



ITINERARIOS

DE JUEGOS





ITINERARIOS DE JUEGOS

1º CíCLO

¡LLEGAMOS AL FINAL DEL AÑO! UN AÑO DISTINTO EN EL QUE TUVIMOS QUE CUIDARNOS Y QUEDARNOS EN CASA.

DESDE ESTA SEMANA COMENZARON LAS MERECIDAS VACACIONES, POR ELLO ORGANIZAMOS UN ITINERARIO DE JUEGOS PARA QUE EMPIECEN A DISFRUTARLAS DESDE AHORA.

ITINERARIOS DE JUEGOS:

1

LA YAPA

2

JUEGO DE PUNTERÍA

3

JUGANDO A LOS ARTESANOS



- SIGAN EL CAMINO QUE VA DESDE EL CUERPO HASTA LA CABEZA DE CADA UNA DE LAS JIRAFAS. UNAN LETRAS CON NÚMERO.





JUEGO DE PALABRAS Y NÚMEROS

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

NECESITAN LOS SIGUIENTES ELEMENTOS:

- UN DADO (SI EN CASA NO TIENEN DADO, PUEDEN ESCRIBIR EN PAPELITOS LOS NÚMEROS DEL 1 AL 6 Y SACARLOS DE UNA BOLSITA).
- UNA FICHA POR JUGADOR. PUEDEN USAR TAPITAS, SEMILLAS O PIEDRITAS, TODAS DIFERENTES.

REGLAS DEL JUEGO

- SE JUEGA DE A DOS A CUATRO PARTICIPANTES.

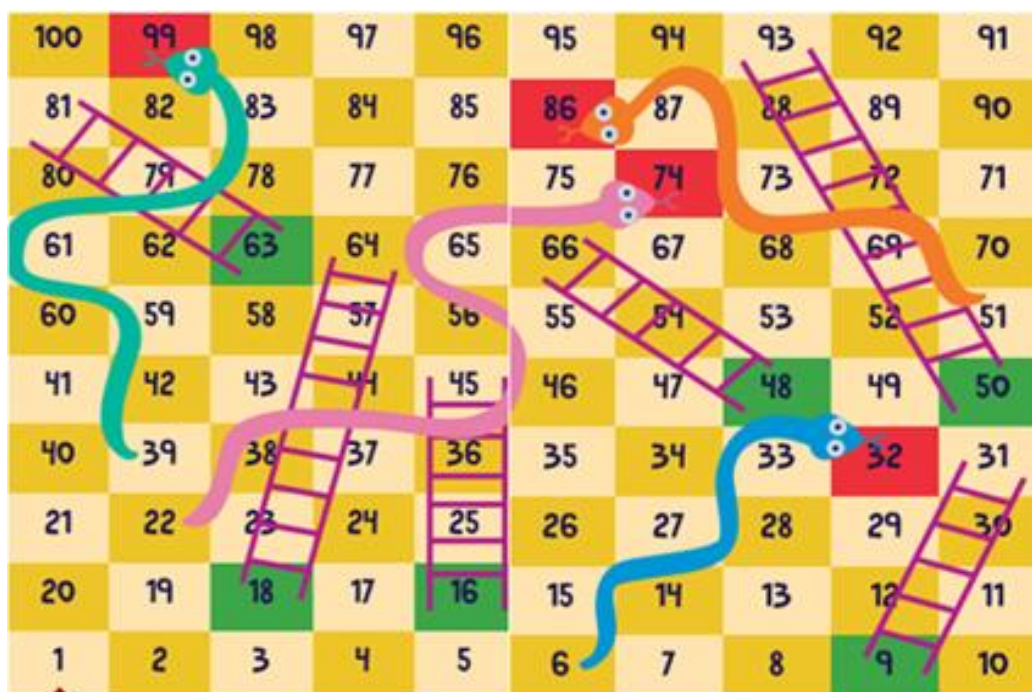




- COMIENZA EL QUE OBTIENE EL NÚMERO MAYOR AL TIRAR EL DADO.
- POR TURNO, CADA PARTICIPANTE TIRA EL DADO Y AVANZA LOS CASILLEROS QUE INDICA.
- SI UN PARTICIPANTE LLEGA A LAS PATAS DE UNA ESCALERA, DEBE CUMPLIR UN DESAFÍO PARA PODER LLEGAR HASTA ARRIBA DE LA ESCALERA.
- SI EL PARTICIPANTE LLEGA A LA CABEZA DE UNA SERPIENTE, DEBE CUMPLIR UN DESAFÍO PARA NO CAER HASTA SU COLA.

OBJETIVO DEL JUEGO: LLEGAR PRIMERO AL 100.

EXPLOREN EL TABLERO ¿CÓMO ES EL CAMINO QUE HAY QUE SEGUIR PARA LLEGAR AL 100? RECÓRRANLO CON EL DEDO MIENTRAS LEEN LOS NÚMEROS.



DESAFÍOS PARA JUGAR POR PRIMERA VEZ

DESAFÍOS PARA SUBIR LAS ESCALERAS SI CAE EN EL CASILLERO:

9. DIGAN ESTE TRABALENQUAS:

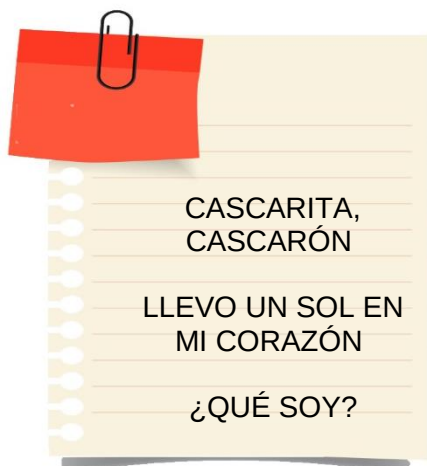
TIJERA DE JIPI JAPA DE LA JIPARAJERÍA. TIJERÍ, TIJERÁ, JIPARAJERA.

16. ADIVINEN EL NÚMERO: EL QUE LE SIGUE A 34.

18. ENCUESTRN LA PALABRA ESCONDIDA EN: INGREDIENTES

48. ¿CUÁL ES MAYOR, 52 O 25?

50. ADIVINANZA:



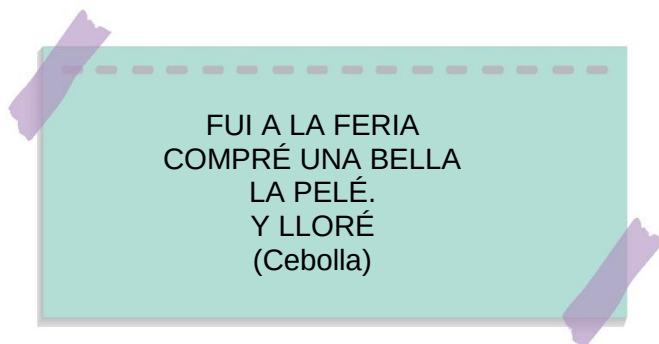
63. RECUERDEN DOS SUMAS QUE DAN 10.

• **DESAFÍOS PARA NO CAER POR LA SERPIENTE SI CAE EN EL CASILLERO:**

32. ENCUESTRN LA PALABRA ESCONDIDA EN: CEBOLLA

74. CUENTEN PARA ATRÁS DESDE EL 20.

86. ADIVINANZA:



99. DIGAN ESTE TRABA LENGUAS:

COMO POCO COCO COMO, POCO COCO COMPRO.

DESAFÍOS PARA JUGAR POR SEGUNDA VEZ

• **DESAFÍOS PARA SUBIR LAS ESCALERAS SI CAE EN EL CASILLERO:**





ITINERARIOS DE JUEGOS

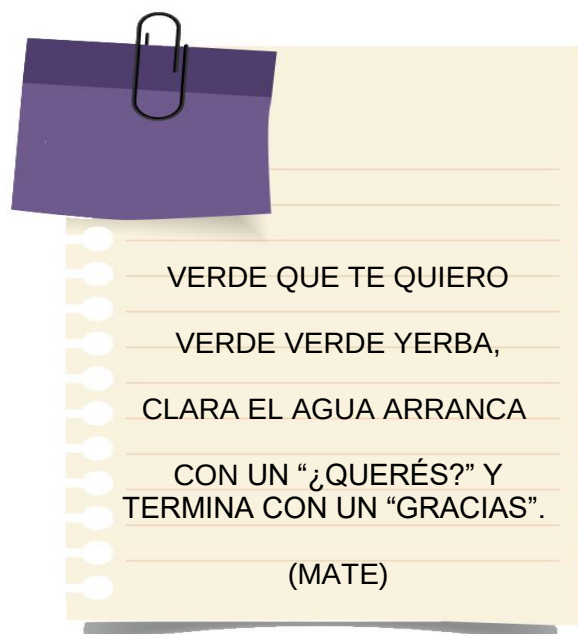
1º Ciclo

9. DIGAN ESTE TRABALENGUAS:

ANA SE ZAMPABA UNA PANZADA DE EMPANADAS. PANZADA DE EMPANADAS ZAMPABA ANA.

16. ¿CUÁL ES MENOR: 39 O 41?

18. ADIVINANZA:



48. CALCULEN EL DOBLE DE 6.

50. ENCUENTREN LA PALABRA ESCONDIDA EN: RELLENO

63. ADIVINEN UN NÚMERO: EL ANTERIOR AL 52.

• **DESAFÍOS PARA NO CAER POR LA SERPIENTE SI CAE EN EL CASILLERO:**

32. ENCUENTREN LA PALABRA ESCONDIDA EN: EMPANADA.

74. CALCULEN $7 + 5$.

86. DIGAN ESTE TRABALENGUAS:

SALAS SALA SU SALSA CON SAL DE SALES.

SI SALAS LA SALSA DE SALSAS SALAS SALUDA.



99. CUENTEN DE 5 EN 5 HASTA EL 30

JUGANDO A SER
ARTESANOS



IDEAS PARA CREAR ADORNOS PARA LAS FIESTAS DE FIN DE AÑO

ESTE ADORNO ES MUY SENCILLO DE REALIZAR.
¡A PONER EN JUEGO LA CREATIVIDAD!



- CORTEN LAS PAJITAS PLÁSTICAS Y COLOQUEN TODAS EN UN RECIPIENTE, LAS BOLITAS DE COLORES VAN EN OTRO DIFERENTE.
- CON AYUDA DE UN ADULTO, INTRODUCAN LAS PIEZAS EN EL ALAMBRE BLANDO COMBINÁNDOLAS COMO QUIERAN.



- DENLE AL ADORNO, LA FORMA QUE DESEEN. CUANDO YA HAYA UNA BUENA CANTIDAD ENHEBRADA, PUEDEN CORTAR EL ALAMBRE (CON UN ALICATE SE CORTA MUY FÁCIL) Y NO OLVIDEN DARLE LA VUELTA AL EXTREMO HACIENDO FORMA DE GANCHO PARA QUE NO SE LES ESCAPEN LAS PIEZAS.
- UNAN LOS EXTREMOS DEL ALAMBRE ENROSCÁNDOLO ENTRE SÍ Y LISTO!

¡NOSOTROS HEMOS COLGADO LOS ADORNOS DE UN PALO A MODO DE MÓVIL Y QUEDA GENIAL!

Sitio consultado:

<https://rejuega.com/juego-aprendizaje/juegos-familia/psicomotricidad-fina-para-navidad>



PARA CONOCER MÁS OPCIONES

<https://ele.chaco.gob.ar/mod/url/view.php?id=86426>

<https://ele.chaco.gob.ar/mod/url/view.php?id=86428>

