



DESCARGABLE 01

JUEGOTECA EN CASA



Fundación Arcor Argentina
Instituto Arcor Brasil
Fundación Arcor Chile



Contenido extraído del Material elaborado por la organización Tiempo de Rondas,
en el marco del proyecto "Juegoteca en Casa", apoyado por el Programa Desde el Principio.
Conoce más en: www.tiempoderondas.com.ar





01

DADO CON ROLLO DE PAPEL HIGIÉNICO

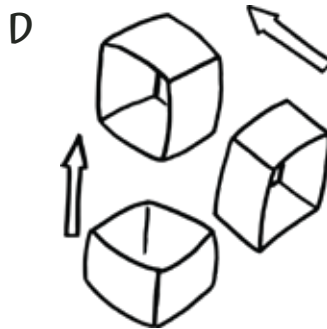
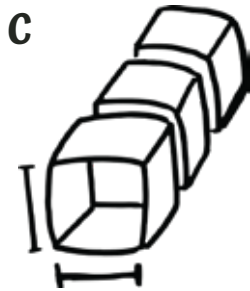
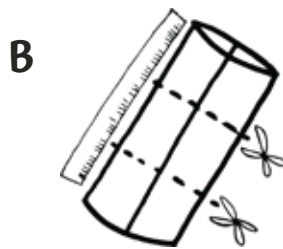
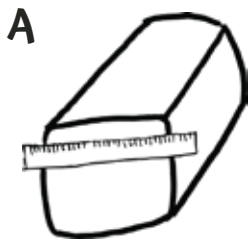
A partir de 5 años

Elementos:

- 1 rollo de cartón de papel higiénico por dado
- 1 tijera
- Lápiz y regla

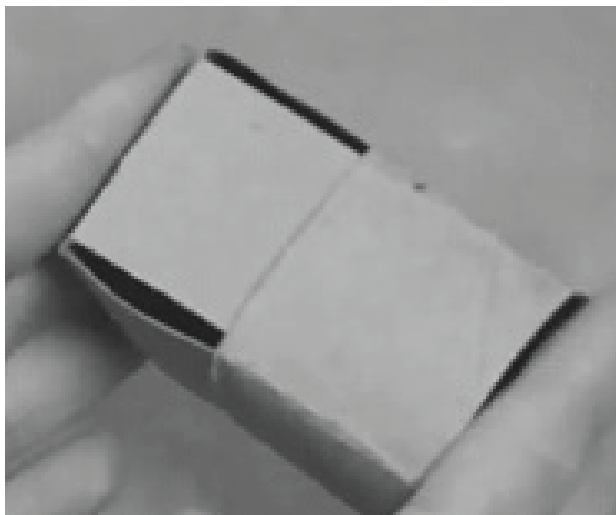
¿Cómo se hace?

Tomar un rollo de cartón, doblarlo y cortarlo en 3 partes iguales. Luego encastrarlos. Colocar las tres piezas, cada una en una dirección (las piezas deben encajar sin problemas, de lo contrario, pueden ser necesarios ajustes en el corte).



¡Desafíen a sus amigos/as! Coloquen en cada cara del dado un desafío, por ejemplo:

- piedra, papel o tijera
- pan queso
- pulseada china
- no parpadear
- grito de gol más largo
- comodín





Algunas ideas más para usar los dados

- **Colocar en cada cara del dado una letra.**

Tirar el dado y escribir la mayor cantidad de palabras que comiencen con esa letra o que contenga esa letra. También puede ser una competencia de canciones que empiecen con esa letra.

- **Colocar en cada lado del dado imágenes para crear historias**

Pueden crear 3 dados (dado A, dado B y dado C), por ejemplo:

A Personajes: robot - pirata - animal - deportista - brujo/a - nave espacial

B Lugar: bosque - avión - espacio - montaña - barco - barrio

C Situación: perdió la memoria - comenzó a llover - se pegó en la cabeza - encontró un tesoro - se le quemó la comida - encontró a un amigo

Al tirar los tres dados, cuenten la historia (por ej: "La historia del robot que vivía en un barco y se le quemó la comida"). ¿Qué otras opciones se les ocurren?

02

EL 100

**Juegan: 2 o más personas.
A partir de 8 años**

Necesitamos:

- 1 dado
- Papel y lápiz para anotar puntos

¿Cómo se juega?

Cada uno tira el dado, por turno. La idea es sumar puntos hasta llegar a 100. Si por ejemplo tiro el dado y saco 5, luego decido tirar otra vez y saco 3, sumo y voy 8. Si decido quedarme en ese número me "planto" en 8. ¡Atención! todos los números suman (2,3,4,5,6) pero el 1 pierde todos los puntos del turno.

Si tenía 8 y tiro el dado y saco 1, pierdo el turno, no sumo esa vuelta, pero no pierdo lo que tengo anotado en tiradas anteriores.

IMPORTANTE: ¡Hay que llegar a 100 justo! o sea nunca podría quedar en 99 puntos, pues perdería. Gana el primero en llegar a 100 puntos.

03

TETRIS DE DADOS

Juegan: 2 o más personas.
A partir de 7 años

Necesitamos:

- 1 dado
- 1 Hoja donde dibujar 8 cuadritos de ancho x 8 cuadritos de alto por persona

¿Cómo se juega?

Cada jugador tiene una cuadrícula donde dibujar las formas que indican los dados. Por turnos, se lanza un dado de seis caras y todos los jugadores deben dibujar en su cuadrícula la forma indicada por el dado intentando que no queden huecos libres. Las formas pueden girarse.

La partida finaliza cuando ningún jugador puede colocar una de las formas indicadas. Ganará la persona que menos huecos vacíos haya dejado, es decir, que haya optimizado mejor la colocación de las formas.

