA
Es el mecanismo para moler los granos de trigo para obtener "HARINA".

Llegan los productos a tu mesa

01

SIEMBRA
Es el proceso de colocar y cuidar las semillas de **TRIGO**, para que germinen y se desarrollen las plantas.



Ministerio de Agricultura, Ganadería y Pesca
Presidencia de la Nación



El INTA te ayuda a mejorar genéticamente tus semillas. Volve a tirar el dado.



Se rompe la sembradora y tardás en arreglarla. Perdés 1 turno.		Lluvia abundante ¡Excelente para tu campo! Avanzás 2 casillas.		
----------------------------------------------------------------	--	----------------------------------------------------------------	--	--



PEGAR AQUÍ

CORTAR POR LA LINEA PUNTEADA



Excelente ventilación y respiración del grano en el silo. Avanzás 2 casillas

Calor excesivo. Pierden calidad tus granos y perdés 1 turno.

El INTA analiza tus granos y son de buena calidad. Volvé a tirar el dado.



Obtenés granos de gran tamaño.

Tus granos están húmedos. Perdés 1 turno.

Exportás muchas toneladas de harina.

Se rompe el camión que transporta tu harina. Para avanzar debés sacar el número 3.

Invertís en maquinaria.

Vendés tu harina al panadero.

Vendés tu harina a una fábrica de alimentos balanceados

Vendés tu harina a una pizzería

Vendés tu harina a una fábrica de pastas.

03

ACOPIO

Es la acumulación, almacenamiento o provisión de un producto, en este caso el grano de TRIGO, su conservación es el principal objetivo del almacenamiento.

El INTA capacita a los productores de trigo. Volvé a tirar el dado.



¡Excelente cosecha! Tus competidores retroceden 1 casilla.

Regulás mal tu cosechadora y están en riesgo tus granos. Perdés el turno.

Tu grano tiene entre 16-18 grados de humedad. ¡¡COSECHÁ YA!! Avanzá 7 casilleros.

El INTA te ayuda a combatir plagas. Volvé a tirar el dado.



02

COSECHA. Es la recolección de las plantas o espigas de TRIGO que sembramos.

Intrigo

El juego de mesa de la producción de trigo

INTAchicos

<http://intachicos.inta.gob.ar>

Pasó el invierno Ya no podés sembrar. Volvé a "Inicio"

El INTA te enseña a fertilizar y mejorar tus semillas. Volvé a tirar el dado.



Tus plantas están dando flores. ¡¡Excelente!! Avanzás 2 casilleros.

Llueve mucho y no podés cosechar. Perdés el turno.

Las orugas invaden tus cultivos. Debés volver al "Inicio".



INSTRUCCIONES

Antes de empezar

1. Tenés que imprimir el tablero en hojas tamaño A4. Puede ser a color o blanco y negro. Además, podés pegar el tablero en un cartón así te dura más.
2. Vas a necesitar fichas para identificar a los jugadores. Podés usar las fichas que vienen en el juego (camioncitos), tapitas de botellas, piedritas de colores, porotos, garbanzos, etc.
3. Asegurate de tener un dado de 6 caras (numerado del 1 al 6).

Objetivo del juego

Tenés que recorrer todas las etapas del trigo (siembra, cosecha, acopio y molienda), ser el primero en llegar a la meta, y así ¡habrás ganado la partida!

Cómo jugar

Una vez preparado el tablero, cada jugador elige 1 ficha que lo represente durante toda la partida y la coloca en la casilla que dice "Inicio".

Para determinar qué jugador comienza la partida se tira el dado. El jugador que saque el número más alto comienza y le seguirán los que están ubicados hacia su derecha, en sentido contrario a las agujas del reloj.

El jugador que comienza, vuelve a tirar el dado y mueve su ficha tantas casillas como número indique el dado. Si su ficha cae en una casilla que contiene un mensaje escrito, deberá realizar la acción que se le indique. Si la casilla se encuentra vacía, será el turno del próximo jugador.

Cada jugador deberá completar todo el recorrido del tablero hasta llegar a la meta, llamada "Productos en tu mesa". Los jugadores no pueden saltarse voluntariamente ninguna casilla, de lo contrario perderán automáticamente la partida.

Acciones

A lo largo del juego, las acciones están escritas en las casillas del tablero. Esas acciones pueden ser: volver a tirar el dado, perder 1 turno, mover la ficha propia o la de otro jugador un número determinado de casillas, conseguir un número específico con el lanzamiento del dado o bien retornar a la casilla de Inicio.

Siempre se deben cumplir las acciones, salvo que se indique en esa casilla lo contrario.

Ganador y fin de la partida

El primer jugador que complete todo el recorrido y llegue a la meta es el ganador del juego.



FICHAS

Recortá las fichas y empezá a jugar.