

## MARTES 15

LES ENVIAMOS OTRAS PROPUESTAS PARA QUE PUEDAN JUGAR, DIVERTIRSE Y DISFRUTAR EN FAMILIA

### 1- ¡CARRERA DE PELOTITAS!



- ✓ LOS INVITAMOS A QUE INVITEN Y DESAFÍEN A UN FAMILIAR A JUGAR ESTA CARRERA TAN DIVERTIDA.

#### ¿QUÉ VAN A NECESITAR?

- DOS CUCHARAS GRANDES.
- TRES RECIPIENTES: TAPPERS, CANASTAS O CAJAS PEQUEÑAS.
- 20 PELOTITAS DE PAPEL DE DIARIO O REVISTAS (PODRÁN UTILIZAR LAS QUE CONFECIONAMOS DURANTE ESTE AÑO).

**“EL JUEGO CONSISTE EN LLEVAR LA MAYOR CANTIDAD DE PELOTITAS CON UNA CUCHARA DE UN EXTREMO A OTRO”**

#### ¿CÓMO SE JUEGA?

- ✓ COLOCAR **UNA DE LAS CAJAS** O RECIPIENTES CON LAS 20 PELOTITAS.
- ✓ A UNA DISTANCIA DE 2mts. DE ESTE RECIPIENTE, DEBERÁN COLOCAR LAS **DOS CAJAS RESTANTES** (preferentemente en el piso), CADA UNA DE LAS CAJAS LE PERTENECE A UNO DE LOS JUGADORES.
- ✓ LOS JUGADORES DEBERÁN COLOCARSE A AMBOS LADOS DE LA CAJA QUE CONTIENE LAS PELOTITAS.
- ✓ CUANDO UNO DE LOS JUGADORES U OTRA PERSONA DÉ LA INDICACIÓN DE COMENZAR EL JUEGO: LOS JUGADORES DEBERÁN COLOCAR EN LA CUCHARA UNA PELOTITA Y CAMINAR HASTA EL EXTREMO DONDE SE ENCUENTRA LA OTRA CAJA QUE LE PERTENECE, COLOCANDO DE A UNA LAS PELOTITAS.

✓ **ATENCIÓN:**

- **NO PODRÁN SOSTENER LA PELOTITA CON LA MANO, DEBE IR APOYADA SIEMPRE EN LA CUCHARA.**
- **EN EL CASO DE QUE LA PELOTITA SE CAIGA EN EL CAMINO, NO PODRÁN AGARRARLA. DEBERÁN VOLVER A BUSCAR OTRA Y COMENZAR DE NUEVO EL RECORRIDO.**
- ✓ EL JUEGO FINALIZA CUANDO NO QUEDEN MÁS PELOTITAS EN LA CAJA.
- ✓ EL JUGADOR QUE HAYA LOGRADO TRANSPORTAR LA MAYOR CANTIDAD DE PELOTITAS HASTA SU CAJA... **SERÁ EL GANADOR.**

**VARIANTE DEL JUEGO:** CUANDO HAYAN JUGADO VARIAS VECES, PODRÁN COLOCAR UN OBSTÁCULO EN EL MEDIO DEL RECORRIDO, POR EJEMPLO:

- PASAR POR DEBAJO DE UNA MESA.
- PASAR SALTANDO POR ENCIMA DE UN PALO DE ESCOBA O PAÑUELO (SIN TOCARLO).

**LISTOS, PREPARADOS... ¡A JUGAR!**

## 2- ¡CHANCHO VA!



- ☆ A ESTE JUEGO ALGUNOS DE USTEDES YA LO CONOCEN... PARA LOS QUE NO; LES CONTAMOS CÓMO SE JUEGA.
- ☆ SI EN ALGÚN MOMENTO TUVIERON LA OPORTUNIDAD DE REALIZAR ESTE JUEGO, PRESTEN ATENCIÓN, PORQUE ESTA VEZ **¡HAY UNA VARIANTE!**

### ¿QUÉ VAN A NECESITAR?

- CARTAS ENUMERADAS DEL 1 AL 5  
**ANEXO 1** – SI NO PUEDEN IMPRIMIR, REALICEN UNA COPIA EN UNA HOJA APARTE, SIGUIENDO EL MODELO ENVIADO.
- TAMBIÉN PUEDEN UTILIZAR CARTAS ESPAÑOLAS.

### CANTIDAD DE JUGADORES:

- 2 (DOS) O MÁS.

**EL OBJETIVO DEL JUEGO** ES FORMAR LA SERIE DEL 1 AL 5. CADA JUGADOR DEBERÁ OBSERVAR ATENTAMENTE LOS NÚMEROS QUE TIENE EN SUS CARTAS, Y DESCARTAR LA QUE NO LE SIRVE.



### AHORA LOS INVITO A QUE:

- ✓ BUSQUEN EN EL **ANEXO 1** LAS CARTAS.

✓ EN EL CASO DE TENER **CARTAS ESPAÑOLAS**: PRIMERO SEPARAN DEL MAZO **DOS JUEGOS DE CARTAS DEL 1 AL 5 (DE SER DOS JUGADORES)**. SIN IMPORTAR EL PALO, ES DECIR, EL DIBUJO.



✓ LUEGO SE MEZCLAN LOS NAIPES Y SE REPARTEN CINCO CARTAS A CADA UNO.

✓ A CONTINUACIÓN, EL JUGADOR DEBE COLOCAR LA CARTA (QUE DESEA DESCARTAR PORQUE NO COMPLETA EL JUEGO) SOBRE LA MESA, DE FORMA TAL QUE NO SE VEA (ES DECIR, BOCA ABAJO). Y LA DESLIZA HACIA SU COMPAÑERO DE JUEGO DICHIENDO **"CHANCHO VA"**.

EN EL CASO DE SER MÁS DE DOS, CADA JUGADOR DEBERÁ DESLIZARLA HACIA EL COMPAÑERO QUE SE ENCUENTRA A SU DERECHA.

✓ SE ESPERAN UNOS SEGUNDOS DANDO TIEMPO A QUE TODOS OBSERVEN Y ACOMODEN SUS CARTAS. SE CONTINÚA DE LA MISMA FORMA HASTA QUE **EL PRIMER PARTICIPANTE QUE OBTENGA LOS NÚMEROS DEL 1 AL 5 GRITE: "¡CHANCHO!"** Y COLOQUE LA MANO EN EL CENTRO DE LA MESA.



✓ LUEGO DE ÉL, TODOS DEBERÁN APOYAR SU MANO SOBRE EL JUGADOR QUE DIJO: **"¡CHANCHO!"**

✓ **EL ÚLTIMO JUGADOR QUE COLOCÓ LA MANO: SERÁ EL PERDEDOR DE ESA RONDA. EN UNA HOJA EN DONDE REGISTRAREMOS EL JUEGO, EN DONDE ESTÉ SU NOMBRE ESCRITO, SE LE ESCRIBIRÁ LA PRIMER LETRA DE LA PALABRA CHANCHO, EMPEZANDO POR LA "C".**



**¡ATENCIÓN, VARIANTE DEL JUEGO! EL PUNTAJE NO ES CON NÚMEROS, SINO CON LETRAS.**

NAIARA	ALBERTO
I C	

- ✓ **PRIMERO LA C, LUEGO LA H Y ASÍ SUCESIVAMENTE HASTA QUE ALGUNO DE LOS JUGADORES FORME LA PALABRA "CHANCHO". ESE JUGADOR, QUEDARÁ ELIMINADO DEL JUEGO, ES DECIR, PERDIÓ.**

## ¡A DIVERTIRSE EN FAMILIA!

### 3- ¡JUEGO DE PUNTERÍA!

#### ☆ ¡A PROBAR PUNTERÍA EN FAMILIA!

#### MATERIALES:

- 1 CÍRCULO DE CARTÓN O DE CARTULINA, PAPEL AFICHE, EL QUE TENGAN (DE 50cm. DE DIÁMETRO)
- TAPITAS DE PLÁSTICO O PIEDRITAS (una por cada jugador).
- CINTA ADHESIVA O PALO DE ESCOBA.



#### DESARROLLO DEL JUEGO:

- ✓ DIBUJAR EN LA BASE DEL CARTÓN UN CÍRCULO GRANDE DE COLOR AZUL QUE VALDRÁ 1 PUNTO.
- ✓ SOBRE ESE MISMO CARTÓN, DIBUJAR UN CÍRCULO MEDIANO DE COLOR VERDE QUE VALDRÁ 2 PUNTOS.
- ✓ Y POR ÚLTIMO, DIBUJAR EN EL CENTRO DEL CARTÓN UN CÍRCULO PEQUEÑO DE COLOR VIOLETA QUE VALDRÁ 3 PUNTOS.
- ✓ COLOCAR EL CÍRCULO EN EL PISO, Y MARCAR CON UNA CINTA O PALO DE ESCOBA LA DISTANCIA (1,5 metros).
- ✓ DETRÁS DE ESA MARCA, SE COLOCARÁ EL JUGADOR PARA LANZAR.
- ✓ LOS JUGADORES DEBERÁN LANZAR LAS TAPITAS O PIEDRITAS DE A UNO, RESPETANDO TURNOS.
- ✓ A MEDIDA QUE REALIZAN LOS TIROS DEBERÁN IR REGISTRANDO EL PUNTAJE OBTENIDO EN LA GRILLA QUE LES ENVIAMOS EN EL ANEXO 2.
- ✓ TIENEN TRES TIROS CADA UNO.

EN EL CASO DE NO PODER IMPRIMIR LA GRILLA, UN ADULTO REALIZARÁ EL CUADRO EN UNA HOJA APARTE SIGUIENDO EL MODELO ENVIADO.

✓ UNA VEZ FINALIZADOS LOS TRES TIROS DE CADA JUGADOR, DEBERÁN SUMAR EL PUNTAJE OBTENIDO INDIVIDUALMENTE.

✓ **ATENCIÓN:** SI DESEAN, PUEDEN CAMBIAR EL PUNTAJE, COLOCANDO EL VALOR QUE USTEDES QUIERAN. RECORDAR QUE EL CÍRCULO DEL CENTRO SERÁ EL QUE CONTenga EL MAYOR VALOR.

**¡A JUGAR Y DIVERTIRSE!**

**ANEXO 1:**

**1**

**2**

**3**

**4**

**5**

A decorative border with a repeating pattern of small red and green flowers runs along the top, bottom, and sides of the page.

1

2

3

4

5

A decorative border with a repeating pattern of small red and green flowers runs along the top, bottom, and sides of the page.

1

2

3

4

5

## ANEXO 2:

<b>NOMBRE DE LOS JUGADORES</b>	<b>1° TIRO</b>	<b>2° TIRO</b>	<b>3°TIRO</b>	<b>4°TIRO</b>	<b>PUNTAJE TOTAL</b>