



ITINERARIOS DE JUEGOS



ITINERARIOS DE JUEGOS

2º Ciclo

Jugar nos divierte, nos produce alegría, imaginamos situaciones, personajes, charlas. Jugamos de muchas maneras: algunas espontáneas y otras no. También jugamos con otras personas. El juego es una forma de usar la mente, el cuerpo y de aprender.

Las y los invitamos a jugar y para eso van a necesitar:

- Buscar un lugar lo más adecuado posible;
- Invitar a uno o más miembros de la familia y coordinar juntos las reglas del juego;

JUEGOS PARA PENSAR

Les presentamos algunos juegos que tal vez ya conocen. Cuando comiencen a jugar, seguramente recuerden otros parecidos.

ITINERARIOS DE JUEGOS:



La mayor gana



Tres en línea



Invasión de colores



Ta Te Ti



La mayor gana

Material:

Un mazo de cartas españolas.



Desarrollo del juego

1. Se reparte todo el mazo.
2. Cada participante pone sus cartas en una pila boca abajo.
3. Al mismo tiempo (puede ser luego de contar hasta 3), todas y todos dan vuelta la primera carta de su pila.
4. Quien tenga la carta de mayor valor se lleva las demás.

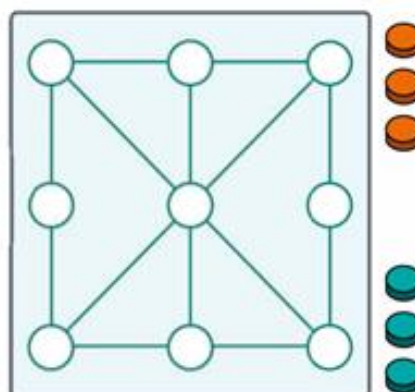
En caso de empate Si el empate se da entre cartas mayores que el resto (por ejemplo: si sale 2; 6; 6 y 5), las y los participantes que empataron vuelven a sacar una carta, pero sin darla vuelta la colocan de modo tal que tape las cartas que empataron. Luego, cada jugador y jugadora saca nuevamente 1 (una) carta y la coloca a la vista de todos sobre las cartas en juego. Estas últimas definen el ganador, que es quien que tenga la carta de mayor valor. La ganadora o el ganador se lleva todas las cartas en juego.

Tres en línea



Antes de empezar a jugar

1. Se dibujan 2 (dos) líneas perpendiculares y luego otras 2 (dos) diagonales, de manera que todas coincidan en el punto central.
2. Luego, se dibujan las líneas exteriores de modo que quede conformado un cuadrado como el siguiente.





ITINERARIOS DE JUEGOS

2º Ciclo

Las fichas para estos juegos pueden ser botones, tapas de plástico, piedras, muñecos pequeños, ¡o lo que se les ocurra!

¡A jugar!

Cada participante cuenta con 3 (tres) fichas. De manera alternada, cada participante ubica una ficha con la intención de armar Tres en línea o impedir que el otro jugador lo logre.

Si nadie logra formar una línea, comienzan a mover de a 1 (una) ficha por turno, siguiendo las líneas, tanto en vertical, como en horizontal y diagonal, de un punto a otro y siempre y cuando ese punto no esté ocupado.

Gana quien consigue ubicar sus 3 (tres) fichas en línea.



Invasión de colores

Materiales

- » 1 (una) hoja de papel cuadriculado (si no tienen hojas cuadriculadas las pueden dibujar con lápiz y regla).
- » 2 (dos) dados.
- » 2 (dos) lápices de colores diferentes.

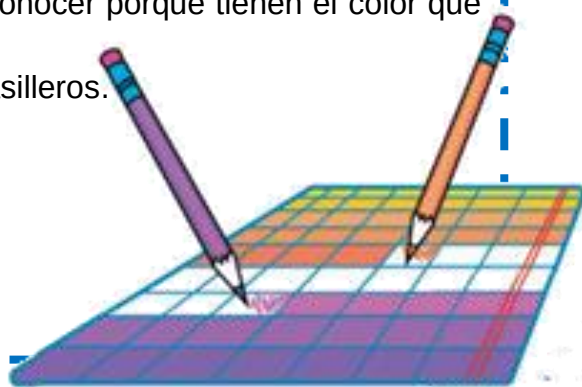
Desarrollo del juego

Cada participante elige un color con el que pintará la cuadrícula. Se tiran los dados. Quien consiga mayor puntaje comienza el juego.

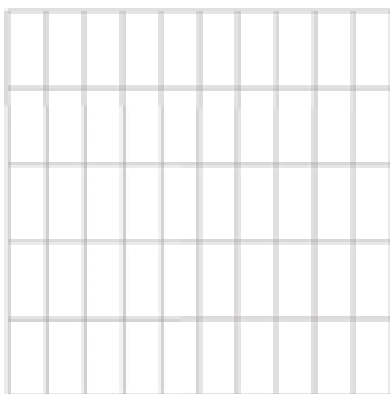
Cada jugadora o jugador, en su turno, deberá pintar tantos cuadrados como indique el puntaje obtenido de la suma de los 2 (dos) dados (si sacan un 2 y un 3, pintan 5 cuadrados porque $2+3=5$).

De esta manera, pueden ir pintando cuadrados hasta completar la hoja. Cuando hayan terminado, cada participante cuenta los casilleros que pintó (que van a reconocer porque tienen el color que los identifica).

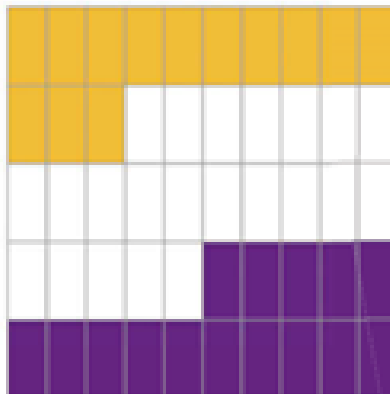
Gana quien tenga pintados más casilleros.



Para empezar a jugar



Ejemplo de desarrollo del juego





ITINERARIOS DE JUEGOS

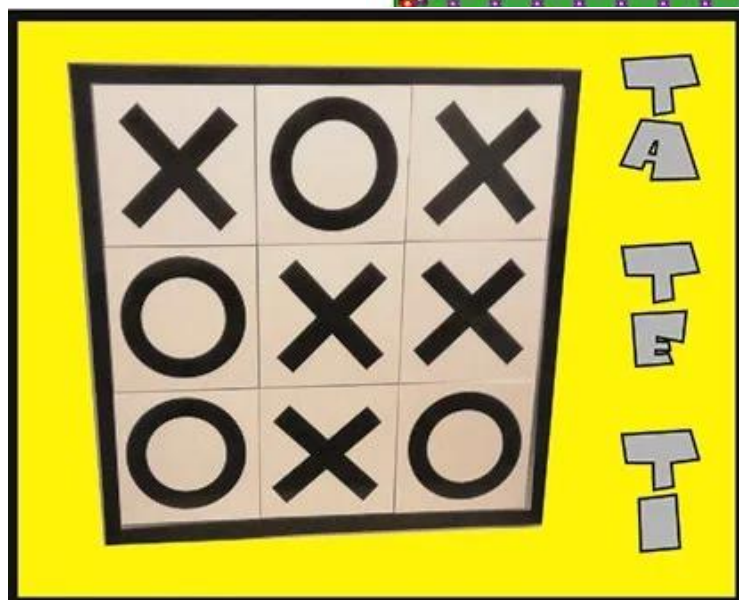
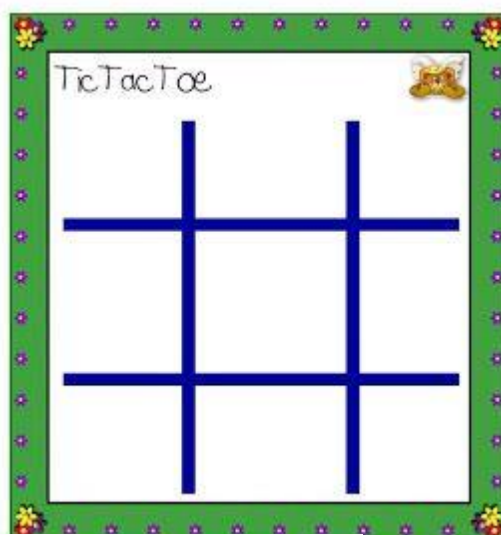
2º Ciclo

TA TE TI



Se juega de a dos jugadores, que de manera alternada, ubican una ficha o hacen un trazo en uno de los cuadros de la cuadrícula.

El objetivo es lograr hacer una fila con tres piezas/trazos de manera horizontal, vertical o diagonal. Contenidos y procesos involucrados: Alineación de fichas en tres posiciones (vertical, horizontal y diagonal), entorpecer la jugada del otro jugador





ITINERARIOS DE JUEGOS