

Chanco va!



Estos chanchos tiene algo muy curioso... todos son parecidos pero si mirás bien atentx algunos tienen muchas diferencias... No te distraigas y que no te confundan!

Nº de Jugadorxs: De   a      

Edad recomendada: 8 a 99 años

Elementos del Juego: 96 cartas

¿Cuál es el objetivo?

Lograr juntar la mayor cantidad de cartas posibles del centro de la mesa. Cada carta vale 1 punto, por lo que gana la persona que logra juntar la mayor cantidad antes que finalice el juego.

¿Cómo se juega?

Se mezcla el mazo de cartas y se colocan boca arriba (descubiertas) 30 cartas en el centro de la mesa, formando un cuadrante de 6 x 5 cartas. Y a cada unx de lxs jugadorxs se le reparte una carta, la cual no la puede observar hasta que comience el juego.

Cuando todxs lxs participantes tiene su carta se dice ¡YA! y comienza el juego. Cada jugadorx observa la carta que le tocó y debe buscar otra del centro de la mesa que sea exactamente igual (idéntica) o que sólo tenga una diferencia respecto a su carta. Todxs lxs jugadorxs juegan a la vez, por lo que hay que ser rápidxs para lograr juntar la mayor cantidad de cartas posibles.

Cada vez que se junta una carta del centro de la mesa se sigue buscando otra carta con las mismas consignas: que sea igual o solo tenga una diferencia. Hasta juntar tantas cartas válidas como se pueda, teniendo en cuenta que solo puede tener una diferencia o ser igual.

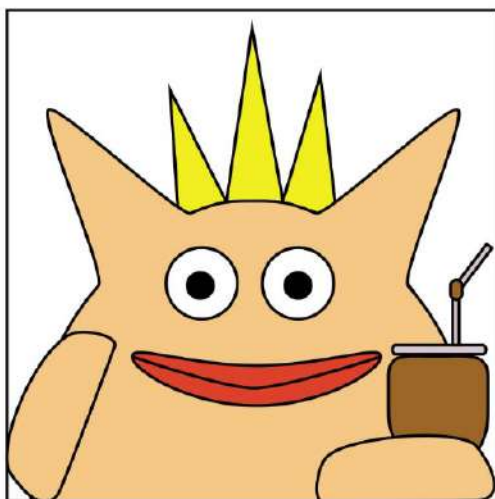
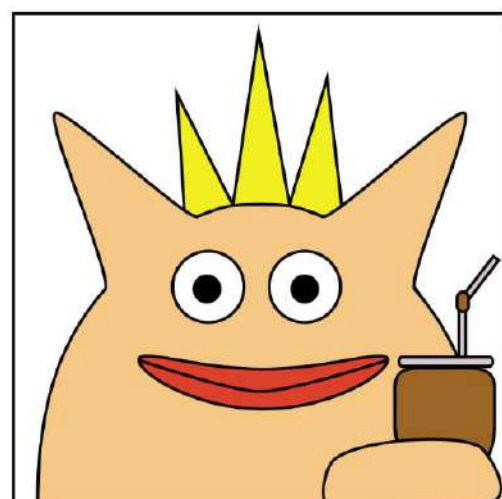
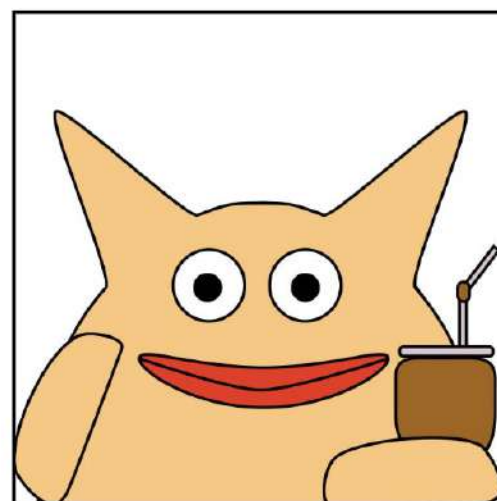
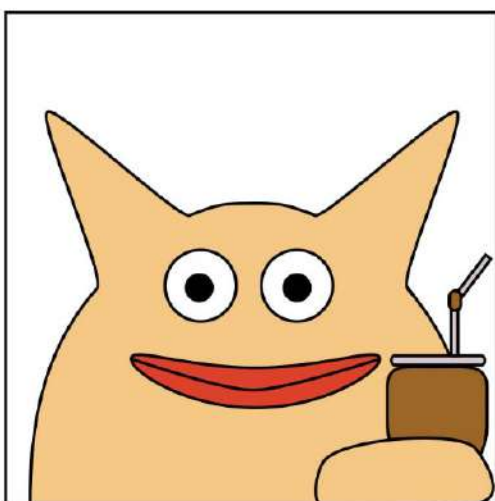
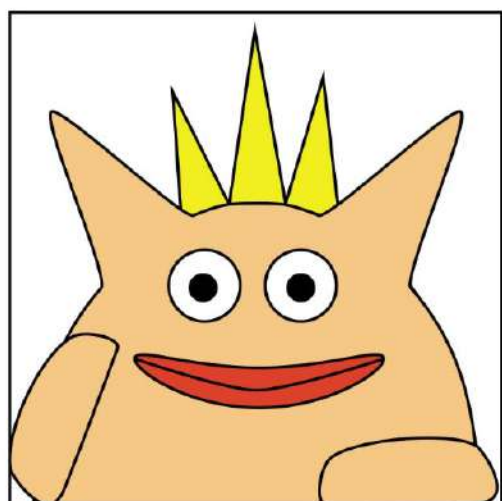
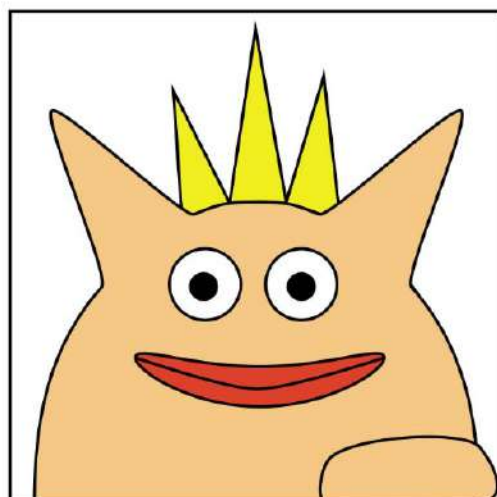
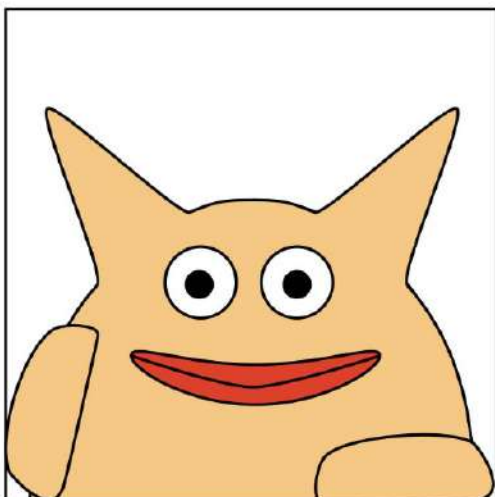
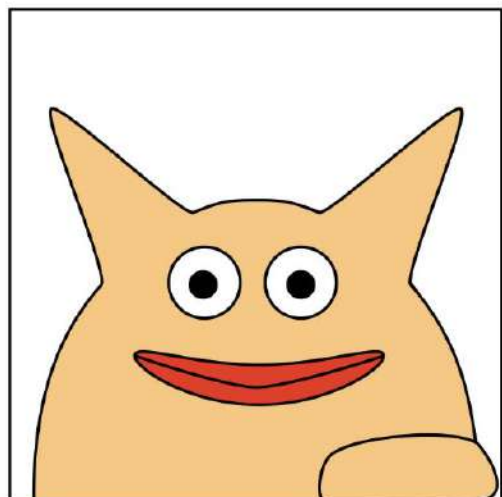
¿Cuándo finaliza el juego?

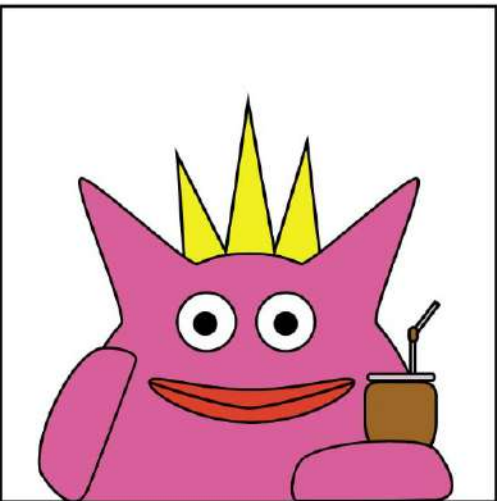
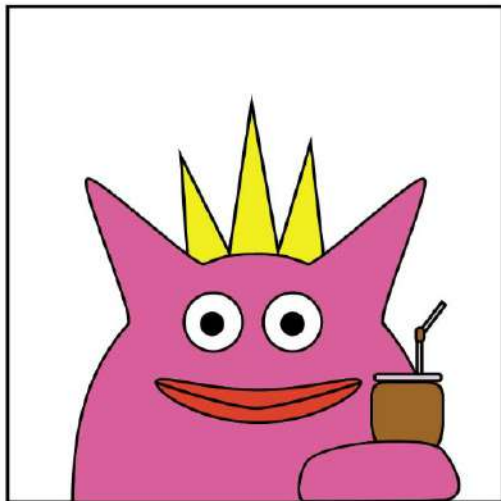
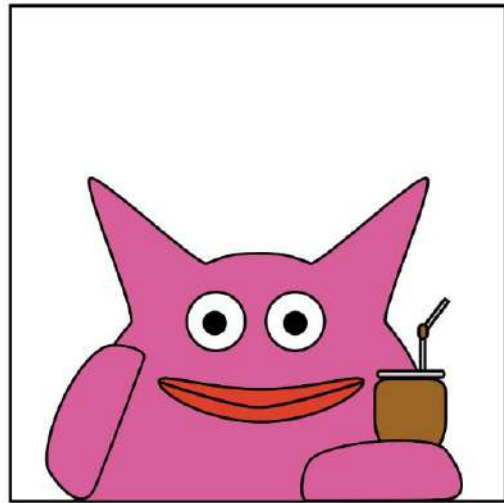
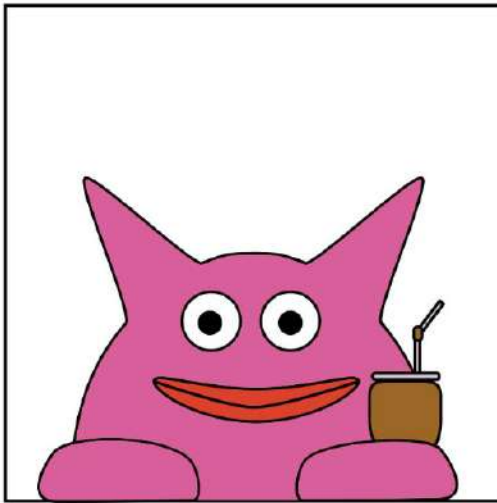
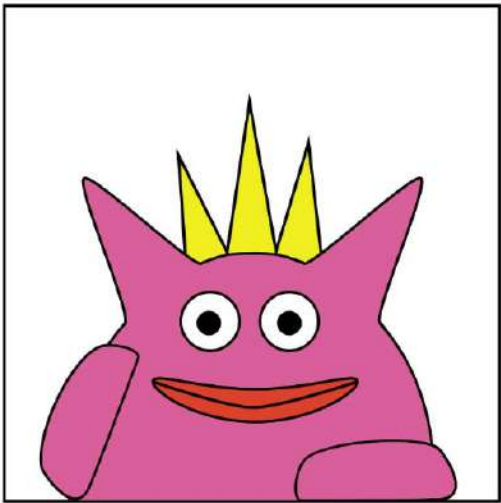
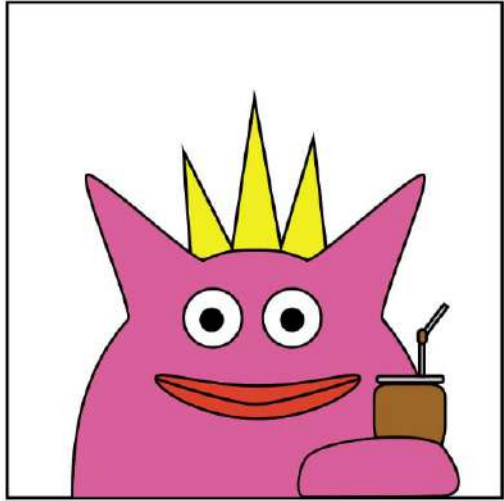
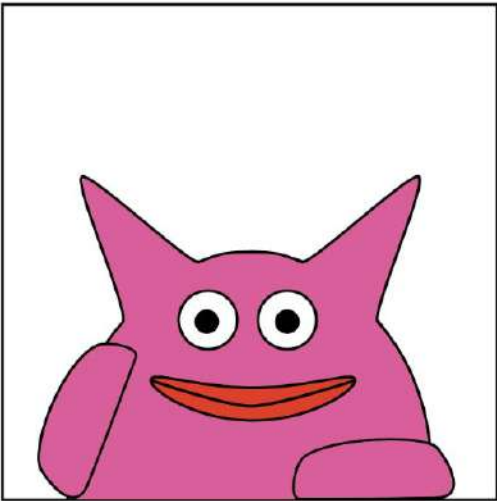
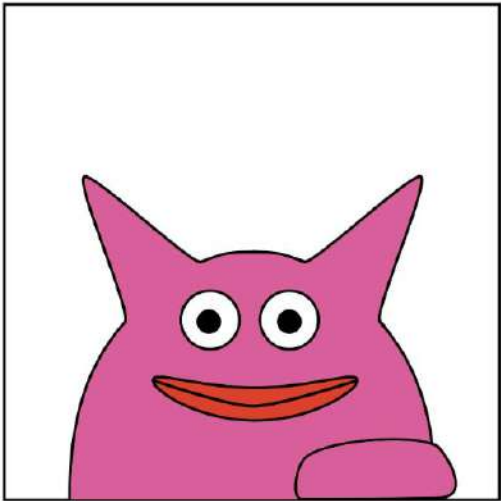
Cuando una persona cree que ya no tiene más opciones de cartas para juntar. Ya ha juntado todas las cartas posibles según la consigna que sea igual o sólo tenga una diferencia dice ¡LISTO! Y se para el juego.

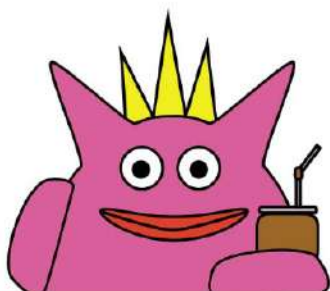
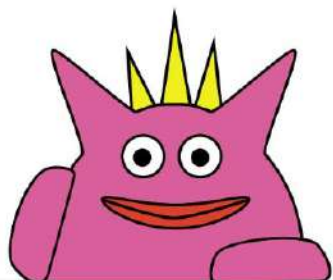
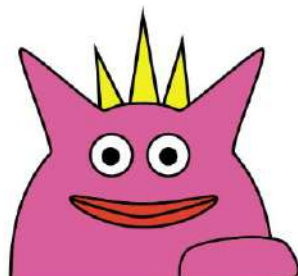
Cuando se para el juego todxs lxs participantes deberán verificar que esa persona realmente no tenía más cartas que juntar. Si llegan a encontrar alguna posibilidad de carta para recoger según la última carta de quien haya parado el juego, éstx pierde todas sus cartas y se reparten con el resto de lxs jugadorxs.

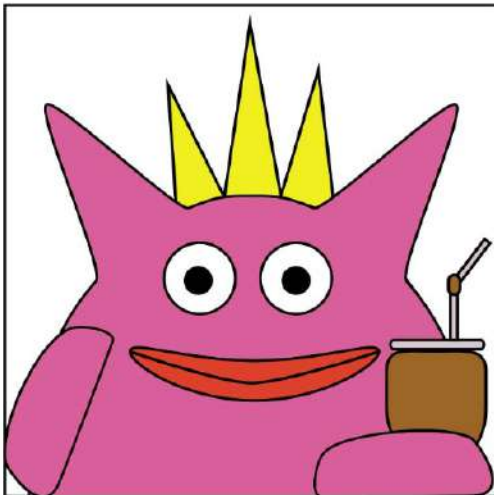
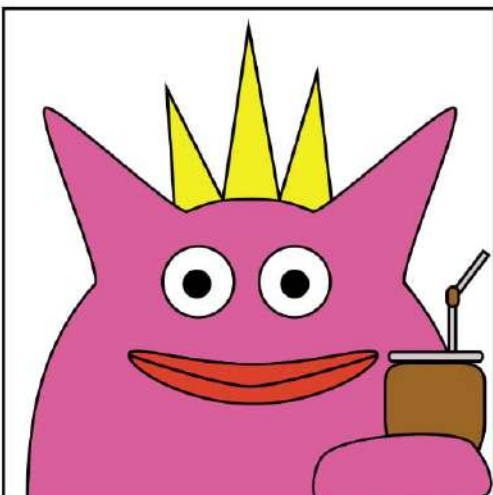
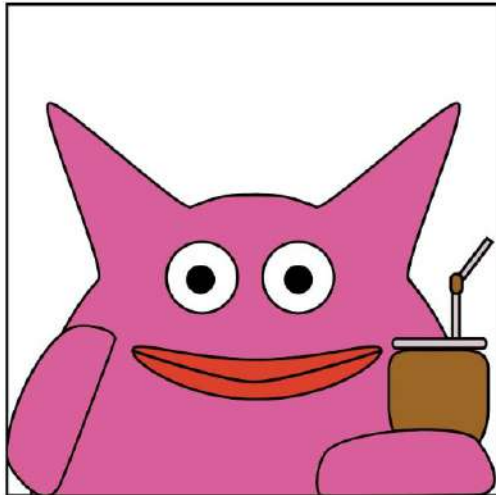
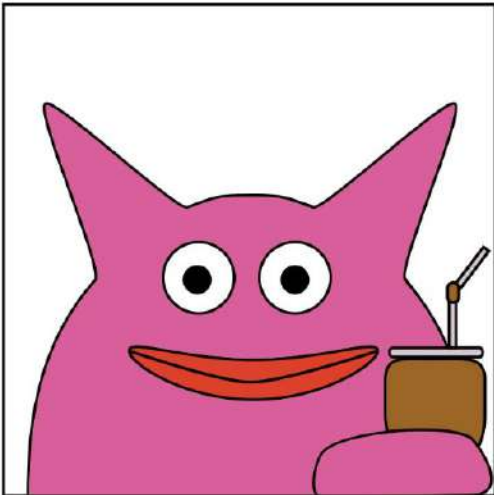
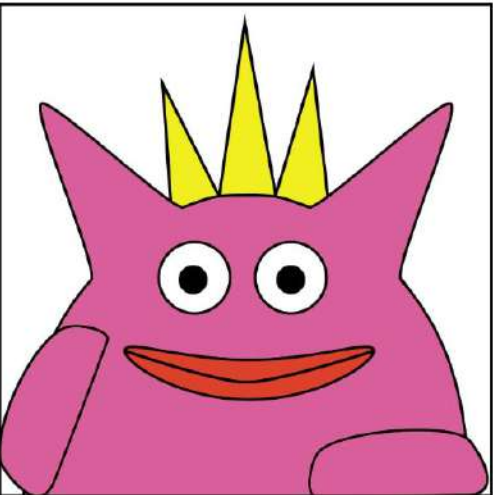
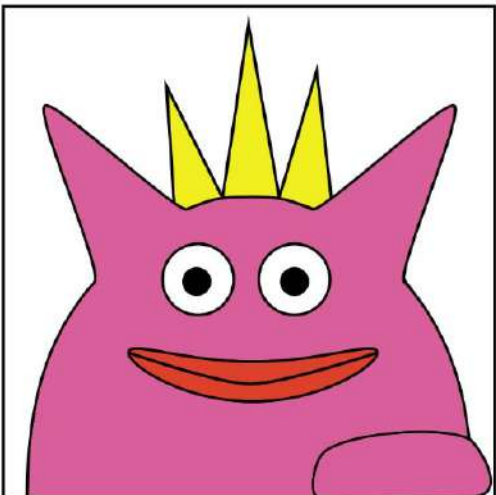
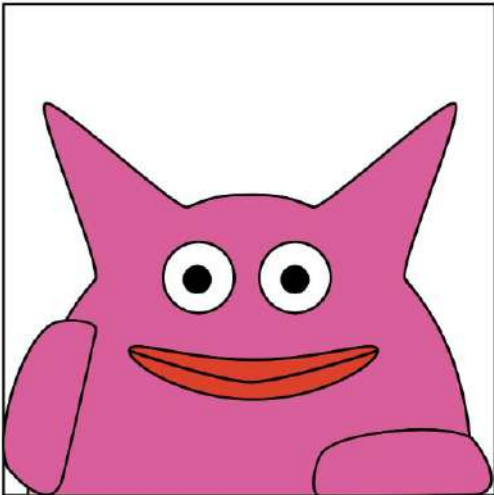
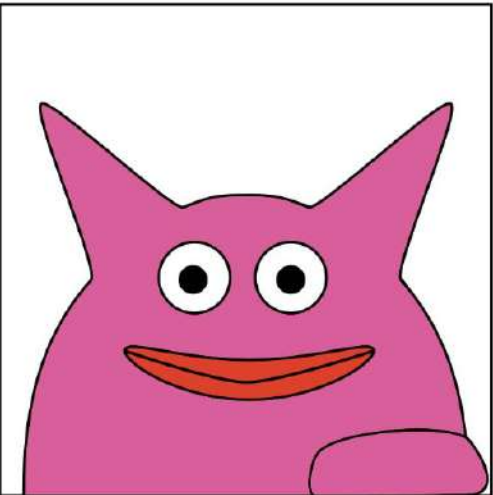
Si realmente ya no había más posibilidades de seguir juntando cartas se pasa a corroborar la secuencia de personajes, desde la primera carta hasta la última. Verificando que todas cumplan con la condición de ser iguales o sólo tener una diferencia.

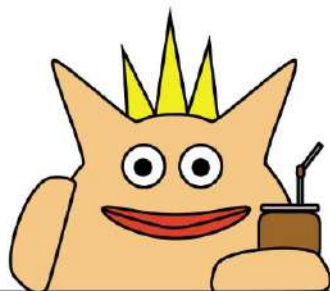
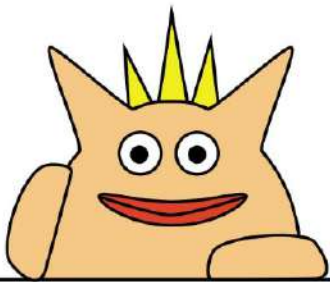
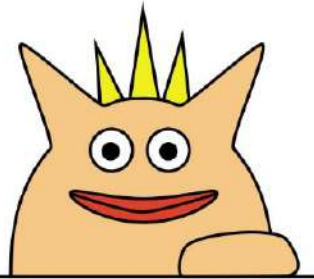
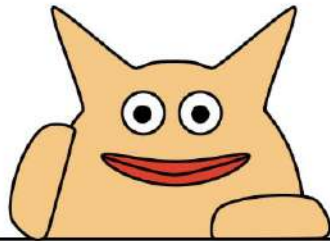
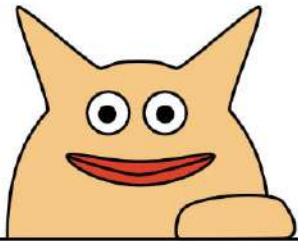
Si todo está correcto, cada carta vale un punto. Si está incorrecto, se pierden todas las cartas y continúa el juego.

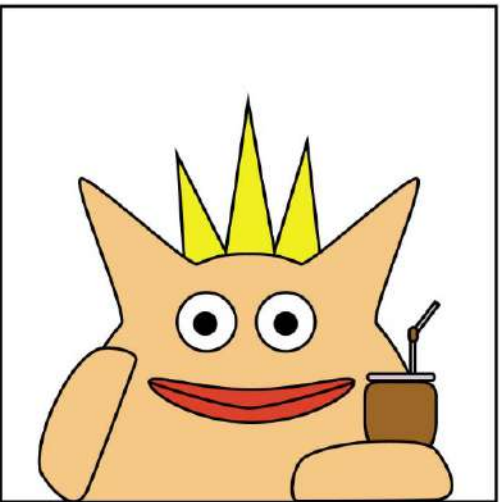
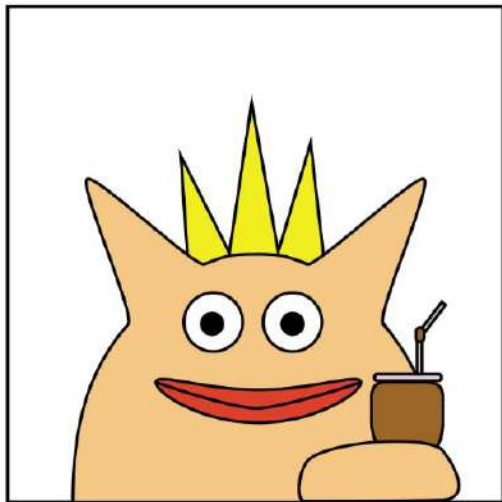
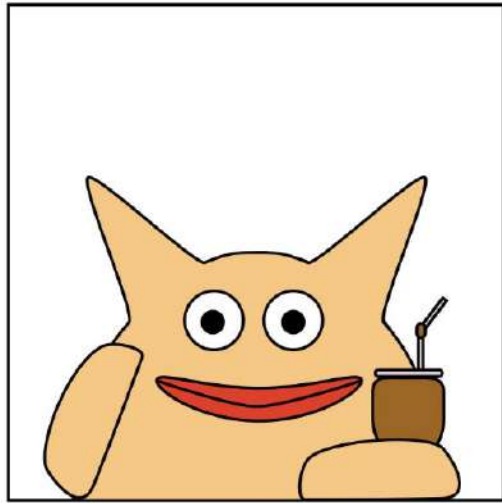
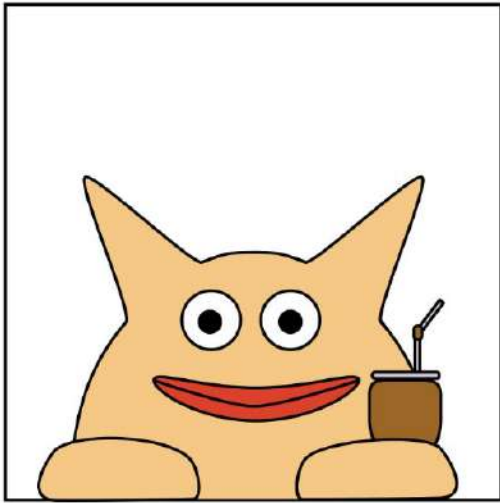
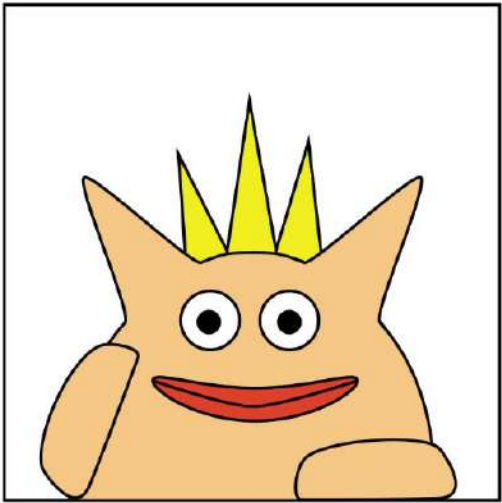
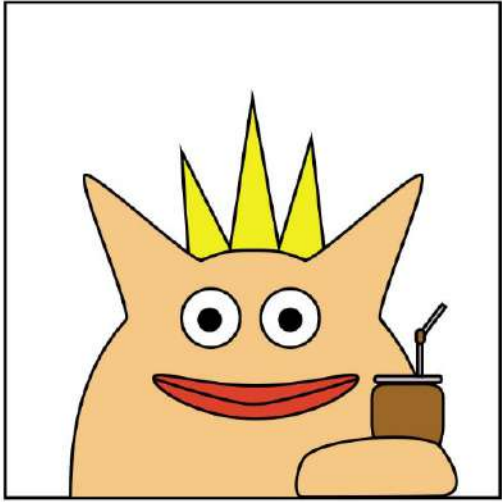
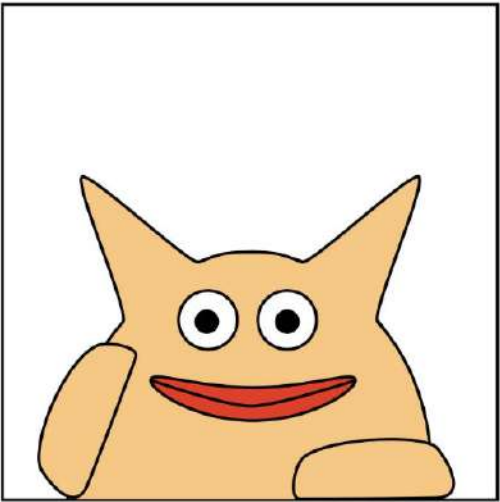
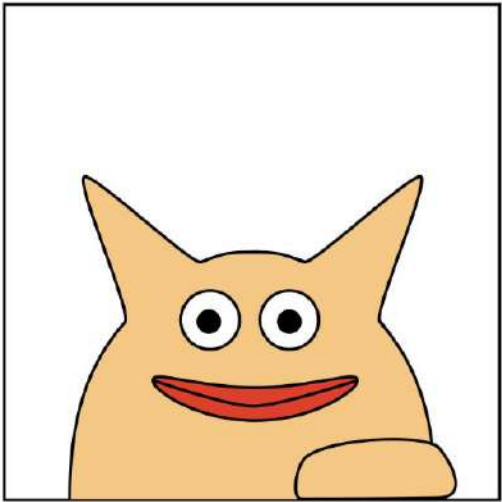


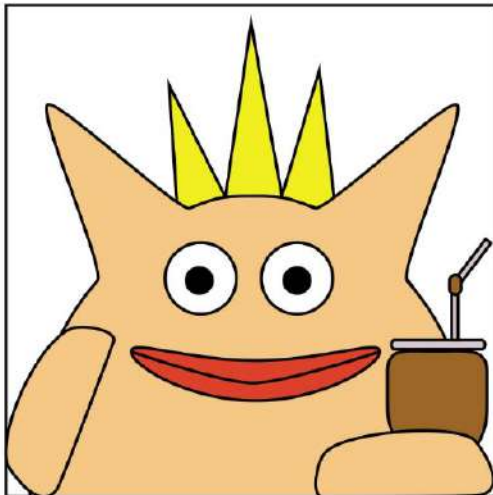
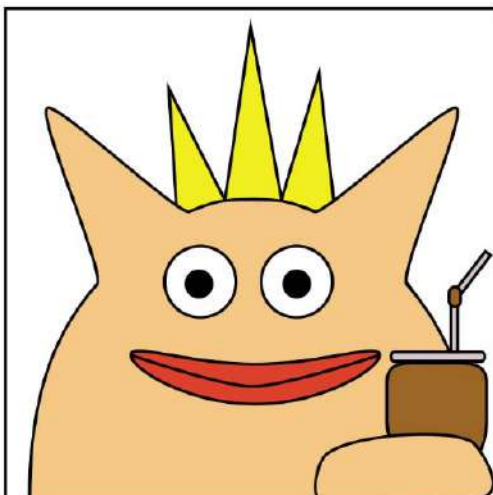
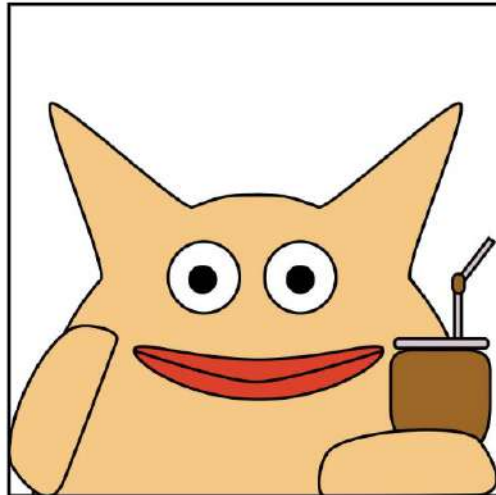
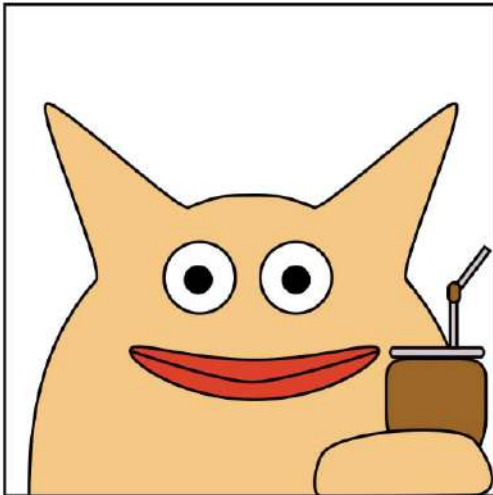
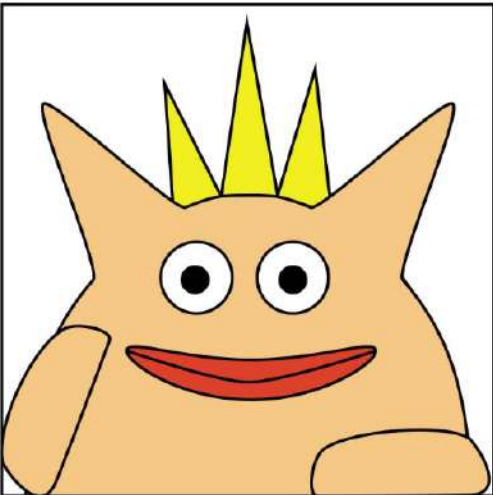
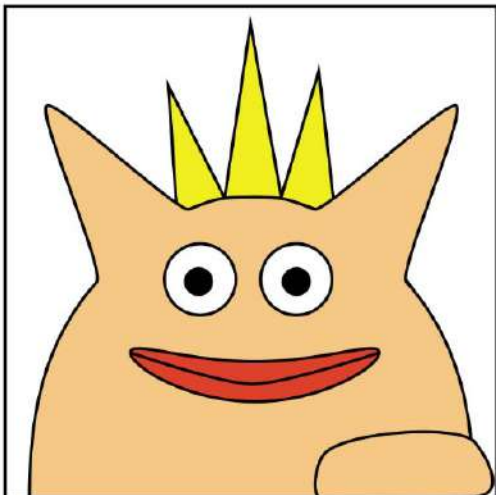
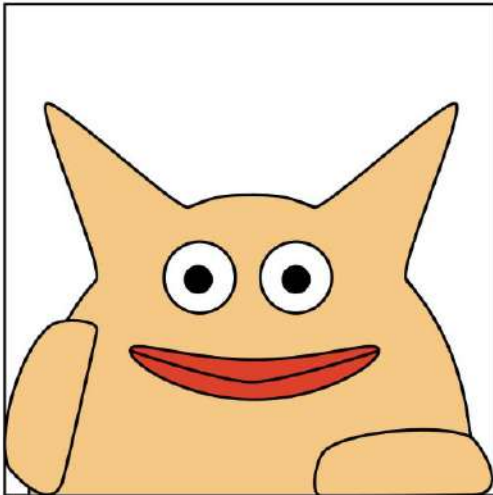
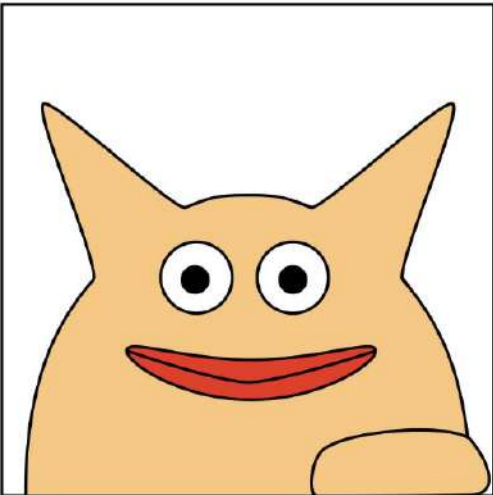


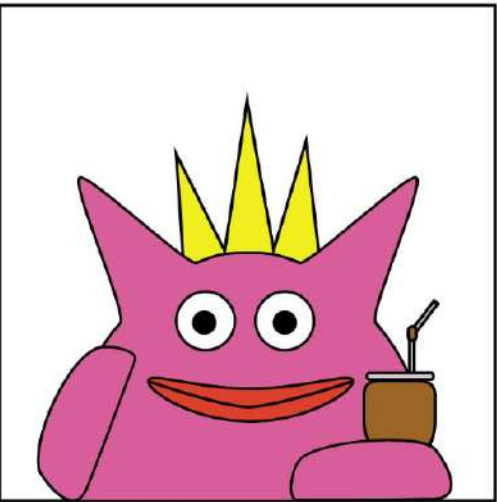
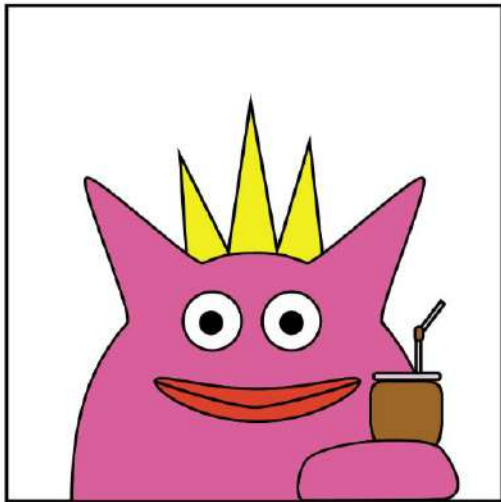
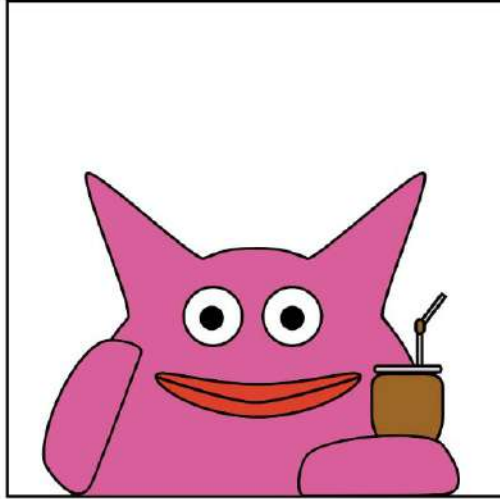
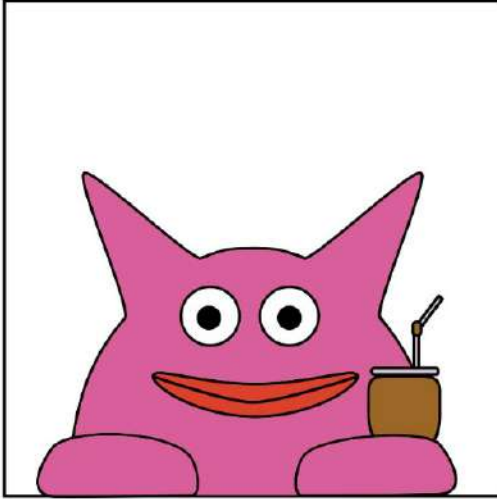
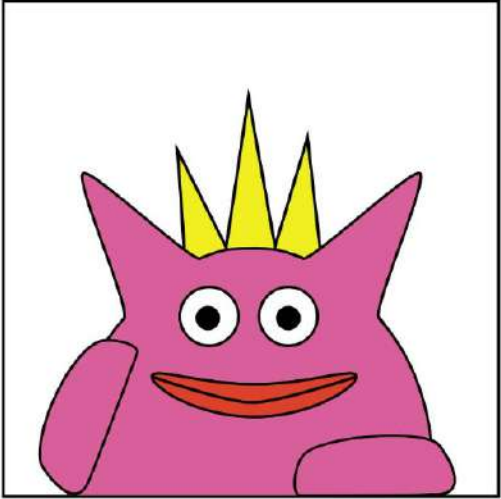
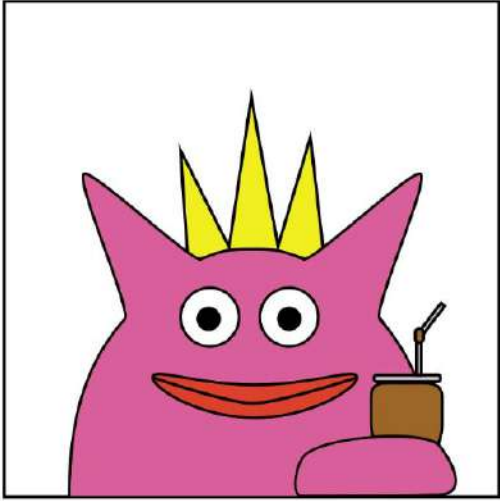
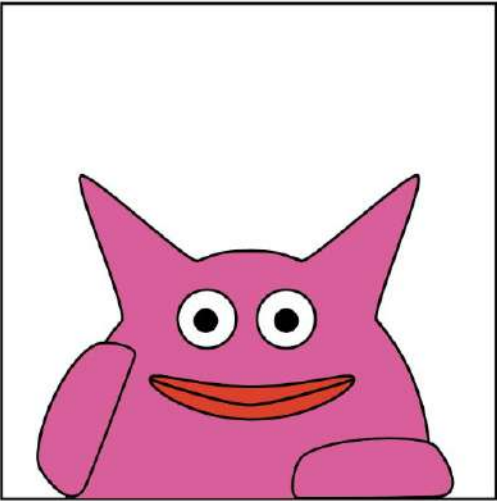
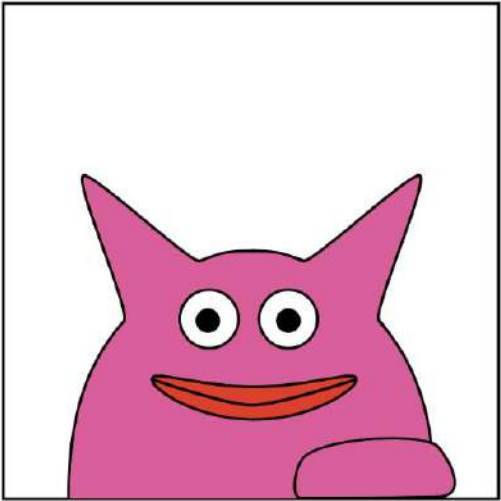




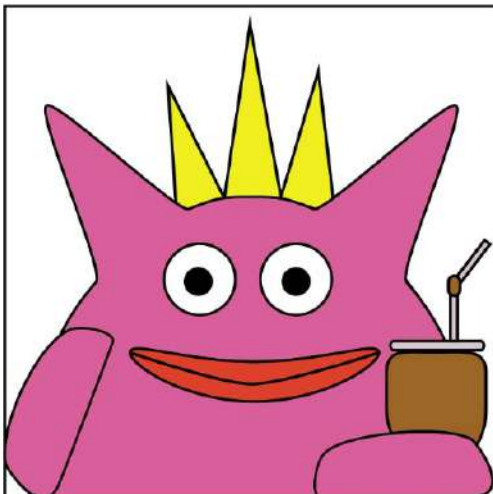
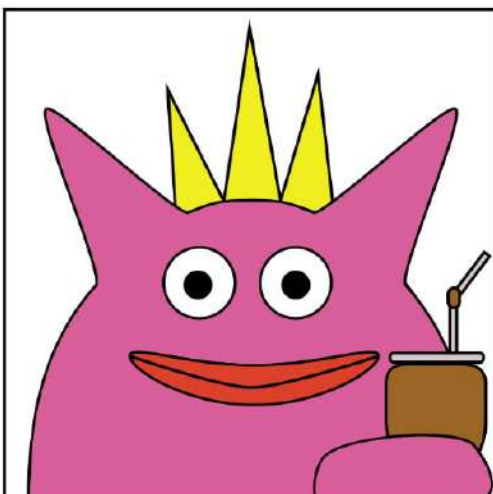
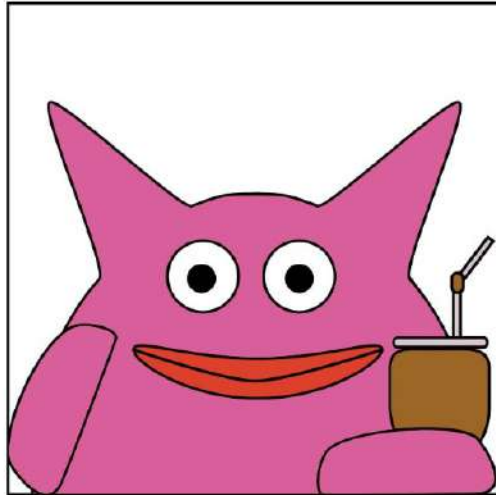
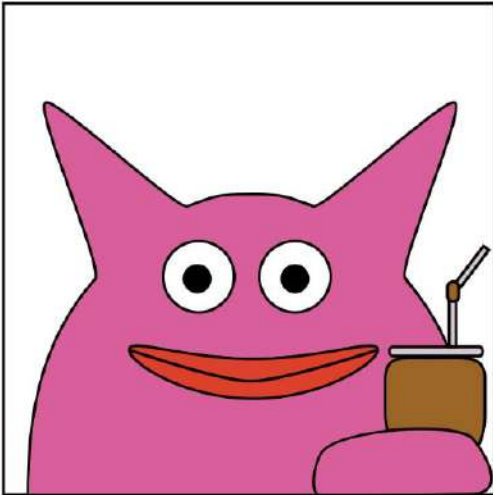
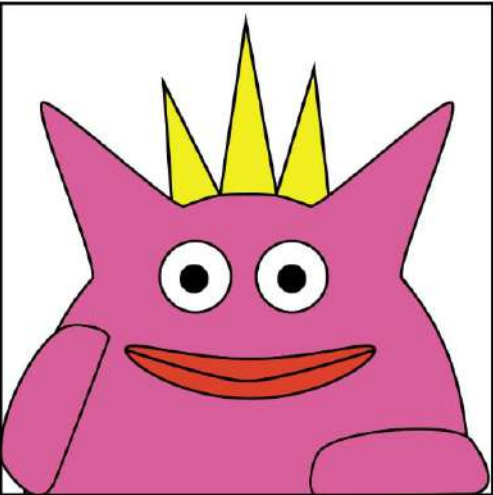
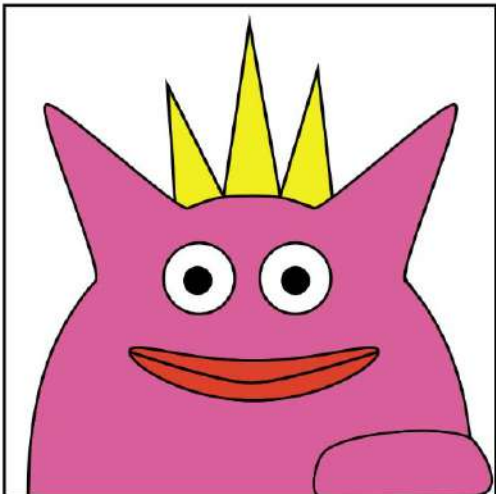
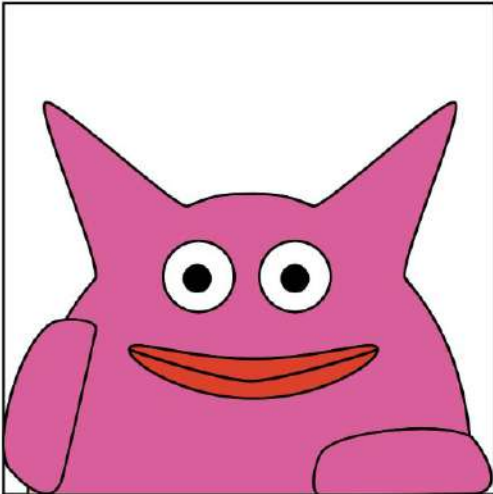
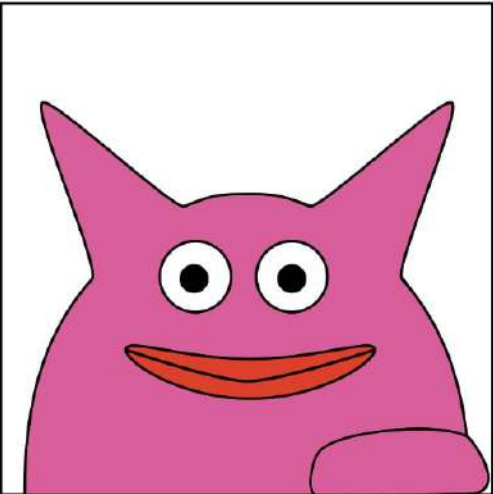


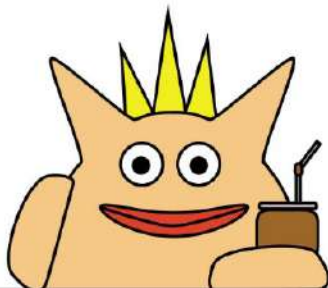
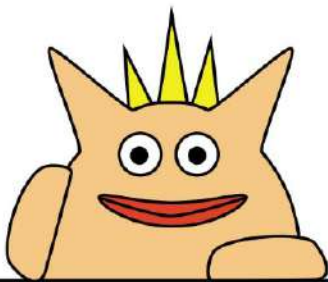
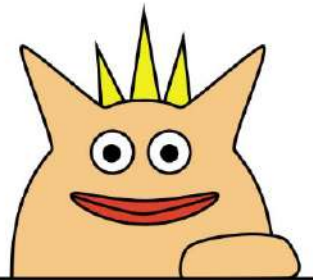
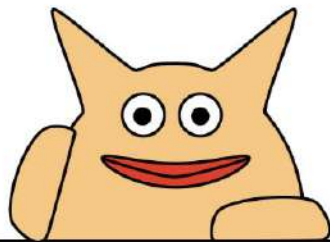


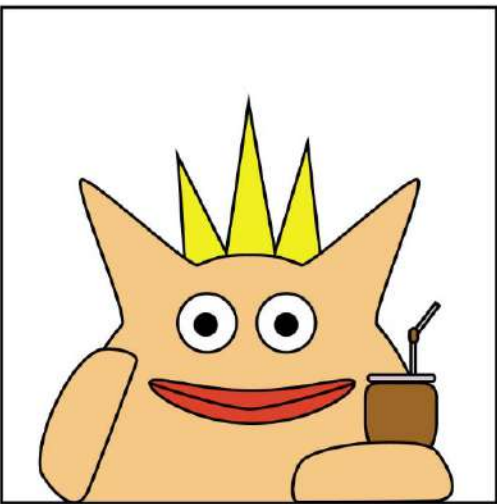
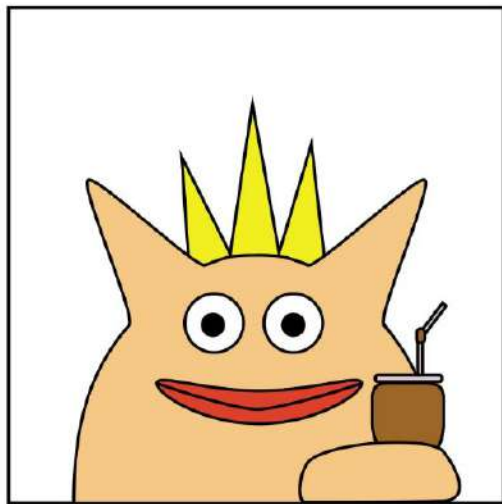
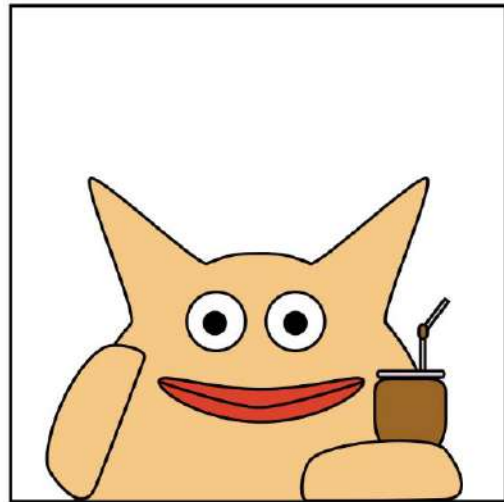
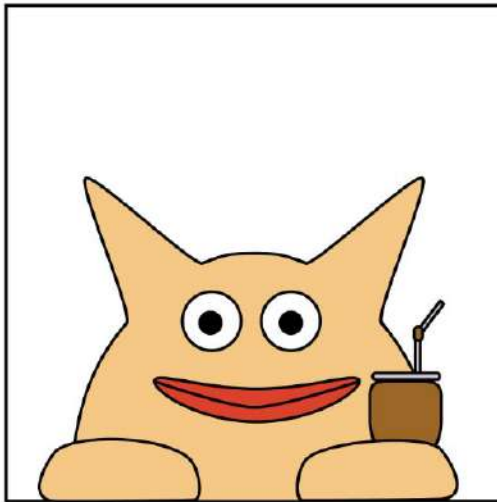
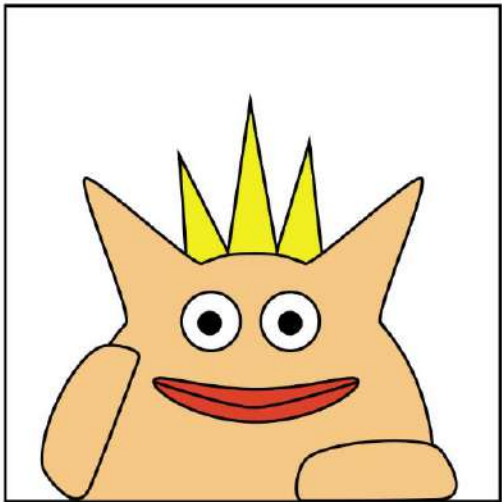
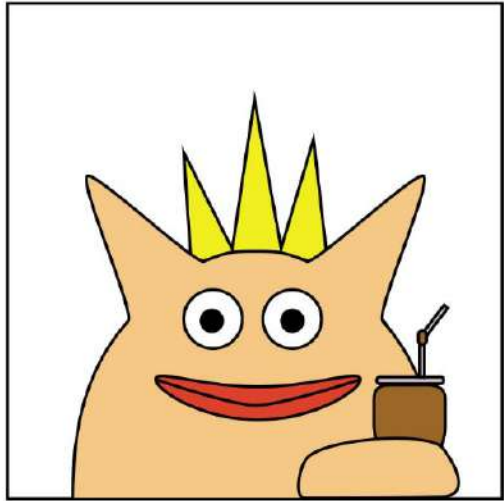
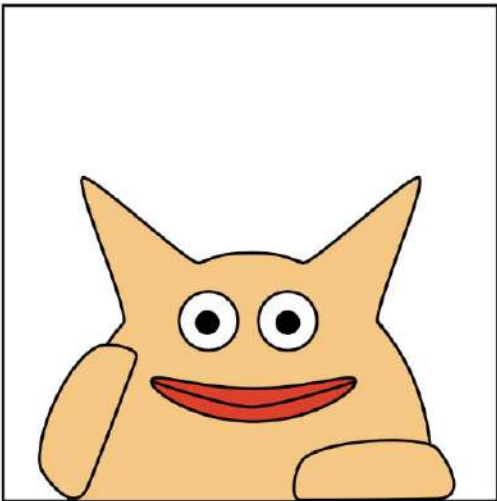
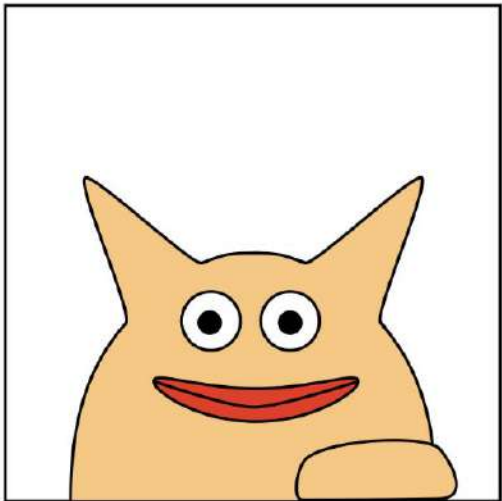












Contámelo!



Antes que nada, tienen que construir los tres dados.
Les sugerimos que al imprimir los dados, los puedan pegar en cartulina o cartón fino, armarlos y poder "plastificarlos" con cinta transparente.
De esta manera será un objeto mucho más resistente.

Este juego invita a contar historias creativas a partir de diferentes imágenes, con los dados como disparadores! Solo hay que tirarlos y empezar a inventar...

Nº de Jugadorxs: Se puede jugar en solitario o de a muchos, sin límites.

Edad recomendada: 4 a 99 años

Elementos del Juego: 4 dados con diferentes imágenes

- Un dado con imágenes de personajes divertidos
- Un dado con imágenes de lugares
- Un dado con imágenes de acciones
- Un dado con imágenes de emociones y sentimientos

¿Cuál es el objetivo del juego?

El objetivo del juego es crear una historia, y para ello lo primero que hay que hacer es armar los dados.

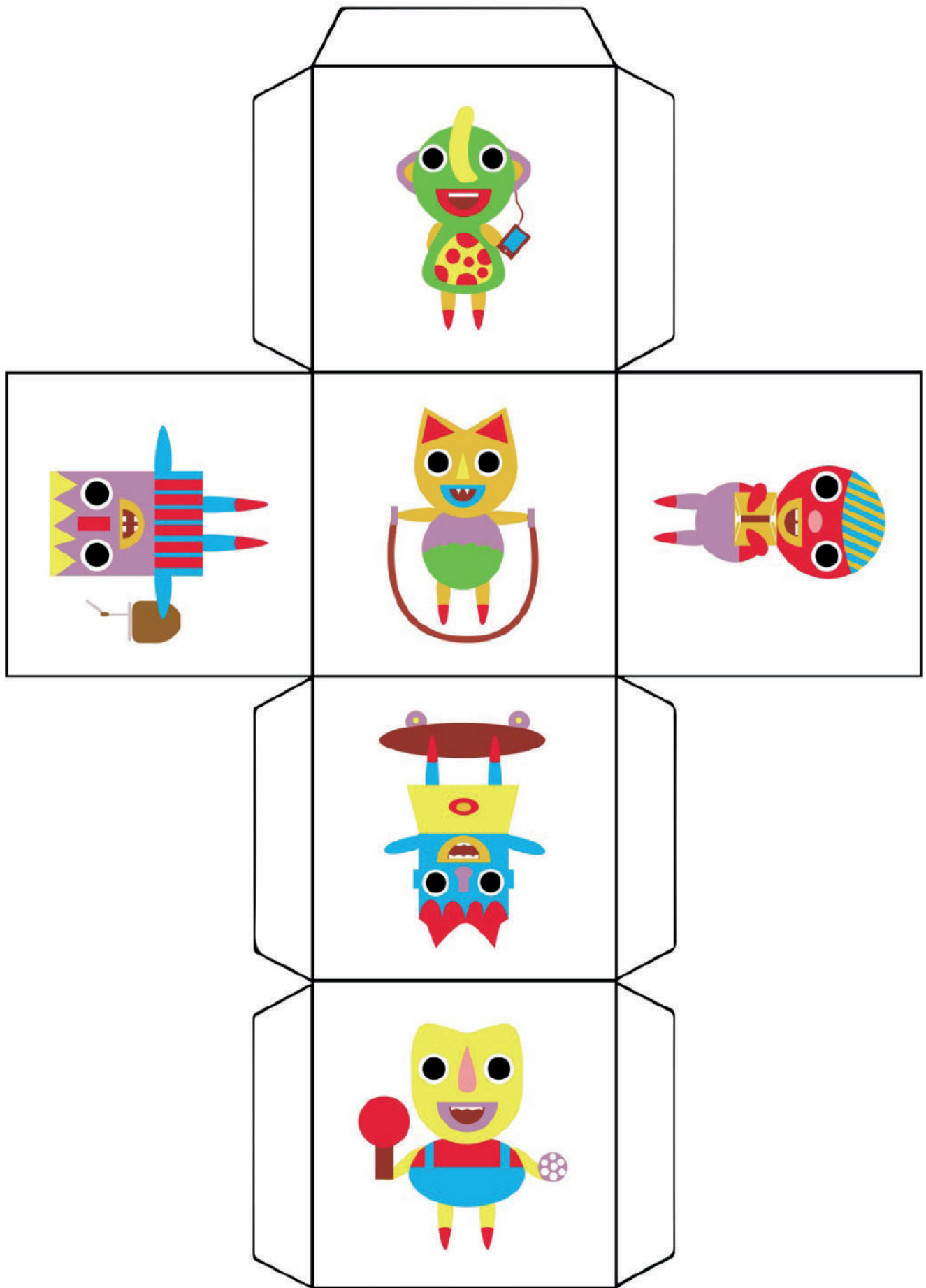
¿Cómo se juega?

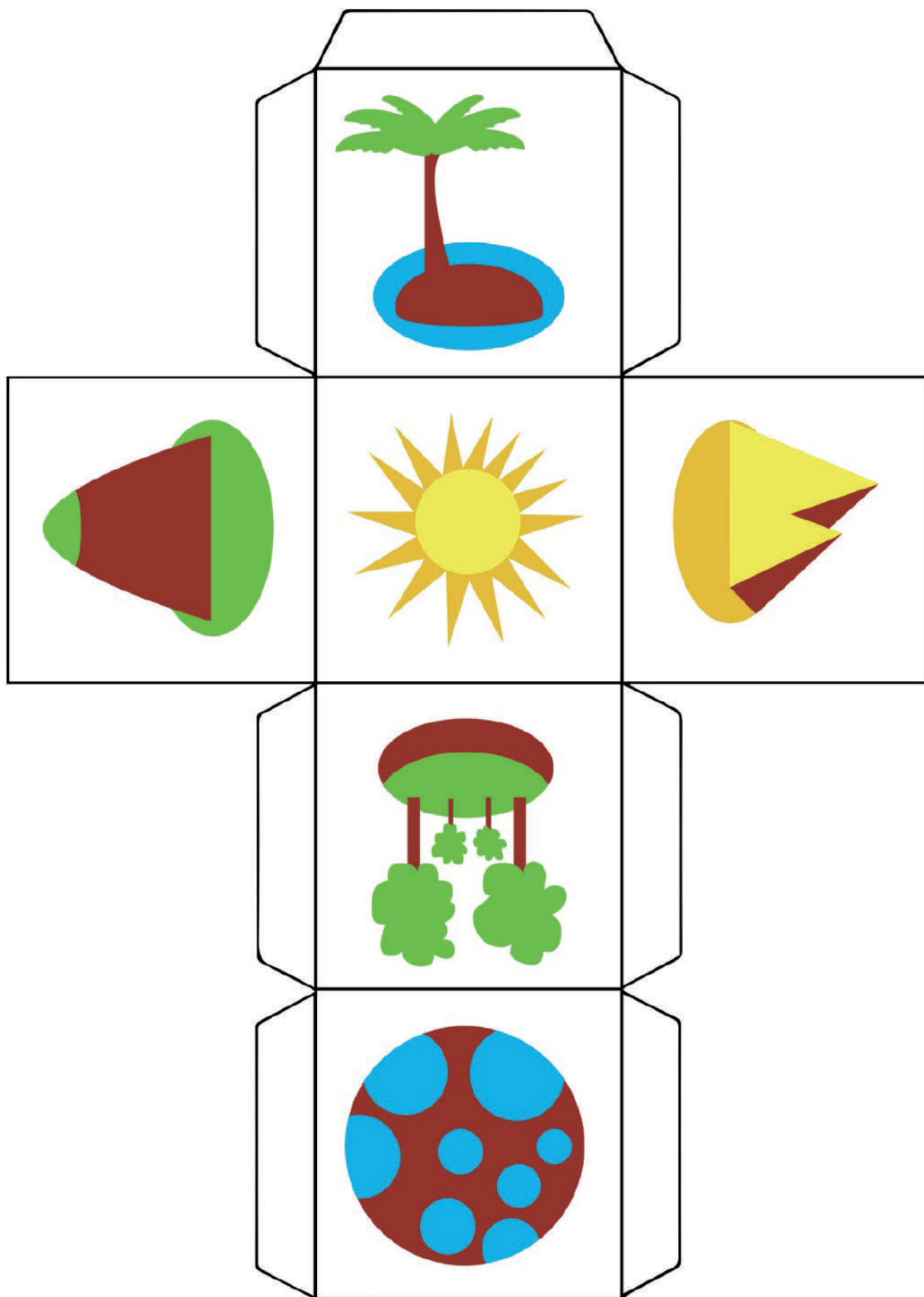
Para contar una historia creativa según las imágenes que nos van saliendo podemos utilizar los cuatro dados al mismo tiempo. Tirarlos y a partir de las imágenes que nos salen inventar nuestra historia. La historia la podemos contar y habilitar la narrativa y/o podemos escribirla y generar un espacio para la escritura creativa.

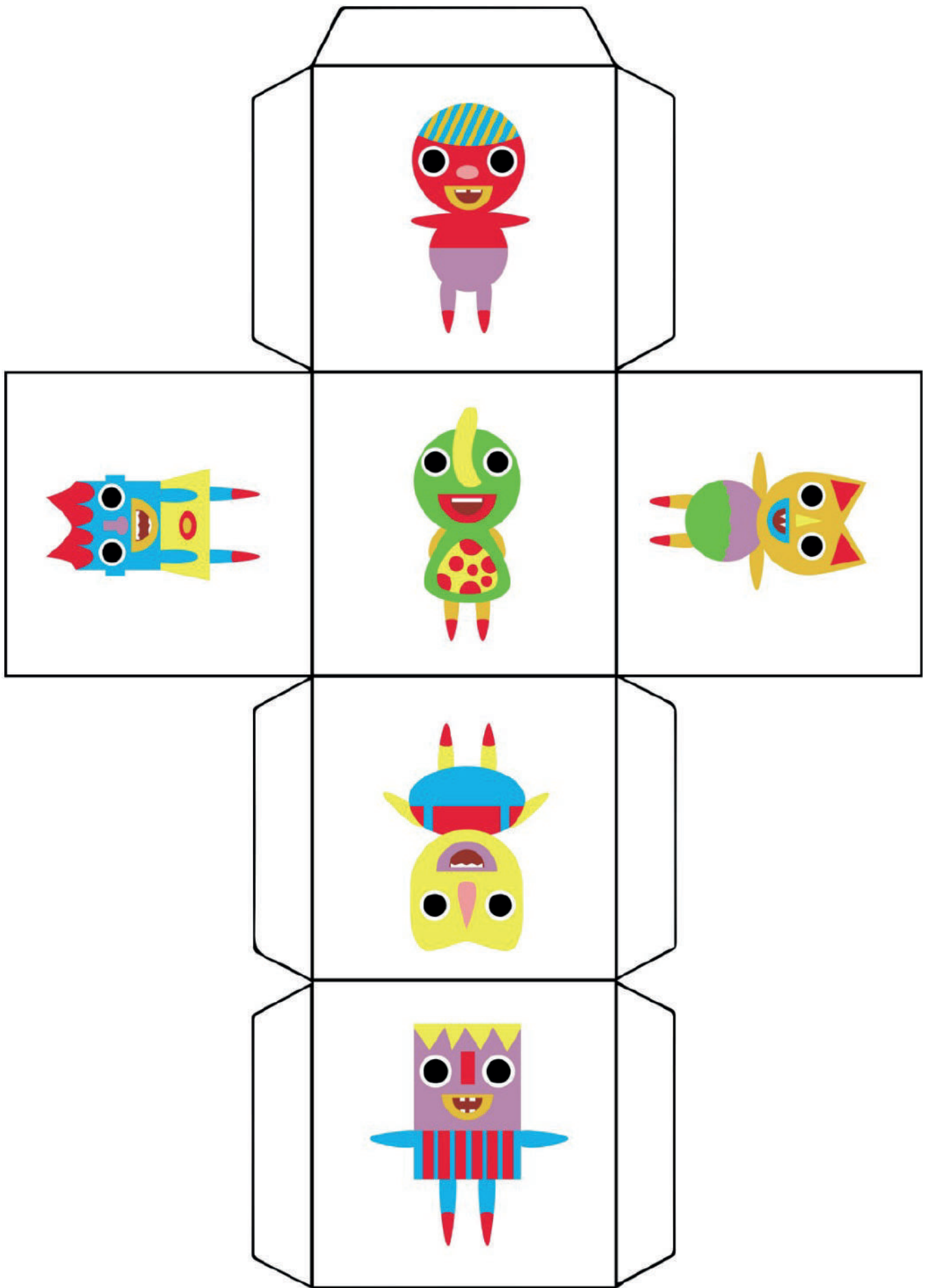
Para aumentar la dificultad del juego, si se está jugando con dos o más jugadorxs, se puede agregar la regla de que la segunda persona que tire los dados tenga que continuar la historia. Y así ir armando una historia colectiva.

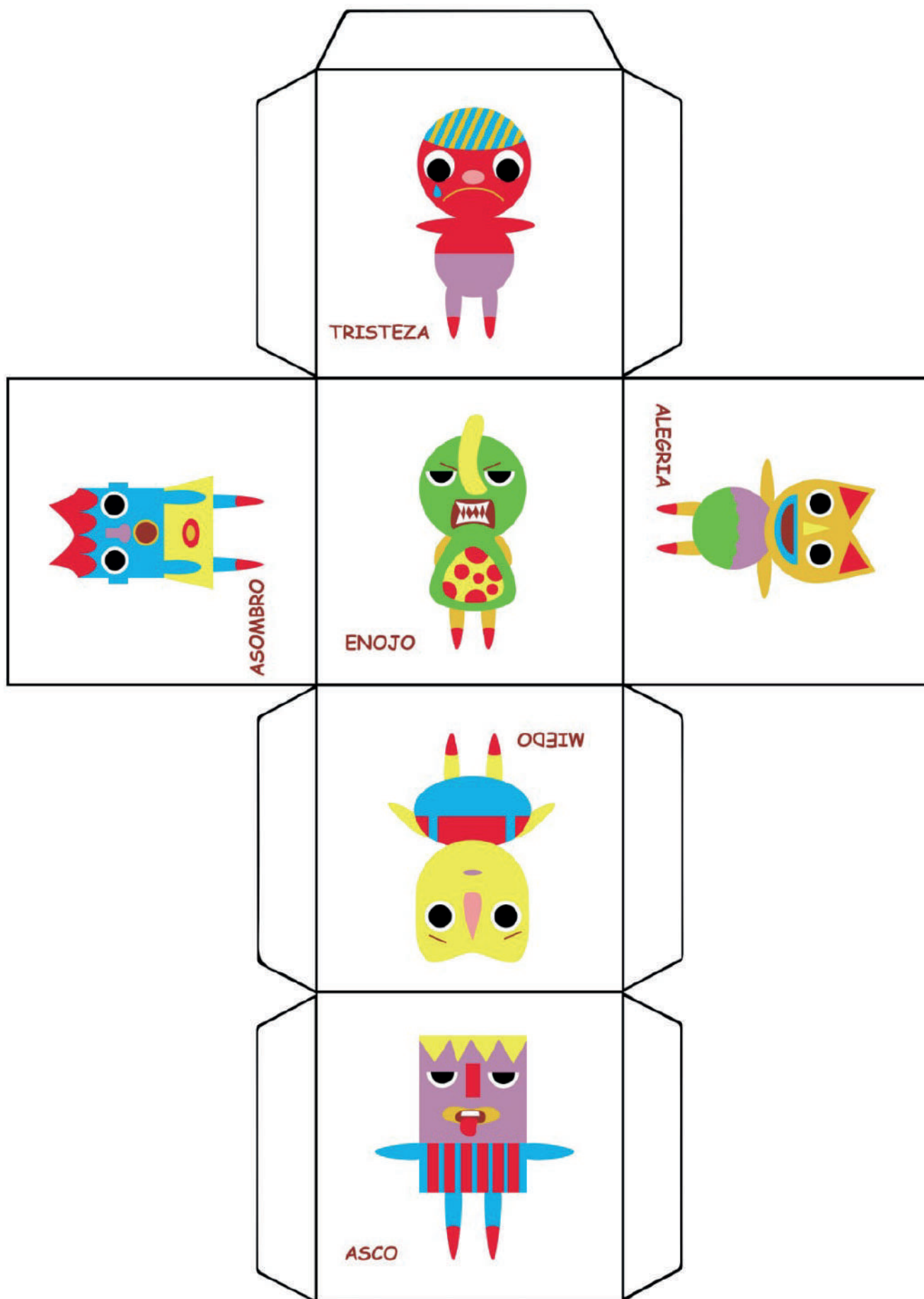
Otra forma de jugar es utilizar los dados para contar historias sobre nosotrxs mismxs. Por ejemplo utilizar solo el dado de emociones y sentimientos y al tirarlo tener que contar cuándo nos sentimos así. O el de acciones y contar si nos gusta realizar dicha acción, cuándo, dónde y con quién.

Y así hay múltiples opciones que estos dados nos dan para jugar!









El Boicot

Nº de Jugadorxs: De  a 

Edad recomendada: 8 a 99 años

Elementos del Juego:

- Cuarenta cartas de camino.
- Una carta de salida.
- Tres cartas de destino.
- Veintiocho cartas de amatistas.
- Veintisiete cartas de acción.
- Diez cartas de personajes (seis buscadorxs y cuatro boicoteadorxs).

¿Cuál es el objetivo?

El objetivo cambia según el rol que te toque en cada partida. El objetivo de lxs buscadorxs es armar el camino hasta llegar a la amatista, mientras que el objetivo de lxs boicoteadorxs es evitar que lleguen (cortando caminos, bloqueando turnos....etc.)

¿Cómo se juega?

Según el número de jugadorxs se repartirán un número determinado de roles.

- Para tres jugadorxs: Boicoteadorxs: 1. buscadorxs: 2
- Para cuatro jugadorxs: Boicoteadorxs: 1. Buscadorxs: 3..
- Para cinco jugadorxs: Boicoteadorxs: 2 y Buscadorxs:3.
- Para seis jugadorxs: Boicoteadorxs: 2. Buscadorxs: 4
- Para siete jugadorxs: Boicoteadorxs: 3. Buscadorxs:4.
- Para ocho jugadorxs: Boicoteadorxs: 3. Buscadorxs: 5.
- Para nueve jugadorxs: Boicoteadorxs: 3. Buscadorxs: 6.
- Para diez jugadorxs: Boicoteadorxs: 4. Buscadorxs: 6

Se mezclan estas cartas y se reparte una para cada unx. Esta carta marcará de qué lado estarás: del de lxs buscadorxs, o el de lxs boicoteadorxs en esa partida.

Los roles no se pueden enseñar hasta que acaba la ronda.

Para empezar a jugar también es necesario formar una especie de tablero con las cartas. Se coloca la carta de comienzo, que es la carta que contiene una escalera en su ilustración y una distancia de siete cartas se coloca al azar una de las cartas de destino. A una distancia de una carta, tanto en la parte superior como inferior de la carta de destino colocada, se ponen las otras dos cartas de destino.

Una vez formado el tablero se barajan las cuarenta cartas de túnel junto con las cartas de acción y se reparten boca abajo a lxs jugadorxs en sentido contrario a las agujas del reloj.

Seis cartas a cada unx para partidas de tres a cinco jugadorxs.

Cinco cartas a cada unx para partidas de seis a siete jugadorxs.

Cuatro cartas a cada unx para partidas de ocho a diez jugadorxs.

El resto de cartas formarán la pila de robo. El mazo de amatistas se usará al final de cada ronda. Cada partida consta de tres rondas, quién acumule más amatistas ganará la partida.

El Boicot

En su turno, cada unx de lxs jugadorxs, solo puede usar una de sus cartas pero tiene tres opciones distintas.

1) Puede jugar una carta de camino:

Las cartas de camino ayudan a completar el recorrido desde la carta de salida a la de destino. Siempre que colocamos una carta de camino tiene que encajar con las cartas de camino que ya están en juego y tienen que coincidir (o sea continuar el camino) Tampoco pueden colocarse apaisadas.

2) Puede jugar una carta de acción:

Este tipo de cartas se juegan sobre la propia persona o sobre cualquier otrx. Hay cuatro tipos distintos: Las Cartas de herramienta rota impiden a la persona en cuestión, colocar una carta de camino mientras la tenga en juego. O sea, bloquean la posibilidad de colocar cartas para armar el camino, mientras se tenga activa. El máximo de cartas de herramienta rota, que puede tener una misma persona, son tres. Por lo que si me toca jugar y otrx de lxs jugadorxs ya tiene tres cartas de herramientas rotas que le colocaron en rondas anteriores, no puedo jugarle una cuarta, ya que llegó a su máximo de bloqueo.

Las Cartas de reparar herramienta rota anulan una carta de herramienta rota. Para que tenga efecto tiene que coincidir con la herramienta rota, en ese caso ambas cartas se descartan. Las cartas de reparación dobles sólo se podrán usar sobre una única carta a reparar, así que tendrás que elegir.

Las Cartas de derrumbe permiten descartar del tablero una carta de túnel. Se descarta después de usar. Las cartas de Mapa te permiten echar un vistazo a una de las cartas de destino. Se descarta después de usar.

3) Pasar turno:

Cuando algunx no puede o no quiere jugar su turno, se descarta una carta que pondrá boca abajo en la pila de descartes. Si unx de lxs jugadorxs se queda sin cartas, estará obligadx a pasar.

Después de jugar su carta, quien esté jugando roba una carta y le pasa el turno a quien siga. Los turnos siguen el sentido de las agujas del reloj.

Si el mazo de robo se queda sin cartas, ya no se podrán robar cartas.

¿Cuándo finaliza el juego?

Final de una ronda:

Cuando alguien alcanza una carta de destino, ésta se descubre. Si contiene una piedra el juego continúa, pero si es una carta de amatista, la ronda termina. La ronda también termina en el caso de que todxs lxs jugadorxs se hayan quedado sin cartas. Cuando la ronda finaliza se destapan los roles...

Reparto de Amatistas:

Lxs buscadorxs ganan si han conseguido completar un camino ininterrumpido hasta la amatista. En ese caso quien haya alcanzado la amatista, roba tantas cartas de amatistas como jugadorxs haya en la partida y elige una (hay cartas con una y dos amatistas). A continuación le pasa el resto de cartas de amatistas al siguiente minerx en la dirección opuesta a las agujas del reloj y estx escoge otra. Se seguirá este proceso hasta que se hayan acabado las cartas.

Lxs boicoteadorxs ganan si lxs buscadorxs no alcanzan el tesoro de amatistas. En ese caso si sólo había unx, recibe cuatro amatistas al ganar. Si había dos o tres, cada unx recibe tres amatistas y si había cuatro cada unx recibe dos. Es importante que lxs jugadorxs guarden también en secreto el número de amatistas que ganan hasta el final de la partida.

Una nueva ronda:

Se repite todo el proceso anterior, sorteándose los roles nuevamente.

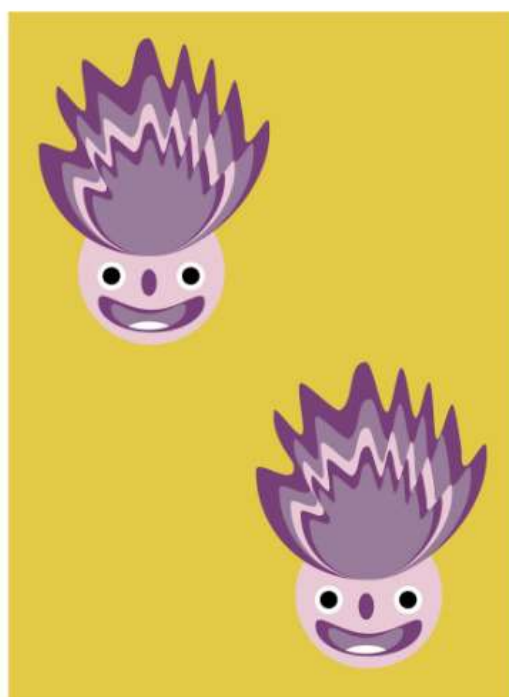
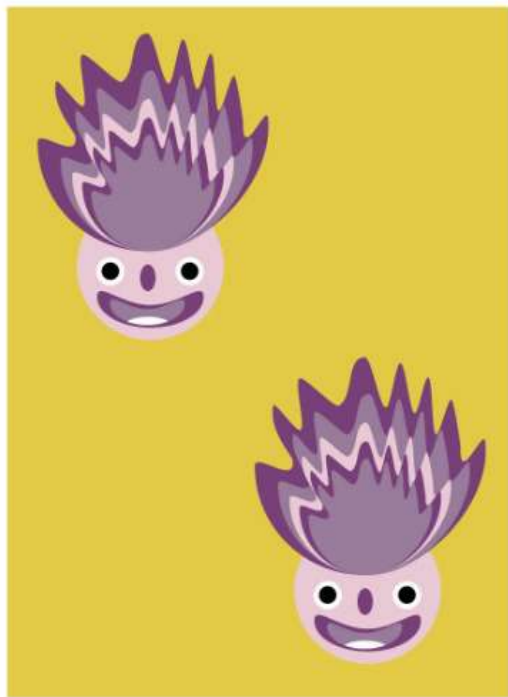
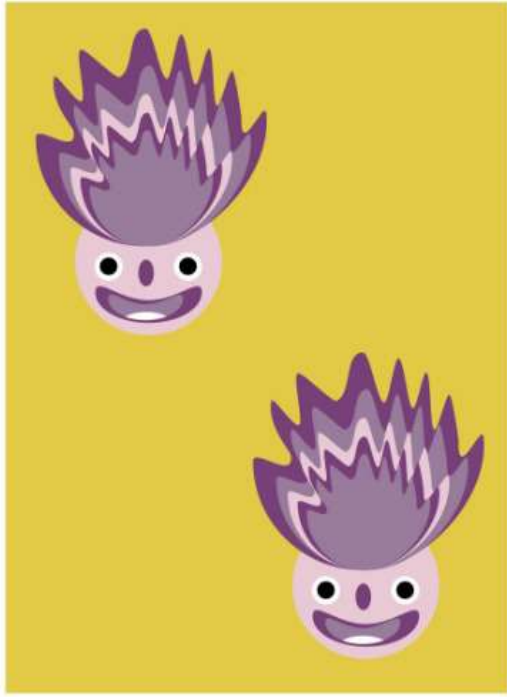
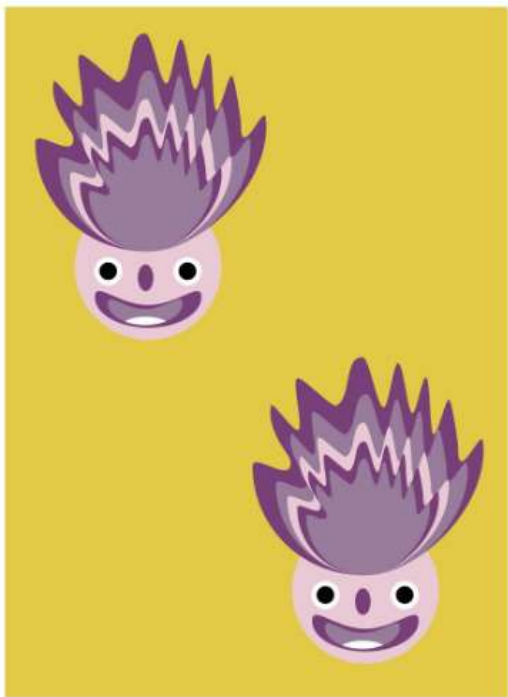
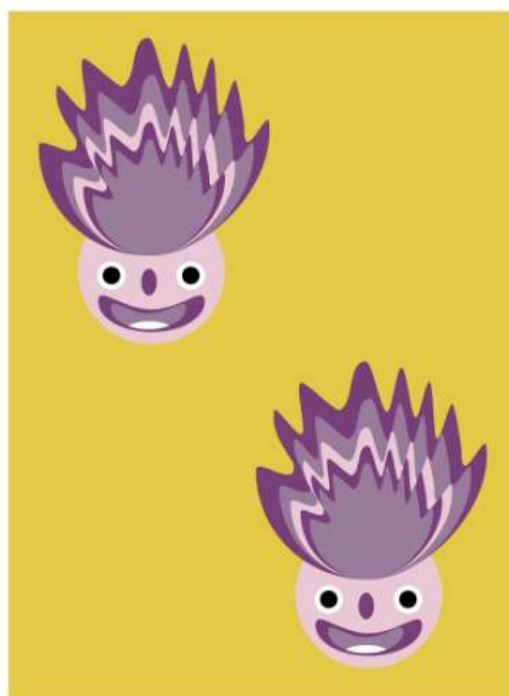
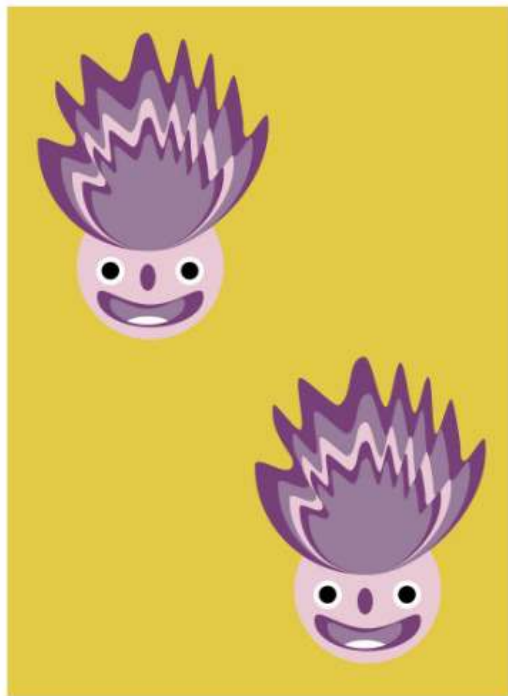
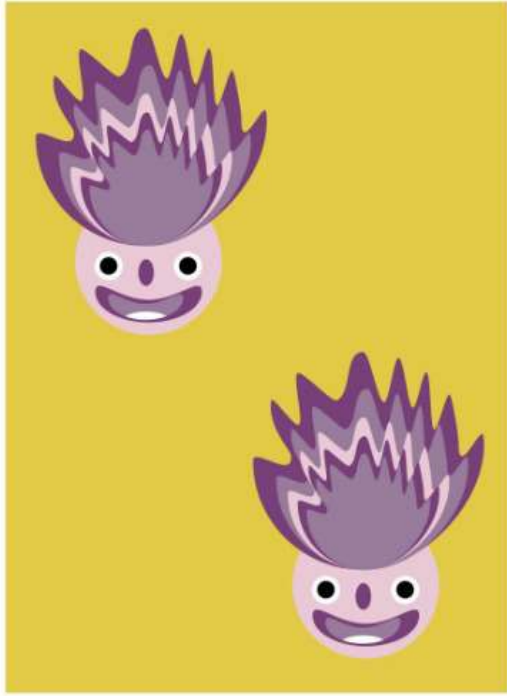
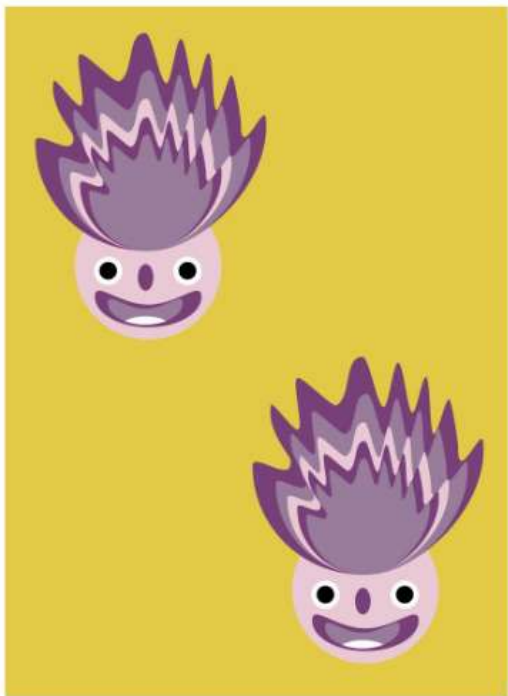
Final de la Partida:

El juego termina al finalizar la tercera ronda. Gana la partida quién haya acumulado más amatistas a lo largo de las tres rondas.

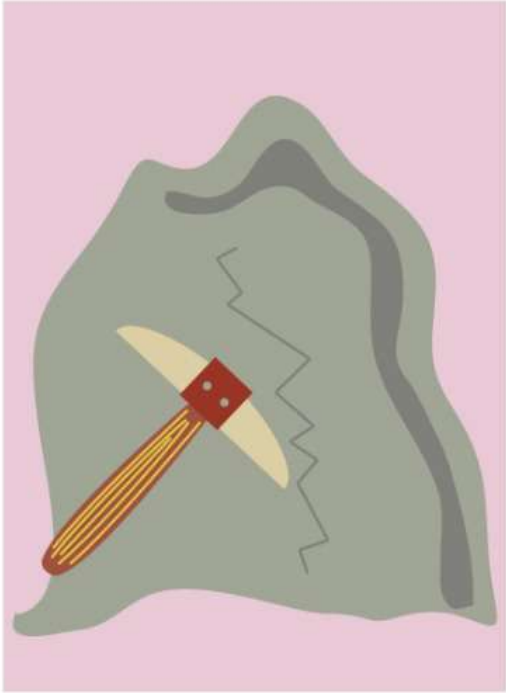








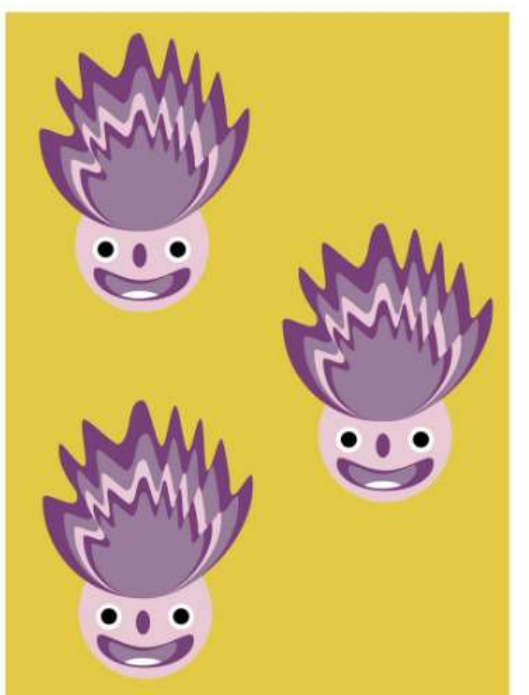
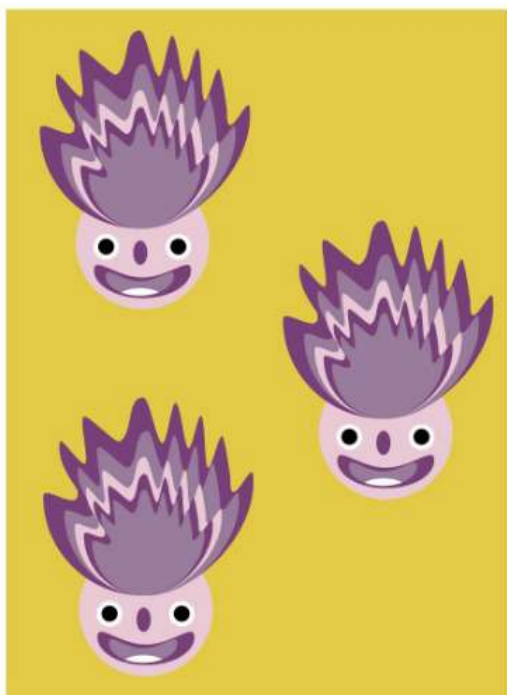
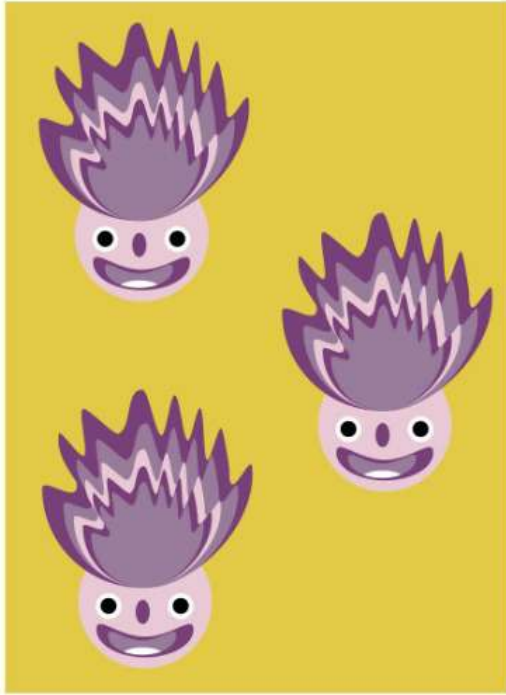
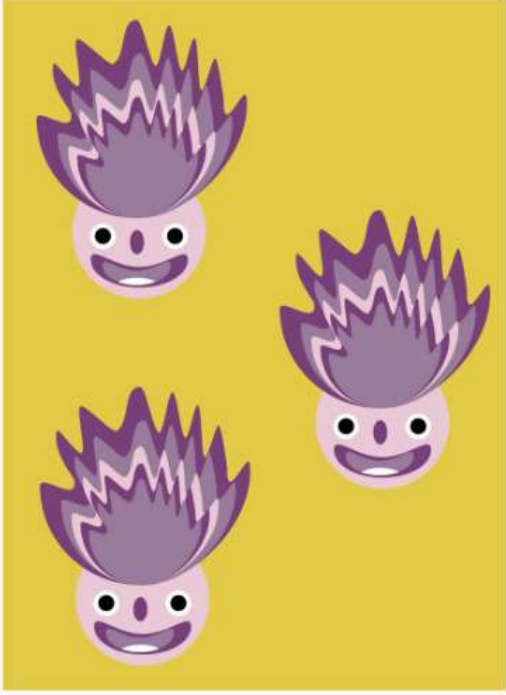


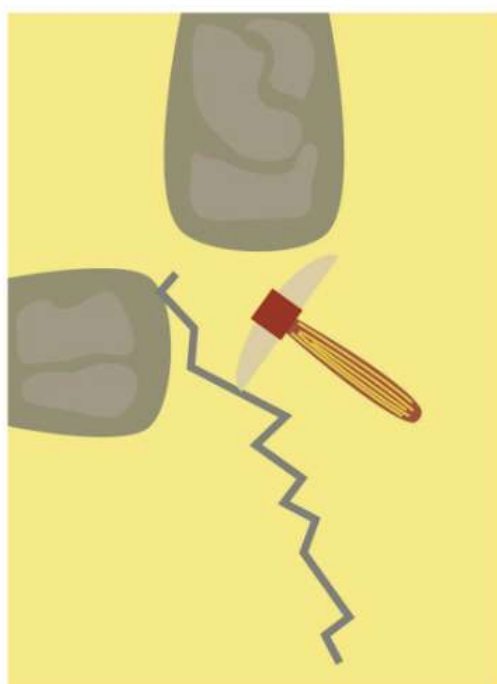
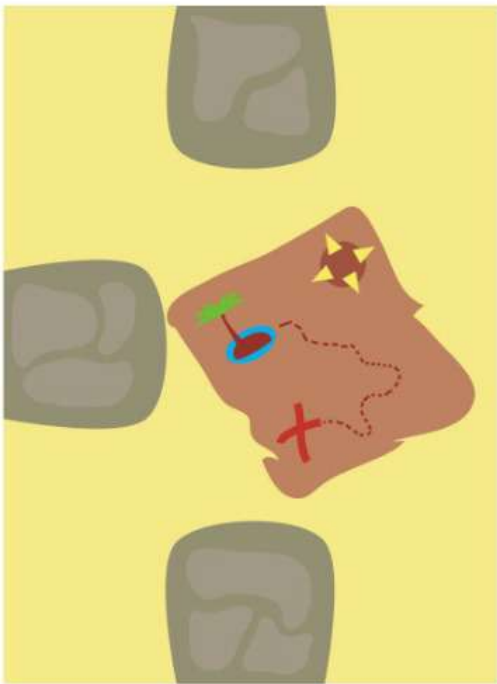
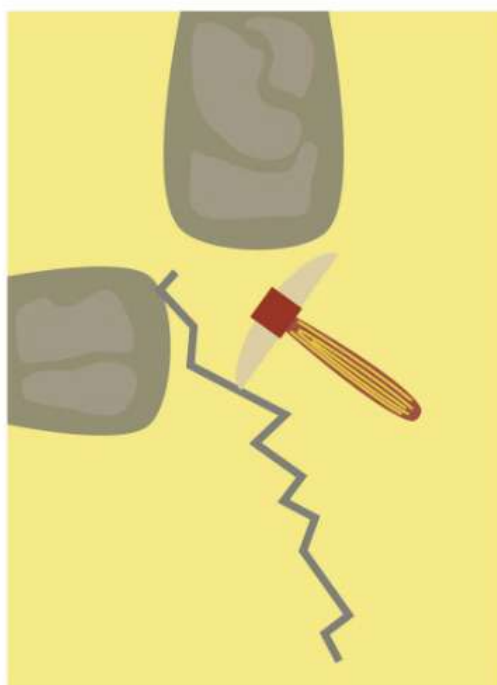
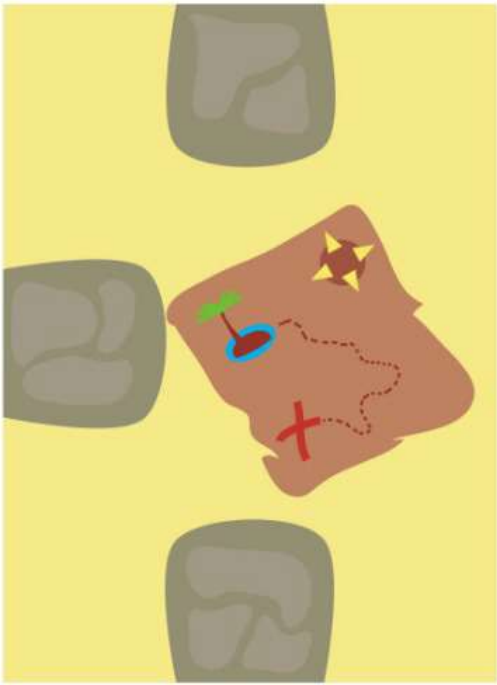


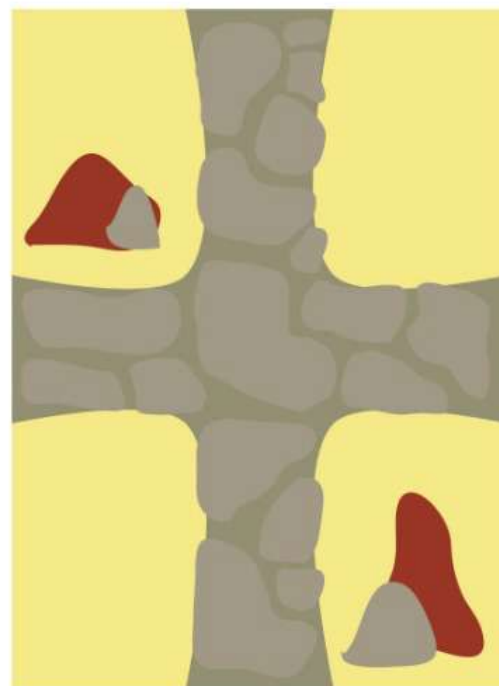
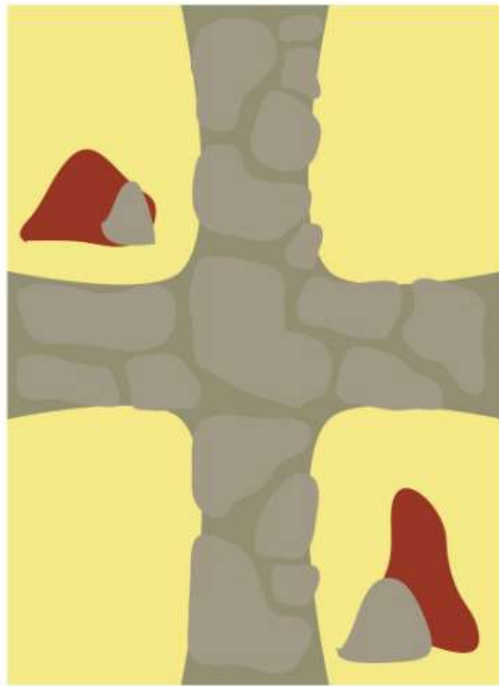
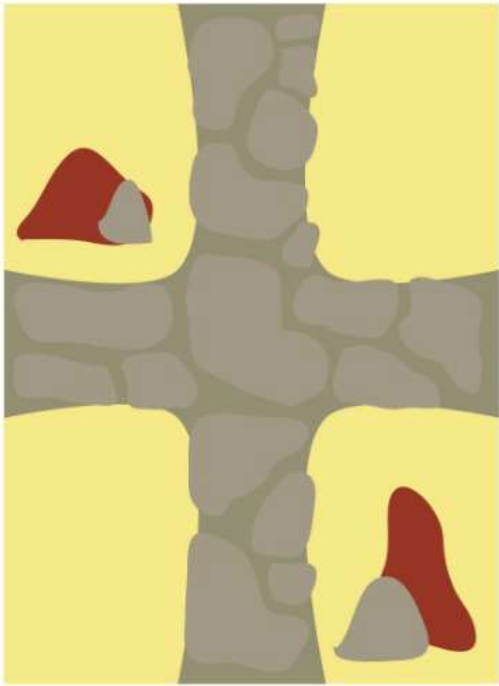
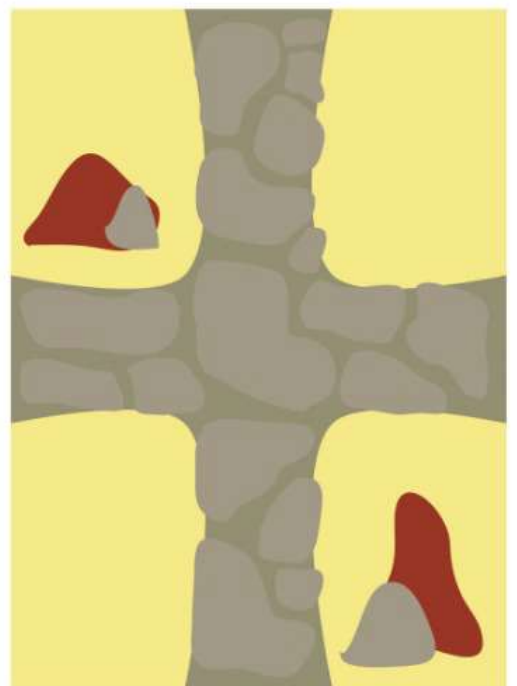
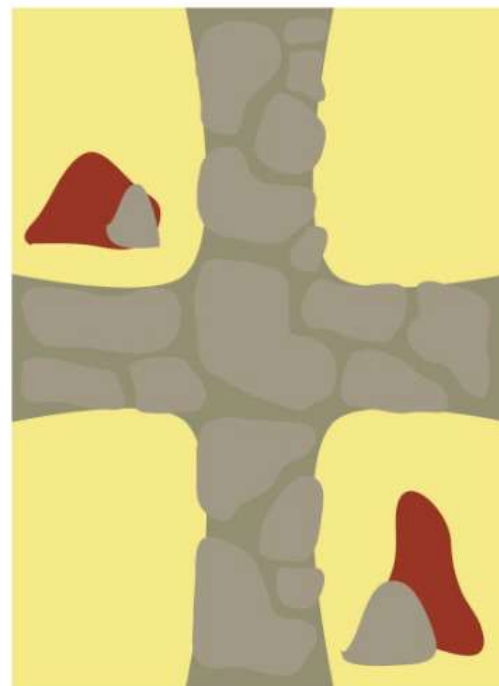
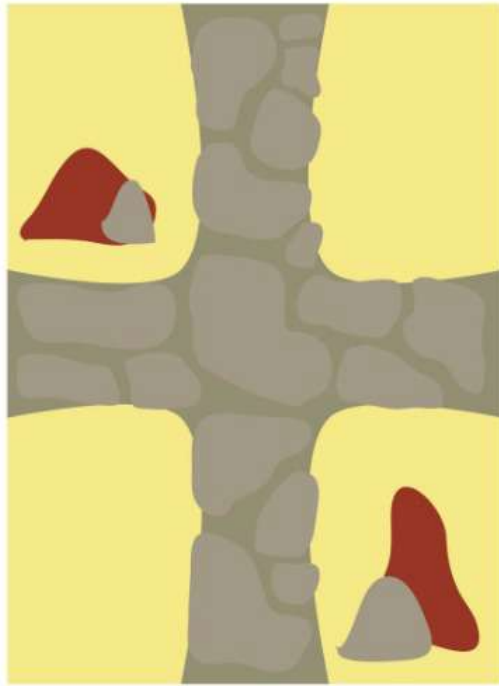
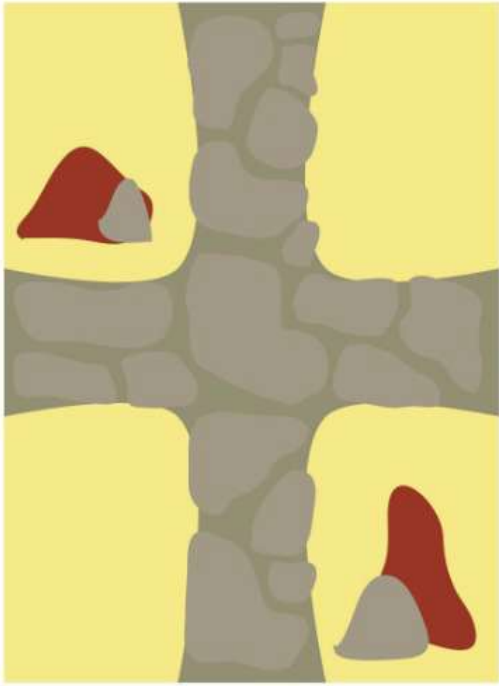


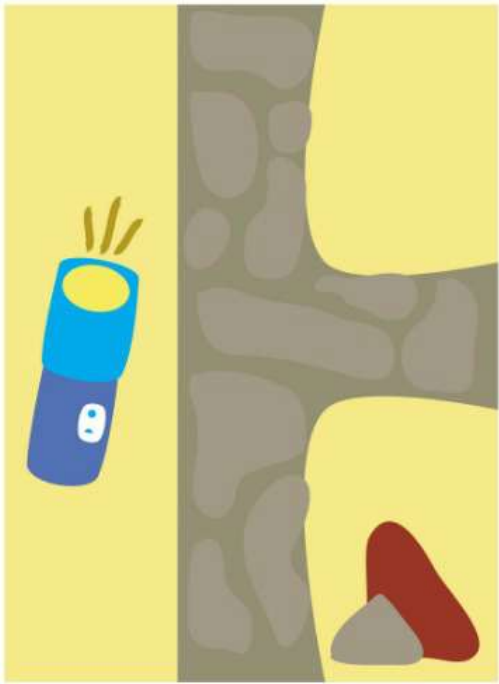
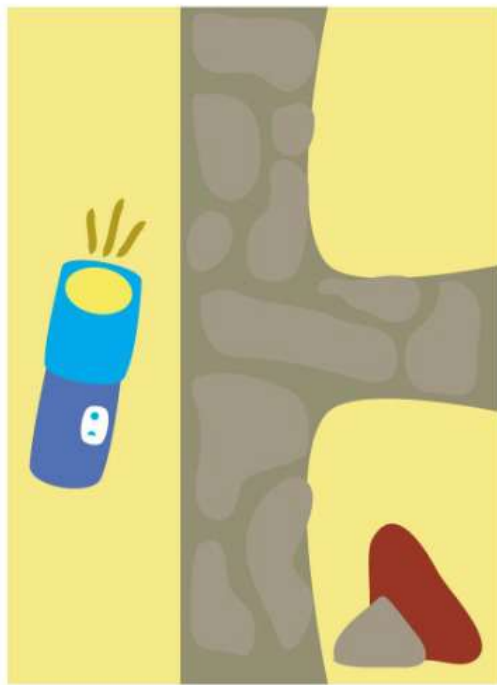
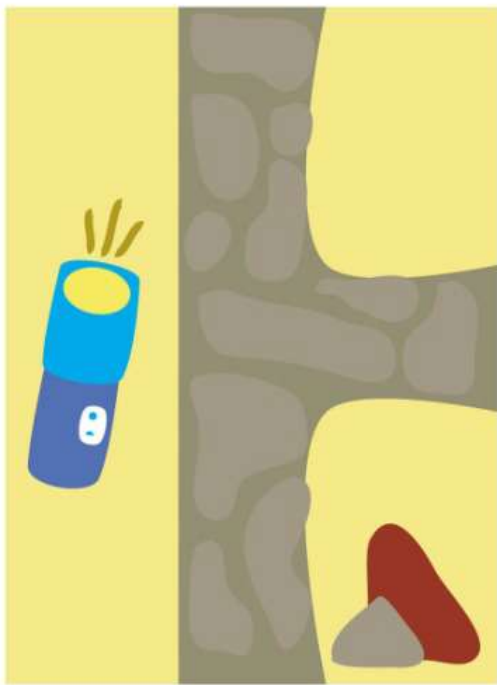
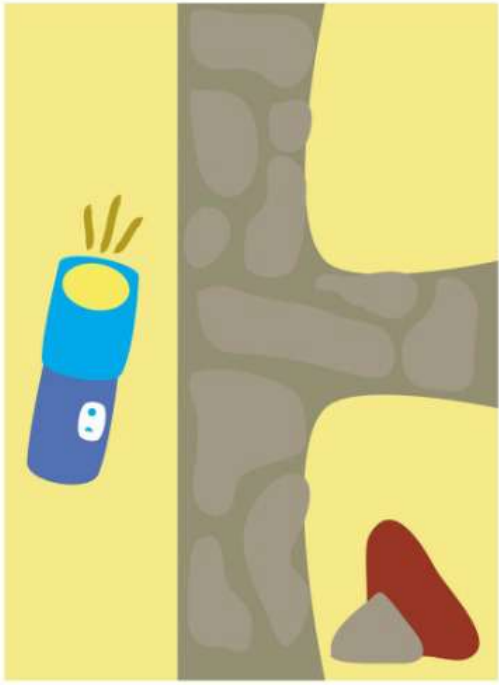


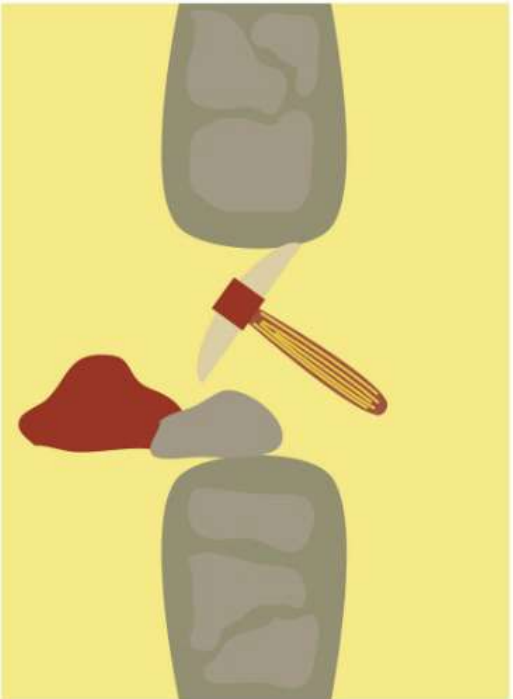
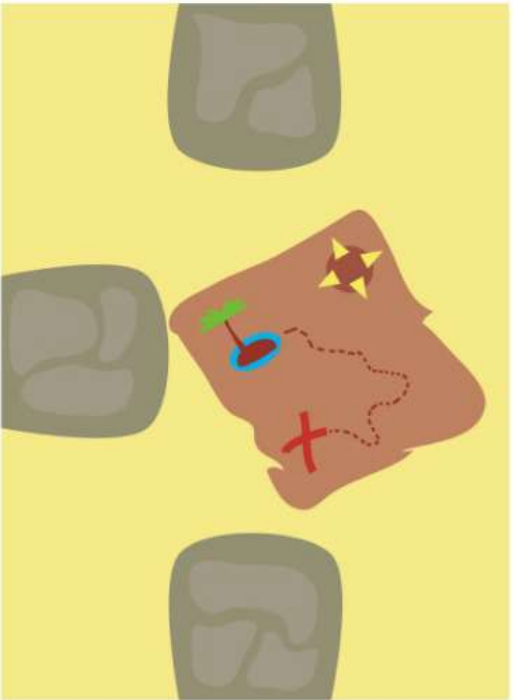




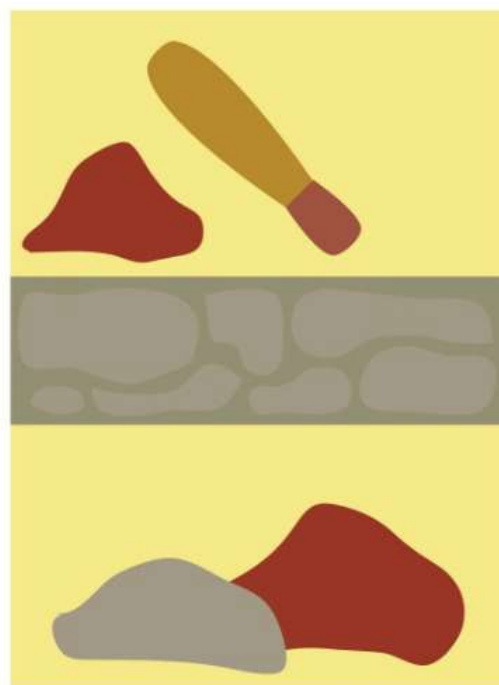
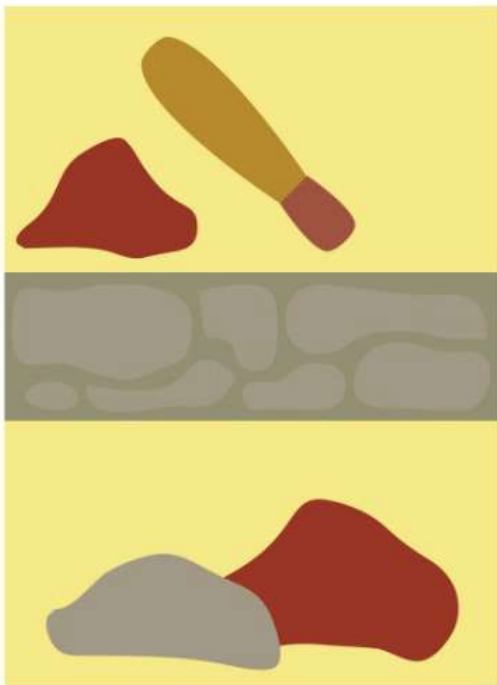
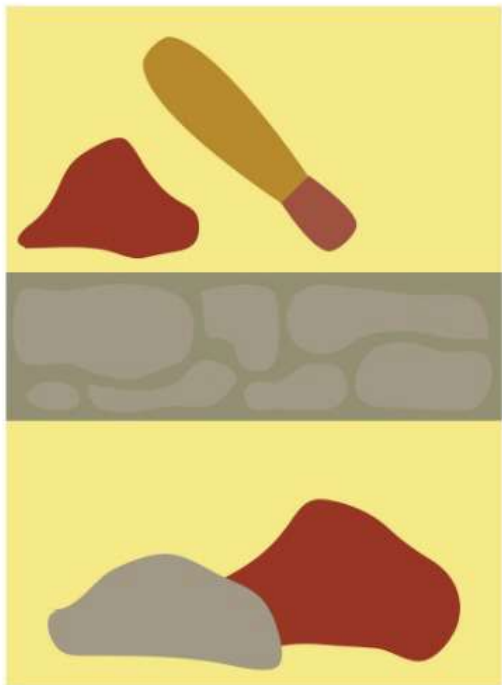
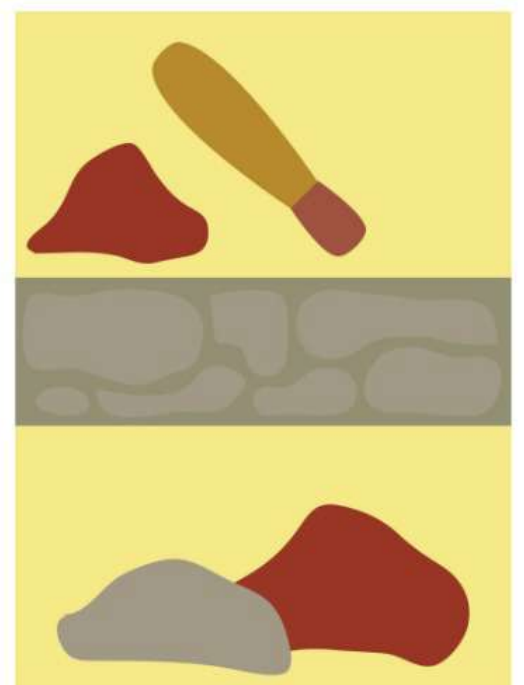
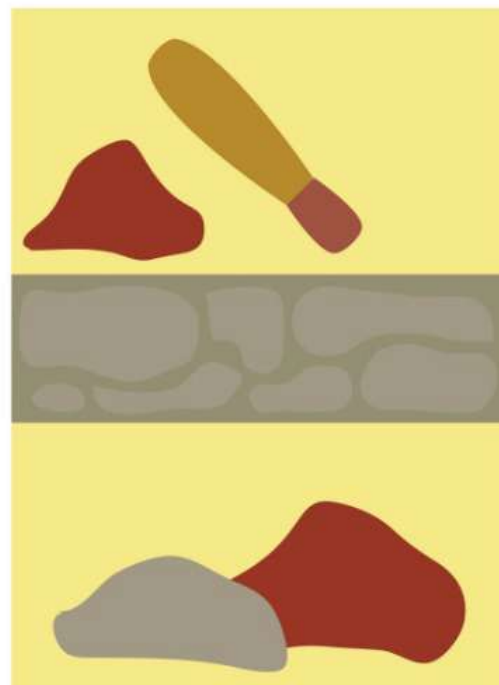
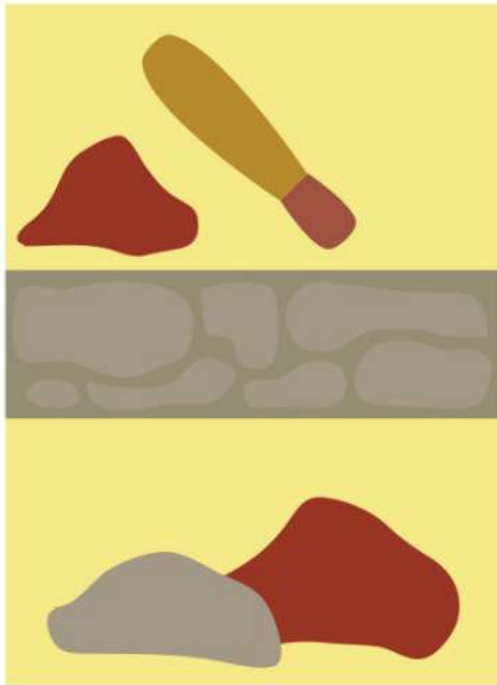
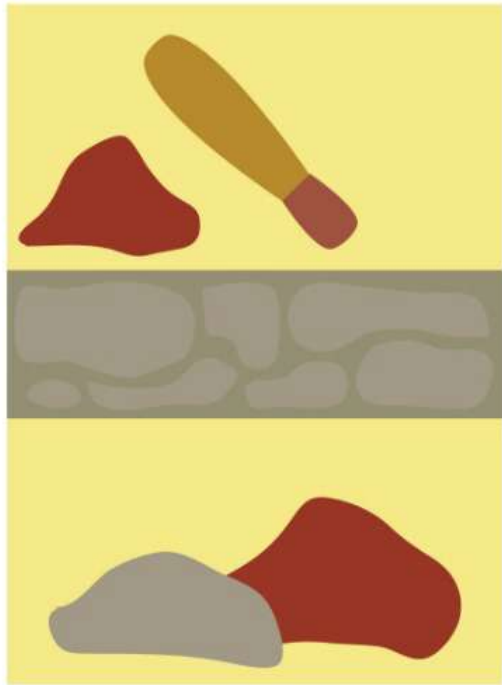












CARTAS DE LLEGADA Y SALIDA



Frutas Entreveradas



Nº de Jugadorxs: De   a    

Edad recomendada: 5 a 99 años

Elementos del Juego: 56 cartas y una fruta (la que haya en casa)

¿Cuál es el objetivo?

Descubrir 5 frutas iguales sobre la mesa de juego y ser la primer persona en tomar la fruta del centro, hasta lograr tener la mayor cantidad de cartas posibles.

¿Cómo se juega?

Se coloca la fruta en el centro de la mesa y se reparten las cartas una a una y sin que se vean, hasta que todas hayan sido distribuidas. Sin mirarlas, cada participante arma su propio mazo de Juego y lo coloca frente a sí boca abajo (como en el juego “La guerra”)

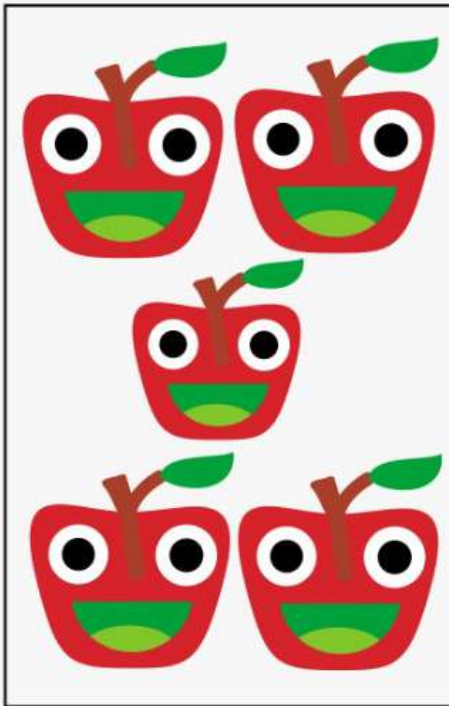
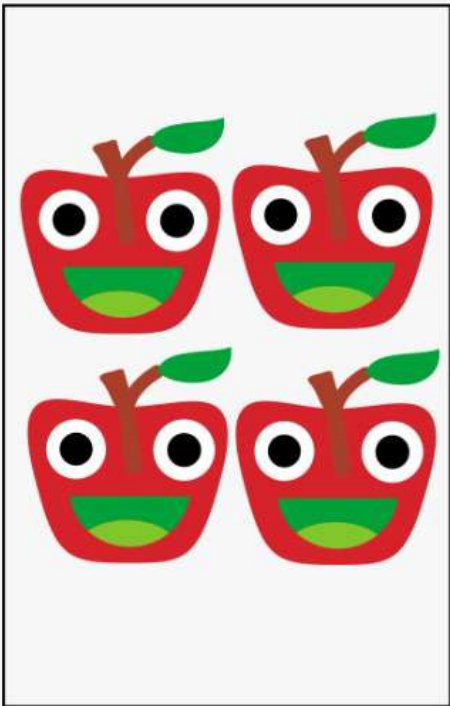
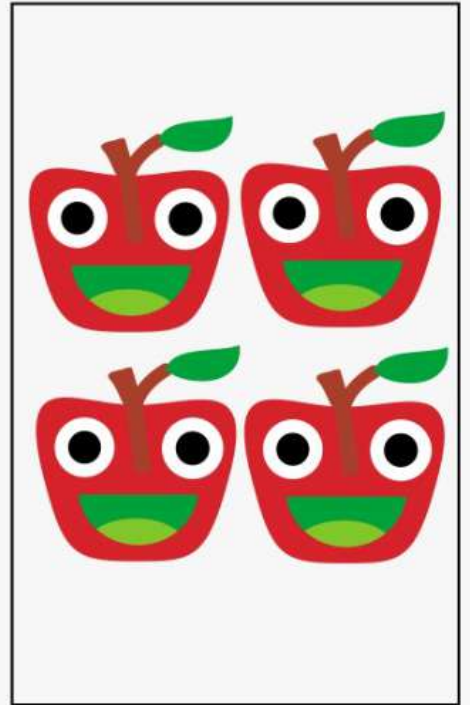
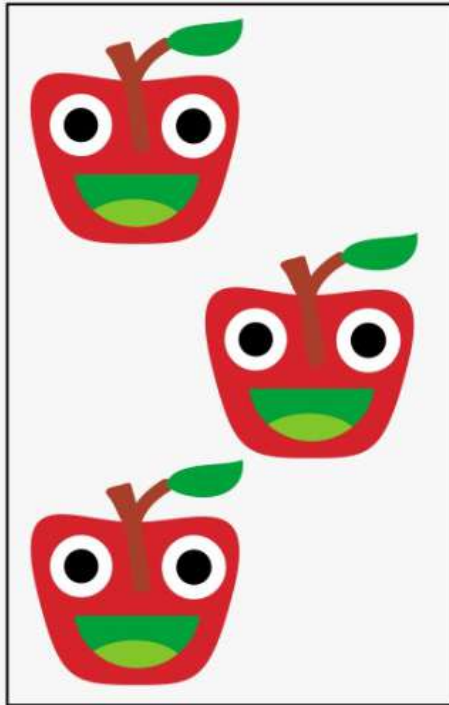
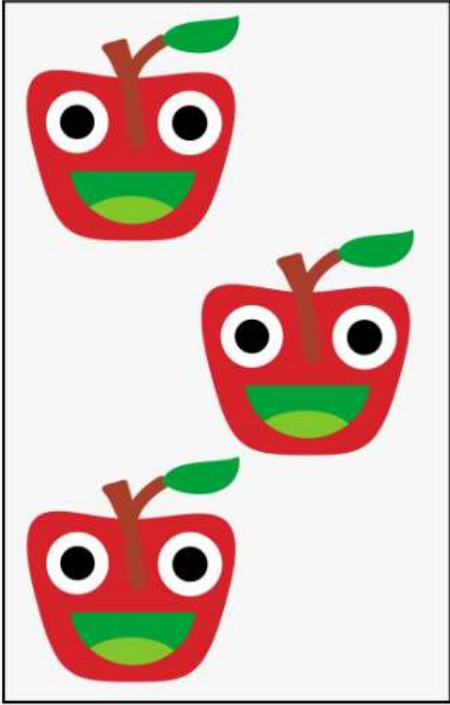
Cada participante va dando vuelta por turno la carta de arriba del mazo y la coloca sobre la mesa. Cada vez que le toque dar vuelta una carta de su mazo la colocará a la vista en la mesa cubriendo la carta anterior y dejando visible solo la última carta destapada. Por lo que cada persona tendrá dos mazos de cartas una vez comenzado el juego: El mazo de juego con las cartas boca abajo y el mazo de cartas que va dando vuelta cuando es su turno.

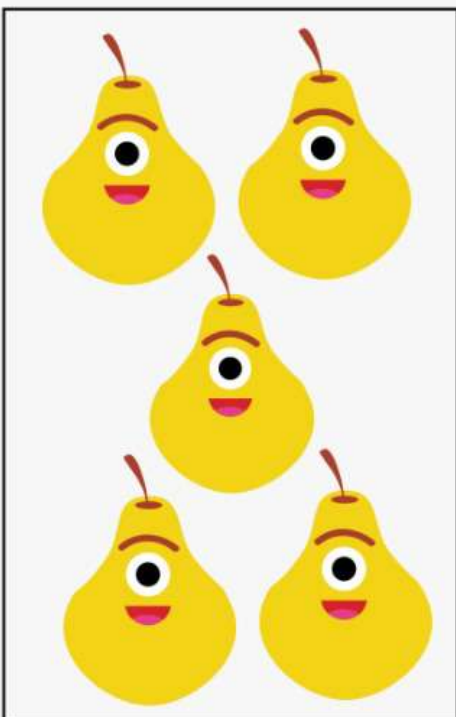
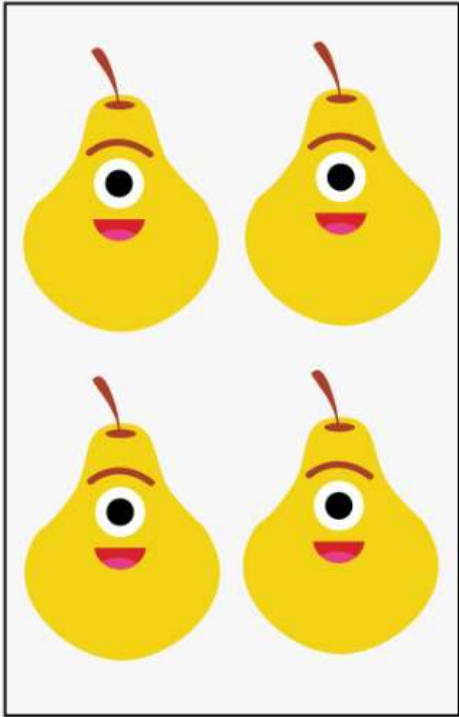
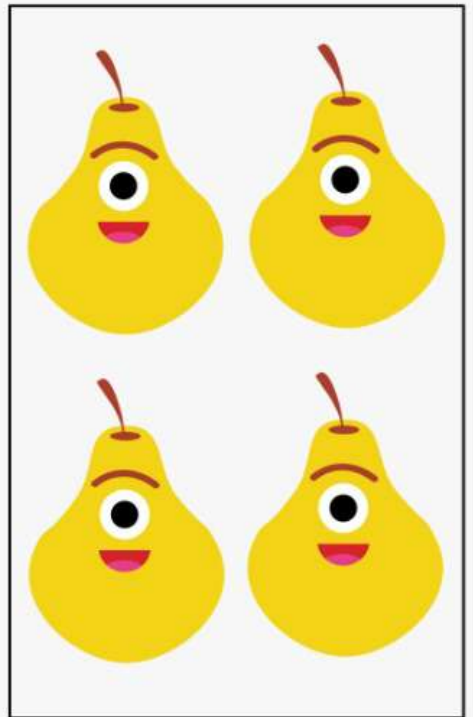
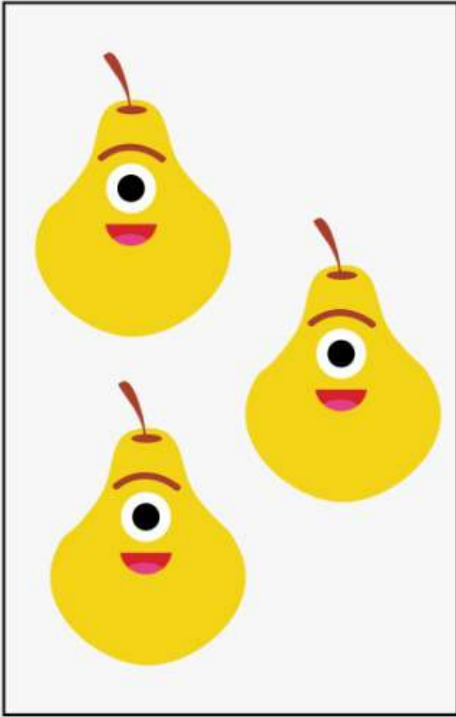
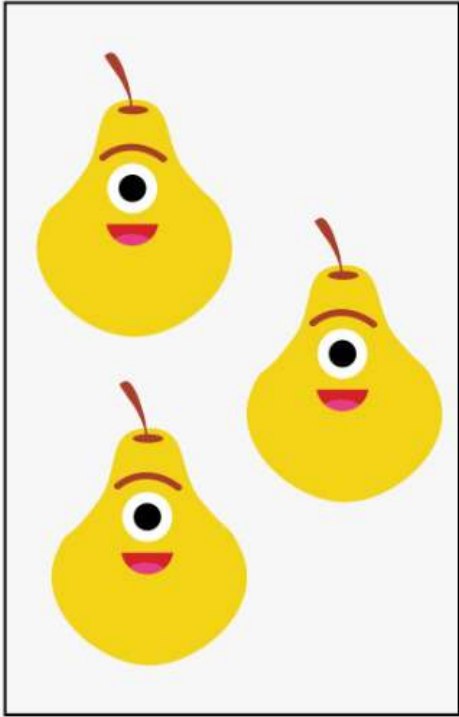
Cuando las cartas descubiertas muestran 5 frutas iguales la primer persona en darse cuenta toma la fruta del centro y se lleva todas las cartas de todos los mazos descubiertos de los demás participantes. Las 5 frutas pueden estar en la misma carta o estar repartidas entre varios naipes. Por ejemplo, si una carta con 3 manzanas y una carta con 2 manzanas son descubiertas –sumando 5 manzanas– algunx de lxs jugadrxr puede tomar la fruta.

Cuando alguien descubre las 5 frutas ganando la ronda y se lleva todas las cartas descubiertas, las mezcla, las coloca boca abajo junto con su mazo de juego. Y comienza a jugar una nueva ronda dando vuelta la primera carta de su Mazo de Juego.

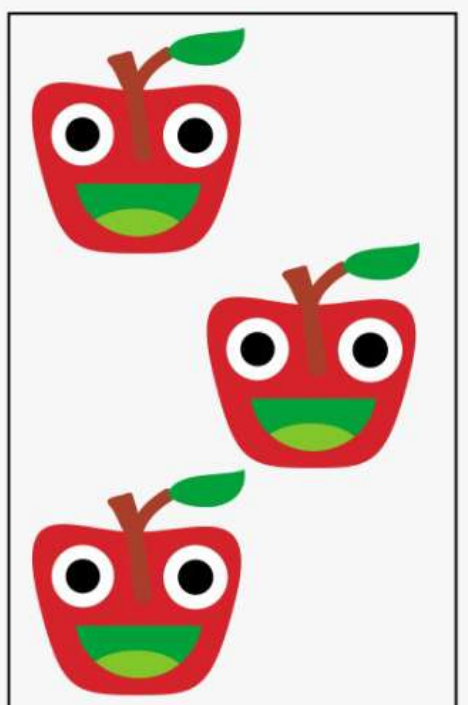
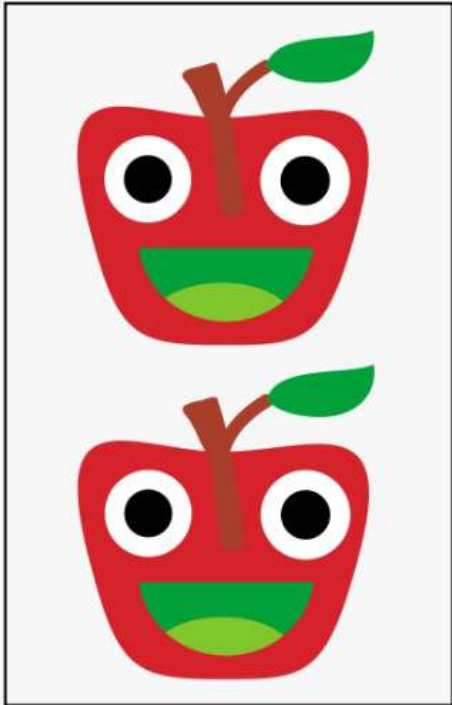
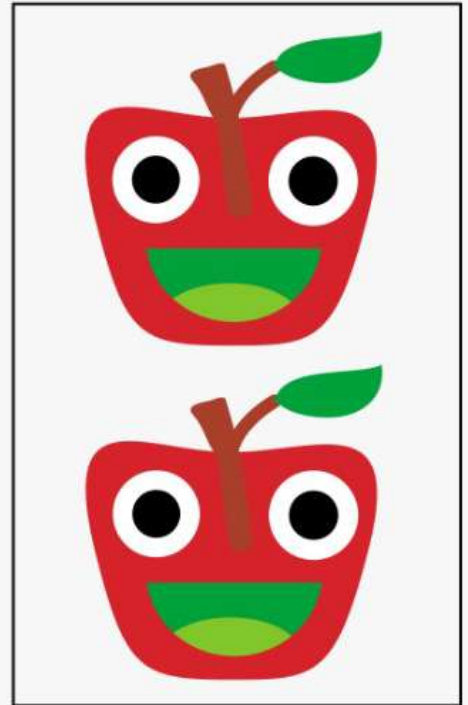
¿Cuándo finaliza el juego?

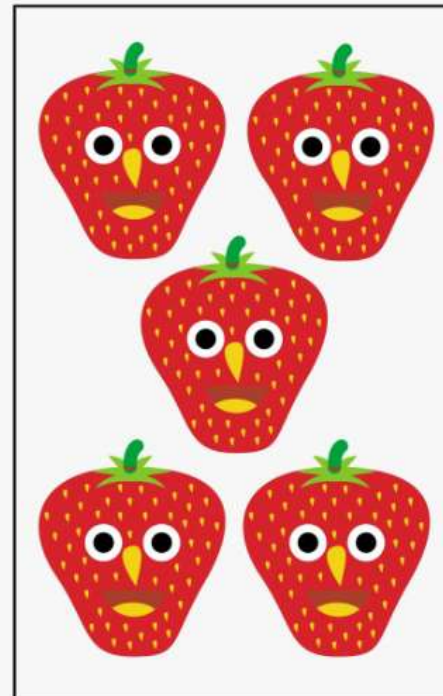
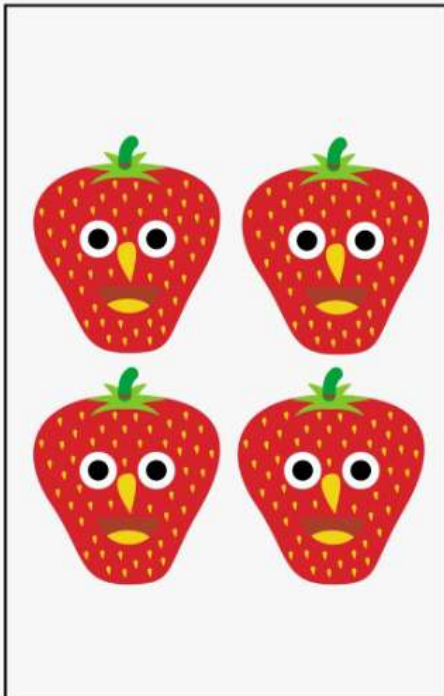
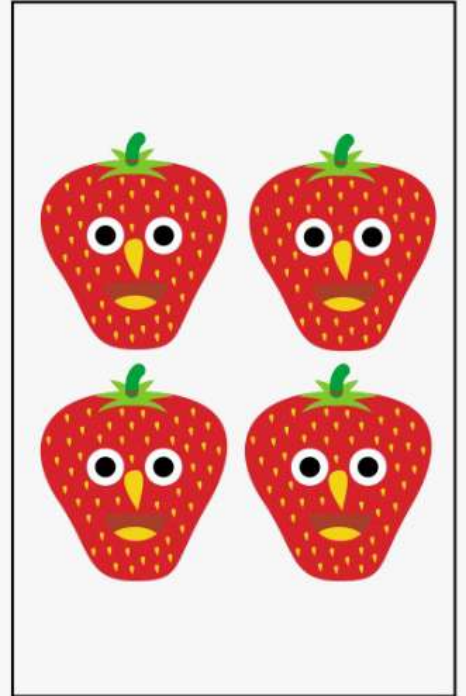
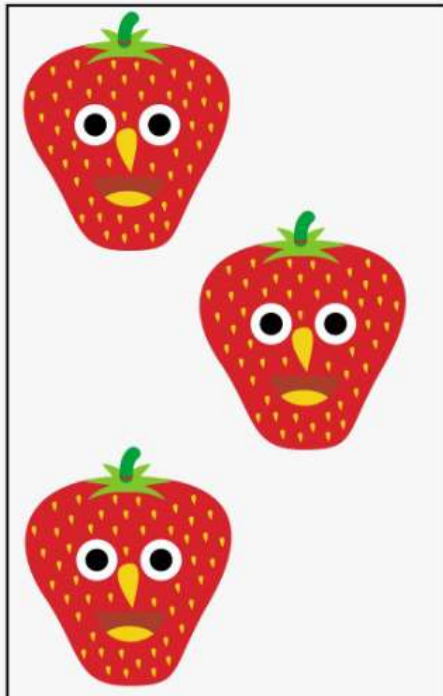
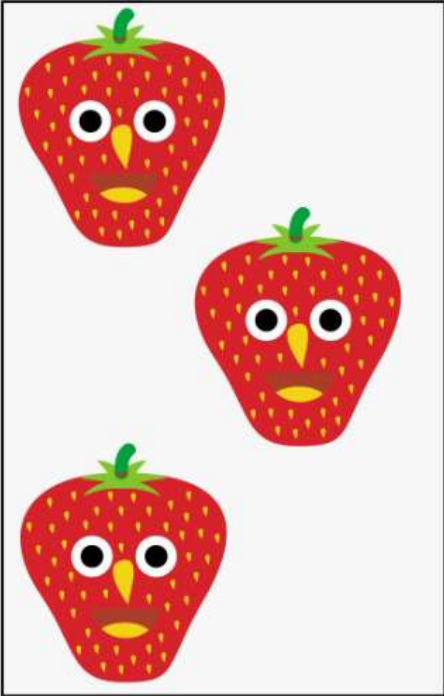
Cuando alguien se queda sin cartas, debe abandonar el juego. El juego continúa mientras lxs participantes van siendo eliminadxs hasta que solo una persona tiene cartas en su Mazo de Juego: Es quien gana!!!

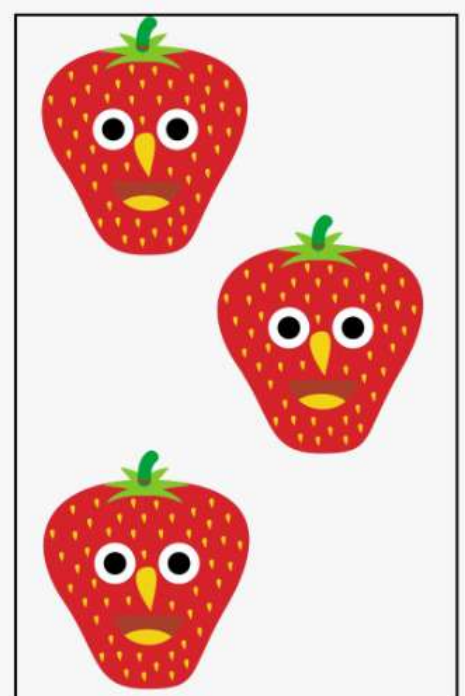
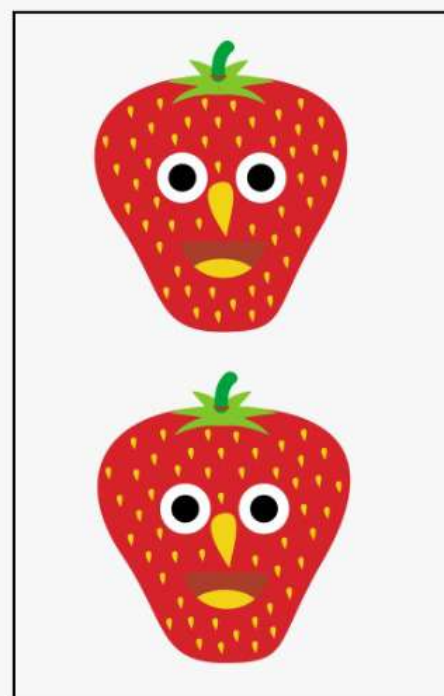
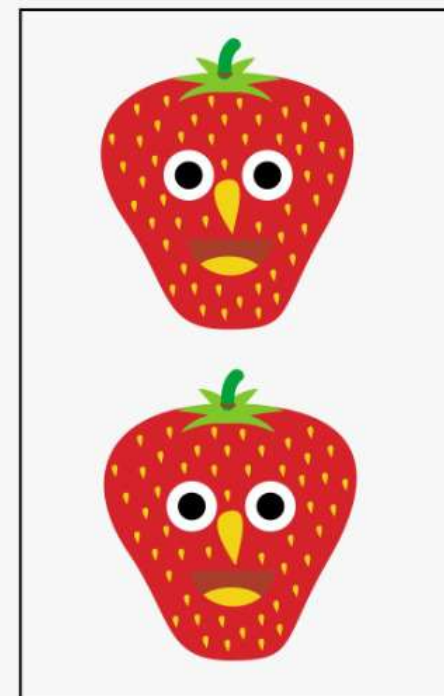
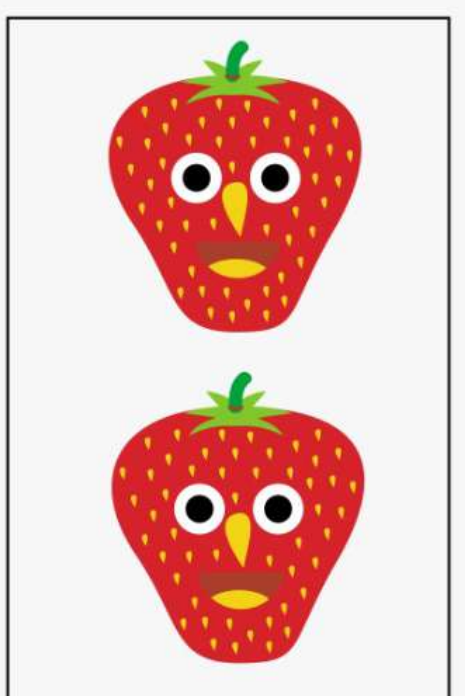
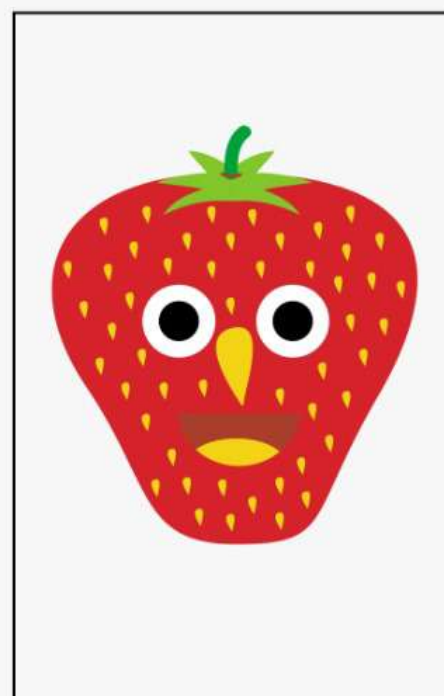
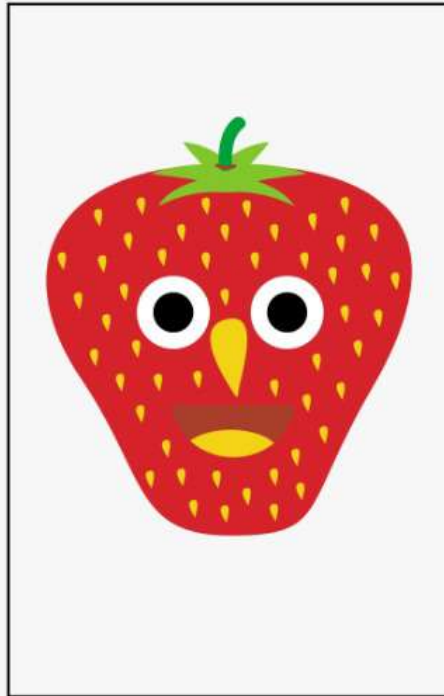
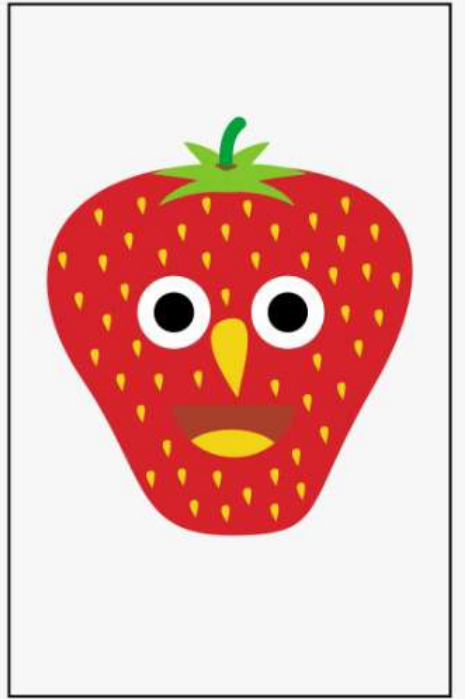
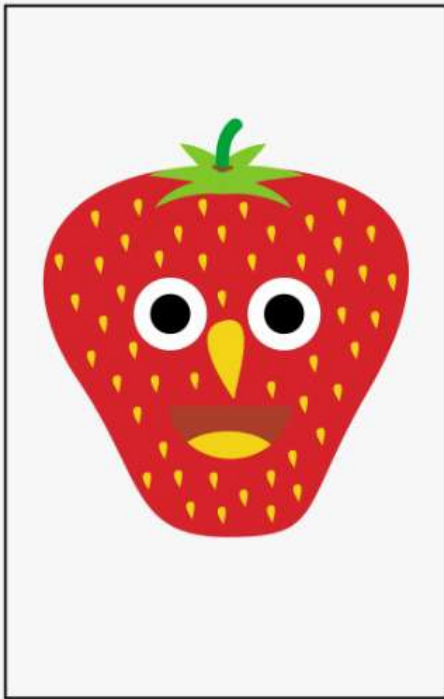


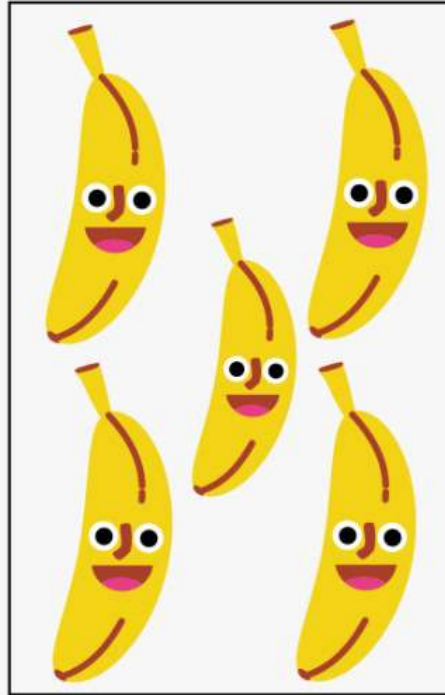
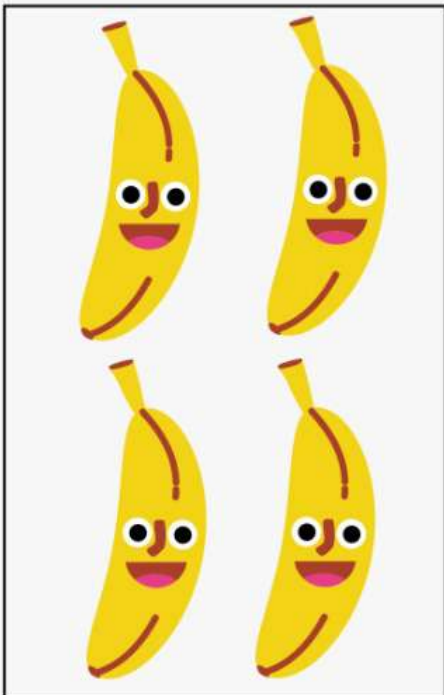
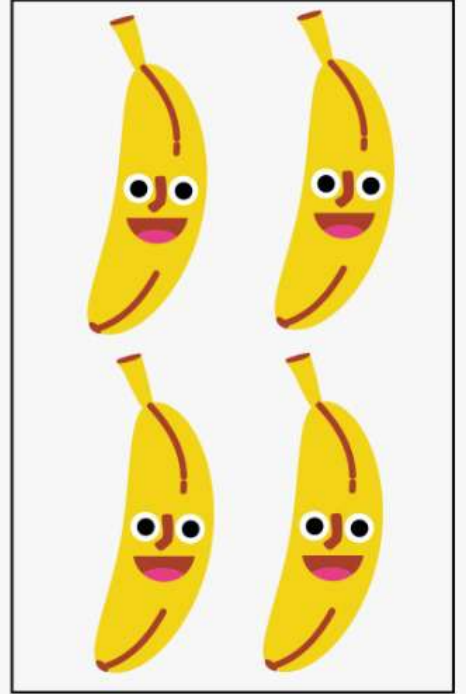
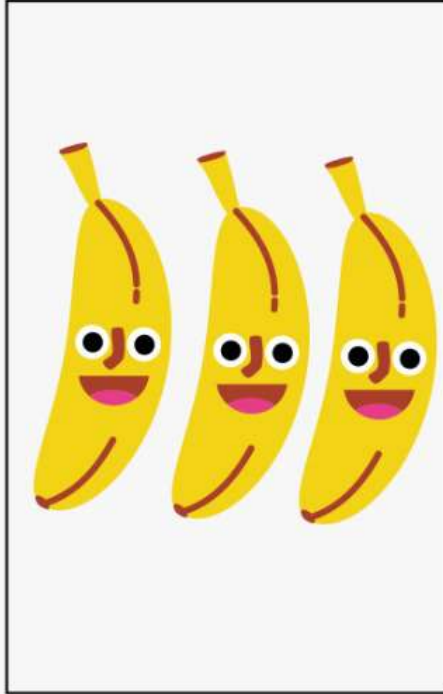
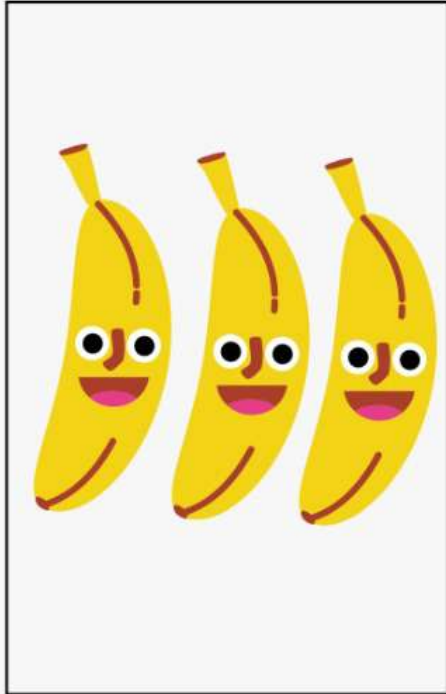


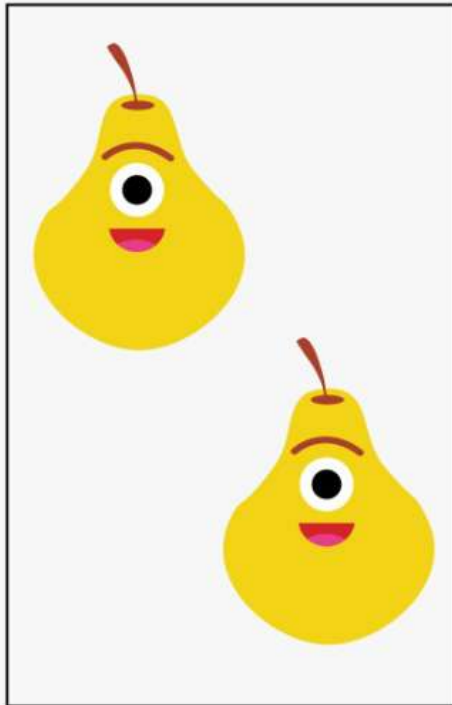
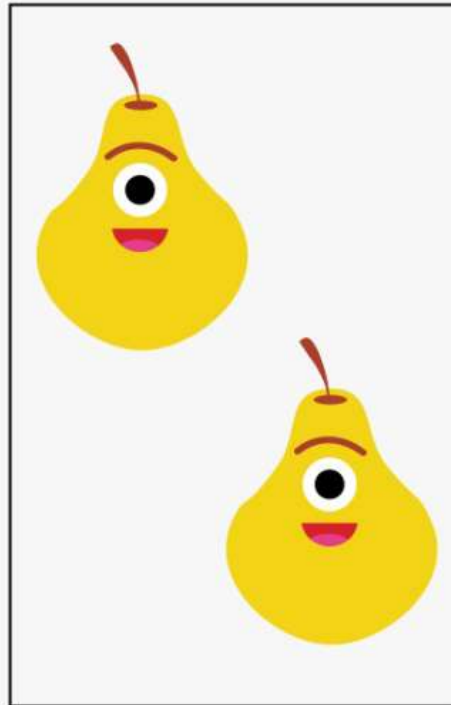
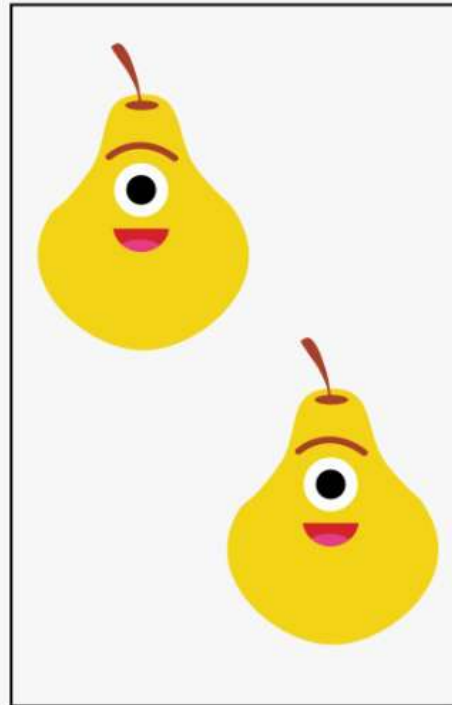
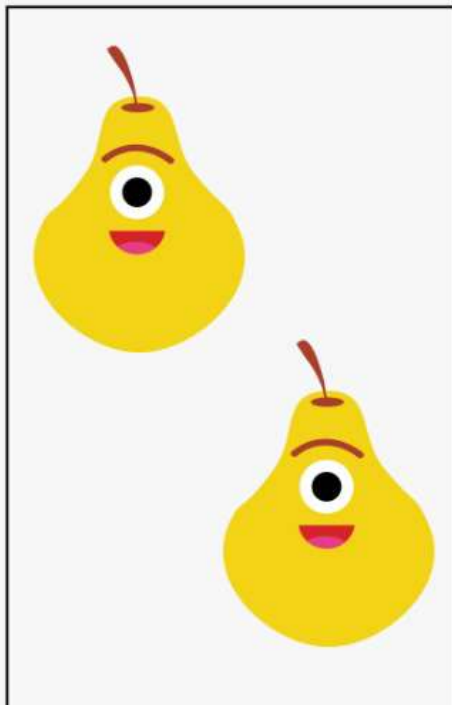
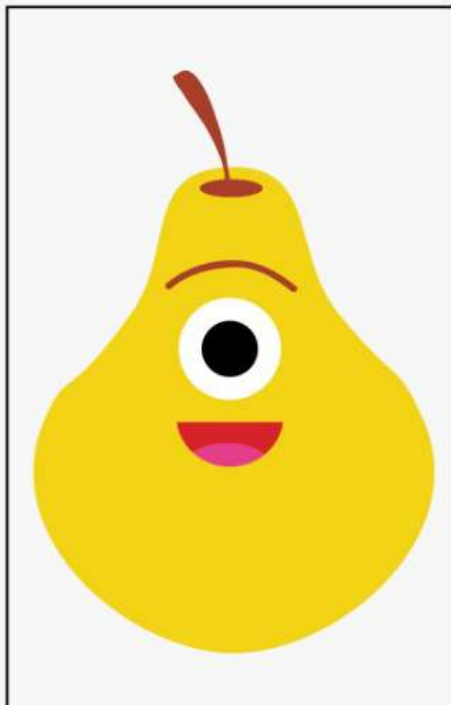
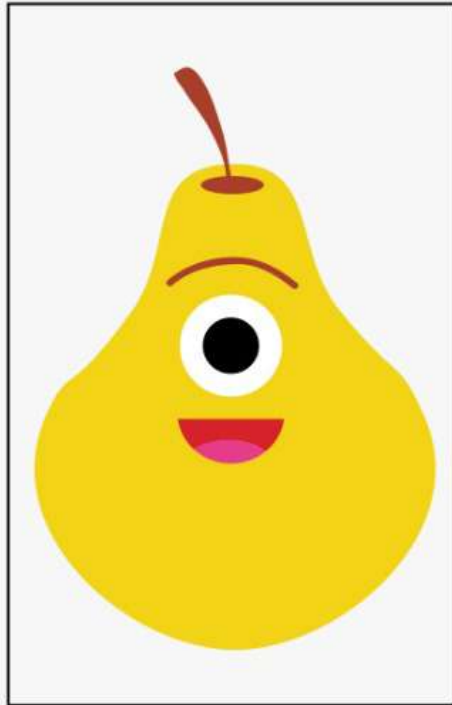
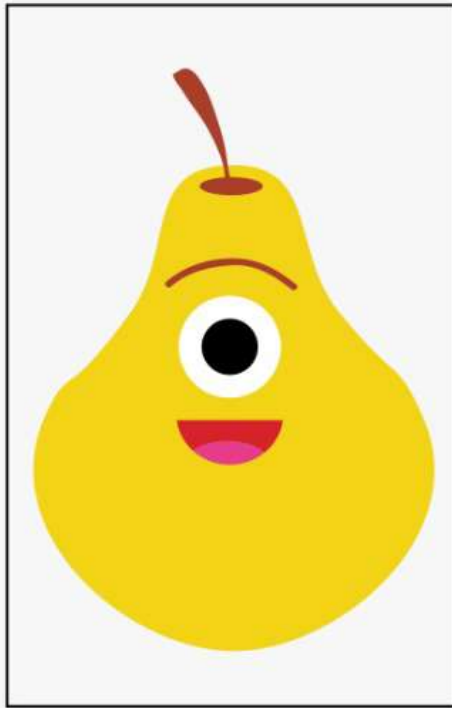
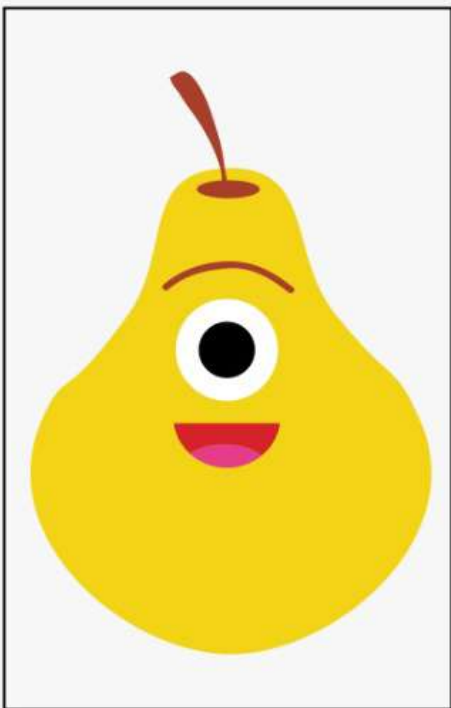
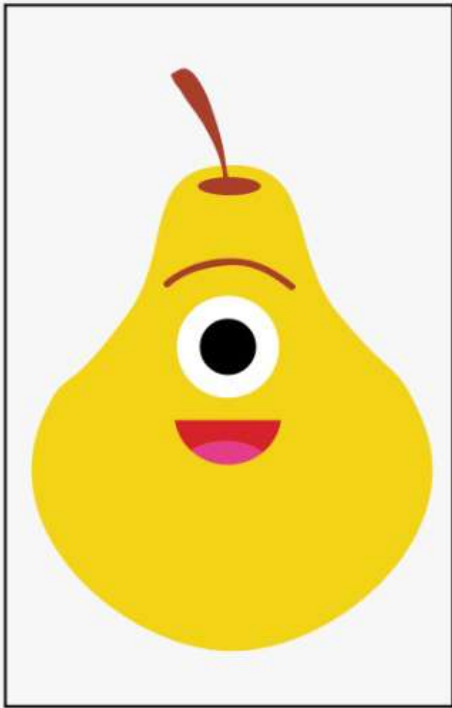












Memoria

Desafiate y desafiá a otrxs jugando a este clásico juego de la memoria!!

Nº de Jugadorxs: De  o más!

Edad recomendada: 8 a 99 años

Elementos del Juego: cartas del juego

¿Cuál es el objetivo?

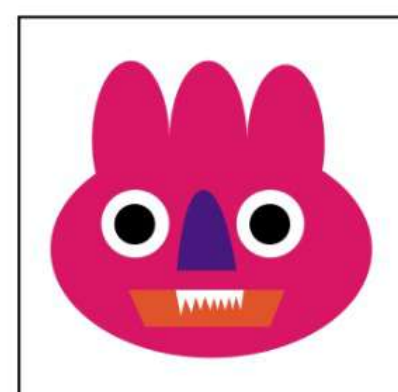
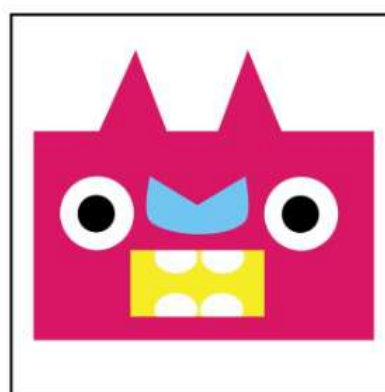
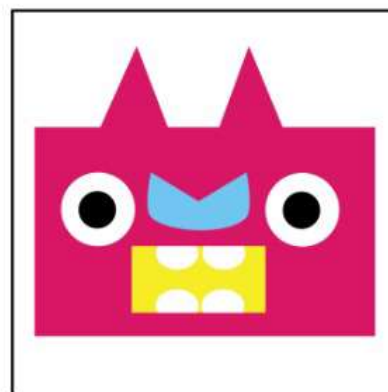
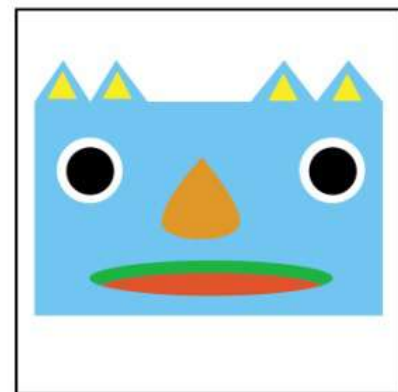
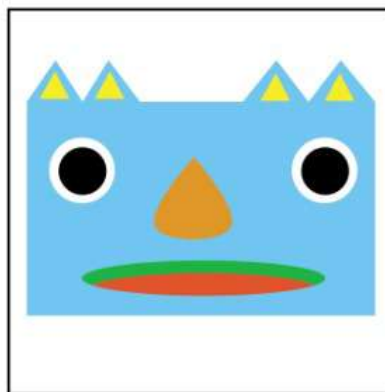
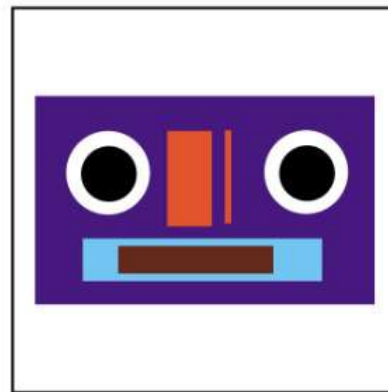
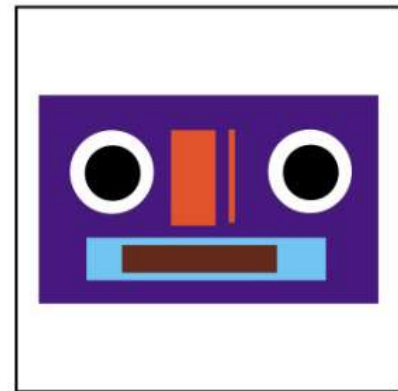
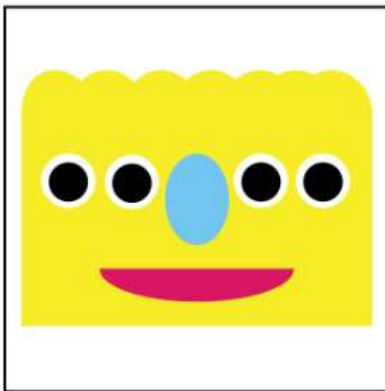
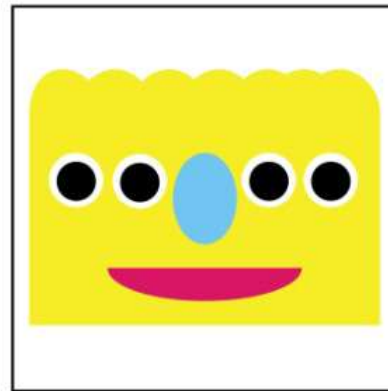
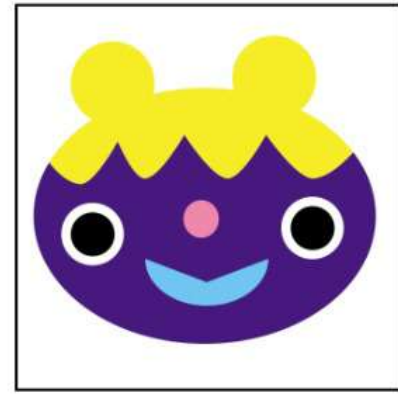
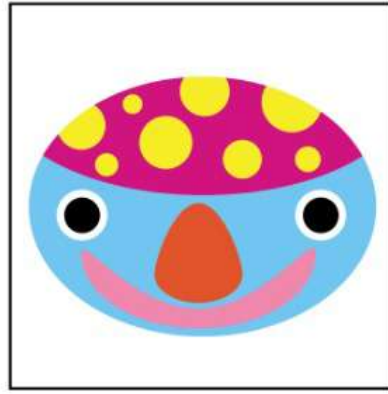
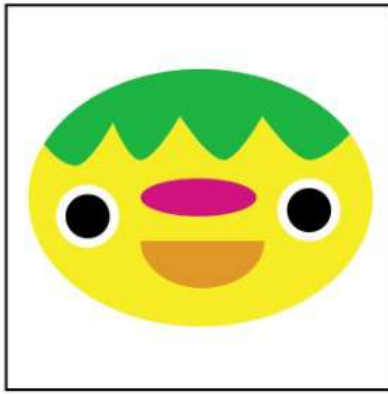
El objetivo es encontrar las dos cartas iguales.

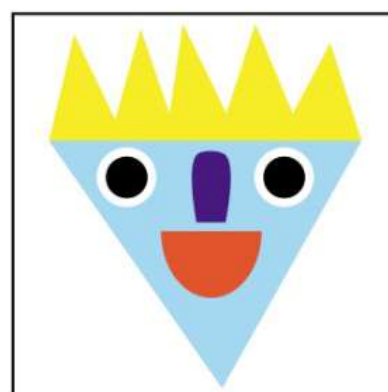
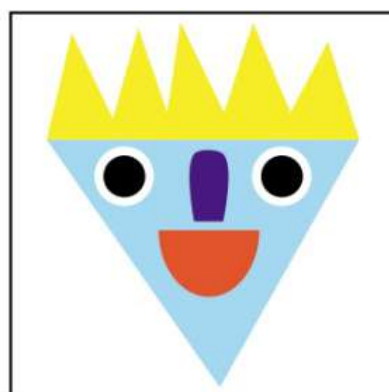
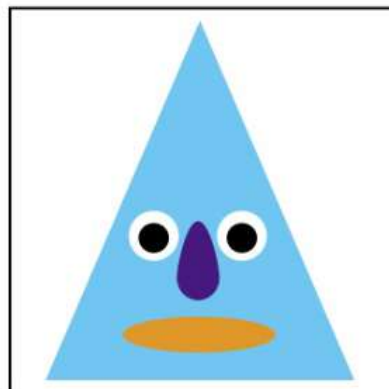
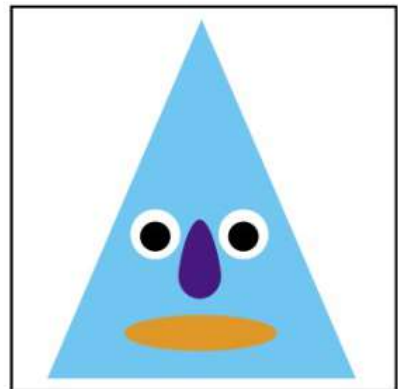
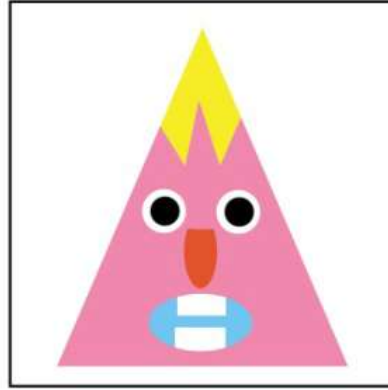
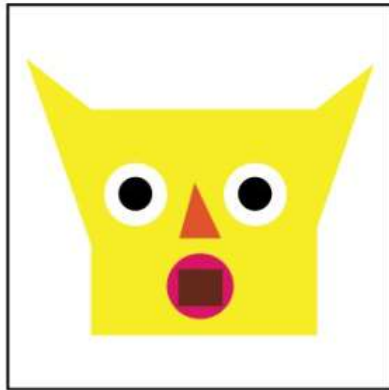
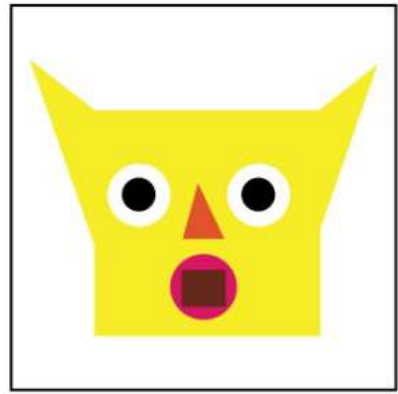
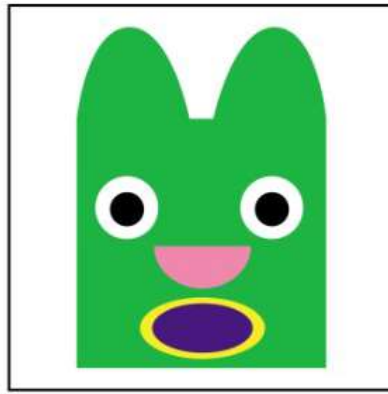
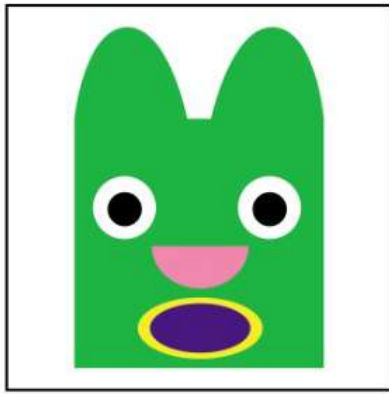
¿Cómo se juega?

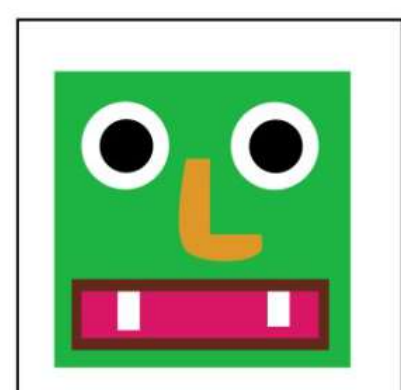
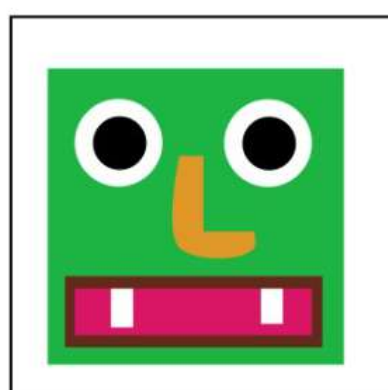
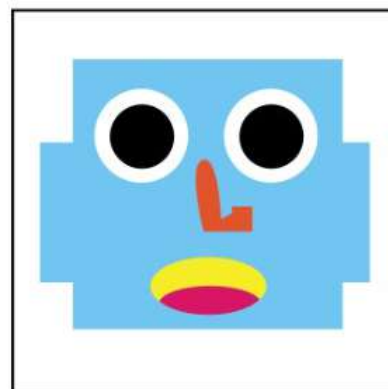
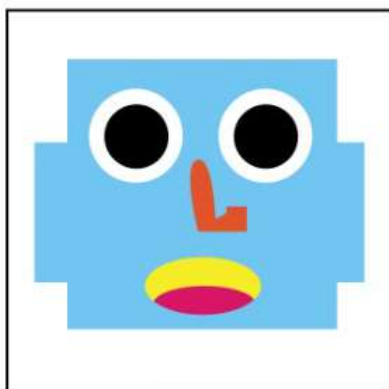
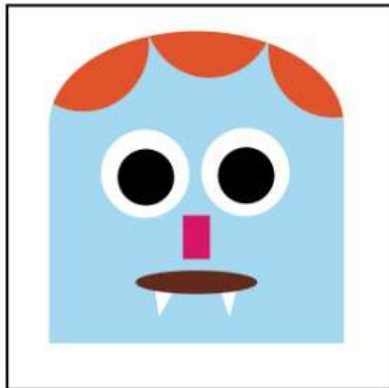
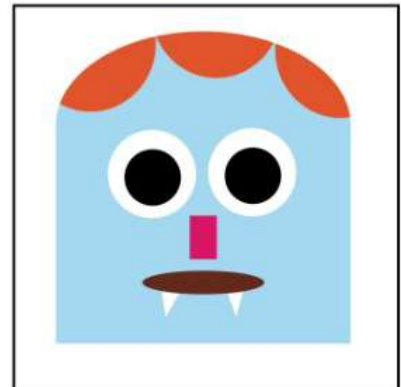
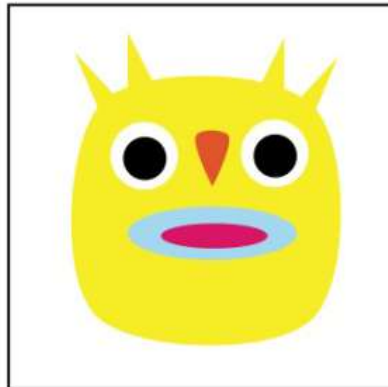
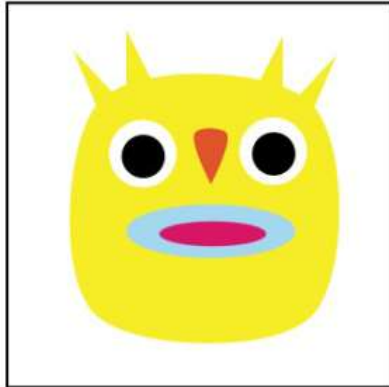
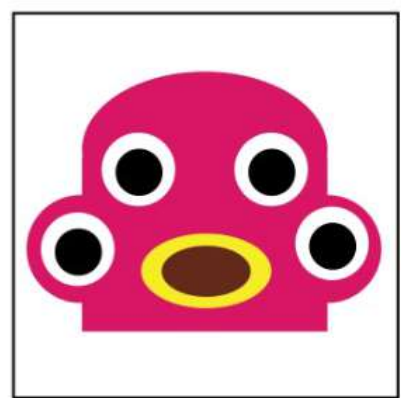
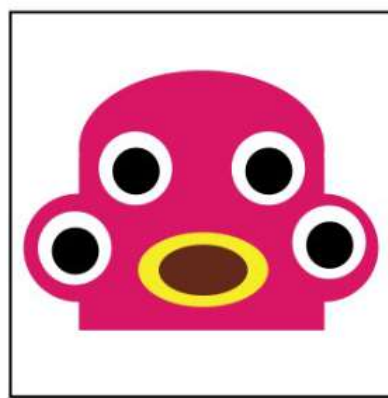
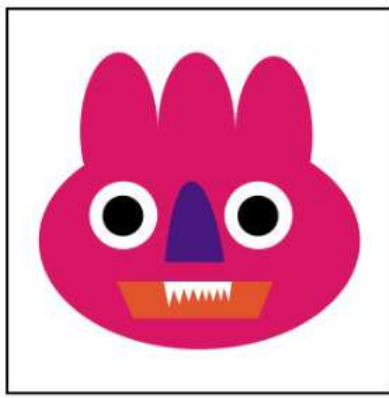
Para ello hay que colocar todas las cartas boca abajo sin que se vean las ilustraciones. Luego por turnos se van destapando de a dos cartas. Primero se destapa una y luego otra. Si son iguales te las llevas y las colocas al lado tuyo formando tu maso. Si son diferentes las vuelves a dar vuelta en el mismo lugar. Siempre tratando de memorizar dónde están para las próximas jugadas!

¿Cuándo finaliza el juego?

El juego finaliza cuando ya no hay cartas para dar vuelta y gana quien haya conseguido más pares.







Palabras Prohibidas

Desafíate y desafía a otrxs jugando a este clásico juego de la memoria!!

Nº de Jugadorxs: De   a     

Edad recomendada: 8 a 99 años

Elementos del Juego:

- Tarjetitas con las letras del abecedario
- Cronómetro (reloj de arena o se puede utilizar cualquier cronómetro por ejemplo el del celular)
- Hojas y algo para escribir también se van a necesitar.

¿Cuál es el objetivo?

El juego tiene como objetivo formar la mayor cantidad de palabras posibles en el tiempo determinado, usando las letras habilitadas en la partida y sin incluir las letras prohibidas.

¿Cómo se juega?

Se mezclan las tarjetas con las letras del abecedario sin mirarlas y se eligen al azar 10 letras que se colocarán en círculo en el centro de la mesa de juego. Estas letras serán con las que deberán empezar las palabras a formar. Por lo que todas las palabras que formemos deberán comenzar con estas iniciales. Luego se colocarán dos letras al azar en el centro del círculo formado, y estas serán las letras prohibidas. Por lo que las palabras que formemos deben comenzar con alguna de las 10 letras que forman el círculo pero no podrán contener ninguna de las dos letras del centro.

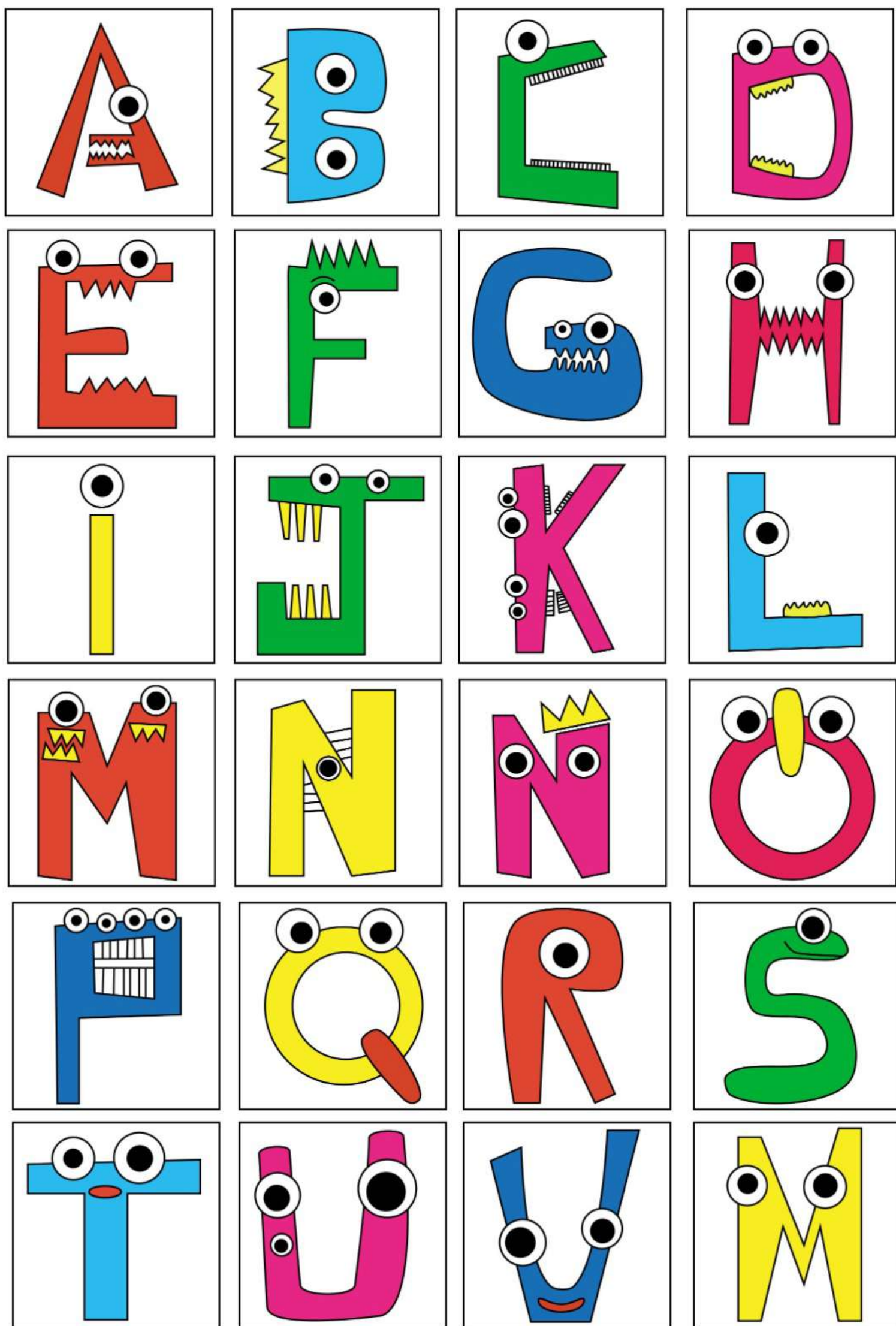
Al colocar destapadas las 10 letras en forma circular en la mesa y las dos letras que estarán en el centro del círculo, comienza el tiempo del juego (un minuto o lo que lxs jugadorxs determinen). Entonces cada persona deberá escribir la mayor cantidad de palabras que logre formar teniendo en cuenta que: deben comenzar con alguna de las 10 letras que forman el círculo pero no podrán contener ninguna de las dos letras del centro.

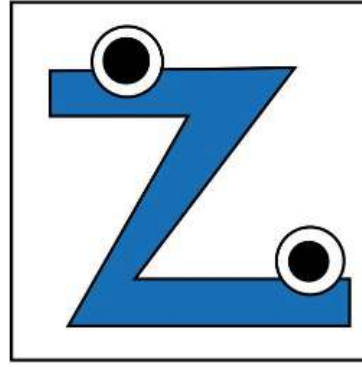
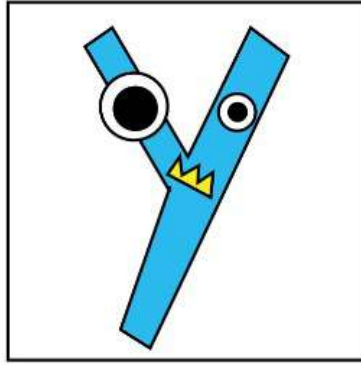
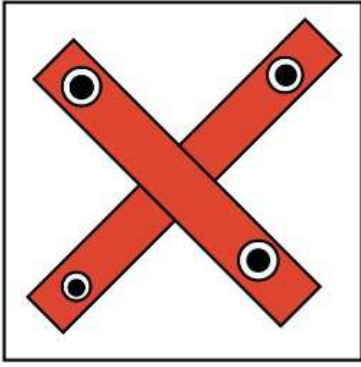
¿Cuándo finaliza el juego?

Cuando finaliza el tiempo estipulado se para el juego y se suman los puntos según las palabras formadas y escritas por cada unx de lxs jugadorxs.

Las palabras con menos de 5 letras valen todas 3 puntos. Y las palabras con 5 letras valen 5 puntos y por cada letra, luego de las 5, cada una vale 1 punto. Así, una palabra con 6 letras vale 6 puntos, una palabra de 7 letras vale 7 puntos, y así sucesivamente.

A jugar!!





Quarto

Nº de Jugadorxs: 

Edad recomendada: 8 a 99 años

JUEGO 1

Elementos del Juego:

- +Un tablero cuadrado dividido en 16 casillas (4X4)
- +16 piezas que combinan las siguientes características dando como resultado de esta combinación todas las variaciones posibles:

Tamaño (grande/pequeña)

Color (roja/azul)

Forma (triangular/cuadrada)

Punto (pieza con punto/pieza sin punto)

Objetivos

El objetivo del juego es intentar acabar en su turno una hilera de cuatro piezas que tengan en común al menos una de las características descritas (cuatro grandes, cuatro pequeñas, cuatro azules, cuatro rojas, cuatro triangulares, cuatro cuadradas, cuatro con punto o cuatro sin punto). Las hileras podrán ser tanto horizontales, verticales como diagonales. Gana quien antes consiga poner sobre el tablero la cuarta pieza de una de las hileras.

¿Cómo se juega?

El juego se desarrolla mediante la incorporación de piezas al tablero en turnos alternativos de cada unx de lxs jugadorxs. En cada turno, cada unx de lxs jugadorxs incorpora una nueva pieza a una casilla del tablero. La pieza incorporada al tablero ya no se moverá de casilla a lo largo de la partida.

Una de las características más peculiares de este juego es que quien incorpora una pieza decide en qué casilla dejarla, pero no qué pieza. Esta elección la realiza quien sea contrincante.

Por lo tanto, un turno consta de dos decisiones:

1. Ubicar en el tablero la pieza indicada por mi contrincante.
2. Indicar a mi contrincante la pieza que deberá colocar en su próximo movimiento.

Si las 16 piezas son colocadas en el tablero sin que ningunx de lxs dxs jugadorxs consiga el objetivo, la partida finaliza en empate.

Dao

Nº de Jugadorxs: 

Edad recomendada: 8 a 99 años

JUEGO 2

Elementos del Juego:

- +Un tablero cuadrado dividido en 16 casillas (4X4)
- +4 fichas de un color y 4 fichas de otro. Pueden ser tapitas de refresco.

Preparación:

Se coloca el tablero entre lxs jugadorxs. Cada unx tiene 4 fichas que coloca en diagonal en el tablero.

¿Cómo se juega?

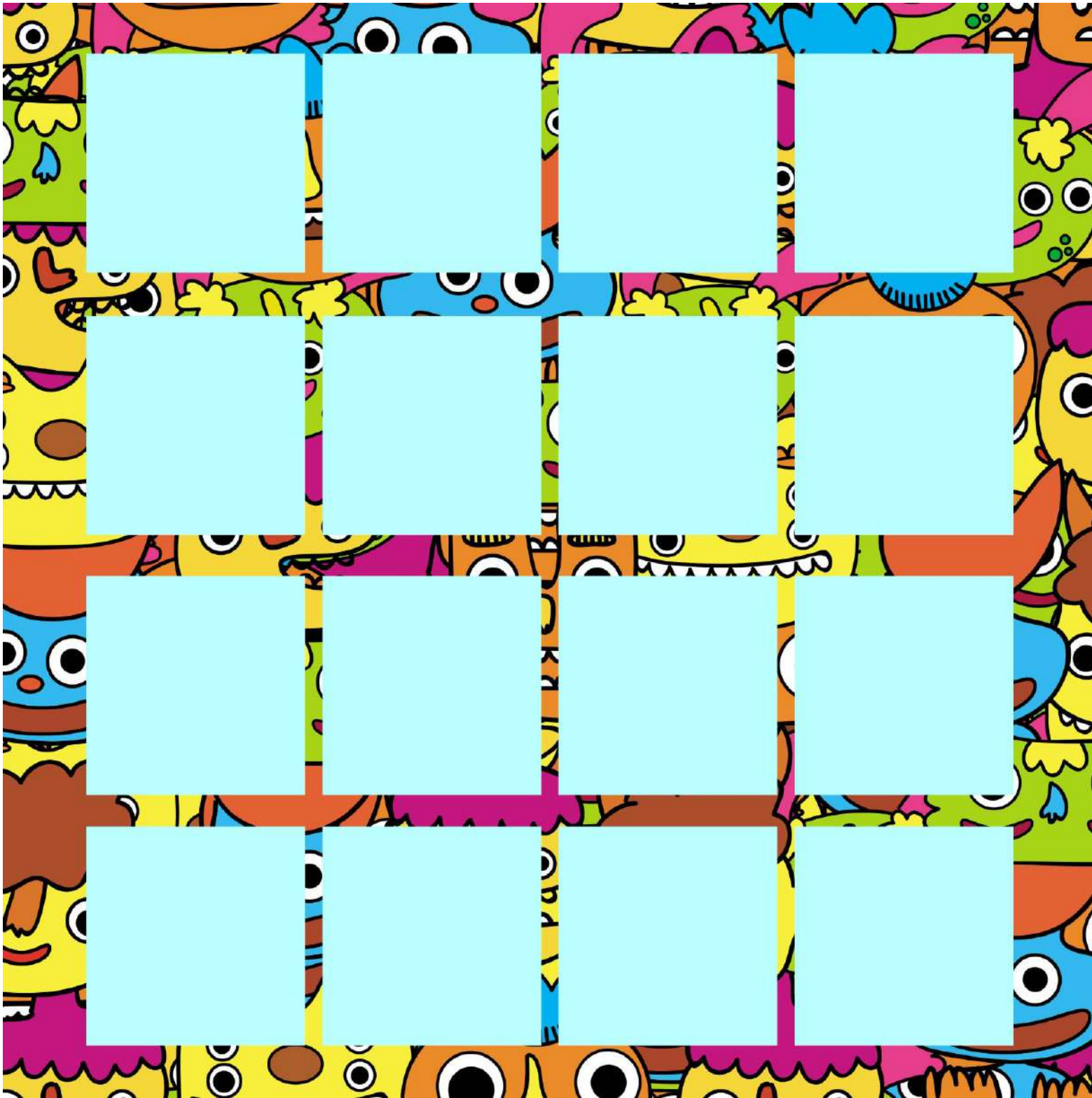
Quien comience, toma una ficha y la mueve en alguna dirección que tenga libre. Las fichas se mueven en forma horizontal o vertical, pero nunca diagonal, avanzan todos los espacios libres hasta que choquen con otra pieza o el borde del tablero. Las fichas no pueden saltar ni comerse a otra.

Cuando unx de lxs jugadorxs mueve su ficha, termina su turno.

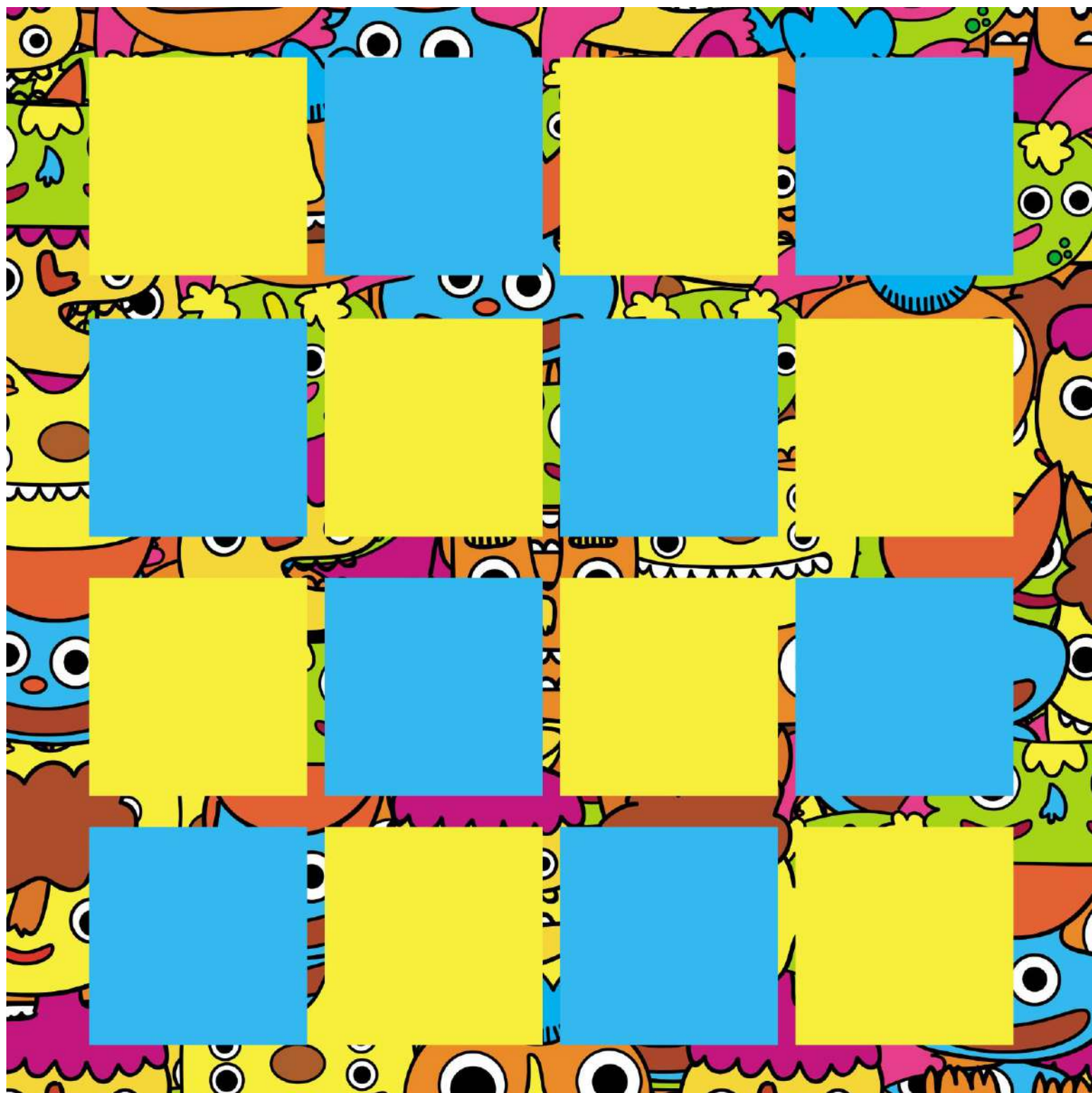
Gana quien logre una formación de victoria: línea (fichas en horizontal o vertical), cuadrado (fichas formando un cuadrado de 2x2) o esquinas (una ficha en cada una de las esquinas).

Ojo! No vale encerrar una ficha contraria.

TABLERO



TABLERO



FICHAS



Recorriendo Juntxs

¿Cuánto sabes del resto de la ronda? Un juego para conocer un poco más a lxs demás... y a tí mismx! Para esto tendrás que sortear desafíos muy divertidos y responder con sinceridad las preguntas.

¿Te animas?

Nº de Jugadorxs: De  o más! También se puede jugar en equipos!

Edad recomendada: 8 a 99 años

Elementos del Juego:

- 80 tarjetas
- 1 tablero
- 4 fichas (pueden ser porotos, botones, bollitos de papel de diferentes colores)
- 1 dado

¿Cómo se juega?

Coloquen, para comenzar, sus fichas en el casillero de salida. Quien comience, lanza el dado y avanza según el número que ha tocado. Cuando llega al casillero correspondiente, debe actuar según lo que el tablero indica:



Vuelve a lanzar el dado y avanza en dirección opuesta



A la cuenta de tres, todxs lxs jugadorxs deben cantar como un gallo.



Todxs lxs jugadorxs deben quedarse en silencio hasta que juegue el/la próximx participante. Quien habla, pierde un turno.

Las tarjetas  tienen preguntas

Las tarjetas  tienen desafíos

¿Cuándo finaliza el juego?

Gana quien llega al final del recorrido.



DESAFÍOS

1 -

**Dirige una orquesta,
hasta enloquecer.**

2 -

**Sos un gran globo, pero
con una pinchadura.
Desinflate!**

3 -

**Tapándote la nariz,
cuenta en detalle lo que
hiciste hoy.**

4-

**Copia el balido de
una oveja.**

5 -

**Copia el sonido de
una bocina de barco.**

6 -

**Ladra como un
perro furioso.**

7 -

**Cacarea y camina
como una gallina.**

8 -

**Canta la canción de
tu banda preferida.**

9 -

**Imita el chillido de
un mono feliz.**

10-

**Ruge como un
león enojado.**

DESAFÍOS

1 1-

**Relincha igual que
un caballo.**

12 -

**Muge como una
vaca loca**

13 -

**Baila y canta como un
cacique de la tribu.**

14-

**Llora como un bebé
cuando es la hora
de comer.**

15 -

**Gruñe como un
chancho con hambre.**

16 -

**Estamos en la biblioteca.
En voz muy baja,
susurrando, cuenta un
chiste o algo gracioso.**

17 -

**Recorre la habit-
ación volando como
una mariposa.**

18 -

**Camina por todas
partes como una
ancianita.**

19 -

**Simula que barres la
habitación con una
escoba imaginaria.**

20-

**Con los brazos en
cruz, recita un
trabalenguas.**

DESAFÍOS

21 -

**Quédate muy pero muy
serix y sin moverte,
durante 15 segundos.**

22 -

**Toca una guitarra eléc-
trica, apasionadamente.**

23 -

**Actúa como si
estuvieras participando
de una carrera de
automovilismo.**

24-

**Habla en japonés
mientras tus amigxs
cuentan hasta diez.**

25 -

**Recita una poesía
actuando cada palabra.**

26 -

**Muestra tu destreza
en baile clásico.**

27 -

**Salta de aquí para
allá igual que un
canguro.**

28 -

**Canta apasionada-
mente una ópera.**

29 -

**Con buen ritmo y sin equivocarte,
tienes que lograr decir: “Si Sansón no
sazona su salsa con sal, le sale sosa;
le sale sosa su salsa a Sansón si la
sazona sin sal.”**

30-

**En menos de 30 segundos,
y en un solo intento, pro-
nuncia al revés la siguiente
palabra: TOTEM.**

DESAFÍOS

31-

**Aplaudes como una foca,
acompañando la gracia
con grandes alaridos.**

32 -

**Recorre la habitación
con lxs demás jugadorxs
haciendo trencito.**

33 -

**Intenta dormir a
alguien con una canción
de cuna.**

34-

**Toma un pie con una
mano y salta con el
otro pie, 5 veces.**

35 -

**Vas caminando y de
repente te empiezas a
congelar, hasta
quedarte paralizadx.**

36 -

**Debes hacer todo tipo
de muecas durante
15 segundos**

37 -

**Acostadx en el piso,
pedalea una bicicleta
imaginaria por 10
segundos.**

38 -

**Con ojos cerrados,
camina en zig zag,
para atrás.**

39 -

**Da tres vueltas alred-
edor de la ronda de
juego, con los ojos
cerrados.**

40-

**Camina con un
libro en la cabeza
sin que se caiga.**

PREGUNTAS

1 -

¿Qué es lo que más te cuesta o te costó aprender en la escuela?

2 -

Si lxs jugadorxs se transformaran en animales ¿qué animal sería cada unx?

3-

Si tuvieras que detener un tren fuera de control, ¿con cuál de lxs jugadorxs preferirías esta? ¿Por qué?

4-

Menciona una película que te haya gustado mucho y cuenta por qué...

5 -

¿A cuál de lxs jugadorxs le convidarías un caramelo “extra picante”? ¿Por qué?

6 -

¿A qué personaje de alguna película crees que te pareces? ¿Por qué?

7 -

¿Crees que algunx de lxs jugadorxs puede llegar a ser famosx y reconocidx? ¿Por qué?

8 -

¿Cuál es el mejor regalo que te han regalado en tu vida? ¿Por qué?

9 -

Si tuvieras que acampar una semana con muy poca comida ¿con cuál de lxs jugadorxs preferirías estar? ¿Por qué?

10-

¿Alguna vez hiciste trampa en un juego? Cuenta detalles.

PREGUNTAS

11 -

Si fueras un súper héroe o súper heroína, ¿cuál serías?

12 -

**¿Cuál es la parte preferida de tu cuerpo?
¿Por qué?**

13-

Si fueras un ser vivo del mar ¿cuál de los siguientes serías: tiburón, piraña, ballena, delfín o pulpo?

14-

¿Qué estación del año te gusta más? ¿Por qué?

15 -

Si fueras alguien que escribe canciones, ¿qué canción te gustaría haber escrito? ¿Por qué?

16 -

¿Cuál crees que es tu mejor cualidad?

17 -

Si se largara una fuerte lluvia y sos la única persona con paraguas ¿a cuál de lxs jugadorxs le ofrecerías tu paraguas?

18 -

¿Alguna vez tuviste miedo de mirar debajo de tu cama? Cuenta detalles.

19 -

Si unx amigx nuevx dice un chiste tonto ¿te ríes o le dices que es una tontería?

20-

¿Qué harías si ves a unx de tus compañerxs copiándose en un examen?

PREGUNTAS

21 -

¿Qué trabajo harías en un circo? ¿malabarista, domadorx, equilibrista o payasx? ¿Por qué?

22 -

Qué parte de tu cuerpo cambiarías? ¿Por qué?

23-

Menciona algo que siempre te hace reír.

24-

¿Te molesta algún ruido? ¿Cuál?

25 -

¿Alguna vez le tuviste miedo a la oscuridad? Cuenta detalles.

26 -

Alguna vez rompiste algo a propósito? Cuenta detalles.

27 -

¿Alguna vez hiciste algo que te dio tanta vergüenza que no se lo has contado a nadie?

28 -

Cuenta algo que has hecho molestar a alguien muy queridx.

29 -

Menciona algo que siempre te hace enojar.

30-

Si al mundo le quedara sólo un día, ¿qué harías?

PREGUNTAS

31 -

**¿Con cuál de lxs jugadorxs te irías a cumplir una “misión peligrosa”?
¿por qué?**

32 -

Si fuera Cenicienta y mientras estás bailando se hacen las 12 ¿qué harías: saldrías corriendo, dejarías develar el hechizo...?

33-

**¿Alguna vez mentiste sobre tu salud para no ir a la escuela?
Cuenta detalles.**

34-

Cuenta dos cosas que harías si fueras invisible.

35 -

Si fueras un dibujito animado, ¿cuál te gustaría ser? ¿Por qué?

36 -

Si en lugar de manos tuvieras tijeras, ¿a qué te dedicarías? ¿qué crees que sería lo más incómodo?

37 -

**¿Tuviste algún sueño repetido?
Cuenta cómo era.**

38 -

Menciona una película que no te haya gustado nada y cuenta por qué.

39 -

Si pudieras ser un pájaro por un día, ¿qué harías?

40-

Si tuvieras que abandonar tu casa y pudieras sacar sólo una cosa, ¿qué rescatarías? ¿por qué?

Salta la Lisa

¿Conocen a las lisas? Esos peces atrevidos que, tomándoles el pelo a todxs quienes estén pescando en la orilla, saltan como diciéndoles: - No me atrapan! Lero lero!
A esos peces tan escurridizos les dedicamos este juego.

Nº de Jugadorxs: De    a      

Edad recomendada: 4 a 99 años

Elementos del Juego:

6 mazos de diferentes colores. Cada uno contiene 3 cartas de cada acción.

Preparación

Separa las cartas en montones según el color y reparte un montón para cada unx de lxs jugadorxs.

¿Cómo se juega?

Todxs lxs jugadorxs a la vez giran el montón de cartas, dejándolo boca arriba en la mano. Simultáneamente, todxs gritan la acción de su carta. Cuando dos jugadorxs dicen la misma acción, hacen esa acción y descartan la carta al centro. Después, continúan con la carta siguiente y buscan otra pareja.

Las acciones son las siguientes:

+**Choca los 5:** chocan las palmas.

+**Toque de puños:** choque suave de los puños.

+**Salta la lisa!:** hacer con el brazo el salto de la lisa.

+**Cambio de río:** ambxs jugadorxs cambian sus sitios. Si alguien tiene **movilidad reducida**, cuando le salga esta carta, intercambia sus cartas con quien también le haya salido. Luego las descartan y pasan a la siguiente.

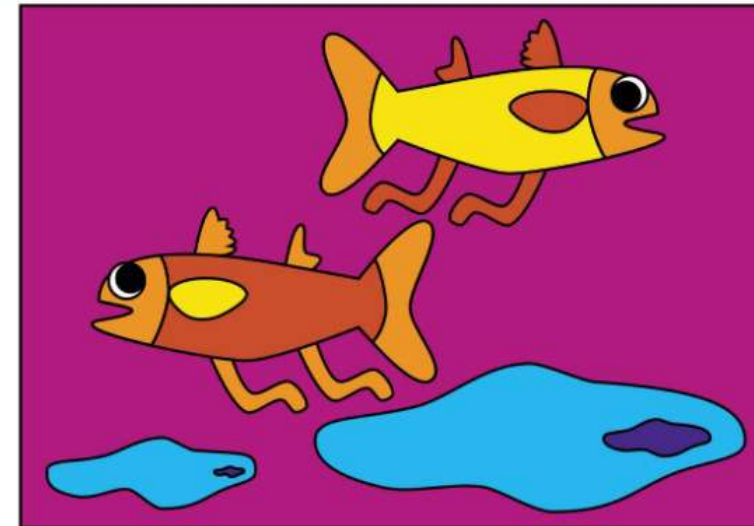
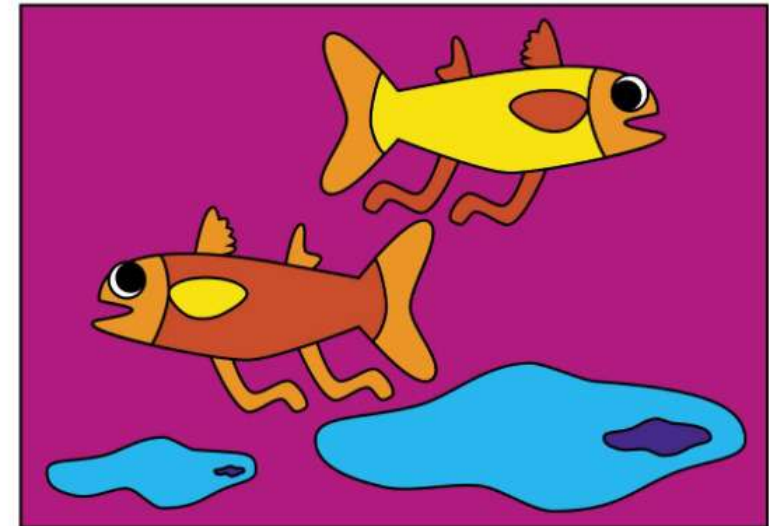
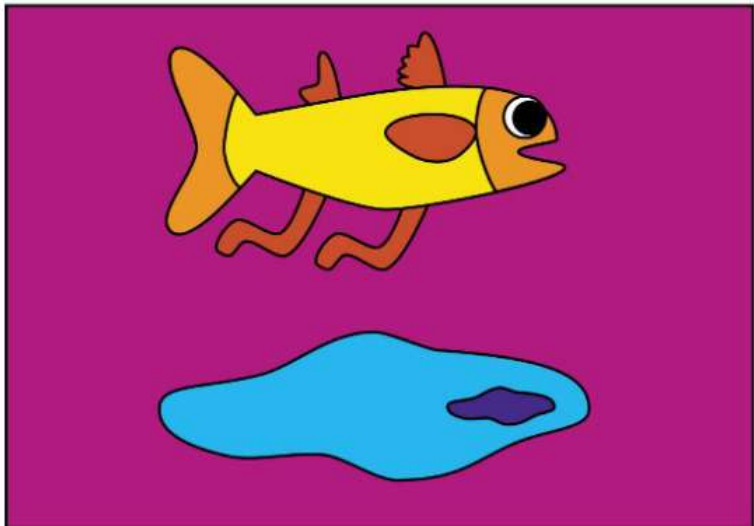
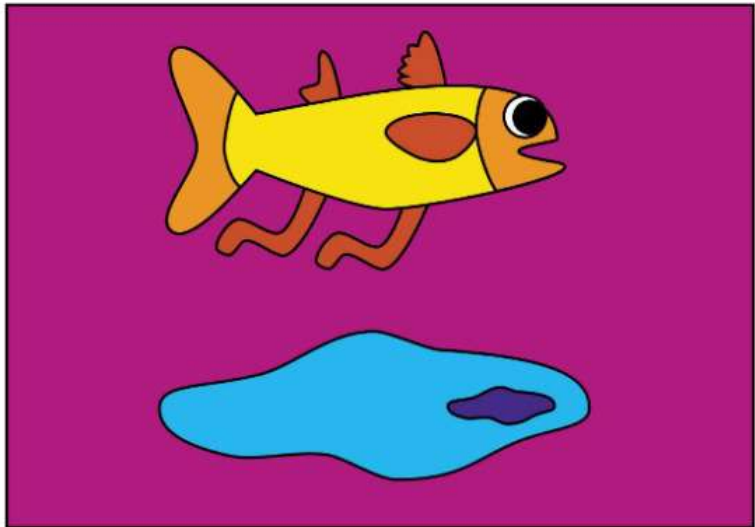
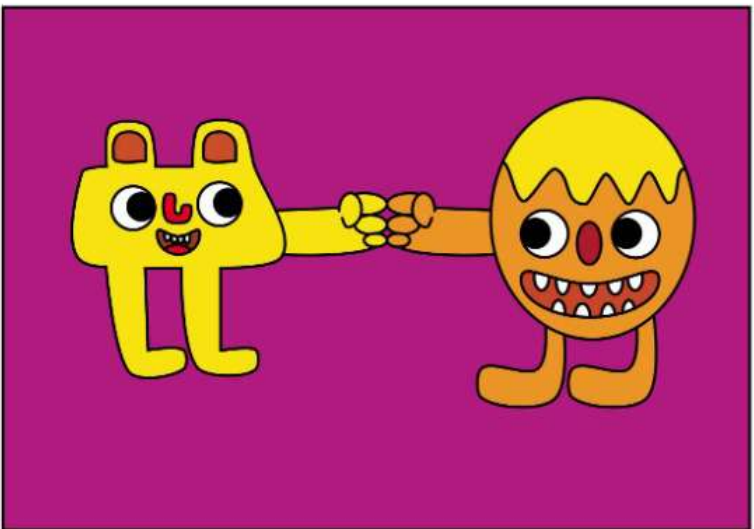
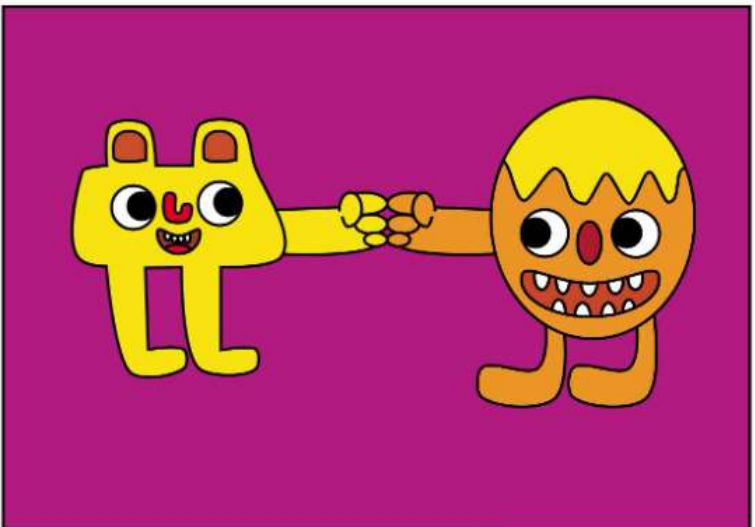
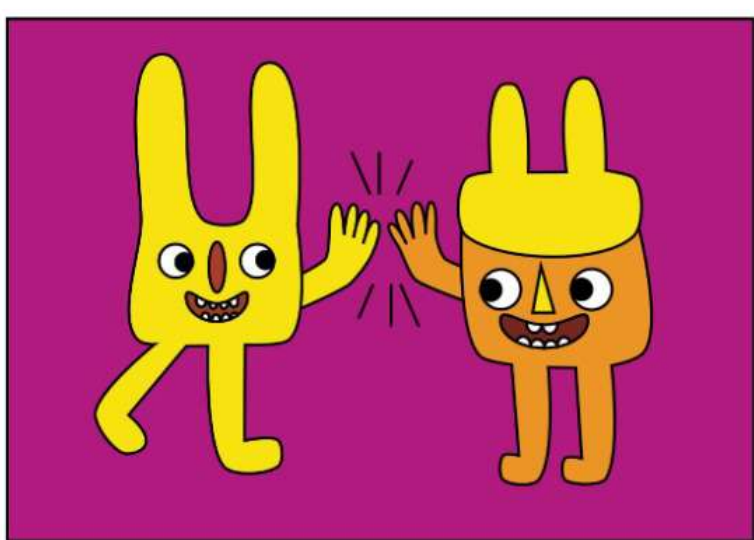
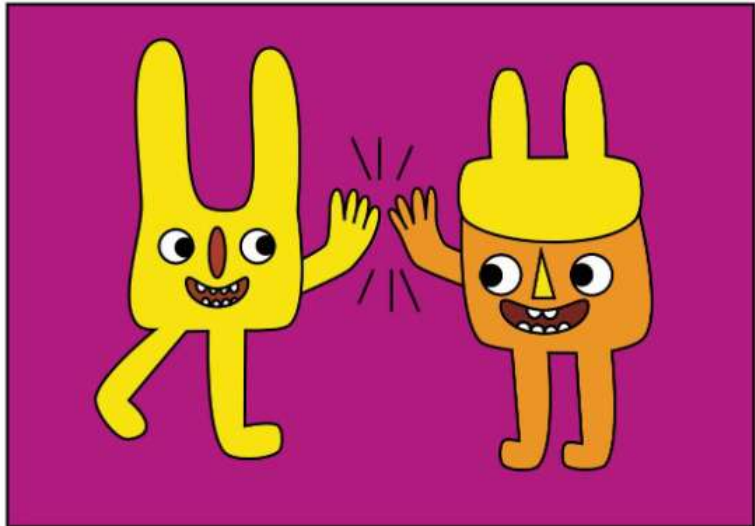
Si no se encuentra pareja a una acción, se puede poner esa carta en el fondo del montón y continuar jugando.

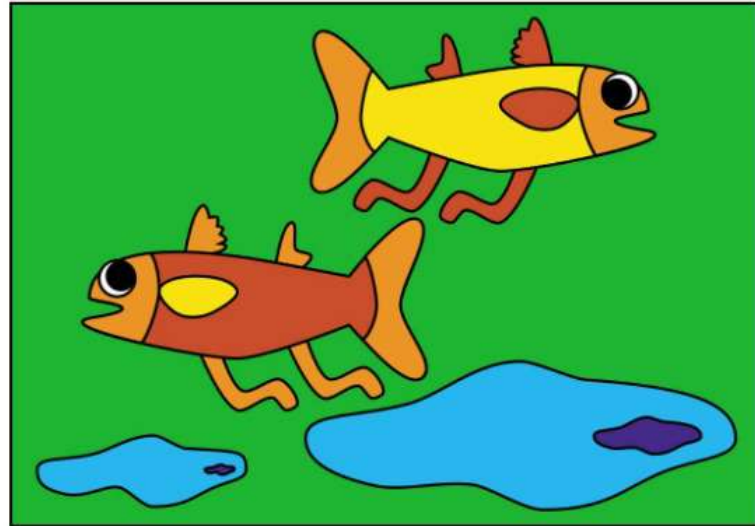
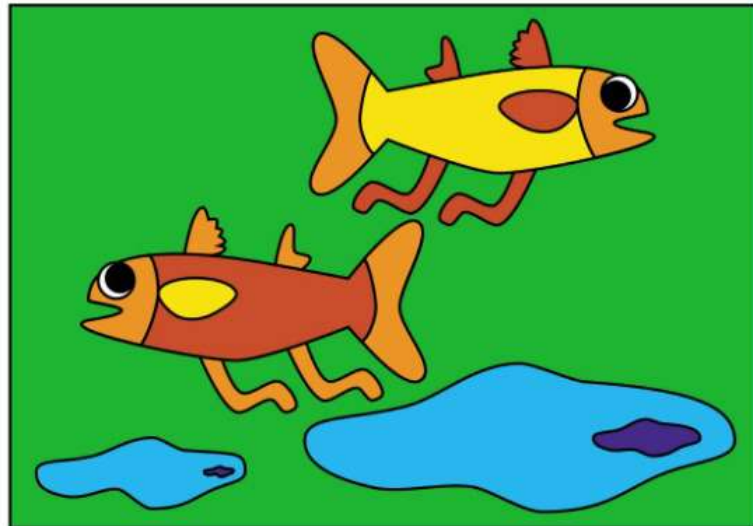
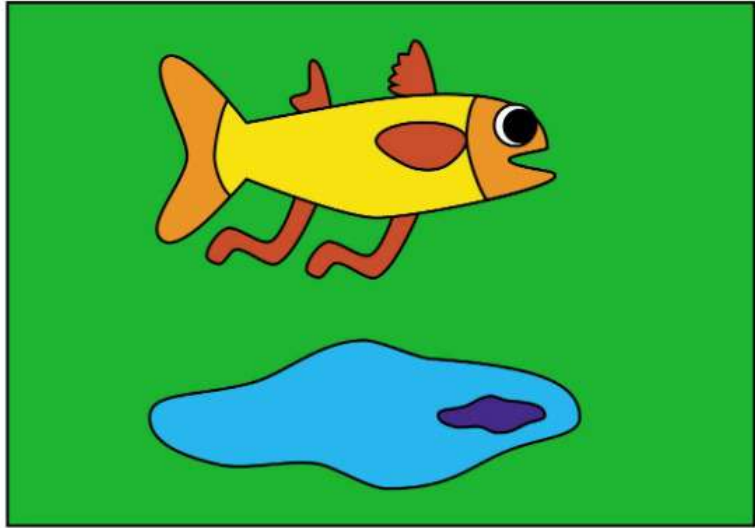
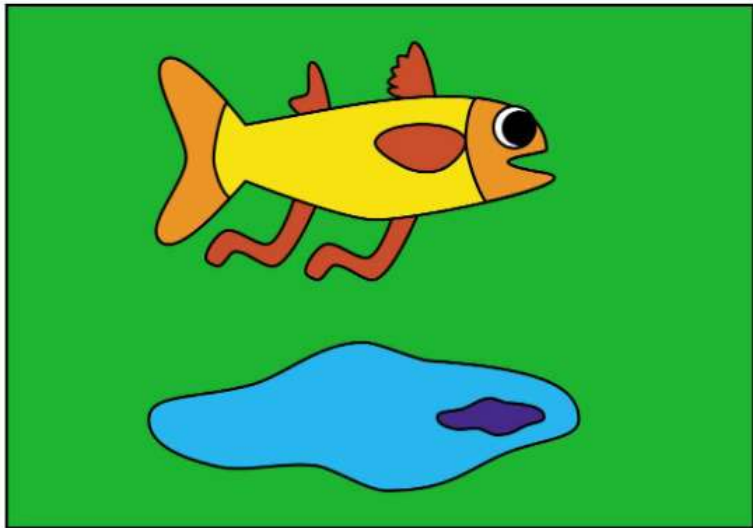
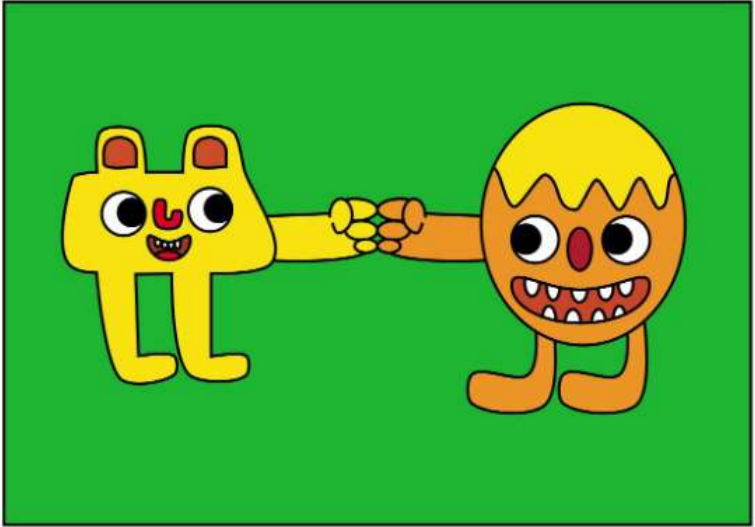
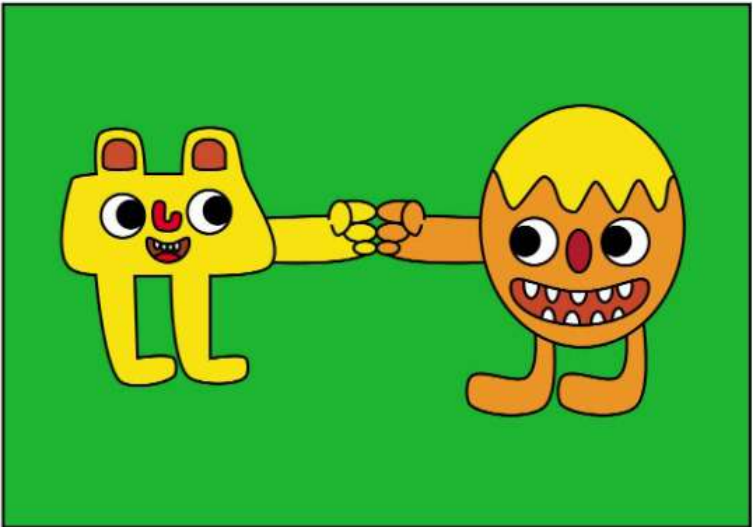
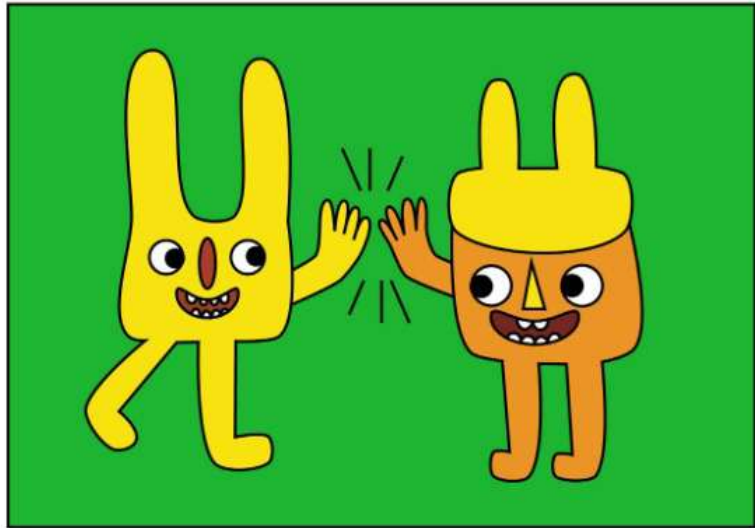
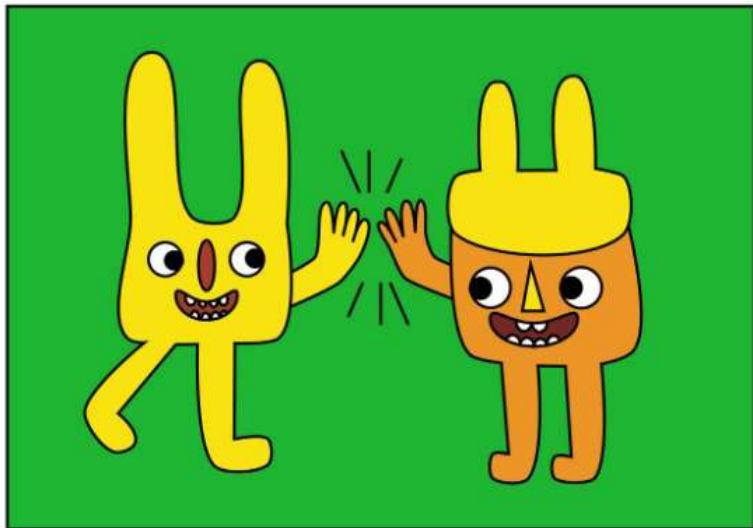
¿Cuándo finaliza el juego?

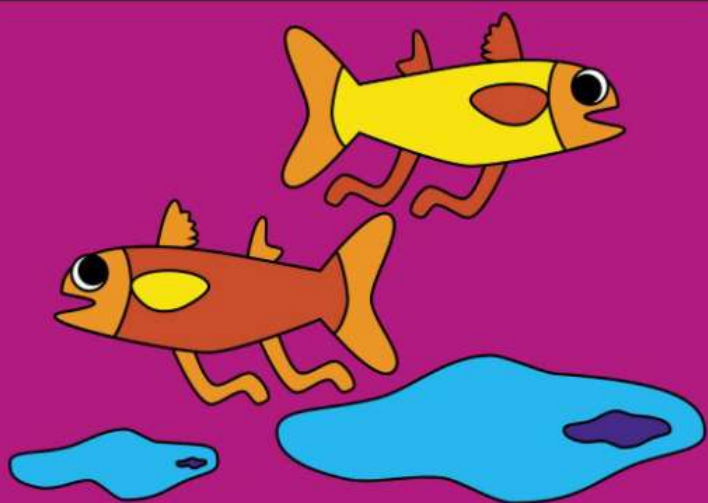
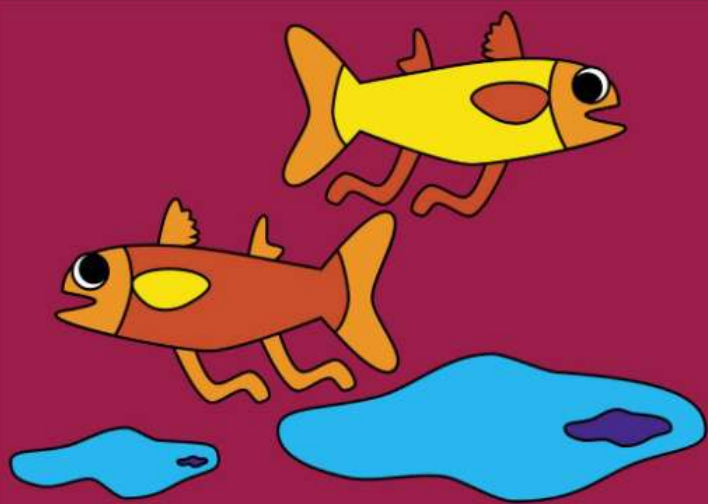
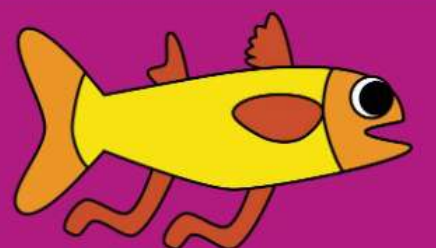
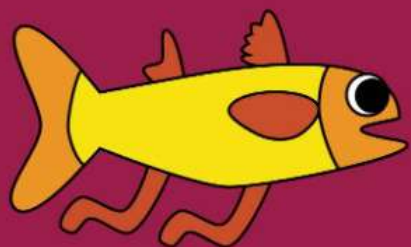
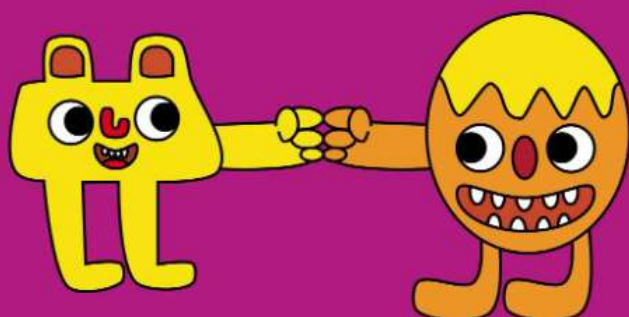
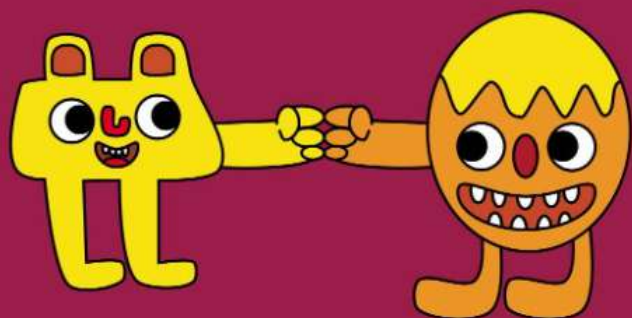
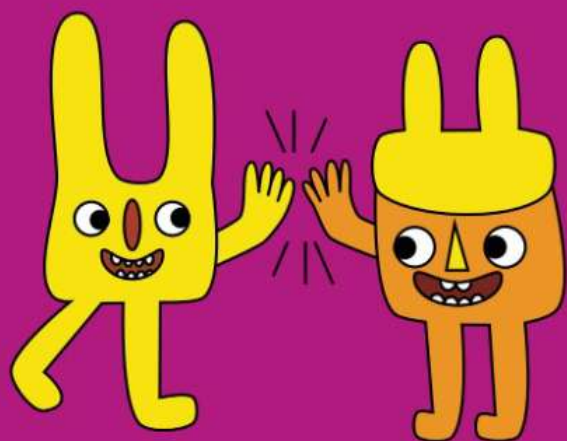
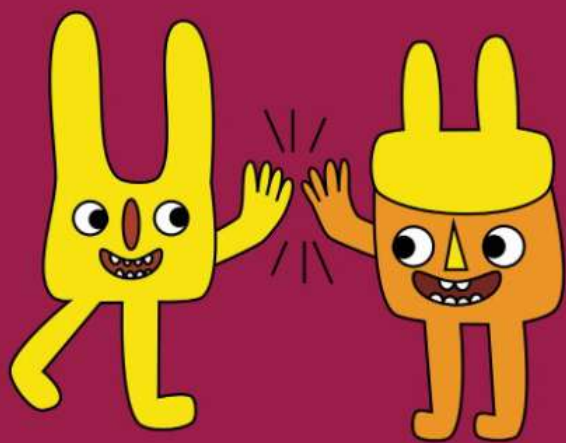
Gana quien descarte su última carta y grita “¡Aletas arriba!”

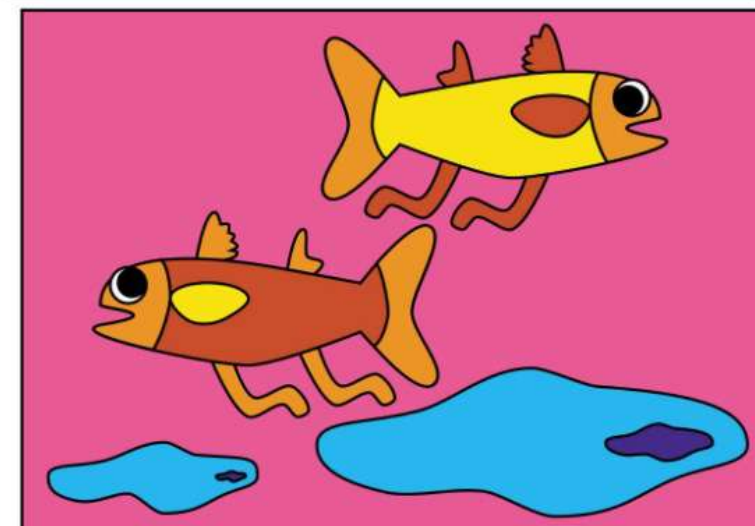
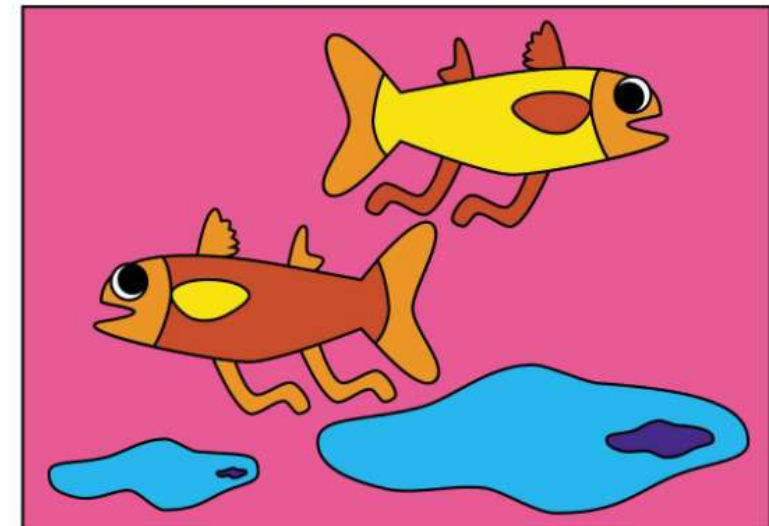
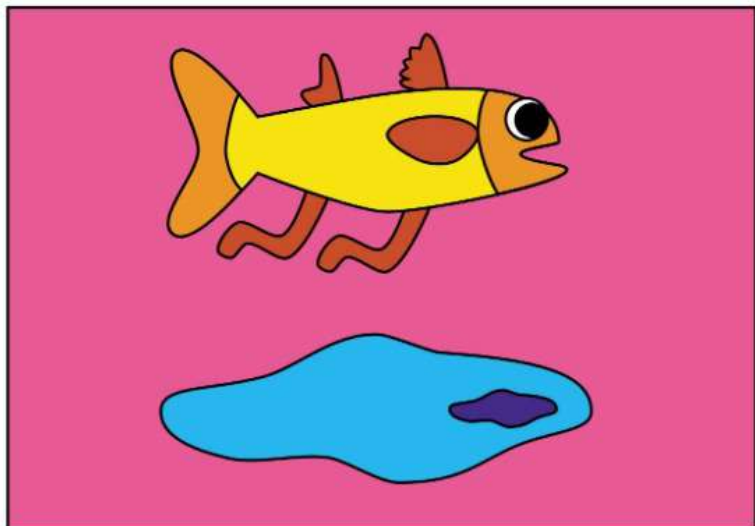
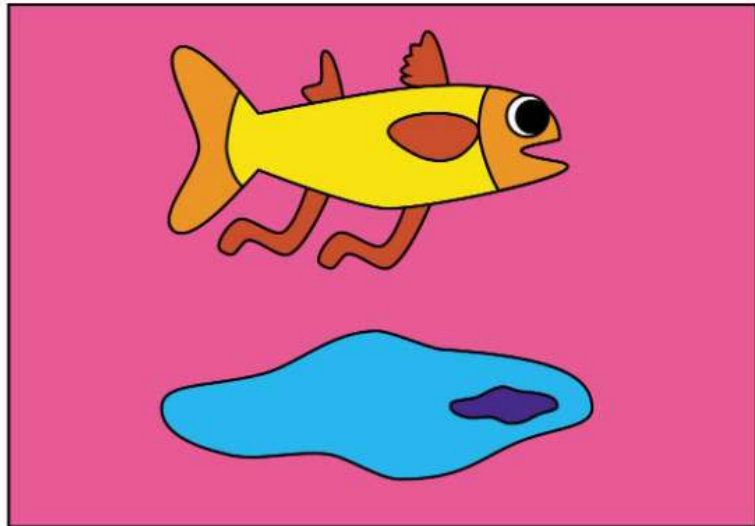
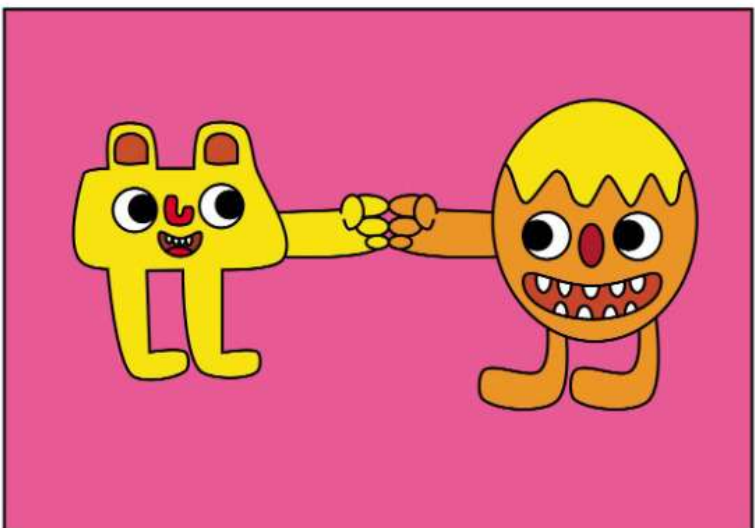
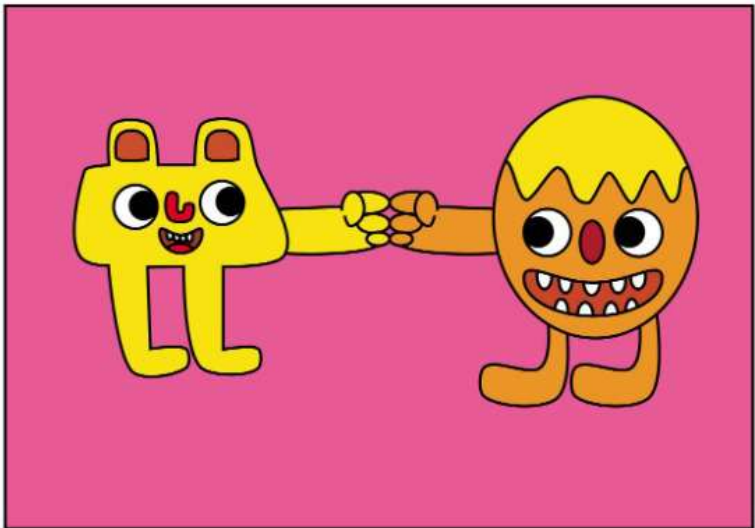
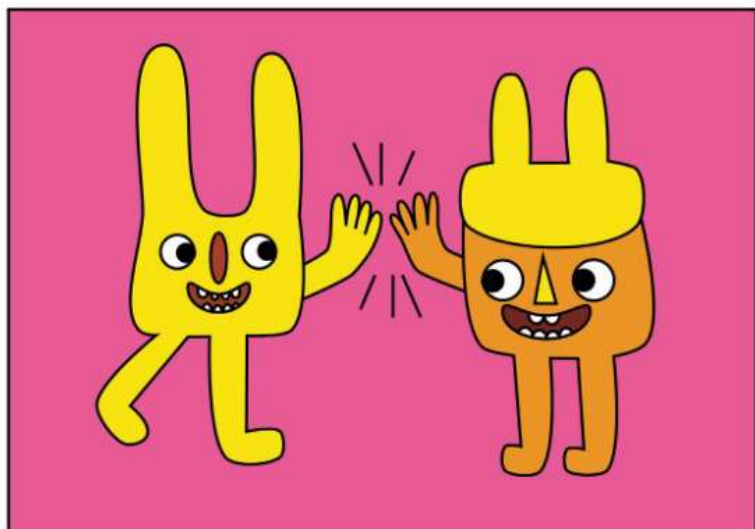
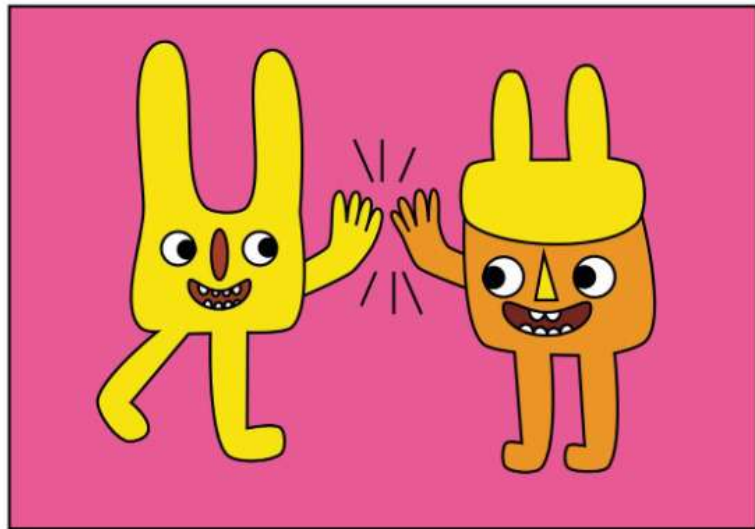
Variante 2: En silencio

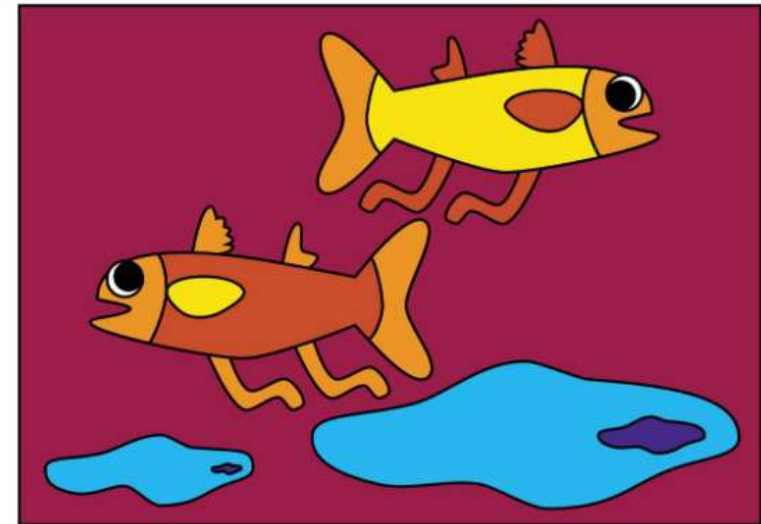
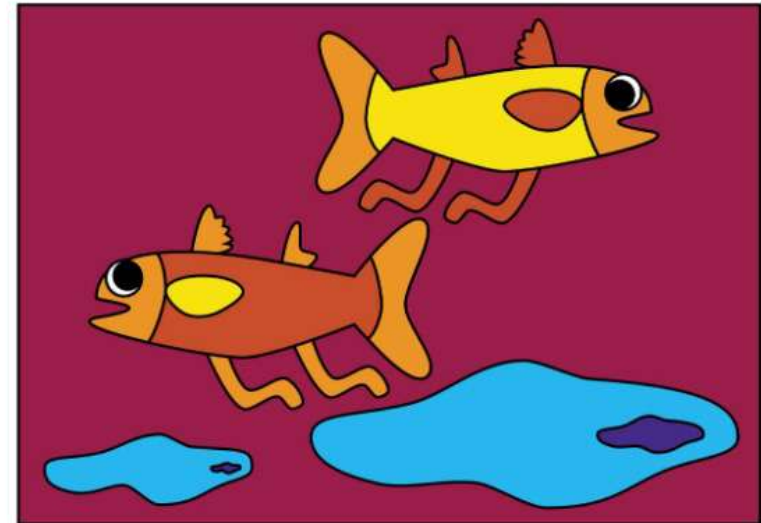
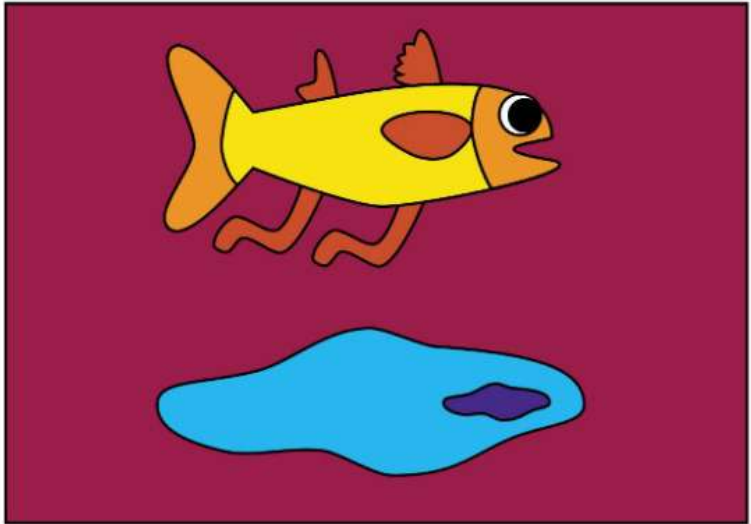
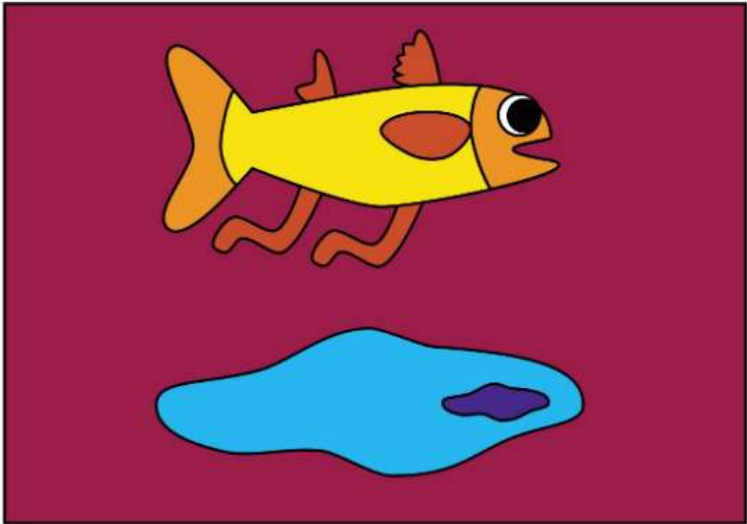
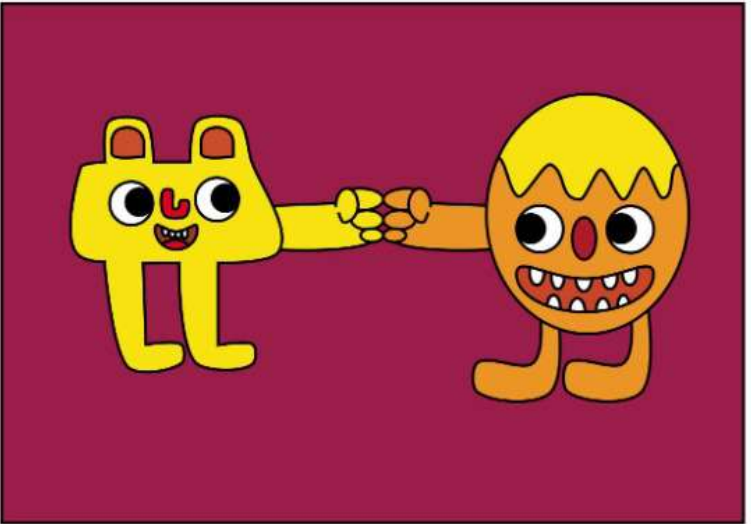
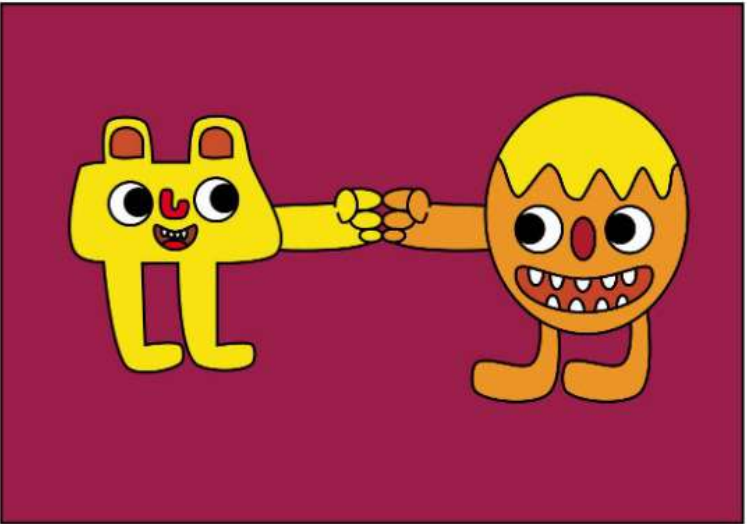
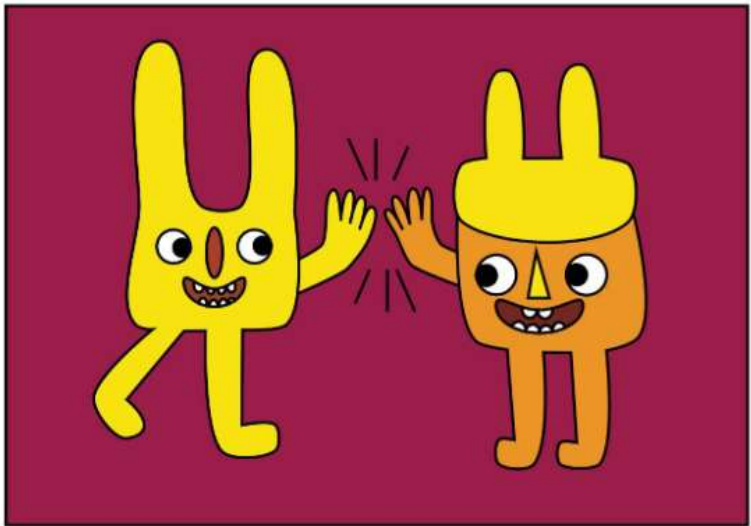
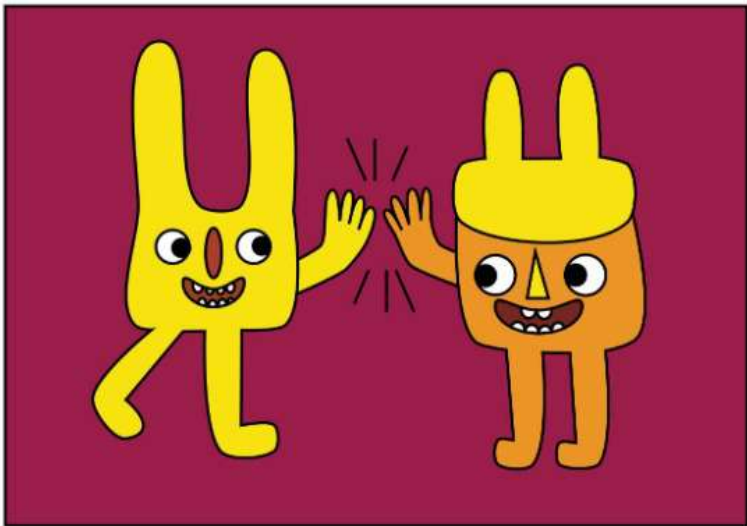
La mecánica es la misma, pero en lugar de gritar las acciones, hay que hacerlas: poner la mano arriba para chocar los 5, un puño en alto para hacer toque de puños, aletear con la mano para hacer “salta la lisa!” y girar el dedo o las manos en el aire para hacer cambio de río.

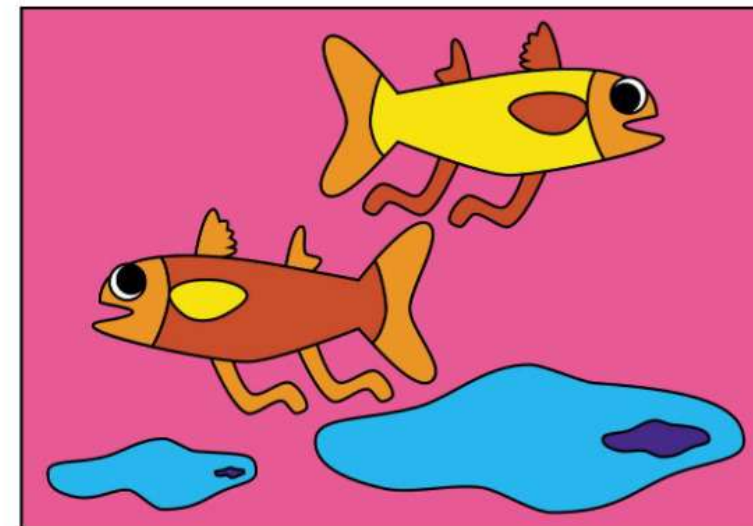
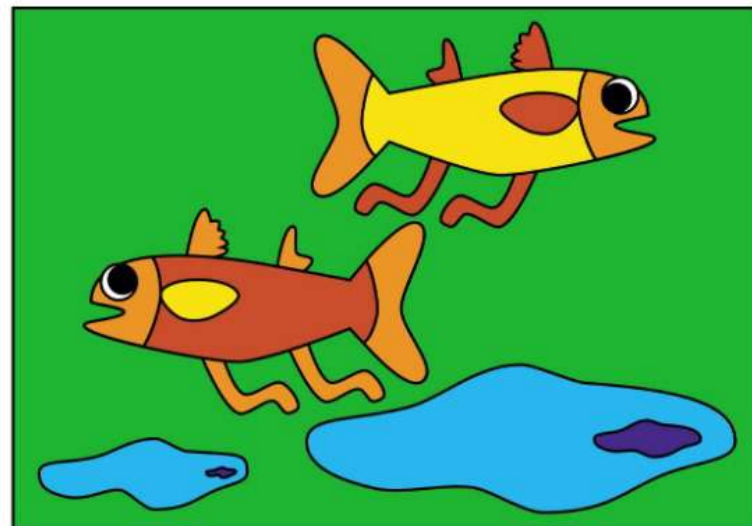
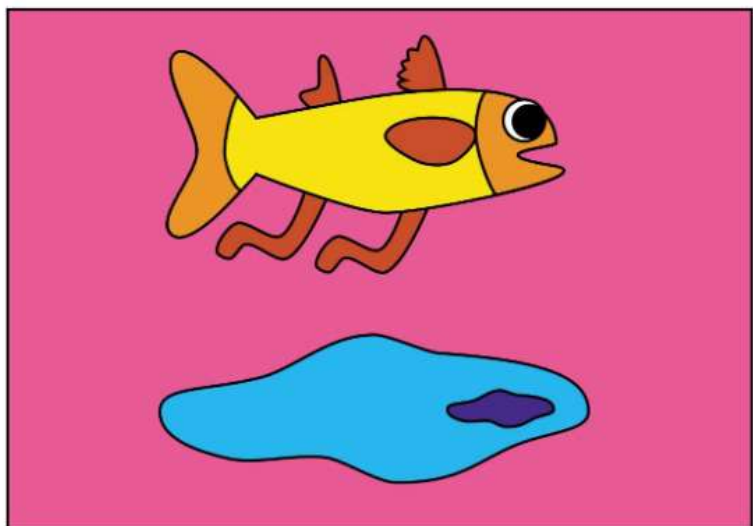
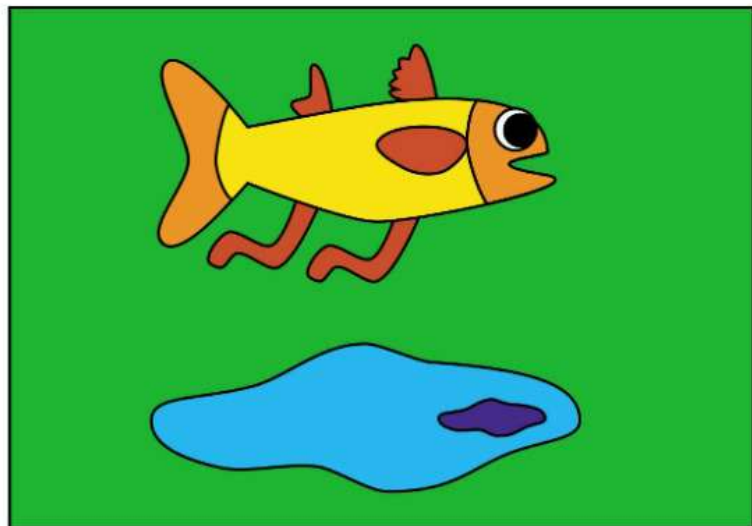
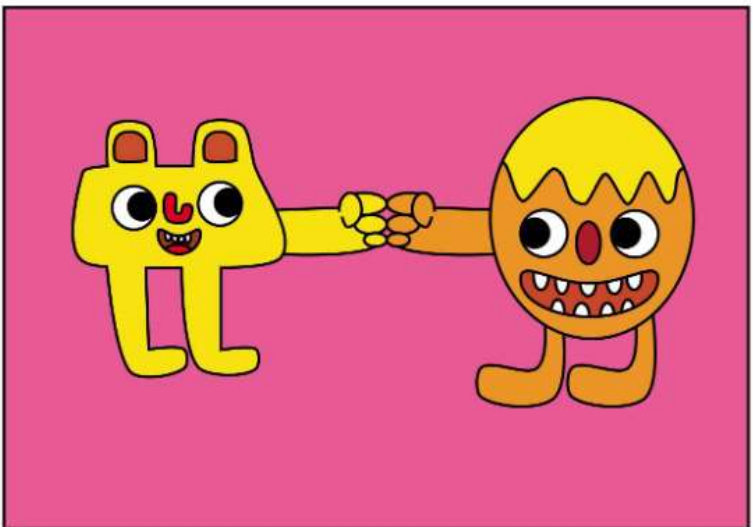
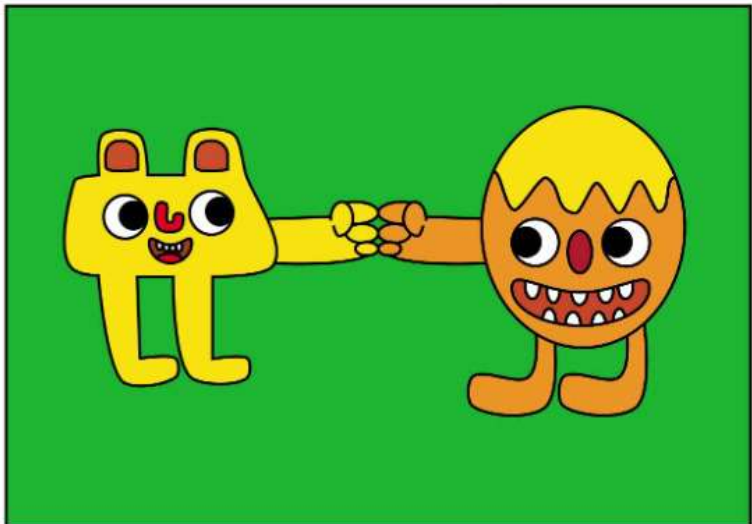
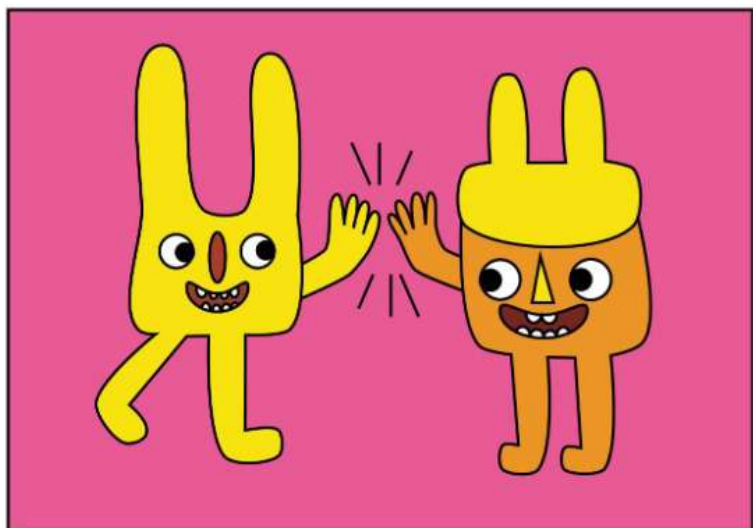
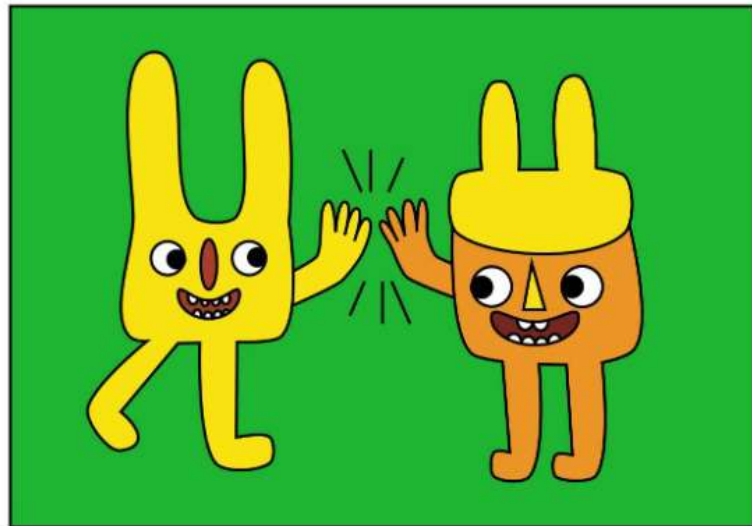


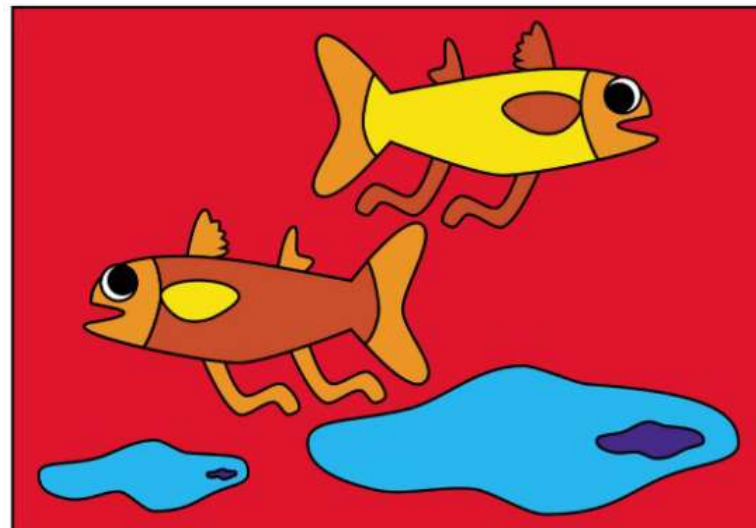
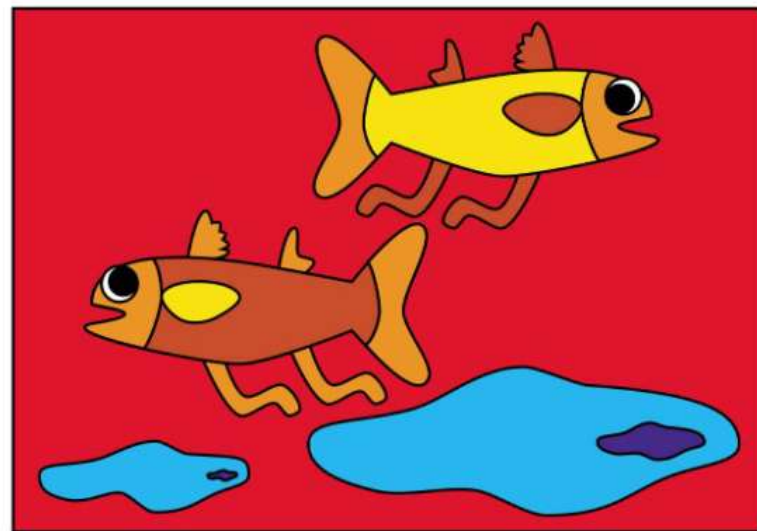
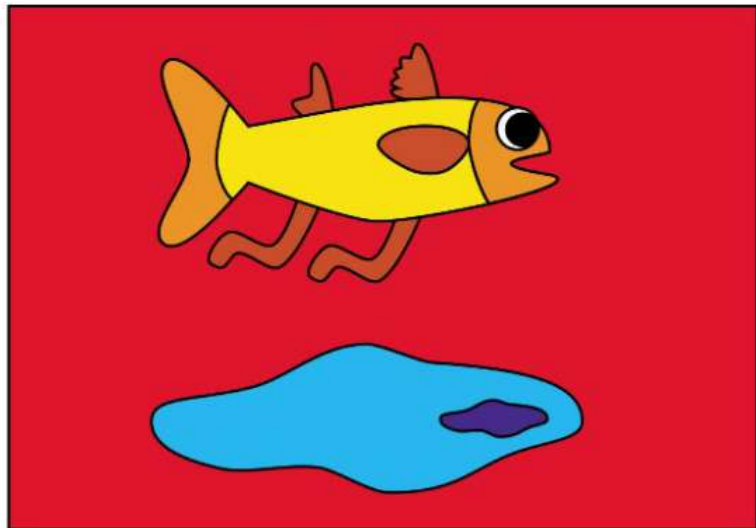
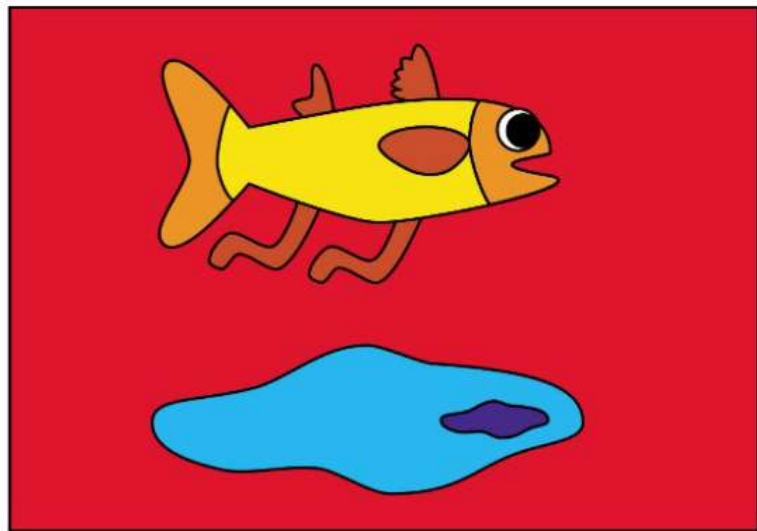
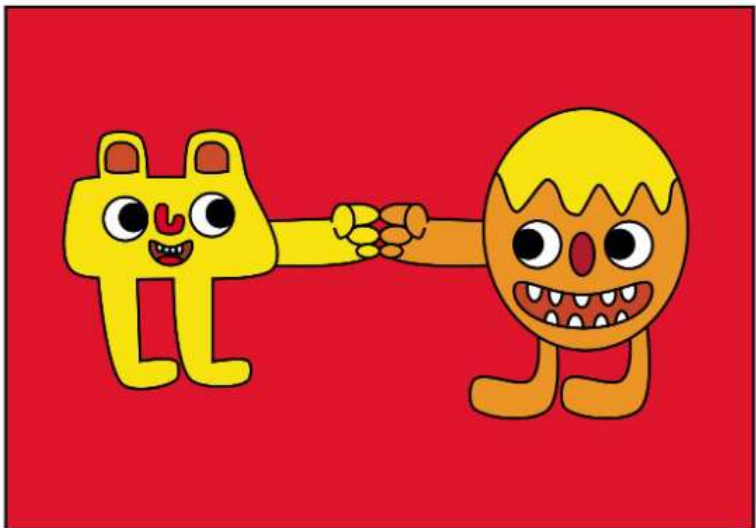
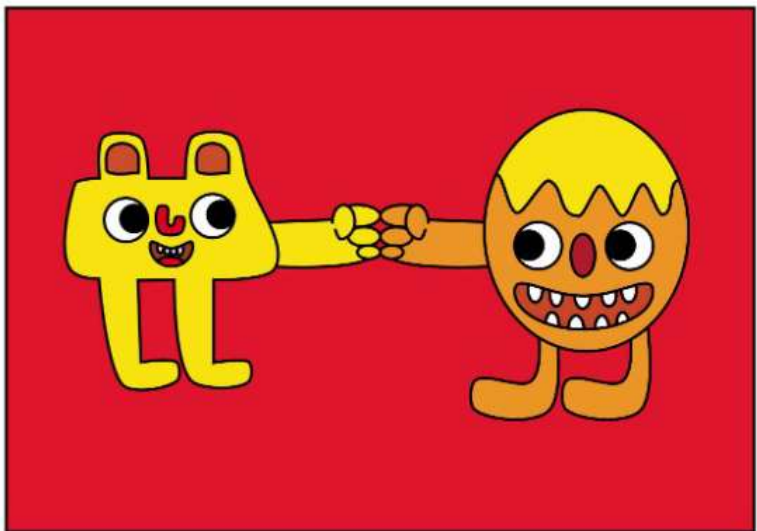
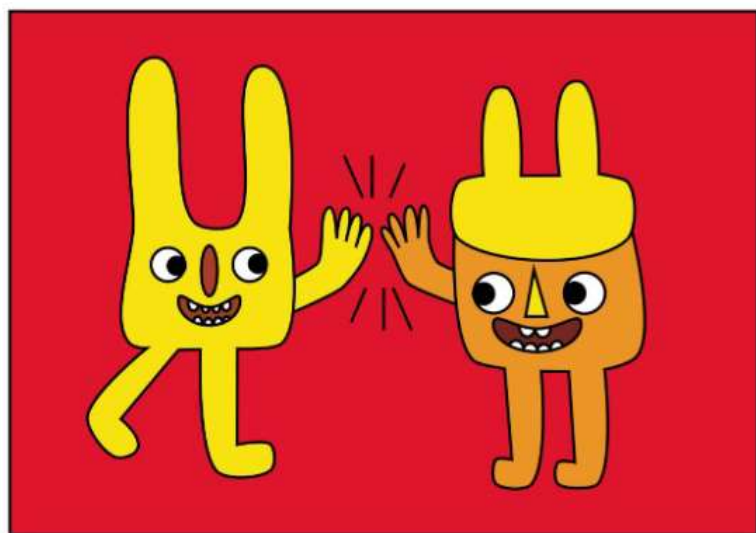
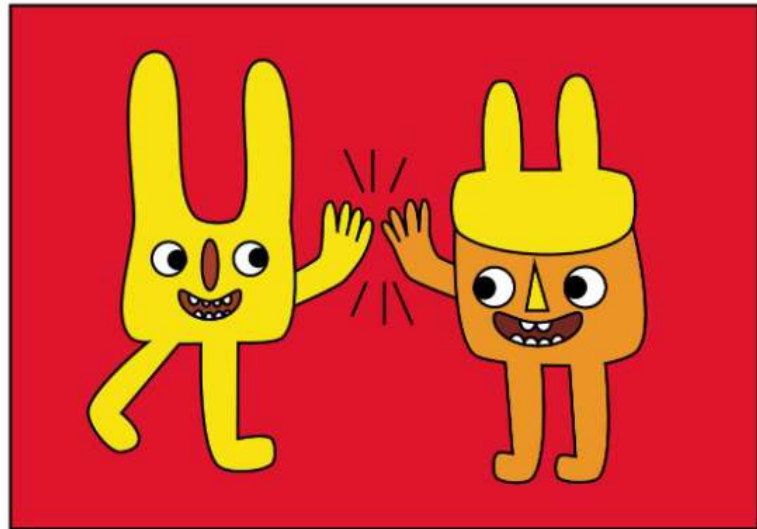


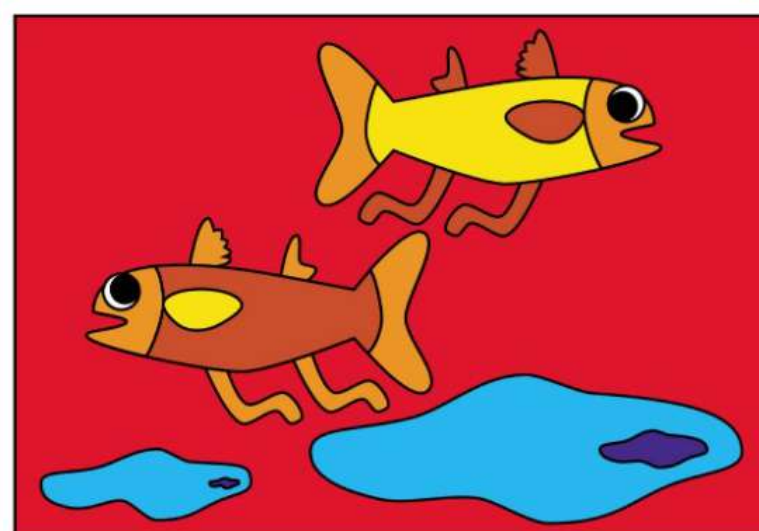
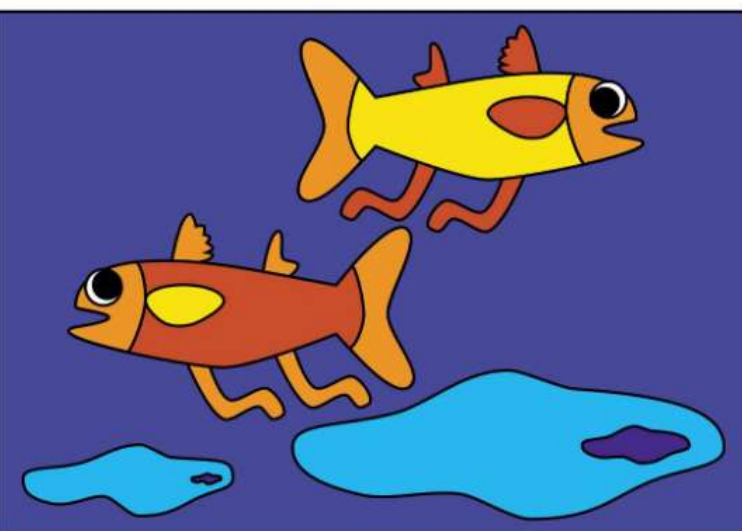
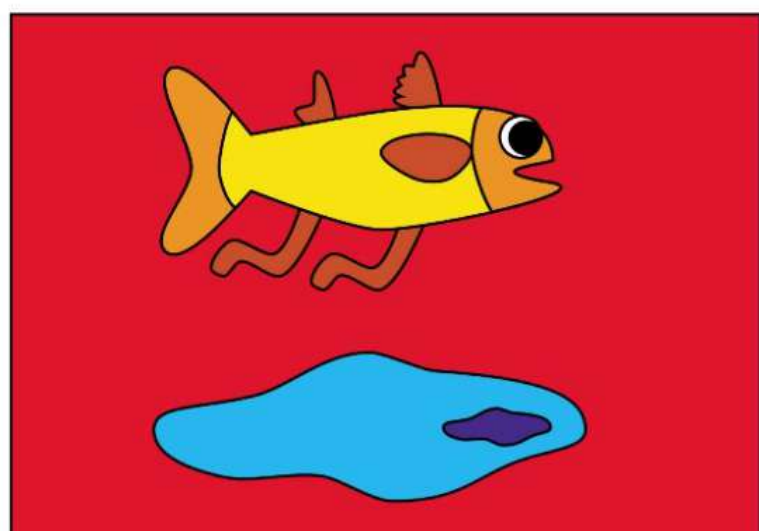
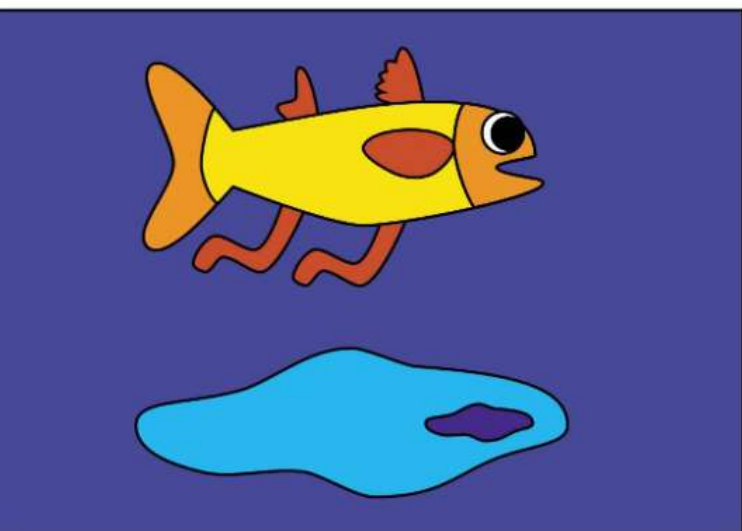
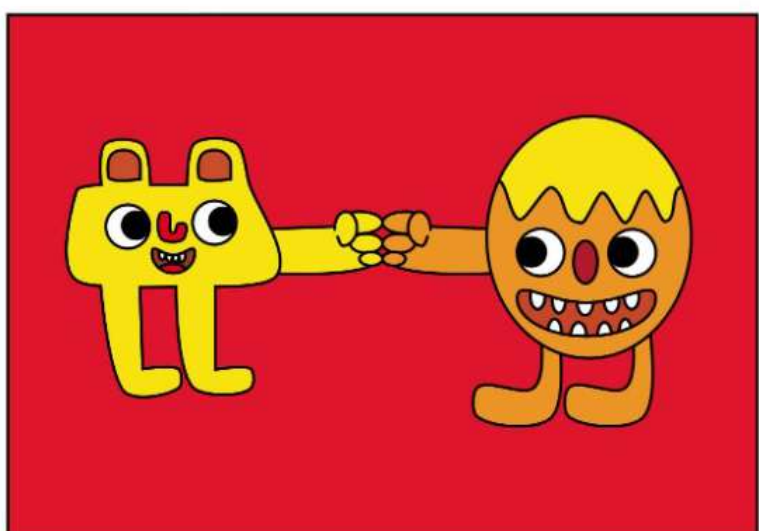
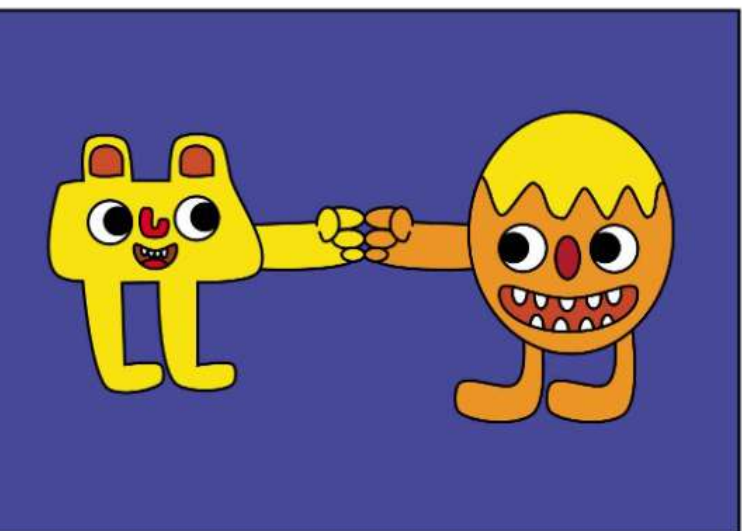
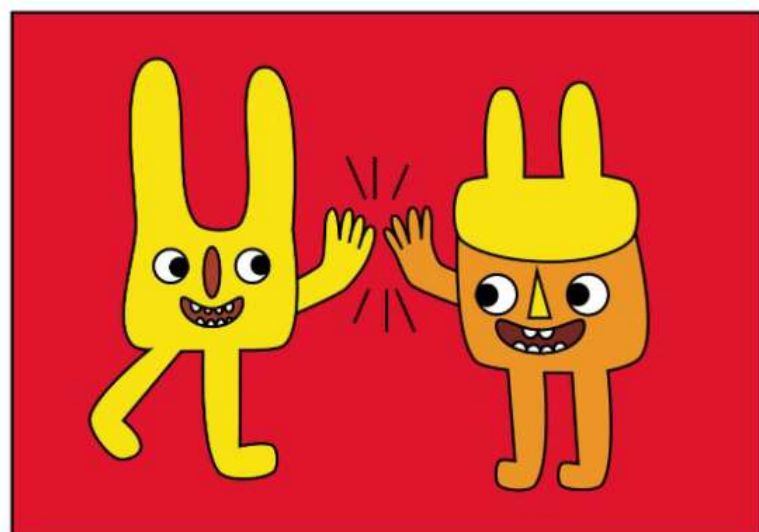
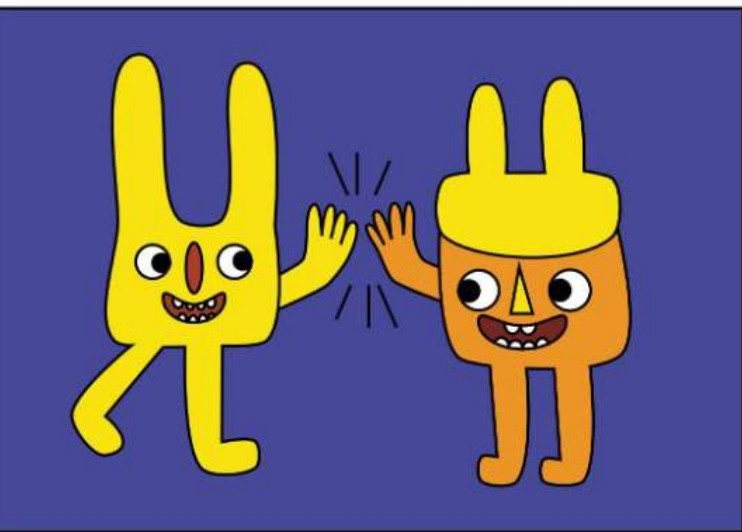


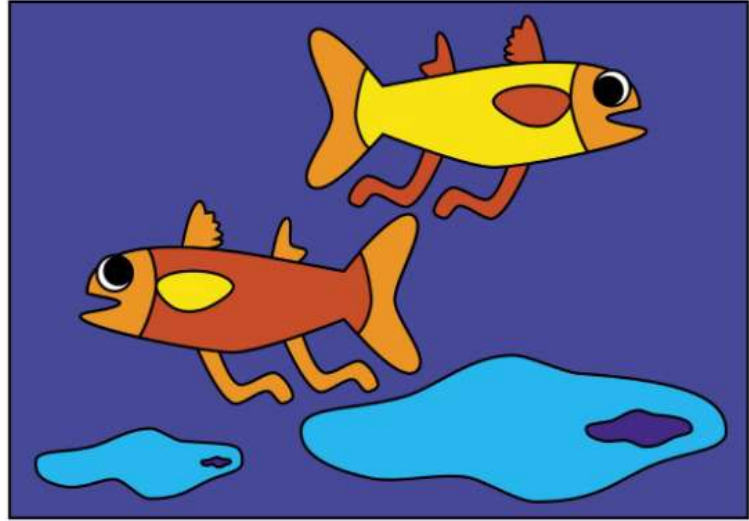
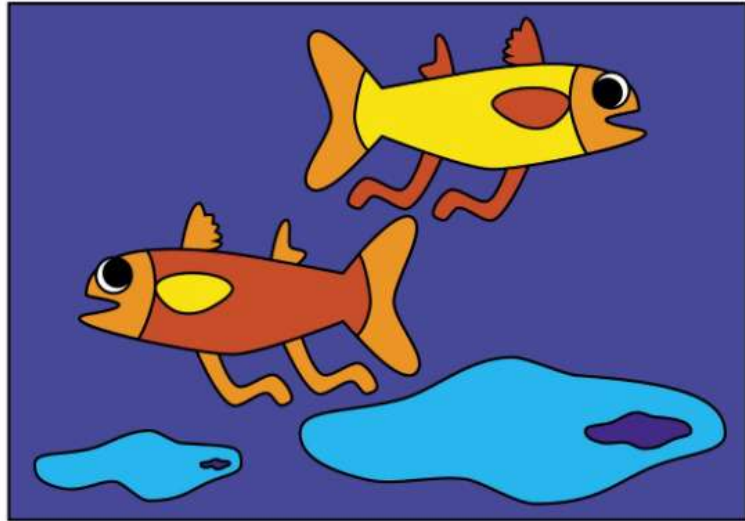
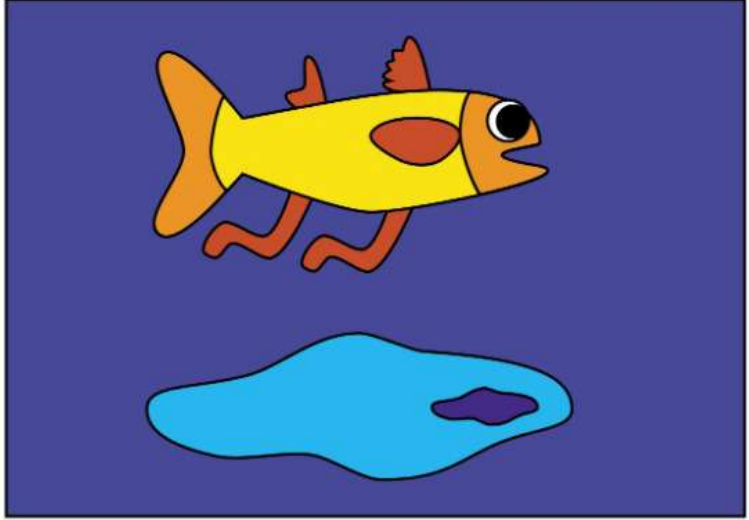
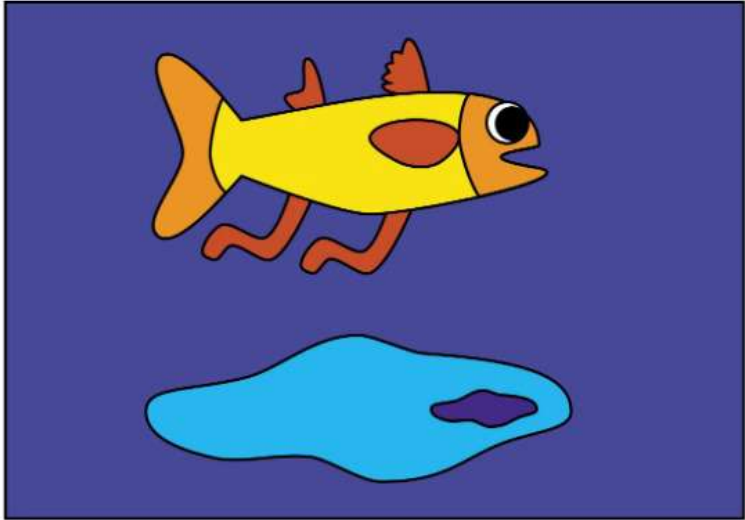
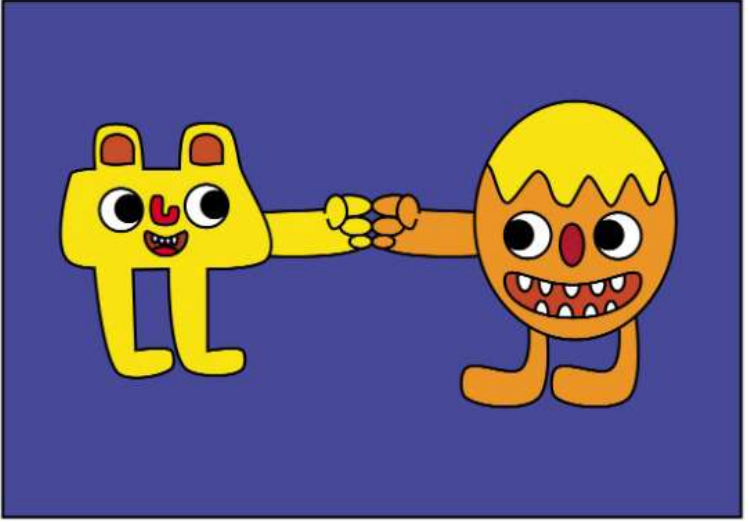
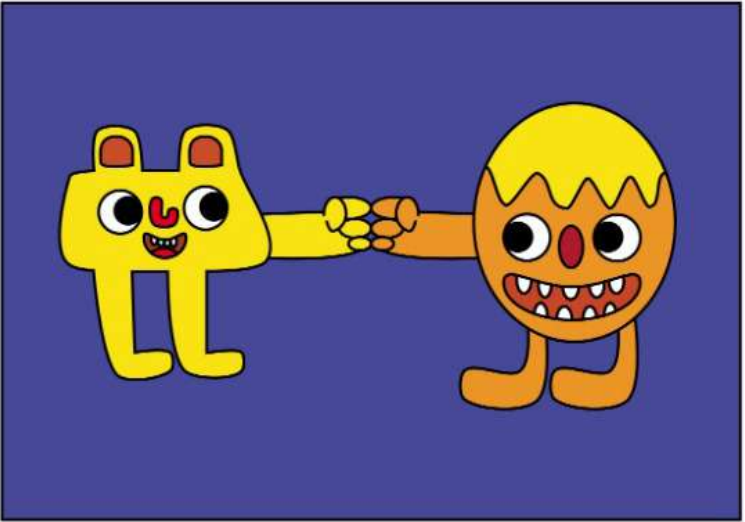
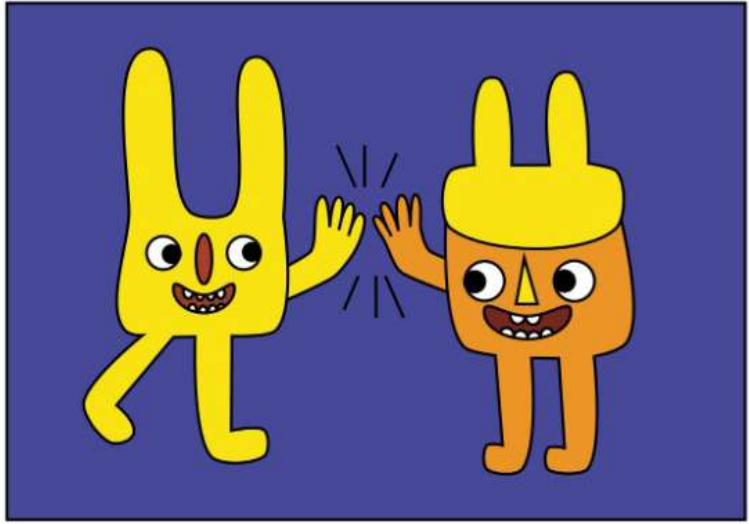
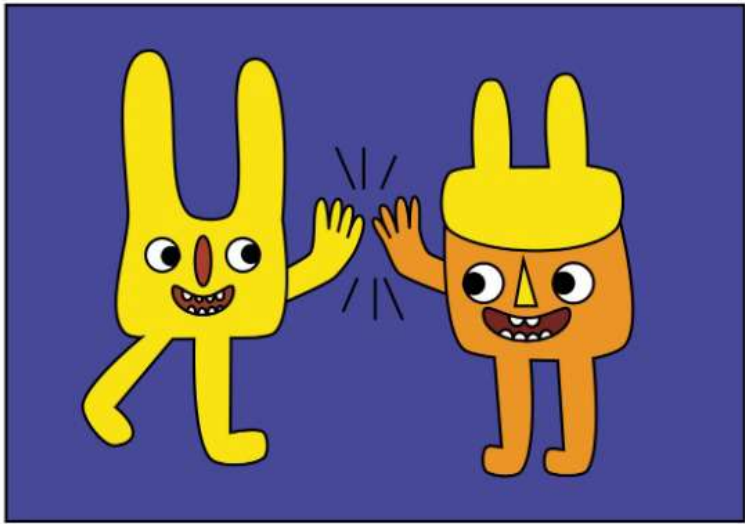












La Serpiente



Sabías que hay muchas supersticiones en torno a las serpientes?
En este juego, cuanto más larga más suertuda es...

Nº de Jugadorxs: De   a     

Edad recomendada: 4 a 99 años

Elementos del Juego: 50 cartas, de las cuales 6 son cabezas, 6 colas,
36 secciones de cuerpo y 2 comodines (disponibles para imprimir).

¿Cuál es el objetivo?

Recolectar la mayor cantidad de cartas construyendo serpientes de cualquier tamaño.

¿Cómo construir una serpiente?

Cada carta de sección de cuerpo está formada por dos colores, todas las cabezas y las colas son de un solo color. Para construir una serpiente, une dos cartas por los lados que tengan los mismos colores. No hace falta que las cartas estén alineadas, lo único es que se combinen los colores.

Como mínimo, para construir una serpiente, se requiere: una cabeza, una cola y una sección de cuerpo (aunque mientras más tenga mejor para quien se la lleve).

¿Cómo se juega?

Mezcla las cartas, coloca el mazo boca abajo en el centro de la mesa y saca la primera carta, dejándola boca arriba. Esa será la carta de inicio.

Quien sea más joven comienza: da vuelta una carta del mazo y se fija si puede conectarla con la carta de inicio. De ser posible, la juega, sino la coloca a un costado para poder comenzar una nueva serpiente.

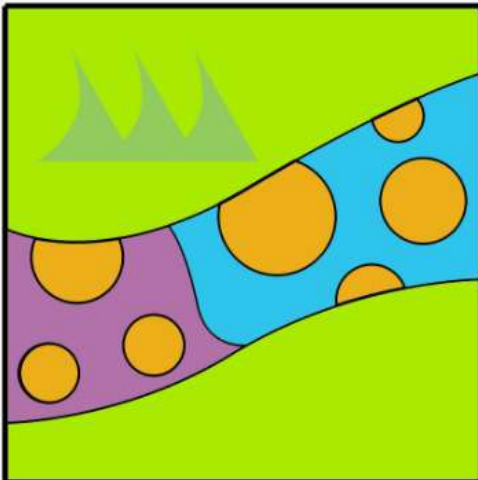
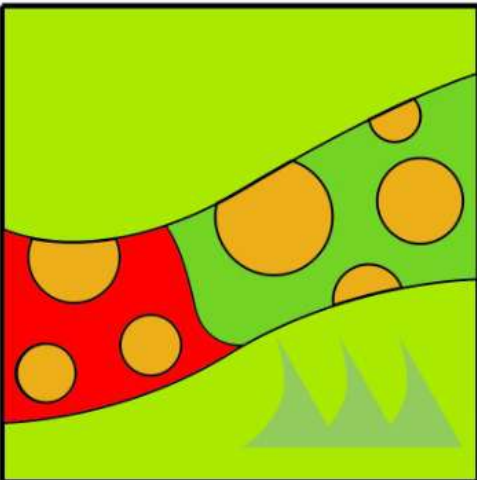
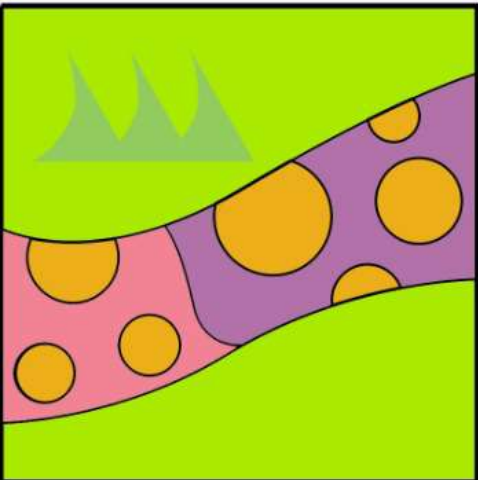
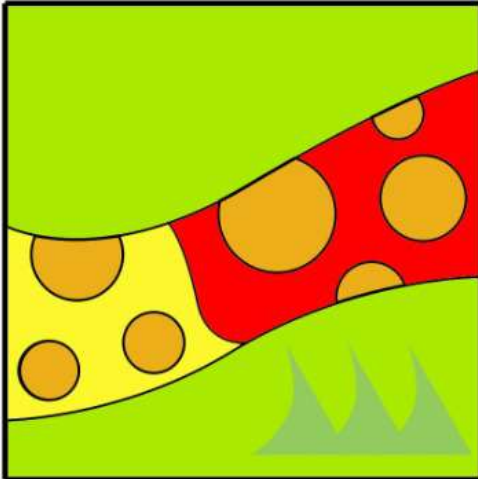
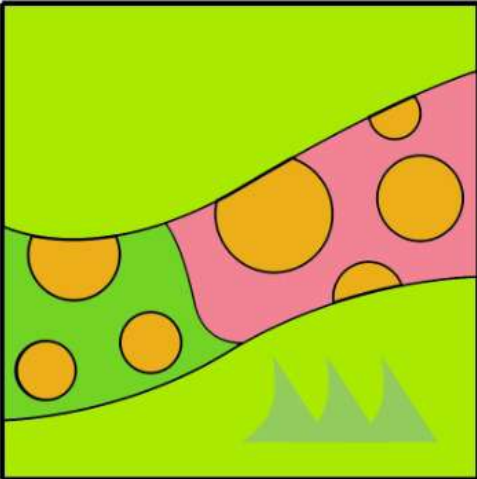
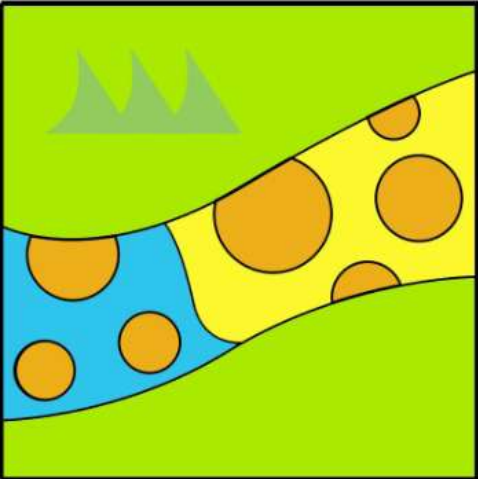
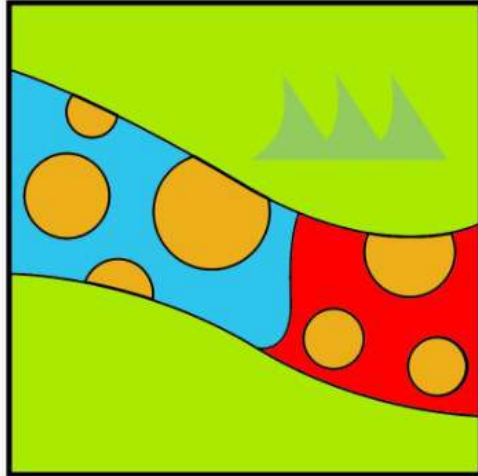
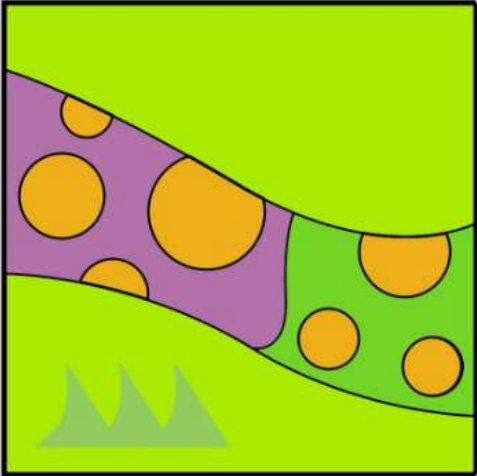
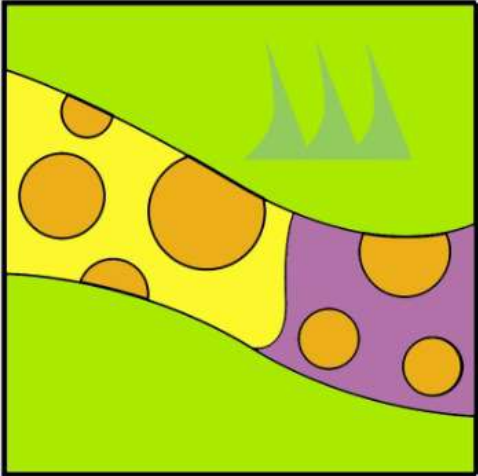
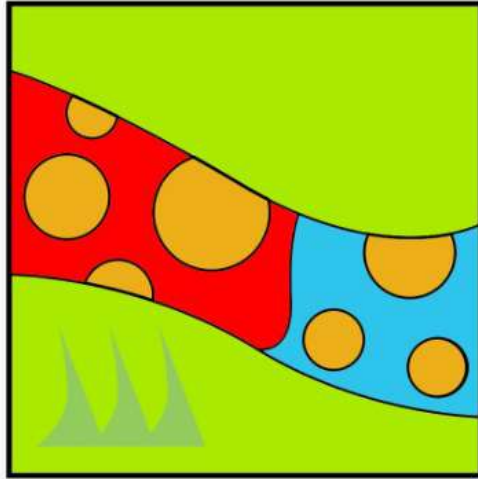
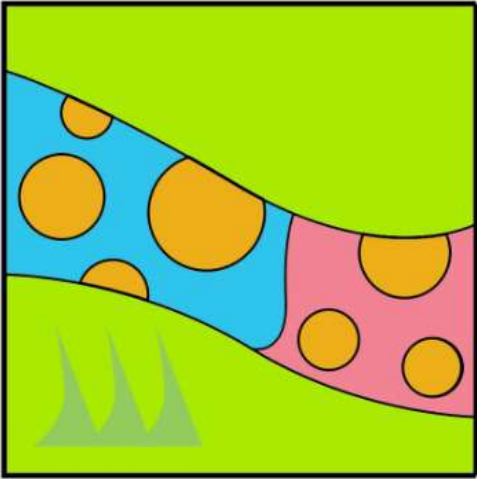
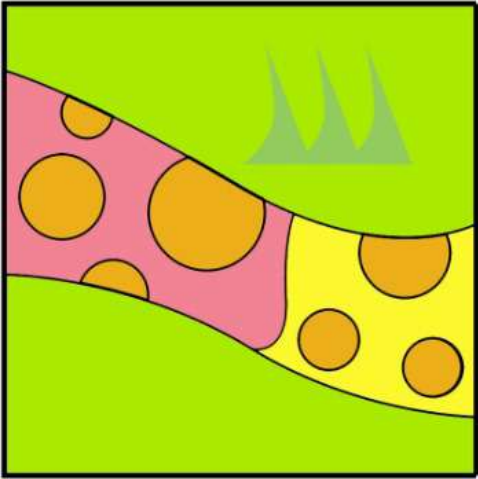
El juego continúa en el sentido de las agujas del reloj, con cada unx de lxs jugadrx sacando una carta del mazo y jugándola en el medio, intentando conectarlas con algunas de las serpientes que ya se han formado o iniciando una nueva si no se puede conectar.

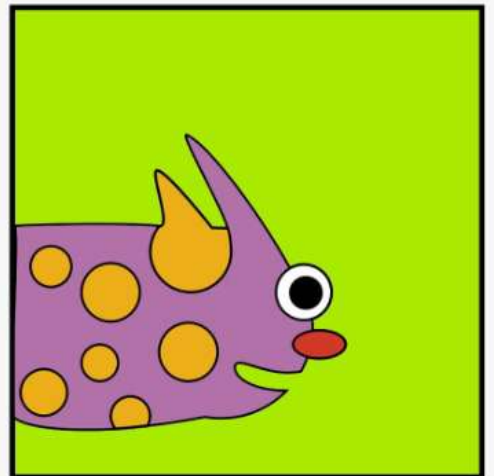
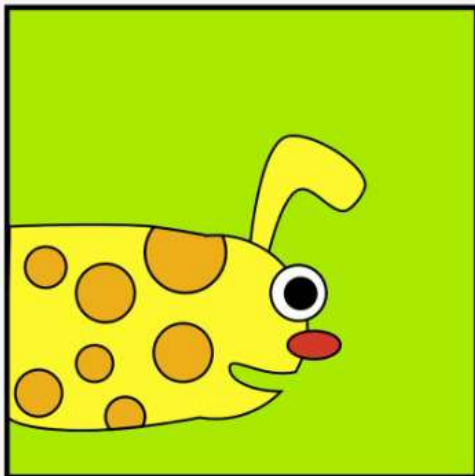
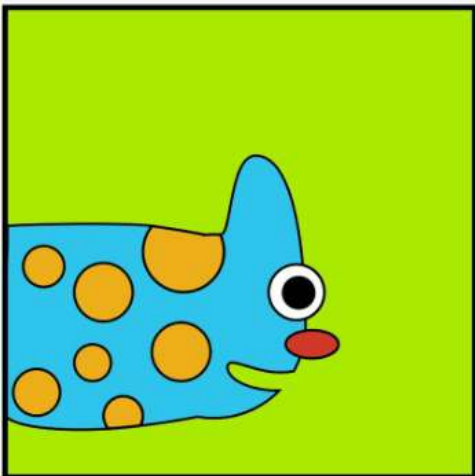
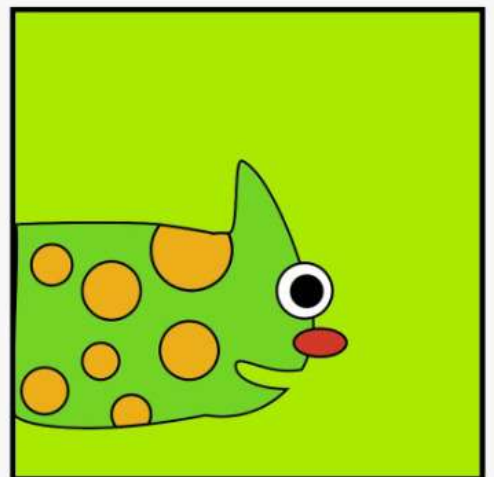
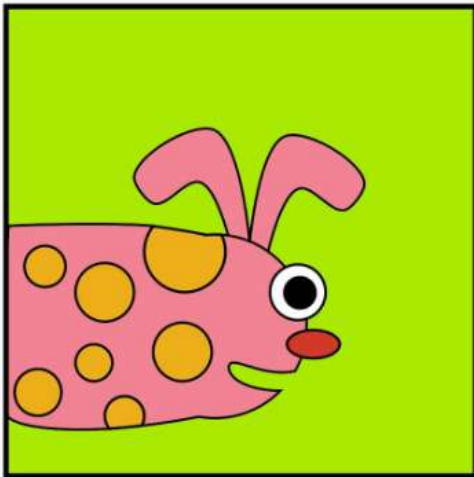
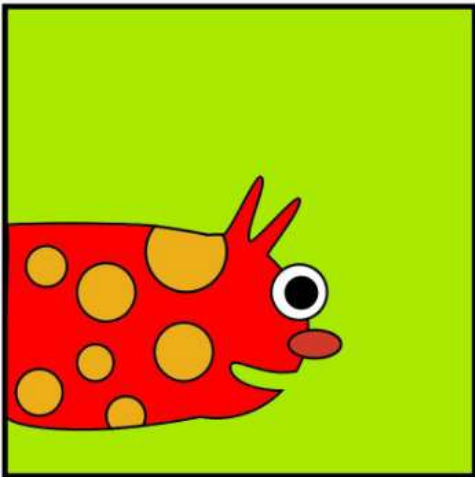
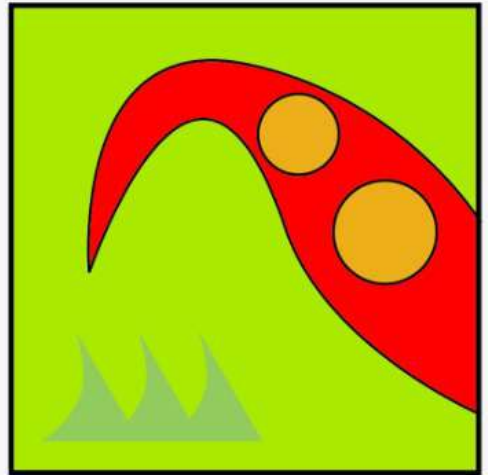
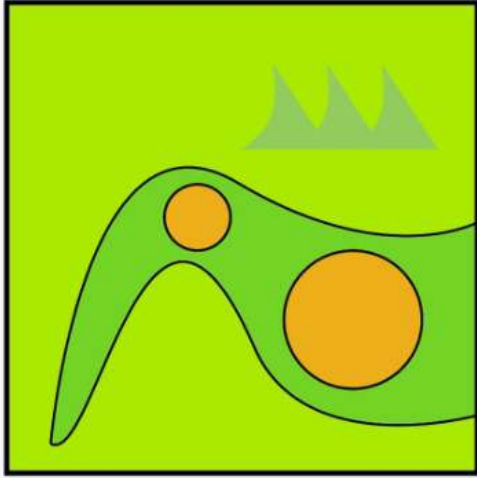
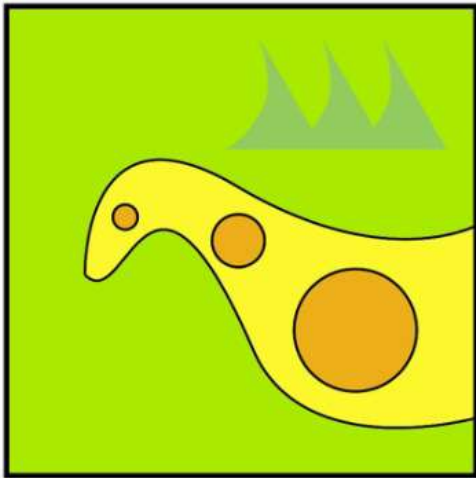
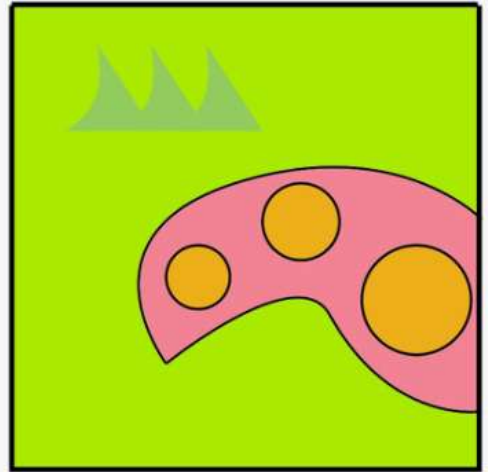
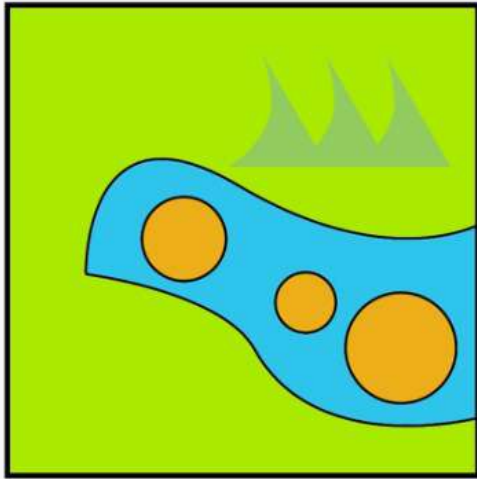
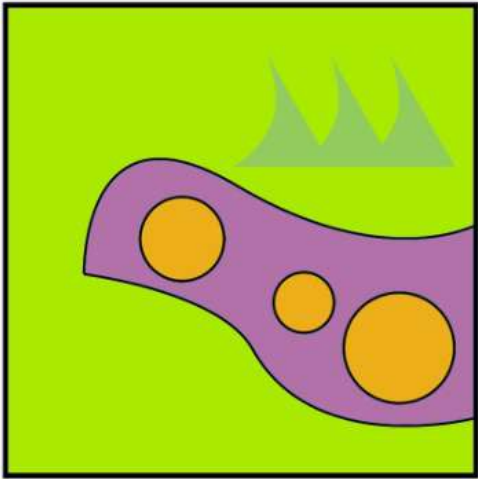
Hay una cabeza y una cola que son multicolor. Estas pueden ser jugadas para conectarlas con cualquier color. Si colocas una cabeza o una cola y, con esa parte, se completa una serpiente, ¡ganas esa serpiente! Y te llevas las cartas. La persona que tenga más cartas al finalizar la partida gana!

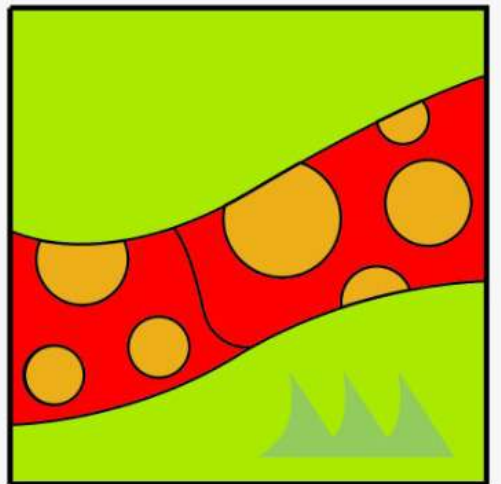
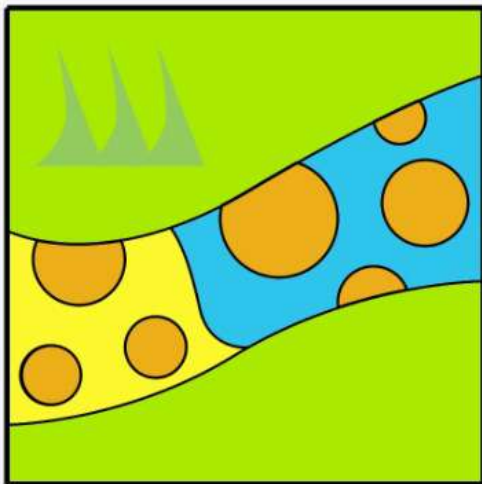
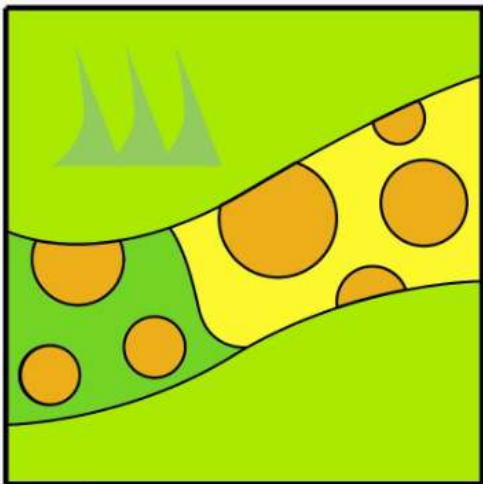
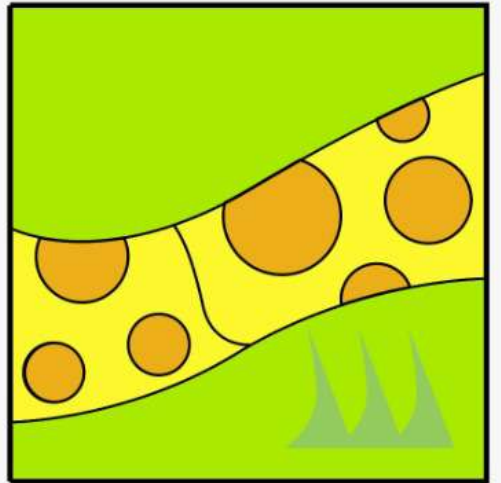
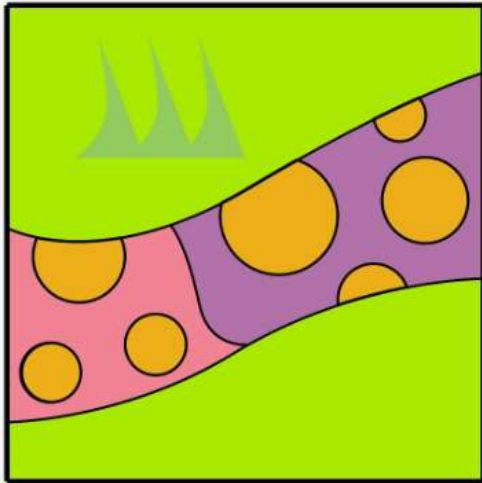
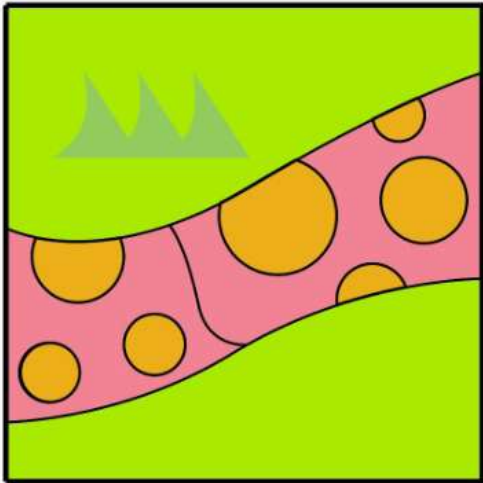
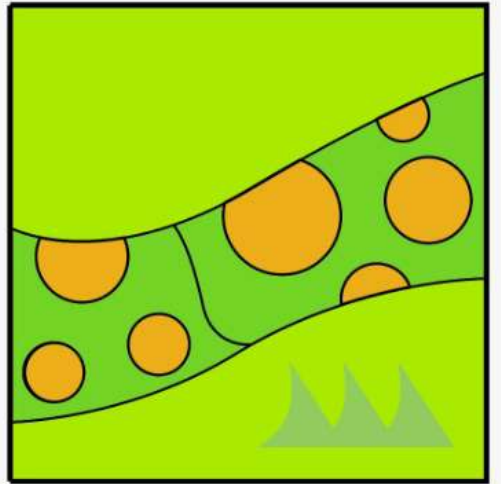
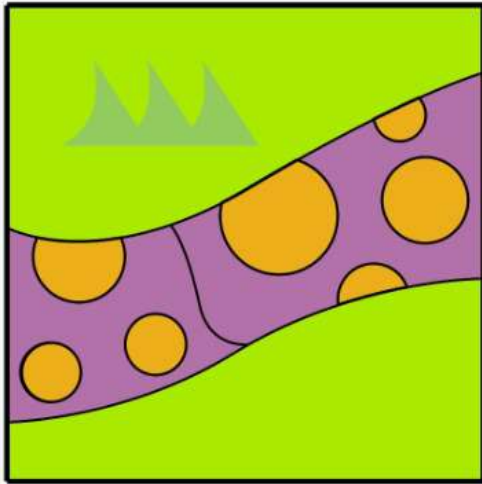
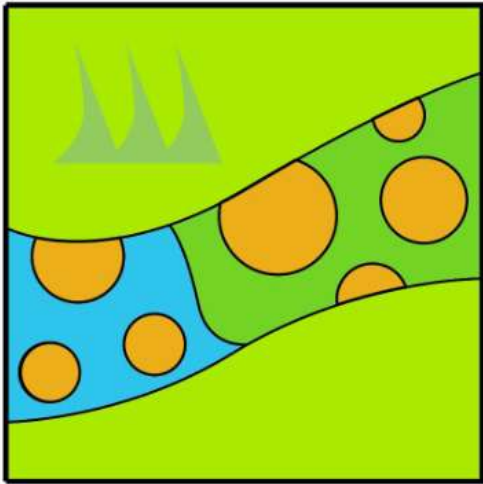
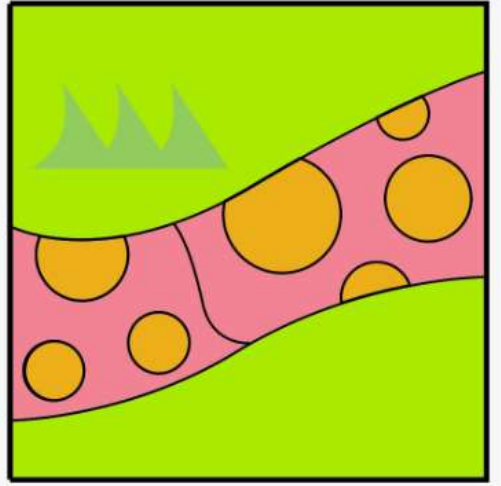
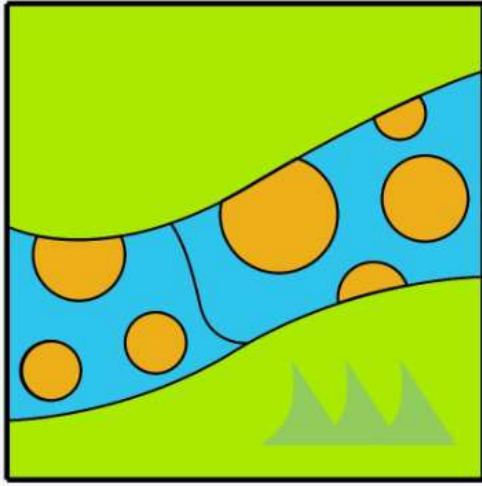
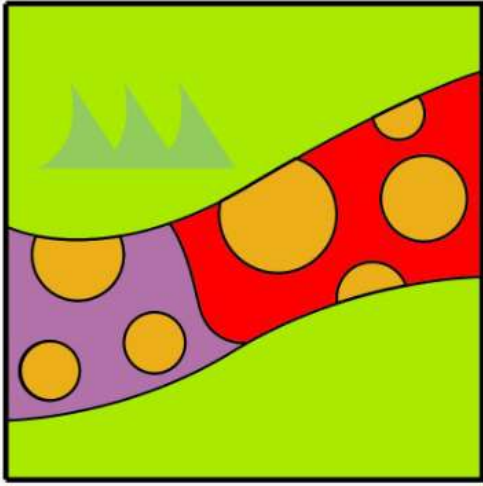
Si jugás una sección del medio y esta permite combinar dos serpientes que, hasta entonces estaban separadas, podés unir las. Teniendo en cuenta de no separar las cartas que ya se habían unido. Si esto, además, forma una serpiente completa, te llevas todas las cartas!

¿Cuándo finaliza el juego?

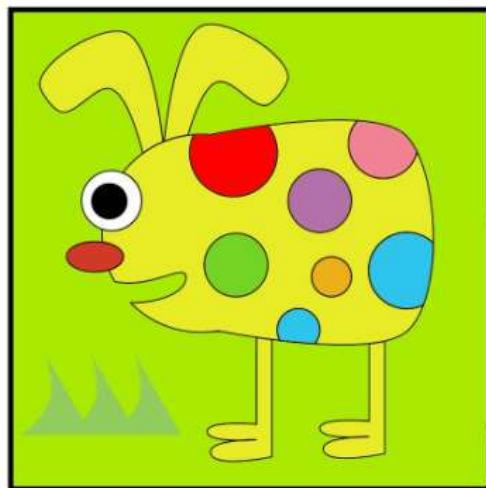
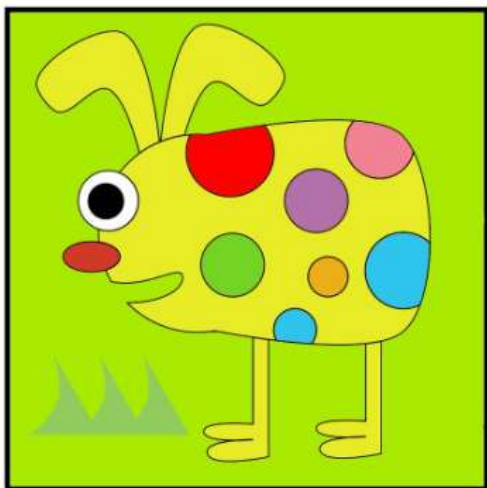
Se juega hasta que se hayan jugado todas las cartas. Una vez que esto ocurra, descarten todas las cartas que quedaron en el medio y cuenten cuantas cartas tienen en su pozo (¡cartas, no serpientes!). Quien tenga más cantidad de cartas, será quien gane! Pueden hacer las serpientes tan largas como quieran, pero para terminar de construirlas, recuerden que se completan con una cabeza y una cola. Sino, quedarán en el medio hasta el final del juego.







COMODINES



Ta Te Ti!

Nº de Jugadorxs: 

Edad recomendada: 6 a 99 años

Elementos del Juego:

- + Tablero cuadriculado de 9 espacios
- + 6 fichas en total: 3 de un color y 3 de otro (se pueden hacer con tapitas, cartoncitos, masa de modelar o cualquier elemento que tengan en casa)

Objetivos

Hacer Ta Te Ti, alineando 3 fichas de la misma persona, en línea vertical, horizontal o en diagonal.

¿Cómo se juega?

Cada unx de lxs jugadorxs tiene 3 fichas iguales las cuales las va ubicando en el tablero una a una, por turno.

Anti Ta Te Ti!

Nº de Jugadorxs: 

Edad recomendada: 6 a 99 años

Elementos del Juego:

- + Tablero cuadriculado de 9 espacios
- + 6 fichas en total: 3 de un color y 3 de otro (se pueden hacer con tapitas, cartoncitos, masa de modelar o cualquier elemento que tengan en casa)

¿Cómo se juega?

Es la versión inversa del ta te ti. El objetivo es no hacer ta te ti ya que quien lo hace, pierde la partida. Quien logre no hacer Ta Te Ti, gana!

Pogo

Nº de Jugadorxs: 

Edad recomendada: 8 a 99 años

Elementos del Juego:

- + Tablero cuadriculado de 9 espacios
- + 18 fichas en total: 9 de un color y 9 de otro (se pueden hacer con tapitas, cartoncitos, masa de modelar o cualquier elemento que tengan en casa)

Objetivo:

Ser la primera persona en tener una pieza de tu color en la parte superior de cada pila

¿Cómo se juega?

Para empezar a jugar cada unx de lxs jugadorxs coloca sus 9 fichas en la primera fila, formando 3 torres de 3 fichas cada una.

Se juega por turnos y en cada uno se puede mover de a una, dos o tres fichas de la parte superior de alguna de las torres a 1, 2 o 3 casillas de distancia.

Los movimientos son en vertical y horizontal, y pueden incluir giros pero no volver sobre sus pasos. Además se pueden saltar tanto torres propias, como torres ajenas al desplazarse; y tampoco hay ninguna restricción en lo que refiere a la casilla de destino. O sea puedo moverme hacia cualquier casilla, siempre y cuando cumpla con las otras condiciones.

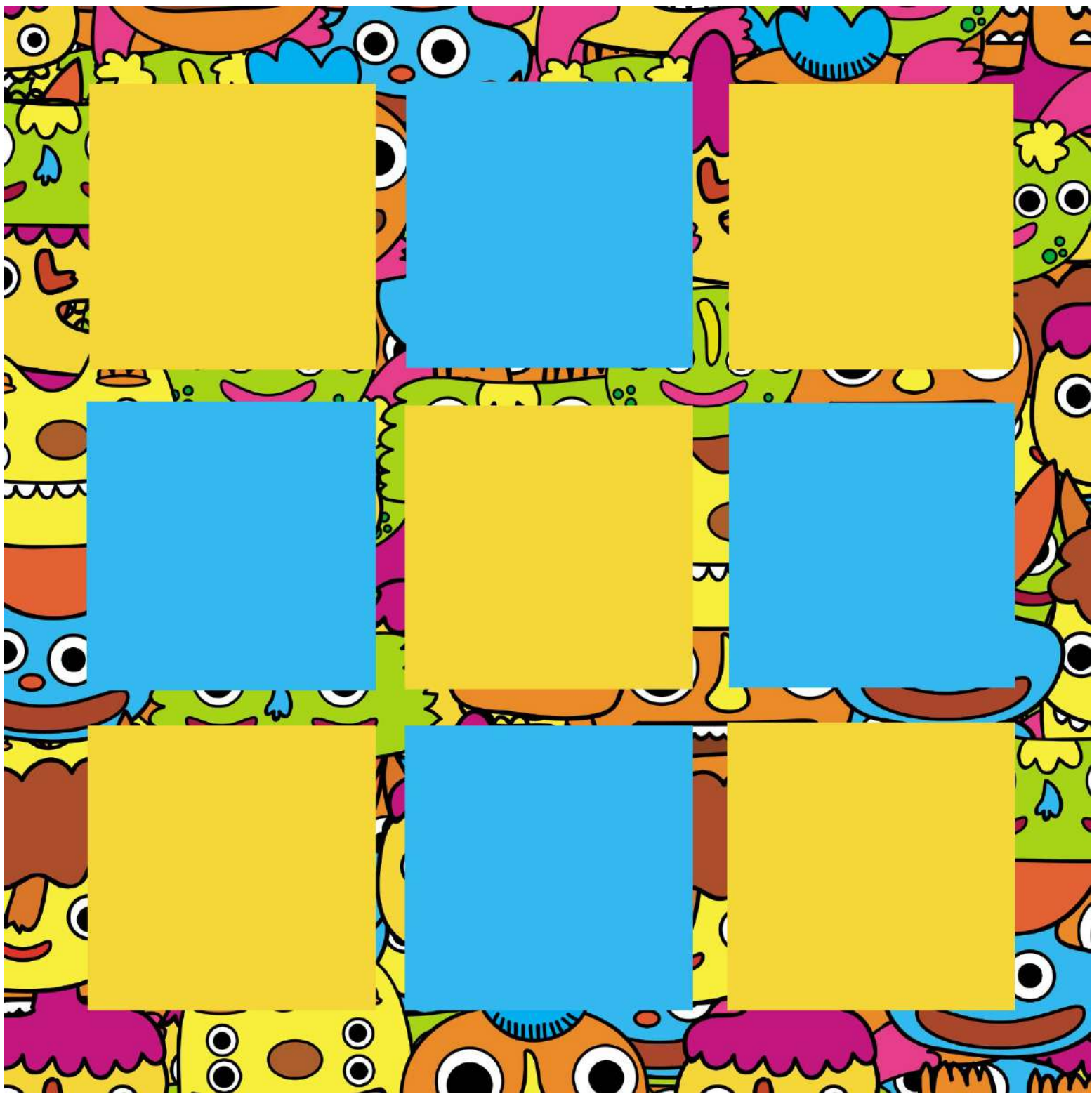
¿Cuándo finaliza el juego?

Cuando unx no tenga movimientos porque tiene todas sus filas tapadas por fichas de la otra persona. Ahí pierde la partida.

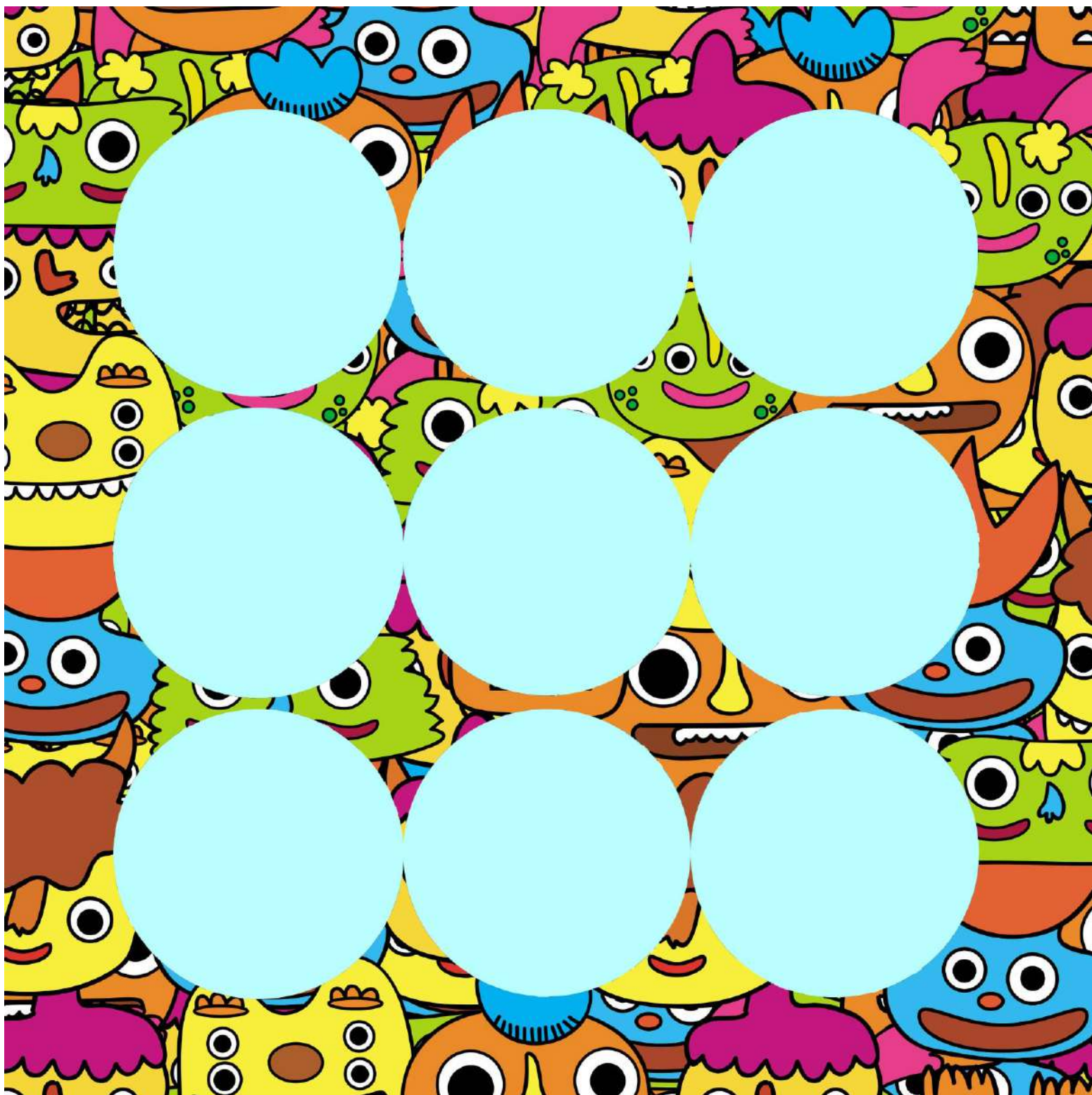


TUTORIAL

TABLERO



TABLERO



TABLERO

