

¡SUGERENCIAS PARA NO ABURRIRSE EN CASA!

TALLER DE CONSTRUCCIÓN DE JUEGOS:

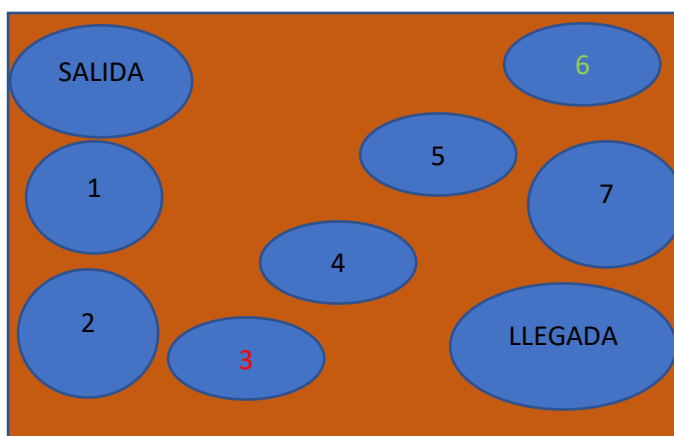
MATERIALES:

HOJAS BLANCAS, LAPICES O MARCADORES, TIJERA (QUE AYUDEN LOS PAPÁS SI ES NECESARIO)
DADO.

JUEGO 1:

1. EN UNA HOJA PODÉS ARMAR CASILLAS CON NUMEROS O LETRAS
2. CON UN DADO VAS AVANZANDO DE CASILLA.
3. PODES PENSAR Y ESCRIBIR PISTAS O PRENDAS PARA QUE SEA ¡MÁS DIVERTIDO!
4. O SI NO, EN CADA CASILLA SE PUEDEN DIBUJAR COSAS LINDAS QUE TE GUSTARÍA QUE TE PASEN Y COMPARTIRLAS CON TU FAMILIA.
5. NO TE OLVIDES DE ESCRIBIR LAS REGLAS DEL JUEGO PARA QUE NADIE HAGA TRAMPA.

EN ESTE JUEGO, EL JUGADOR QUE CAE EN LA CASILLA 3 DEBE LEVANTAR UNA TARJETA DE PRENDA Y SI CAE EN LA CASILLA 6 DEBE LEVANTAR UNA TAREJTA DE ADIVINANZAS. PERO ES SOLO UN EJEMPLO, VOS PODÉS INVENTAR EL JUEGO COMO QUIERAS.

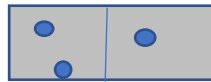
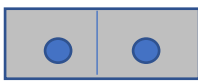


PRENDAS

ADIVINANZAS

JUEGO 2.

1. EN UNA HOJA PODÉS DIBUJAR FICHAS DE DOMINO. ASI COMO EN EL EJEMPLO, PERO CON MAS PUNTITOS.
2. AHORA LE PODÉS DECIR AL OTRO JUGADOR QUE PIENSE UN NUMERO DEL 1 AL 24 (SI CONOCES SOLO NUMEROS DEL 1 AL 9 LO PODÉS HACER ASI TAMN)
3. VOS PODÉS ARMAR ESE NUMERO CON LAS FICHAS. EJEMPLO. ACA SE PUEDE FORMAR EL NUMERO 5

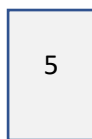


$$1 + 1 + 2 + 1 = 5$$

JUEGO 3. "EL JUEGO DE LOS DIECES"



PUEDO ELEGIR ESTA PORQUE 5+5 ES 10

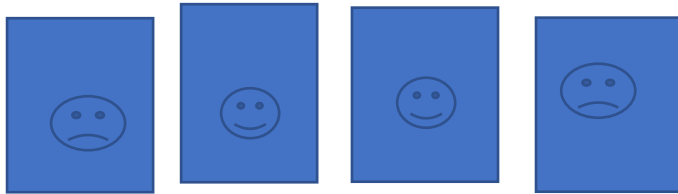


MI CARTA ES UN 5 Y TENGO QUE ELEGIR UNA DE LA MESA.
PARA LLEGAR A 10.

1. EN UNA HOJA PODÉS DIBUJAR NÚMEROS DEL 1 AL 12.
2. DESPUÉS REPARTIS 4 CARTAS PARA CADA JUGADOR.

3. COLOCAR 3 CARTAS EN LA MESA.
4. Y CADA JUGADOR VA TIRANDO UNA CARTA Y SI EN LA MESA HAY ALGUNA CARTA QUE ME SIRVA PARA SUMAR 10 LA LEVANTO.

JUEGO 4. EMOTI CARTAS



1. PODES ARMAR CARTAS DE EMOTICONES CON UNA HOJA.
2. RECORTA LA HOJA PARA FORMAR TARJETAS,
3. DIBUJA LAS CARITAS CON EMOCIONES QUE MAS TE GUSTEN

CONSEJO: TIENE QUE HABER DOS CARITAS IGUALES DE CADA UNA QUE DIBUJES.

¡CON ESTAS CARTAS PODÉS JUGAR A VARIOS JUEGOS! Y TAMBIEN NO TE OLVIDES DE INVENTAR EL QUE QUIERAS,

MEMOTEST: COLOCA LAS CARTAS BOCA ABAJO Y DA VUELTA 1

¡SI SALE LA MISMA TE LLEVAS LAS DOS!

SI SALE OTRA DIFERENTES LA DEJAS BOCA ABAJO EN LA MESA Y ESPERAS EL PROXIMO TURNO.

ADIVINA ADIVINADOR:

- UN JUGADOR SE COLOCA UNA CARTA SIN VER EN LA CABEZA.
- Y EL OTRO DEBE HACER ESA CARITA PARA QUE EL OTRO JUGADOR LO ADIVINE

JUEGO 5.

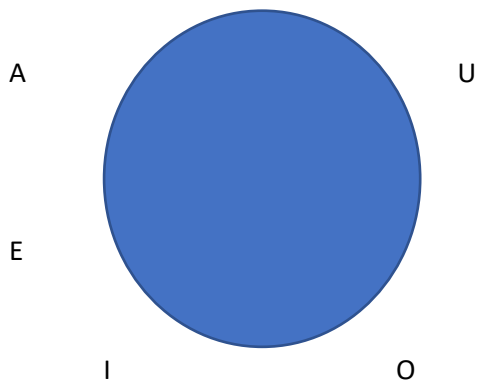
¡PASAPALABRAS!

EN ESTE JUEGO VAS A PODER JUGAR A MUCHOS MAS.

NECESITAS DIBUJAR UN CIRCULO EN UNA HOJA Y ESCRIBIR ALREDEDOR LAS LETRAS DEL ABECEDARIO.

CON ESTE JUEGO PODÉS PENSAR Y NOMBRAR PALABRAS QUE EMPIECEN CON ESAS LETRAS.

PODES TAMBIÉN HACER UNA VERSION FACIL SOLO CON VOCALES O SINO OTRA MAS DIFICIL CON PISTAS PARA ADIVINAR ESAS PALABRAS.



- . TRANSPORTE DE 4 RUEDAS (AUTO)
- . ANIMAL CON TROMPA LARGA (ELEFANTE)
- . LUGAR RODEADO DE MAR (ISLA)
- . ANIMAL QUE LE GUSTA DORMIR EN INVIERNO (OSO)
- . ES UNA FRUTA (UVA)

TUTTI PALABRAS:

¡PODES CAMBIAR LA VERSION DEL CLASICO TUTTI FRUTTI Y COLOCAR VERBOS, SUSTANTIVOS, ADJETIVOS! ELEGIS UNA LETRA Y COMPLETAS LAS CATEGORIAS CON PALABRAS QUE EMPIECEN CON DICHA LETRA. TE DEJO UN EJEMPLO:

VERBOS	SUSTANTIVOS COMUNES	SUSTANTIVOS PROPIOS	ADJETIVOS	LETRA	PUNTOS
--------	------------------------	------------------------	-----------	-------	--------

SALTAR

SOGA

SANDRA

SOÑADORA

S

40

TAMBIEN, PODES INVENTAR LAS CATEGORIAS QUE MAS TE GUSTEN! LO PODÉS HACER POR TIEMPO PARA ESCRIBIR RAPIDO O SINO SOLO COMPLETAR CASILLAS CON EL OTRO JUGADOR.

¡OTRO JUEGO! EL AHORCADO: PENSA UNA PALABRA Y DIBUJA UN CASILLERO POR CADA LETRA.

.....

C A S A

PODES AYUDAR AL OTRO JUGADOR DANDO PISTAS O DIBUJANDO EL OBJETO QUE PENSASTE...

EJEMPLO: SI ELIJO LA PALABRA CASA (PUEDO DIBUJAR UNA CASA).

SOPA DE LETRAS: PENSA Y ESCRIBI PALABRAS

COLOCA OTRAS LETRAS PARA DESPISTAR.

P	E	Z	A
O	S	O	O
G	A	T	O
A	I	O	K
R	H	K	O
T	U	L	Ñ

¡En esta página podés inventar muchos más juegos!

<https://www.educima.com/coloring-book-1.php>