

## NOMBRE DEL JUEGO

# PALABREA



**CICLO**

**1º-2º-3er CICLO**

**EDAD**

**+6**

**Nº DE JUGADORES**

**2 - 5 jugadores**

En una cara se representan las 10 categorías del juego y en la otra 3 letras de distinto color.

Se el primero en encontrar una palabra de la categoría que indica la carta y que comience por la letra del mismo color.

El juego fomenta las inteligencias interpersonal y lingüística, así como competencias como la iniciativa, el aprendizaje autónomo y la competencia social. También desarrolla habilidades comunicativas, cognitivas y de razonamiento. Es útil para trabajar vocabulario, gramática y habilidades lingüísticas en el aula.

Desarrollo del lenguaje, Estimulación visual, Velocidad de procesamiento

## ¿CÓMO SE JUEGA?



**Paso 1**

Barajar las cartas y colocar el mazo en el centro de la mesa con la cara de categoría hacia arriba.



**Paso 2**

Por turnos, cada jugador debe voltear la carta superior del mazo y colocarla sobre la mesa para que se vean las letras de distintos colores.



**Paso 3**

El primer jugador en decir una palabra, que empiece por la letra del mismo color que el de la categoría, se queda con la carta girada.

Ganará el que consiga más cartas.

## NOMBRE DEL JUEGO

# BATAMO



**CICLO**

**2º-3er CICLO**

**EDAD**

**+8**

**Nº DE JUGADORES**

**2 - 4 jugadores**

Un divertido juego de cartas dónde hay que ser el primero en encontrar las palabras según las letras y los temas de las cartas mostradas en la mesa. ¡Da la vuelta a tu carta y prepárate! Hay que acabar con todas las tarjetas.

Habilidades sociales, Lenguaje, Atención, Observación, Concentración, Agilidad visual, Coordinación ojo-mano

## ¿CÓMO SE JUEGA?

### Paso 1

Uno, dos y ...¡tres! Los jugadores dan la vuelta una carta a la vez de su mazo. Si en las cartas solamente hay letras, el jugador más rápido en decir una palabra que contenga como mínimo dos letras será el ganador de las cartas.

### Paso 2

Si en las cartas salen letras y una carta tema (animales, ciudades, colores, nombres personas...) el más rápido en decir una palabra que corresponde al tema y contenga como mínimo una de las letras será el ganador de las cartas

### Paso 3

Si lo que ocurre es que aparece más de una carta tema a la vez, ¡batalla!, los jugadores que han sacado las cartas tema colocan una carta boca abajo encima de la carta colocada anteriormente, y luego, otra carta boca arriba. A continuación, se juega según las reglas anteriormente descritas.

La partida finaliza cuando un jugador se queda sin cartas.

## NOMBRE DEL JUEGO

# SLAPZI



## CICLO

## 2º-3er CICLO

## EDAD

## +8

## Nº DE JUGADORES

## 2 - 5 jugadores

Slapzi el juego de cartas, imágenes, pistas, velocidad y mucha diversión. Un juego de mesa en el que cada jugador/a debe ser el más rápido en emparejar las cartas de su mano con la carta de pista que se voltea en cada ronda. ¡La primera persona en quedarse sin cartas gana! Cambia las normas y crea tus propios modos de juego, por ejemplo: ¡hoy vamos a aprender sinónimos!

Concentración, Creatividad, Habilidades lingüísticas, Pensamiento flexible, Percepción visual, Velocidad de procesamiento

## ¿CÓMO SE JUEGA?

### Paso 1

Se reparten 5 cartas de doble cara a cada jugador. Las cartas de pista se ponen boca abajo en el centro de la mesa y se voltea la primera carta.



### Paso 2

Todos los jugadores miran sus cartas al mismo tiempo hasta encontrar una que coincida con la pista.



### Paso 3

El primer jugador en poner su carta sobre la carta de pista logra deshacerse de esa carta. Se continúa jugando hasta que un jugador se haya descartado de todas sus cartas y gane el juego.



## NOMBRE DEL JUEGO

# ESZI



## ¿CÓMO SE JUEGA?

- Se reparten cinco cartas de letras a cada jugador. Hay que mirar AMBAS caras de las cartas. Se colocan las cartas de pista en el centro de la mesa.
- Un jugador/a voltea una carta de pista. Rápidamente hay que decir una palabra que responda a la carta y que comience con una de sus letras.
- La primera persona que diga una respuesta correcta y coloque su carta encima de la carta de pista, se deshace de esa carta.
- Hay que deshacerse de las cinco cartas para ganar.

## CICLO

**2º-3er CICLO**

## EDAD

**+8**

## Nº DE JUGADORES

**2 - 8 jugadores**

El objetivo es conseguir ser la primera persona en descartarse de sus cartas. Pero no de cualquier manera, sino tratando de encontrar una relación con la pista sugerida lo más rápidamente posible.

Y si quieres nuevos retos existen muchos modos de juego que irán ampliando la dificultad. Además, puedes crear equipos, utilizarlo para practicar el vocabulario en una clase de idiomas,...

---

Comunicación, Concentración, Agilidad, Atención, Velocidad de procesamiento, Creatividad, Tolerancia a la presión

## NOMBRE DEL JUEGO

# CARRERA DE LETRAS



**CICLO**

**1º-2º CICLO**

**EDAD**

**+7**

**Nº DE JUGADORES**

**2 - 8 jugadores**

Una divertida competición de palabras, donde ganará aquél equipo que consiga mover 8 letras fuera del tablero. En cada turno, un jugador de un equipo cogerá una tarjeta, leerá en voz alta (ej. algo de color amarillo) y entre todos los miembros deberán pensar una palabra que les haga conseguir el mayor número de letras. Deletrearán la palabra y deberán mover las letras que la forman hacia ellos tantas casillas como veces aparezca. Seguidamente, es el turno del otro equipo ¡que también podrán mover las letras de sus adversarios hacia ellos! Si una de las letras consigue llegar fuera del tablero ¡punto para el equipo!

Vocabulario, Ortografía, Creatividad, Pensamiento Estratégico, Fluidez Verbal, Comprensión Escrita, Escritura a través de sus fichas, Negociación, Empatía, etc.

## ¿CÓMO SE JUEGA?

Prepara el juego

Para empezar a jugar a este juego de mesa, prepara el tablero con las fichas. El equipo que juega saca una carta, debate y decide qué palabra usará como respuesta, antes de que acabe el tiempo.



Escoge la palabra

Se mueven las fichas de las letras que se utilizan en la palabra, hacia el lado del tablero del equipo. Un hueco por cada vez que se usa la letra.



Recoge 8 letras

El primer equipo que saque del tablero ocho fichas de letras gana la partida de este juego educativo..



## NOMBRE DEL JUEGO

# BATAMO



## CICLO

## 2º- 3er CICLO

## EDAD

## +8

## Nº DE JUGADORES

## 2 - 4 jugadores

Objetivo del juego: terminar con todas las cartas en la mano.

Reglas del juego: se barajan todas las cartas y se reparten entre los jugadores. Cada jugador tiene en la mano su mazo de cartas boca abajo. Todos los jugadores juegan al mismo tiempo. Cada uno le da la vuelta a la primera carta de su mazo y la coloca boca arriba en el centro de la mesa.

Vocabulario, Ortografía, Creatividad, Pensamiento Estratégico, Fluidez Verbal, Comprensión Escrita, Escritura a través de sus fichas, Negociación, Empatía, etc.

## ¿CÓMO SE JUEGA?

- **Con dos jugadores :** • Si aparecen dos cartas letra: el primer jugador que pronuncie una palabra utilizando las dos letras se lleva las dos cartas. • Si aparece una carta letra + una carta tema: el primer jugador que pronuncie una palabra relacionada con el tema, utilizando la letra, se lleva las dos cartas. Animales Ciudades Nombres Colores 8-9 • Si aparecen dos cartas tema: ¡se produce una batalla! Cada jugador coloca una carta boca abajo encima de la carta colocada anteriormente, y luego, otra carta más, boca arriba. A continuación, se juega según las reglas ya mencionadas.
- **Con tres jugadores o más:** • Si solo aparecen letras: el primer jugador que pronuncie una palabra utilizando al menos dos letras se lleva todas las cartas. • Si aparecen letras y una carta tema: el primer jugador que pronuncie una palabra relacionada con el tema, utilizando una de las letras, se lleva todas las cartas. • Si aparecen al menos dos cartas tema: ¡se produce una batalla! Los jugadores que hayan colocado las cartas tema colocan una carta boca abajo encima de la carta colocada anteriormente, y luego, otra carta más, boca arriba. A continuación, se juega según las reglas ya mencionadas. Nota: todos los jugadores, incluso aquellos que no debían librar batalla, pueden jugar y llevarse todas las cartas. Una vez que las cartas colocadas en el centro de la mesa hayan sido ganadas por un jugador, la partida continúa: todos los jugadores vuelven a colocar la primera carta de su mazo. Y así sucesivamente. La partida se termina cuando un jugador no tiene más cartas. Gana aquel que tiene más cartas.

<div>NOMBRE DEL JUEGO</div> <div>LETRA A LETRA</div>			
<div>CICLO</div>	<div>2º- 3er CICLO</div>	<div>EDAD</div>	<div>+8</div>
<div>Nº DE JUGADORES</div>		<div>2 jugadores o más</div>	
<div>Una carrera para desenredar palabras</div> <div>¿Quién diría que colocar una palabra, letra por letra, en círculo la haría tan difícil de leer? Sé el primero en descifrarlo y di la palabra en cada carta para ganarla. El que más cartas consiga será el ganador. ¡Un divertido y rápido juego de cartas que será el alma de cualquier fiesta!</div> <div>Palabras, habilidades lingüísticas, memoria visual y agilidad mental.</div>			

<div>¿CÓMO SE JUEGA?</div> <div>Letra a letra es un divertido juego de mesa cuyo objetivo es desenredar las palabras que aparecen escritas alrededor de los círculos de colores en las cartas que se van poniendo sobre la mesa.</div> <div>Una vez repartidas toda las cartas, el juego comienza leyendo la palabra oculta que hay en el círculo negro. Quien diga antes la palabra de ese círculo consigue la carta y le da la vuelta. El color del dorso (negro, rojo o azul) marcará el círculo que hay que leer en la siguiente jugada. ¡Gana quien consiga primero diez cartas!</div> <div>Parece un juego sencillo, pero dejará desconcertado a más de uno en esta rápida búsqueda de la palabra correcta, porque no es tan fácil leer en circular sin que esté marcado el inicio y el final de cada una.</div>
--



## NOMBRE DEL JUEGO

# CLUB A , BOB EL EXPLORADOR



## CICLO

2º- 3er CICLO

## EDAD

+10

## Nº DE JUGADORES

De 1 a 4 jugadores

Bob el explorador te descubrirá lugares fantásticos y maravillosos de nuestro planeta mientras te enseña los tipos de palabras de nuestro lenguaje, esto es, sustantivos, verbos, adjetivos y determinantes. Acompaña a Bob y adéntrate en las mazmorras de un castillo, en la densa selva amazónica, en el caluroso desierto del Sahara o en los pequeños y fríos Iglús de los esquimales.

Palabras, habilidades lingüísticas, memoria visual y agilidad mental.

## ¿CÓMO SE JUEGA?

**Preparación de la partida:** Cada jugador recibe las 4 cartas de Resultados (sustantivo, verbo, determinante y adjetivo), además de las dos cartas de Mapa del mundo de puntuación la cual estará inicialmente a 0 puntos. Posteriormente se cogen las cartas de Exploración, se barajan y se colocan formando un mazo en el centro de la mesa. Comenzará el jugador de menor edad y se continuará en sentido horario.

**Turno de juego:** El jugador con la iniciativa leerá en voz alta la Exploración de la primera carta del mazo sin levantarlo (ya que la solución estará en el reverso). Marcadas en rojo y subrayadas están indicadas las palabras que hay que resolver. Todos los jugadores deberán decidir qué cartas de Resultado usarían y las colocarán delante suya sobre la mesa boca abajo en el orden correcto que crea el jugador de izquierda a derecha, en función van apareciendo las palabras en el texto de la carta de exploración. Una vez que todos los jugadores, incluso el jugador con la iniciativa que ha leído la carta de Exploración, hayan colocado sus respectivas cartas de Resultado sobre la mesa, se volteará la carta de Exploración leída del mazo central donde se encuentra la carta o secuencia correcta de cartas de resultado. Posteriormente los jugadores voltearán sus cartas de Resultado que habían elegido. Si la secuencia que han elegido es similar a la que se indica en la carta de Exploración, el jugador lo habrá resuelto correctamente y ganará 1 punto avanzando en la puntuación del Mapa contador. Si por el contrario no ha acertado con la solución correcta, no conseguirá avanzar en su contador de puntuación. Con ello termina el turno de juego y se comenzará un nuevo turno por el siguiente jugador situado a la izquierda.



# NOMBRE DEL JUEGO

## FORMA PALABRAS



**CICLO**

**1º- 2º- 3er CICLO**

**EDAD**

**+7**

**Nº DE JUGADORES**

**2-4 jugadores**

Este juego consiste en El FORMAPALABRAS es un juego de palabras cruzadas en el que se combinan: el azar en la toma de letras y la habilidad de componer palabras para obtener la máxima puntuación: ésta depende de la posición y el valor. formar palabras con las letras que se encuentran en el tablero, lo que ayuda a mejorar la ortografía y el vocabulario.

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES:  
INTERPERSONAL - INTRAPERSONAL - LINGÜÍSTICA  
LÓGICO MATEMÁTICA

## ¿CÓMO SE JUEGA?

**DESARROLLO DEL JUEGO:** 1. El jugador que debe iniciar la partida combina cuantas letras le sea posible para formar una palabra colocándola en el tablero, horizontal o verticalmente, según prefiera, de forma que una de las letras pase por el cuadro central. Se suma y anota el valor de su jugada y toma las fichas necesarias para completar 7 fichas que debe tener en su poder para continuar el juego. 2. Pasa el turno al jugador de la derecha, que debe formar una nueva palabra apoyada o cruzada sobre la anterior. 3. Existen varias alternativas para formar nuevas palabras: a. Añadiendo una o más letras a las palabras existentes en el tablero. b. Formando una palabra cruzada con otra o varias palabras ya existentes en el tablero. c. Colocando una palabra contigua y paralela a otra ya existente, siempre y cuando queden formadas palabras completas en dirección horizontal y vertical. 4. Cualquier jugador puede utilizar su turno para cambiar cuantas letras desee presentándolas con las letras hacia abajo en la mesa y tomando otras tantas del montón. Con ello consume su turno para hacer jugada. 5. La partida finaliza cuando, después de recogidas todas las fichas de la mesa, un jugador agota todas las letras en su poder, o cuando ningún jugador puede colocar letra alguna.

**REGLAS GENERALES:** A. Serán válidas todas las palabras que se encuentren en el diccionario de la Real Academia Española. Sobre esto puede rechazarse el uso de palabras extranjeras, abreviaturas o palabras compuestas. En el caso de que un jugador coloque una palabra incorrecta o que no cumpla los requisitos mencionados deberá retirar las letras y pierde su turno. B. No puede cambiarse de lugar ninguna letra ya jugada. C. Las fichas en blanco se pueden usar asignándoles la letra que se desee, declarando previamente la letra elegida. **VALORACIÓN DE LAS JUGADAS:** Valor de las letras: cada letra lleva su valor absoluto en la parte inferior de la ficha. Las fichas en blanco tienen el valor de la letra que representan en cada caso. **POSICIONES SINGULARES:** Las letras o palabras que se apoyan en posiciones singulares destacadas en el tablero multiplican el valor de la letra o la palabra según se indica en cada cuadro. Estos permisos solamente se cobran en el turno que los usó la primera vez. **VALOR DE LA JUGADA:** 1. Es la suma del valor de todas las letras que componen la palabra o palabras formadas o modificadas. 2. Este valor se incrementa con los premios del tablero conseguidos. 3. Cuando se pasa por un tanto de letra y otro de palabras, se calcula primero el valor de las palabras, se le suma el premio conseguido para la letra, y esto se multiplica finalmente por el tanto de palabra que ha cubierto. 4. El jugador que inicia el juego multiplica el valor de su jugada por dos. 5. Si se pasa por dos tantos de palabra en el mismoturno se multiplica el valor de la palabra por ambos tantos para obtener el resultado total. 6. Si se forman dos o más palabras en el mismo turno se suman todos los valores de las palabras formadas. 7. Las letras comunes se suman en su valor por cada palabra. 8. El jugador que coloque las 7 fichas en su turno ha conseguido un Formapalabras y se anota una bonificación de 50 puntos sobre el valor de su jugada. 9. Al terminar la partida se descuenta a cada jugador el valor de las letras en su poder. Si un jugador terminó la partida agotando todas sus fichas, acumula para sí el valor de todas las letras que quedaron en poder del resto de jugadores

## NOMBRE DEL JUEGO

# ¿QUIÉN SOY?



## CICLO

1º- 2º- 3er CICLO

## EDAD

+5

## Nº DE JUGADORES

+2 jugadores


Por turnos, debemos adivinar el dibujo de la carta que llevamos en la cabeza. Para adivinarlo solo se pueden formular preguntas con respuesta sí o no. Gana quien consigue más puntos.

-----

Ideal para mejorar la **memoria** y la **creatividad**

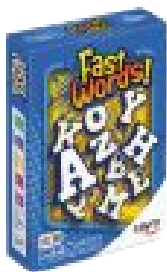
## ¿CÓMO SE JUEGA?

Un divertido juego para adivinar qué o quién soy.  
¿Un panadero, un león o quizás una regadera?  
Adivinarlo requiere habilidad. Este divertido juego fomenta la creación de preguntas y respuestas para ejercitar la habilidad de describir, definir y acceder al léxico, hasta adivinar la palabra correcta.  
Colocamos al niño una cinta que sujeta la carta elegida sin que pueda verla, mientras los otros jugadores formulan preguntas para llegar a definir y adivinar el elemento seleccionado.

<b>NOMBRE DEL JUEGO</b>  MIMIC				<b>¿CÓMO SE JUEGA?</b>  Por turnos, un jugador de cada equipo, tendrá que representar el mayor número de palabras posible. El dado indica el número de palabras que se deberán interpretar, acertar y con las que formar una frase en un minuto. Si ha sobrado tiempo se puede arriesgar y volver a lanzar el dado para conseguir más tarjetas. Pero cuidado, que si te quedas sin tiempo y no se han resuelto todas las cartas que hay en juego se perderán tantas cartas como indique el dado en ese momento. Las cartas se dividen en tres categorías: Acciones, Objetos y Personajes. ¿Cómo lo harías para que adivinen Lady Gaga? o ¿Drag Queen? Podemos jugar en 4 idiomas: español, francés, inglés y portugués.
<b>CICLO</b>	<b>2º- 3er CICLO</b>	<b>EDAD</b>	<b>+8</b>	
<b>Nº DE JUGADORES</b>		<b>+ 4 jugadores</b>		
juego de expresión corporal				
<hr/>				
Juego compartido, comprensión causa-efecto, lenguaje, razoamiento y socialización.				

## NOMBRE DEL JUEGO

# FAST WORDS



**CICLO**

**2º- 3er CICLO**

**EDAD**

**+8**

**Nº DE JUGADORES**

**2-8 jugadores**

Fast Words es un rapidísimo juego de formar palabras, tienes 8 letras y un tema, deberás decidir una palabra que tenga relación con el tema propuesto, utilizando el mayor número de letras posible y a la vez hacerlo el primero. Una palabra sobre “algo con mucho pelo”... ¿Qué has pensado? U otra sobre algo que “tiene agujeros”.

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES: INTERPERSONAL-  
INTRAPERSONAL-LINGÜÍSTICA-VISUAL ESPACIAL

## ¿CÓMO SE JUEGA?

Mezclad las cartas de letras y colocad 8 al azar formando un cuadrado encima de la mesa dejando libre el espacio central. El resto de cartas de letras dejadlas a un lado. Barajad las cartas de temas y colocadlas en una pila a un lado del cuadrado de letras que acabáis de formar. Coged la primera carta de tema de la pila, colocadla bocarriba en el centro del cuadrado de letras y ya lo tendréis todo listo para empezar a jugar.

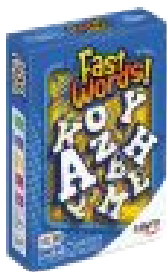
**¡A jugar!** Cuando pongáis la carta de tema en el centro del cuadrado de letras, todos los jugadores deberéis intentar formar una palabra relacionada con el tema expuesto que contenga como mínimo una de las letras de la mesa. El primero que encuentre una palabra coloca su mano encima de la carta de tema y la dice en voz alta. Si es correcta, podrá coger de la mesa todas las letras que haya utilizado para formarla. Esas cartas de letras formarán su pila de puntuación. El jugador que haya formado una palabra ya no podrá volver a jugar esa ronda y deberá esperar a la siguiente ronda para volver a jugar. Si tras formar una palabra todavía quedan letras sobre la mesa, cualquier jugador que no haya dicho aún una palabra sobre ese tema puede formar una nueva usando tantas cartas como pueda y así ganarlas para él.

A medida que se vayan formando palabras cada vez quedarán menos letras y menos jugadores activos. El último jugador que quede activo (aunque aún queden cartas de letras sobre la mesa) no podrá decir ninguna palabra y en esa ronda no se anotará ningún punto. Cuando ya no quede ninguna letra expuesta, o todos jugadores menos uno hayan conseguido cartas de letras, la ronda finalizará. Coloca 8 nuevas letras y un nuevo tema para comenzar una nueva ronda.

**¿Quién ha ganado?** Cuando hayáis jugado todas las cartas de letras (9 rondas) habrá llegado el momento de contar las cartas conseguidas por cada jugador durante la partida. El que más cartas tenga, será el ganador.

## NOMBRE DEL JUEGO

# FAST WORDS



**CICLO**

**2º- 3er CICLO**

**EDAD**

**+8**

**Nº DE JUGADORES**

**2-8 jugadores**

Fast Words es un rapidísimo juego de formar palabras, tienes 8 letras y un tema, deberás decidir una palabra que tenga relación con el tema propuesto, utilizando el mayor número de letras posible y a la vez hacerlo el primero. Una palabra sobre “algo con mucho pelo”... ¿Qué has pensado? U otra sobre algo que “tiene agujeros”.

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES: INTERPERSONAL-  
INTRAPERSONAL-LINGÜÍSTICA-VISUAL ESPACIAL

## ¿CÓMO SE JUEGA?

Mezclad las cartas de letras y colocad 8 al azar formando un cuadrado encima de la mesa dejando libre el espacio central. El resto de cartas de letras dejadlas a un lado. Barajad las cartas de temas y colocadlas en una pila a un lado del cuadrado de letras que acabáis de formar. Coged la primera carta de tema de la pila, colocadla bocarriba en el centro del cuadrado de letras y ya lo tendréis todo listo para empezar a jugar.

**¡A jugar!** Cuando pongáis la carta de tema en el centro del cuadrado de letras, todos los jugadores deberéis intentar formar una palabra relacionada con el tema expuesto que contenga como mínimo una de las letras de la mesa. El primero que encuentre una palabra coloca su mano encima de la carta de tema y la dice en voz alta. Si es correcta, podrá coger de la mesa todas las letras que haya utilizado para formarla. Esas cartas de letras formarán su pila de puntuación. El jugador que haya formado una palabra ya no podrá volver a jugar esa ronda y deberá esperar a la siguiente ronda para volver a jugar. Si tras formar una palabra todavía quedan letras sobre la mesa, cualquier jugador que no haya dicho aún una palabra sobre ese tema puede formar una nueva usando tantas cartas como pueda y así ganarlas para él.

A medida que se vayan formando palabras cada vez quedarán menos letras y menos jugadores activos. El último jugador que quede activo (aunque aún queden cartas de letras sobre la mesa) no podrá decir ninguna palabra y en esa ronda no se anotará ningún punto. Cuando ya no quede ninguna letra expuesta, o todos jugadores menos uno hayan conseguido cartas de letras, la ronda finalizará. Coloca 8 nuevas letras y un nuevo tema para comenzar una nueva ronda.

**¿Quién ha ganado?** Cuando hayáis jugado todas las cartas de letras (9 rondas) habrá llegado el momento de contar las cartas conseguidas por cada jugador durante la partida. El que más cartas tenga, será el ganador.

**NOMBRE DEL JUEGO**

# CLUB A: LUCA EL ESCRITOR



**CICLO**

**1º- 2º- CICLO**

**EDAD**

**+6**

**Nº DE JUGADORES**

**1 - 3 jugadores**

Debes ayudar a Lucas a escribir su libro resolviendo la información que hay en cada carta de relato y con ello ir consiguiendo puntos de acierto. Aquel jugador que consiga antes los 8 aciertos necesarios será el que consiga que Lucas termine antes de escribir su libro.

Trabaja vocales, consonantes, sílabas y campos semánticos. Lenguaje - Razonamiento - Atención

## ¿CÓMO SE JUEGA?

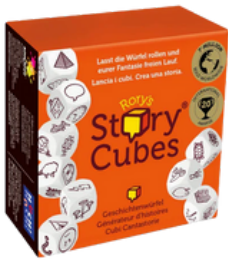
Los jugadores observarán la carta de relato que está en la parte superior del mazo. Posteriormente, uno de los jugadores volteará la carta superior del mazo de cartas de libro. Esta carta indicará que tipo de información necesita Lucas de la carta de relato. Cuando los jugadores lo tengan claro elegirán la carta de solución que crean correcta y la colocarán delante suya boca abajo sobre la mesa. El primer jugador que alcance los 8 puntos será el vencedor.

También tenemos modo solitario, pero el fin de este juego es trabajar la conciencia silábica y percepción visual, teniendo claras cuales son las vocales, las sílabas y consonantes.



**NOMBRE DEL JUEGO**

**STORY CUBES**



**CICLO**

**1º- 2º- 3º CICLO**

**EDAD**

**+6**

**Nº DE JUGADORES**

**+1 jugadores**

¡Cuenta historias! Lanza los dados e inventa historias llenas de giros que incluyan los símbolos dibujados.  
Con Story Cubes Original, descubre diferentes objetos, personajes, lugares y animales para combinar en historias originales. Los tres juegos se pueden jugar de forma independiente o mezclados, para más variedad.

---

## ¿CÓMO SE JUEGA?

Tira los dados, luego crea una historia que comienza con «Érase una vez...» y utiliza los nueve símbolos en las caras de los dados.

Comienza tu historia con el primer símbolo que te llame la atención. ¡Y luego deja volar tu imaginación!

Para construir su historia, puede usar tres dados para el inicio la trama,  
tres dados para su desarrollo y tres dados para terminarla.



Si la inspiración no llega,  
piensa en tu serie, tu película o tu libro favorito. ¿Qué podría pasar a los personajes en otros momentos o lugares?

Puedes interpretar los símbolos como deseos. Pueden representar cosas diferentes para cada jugador, y tu primera interpretación es a menudo la correcta.



## NOMBRE DEL JUEGO

# QUICK STOP



## CICLO

2º - 3º CICLO

## EDAD

+ 10

## Nº DE JUGADORES

2 - 10 jugadores

Reparte 5 cartas de letra a cada jugador y revela una carta de situación. Los 3 jugadores más rápidos en encontrar una palabra con sus letras ganan, luego se cambia la carta de situación. ¡El jugador con menos puntos será el vencedor!

CREATIVIDAD - RAPIDEZ - HABILIDAD

## ¿CÓMO SE JUEGA?

- Reparte 5 letras a cada jugador.
- Coloca en el centro de la mesa un tema o carta de situación.
- Cada jugador busca una respuesta (una palabra o una frase) que comience con una de las letras de sus cartas.
- Tan pronto como un jugador tenga una idea, coloca su letra encima del tema y anuncia su respuesta.
- Se cambia de tema después de 3 respuestas.
- El autor de la tercera respuesta gira su letra y lee en voz alta el nuevo tema.
- La ronda termina cuando un jugador se queda sin letras.
- El objetivo es tener la menor cantidad de puntos posible.
- Cada jugador obtiene 1 punto por cada rayo que tenga en la mano. Ej. A + Z = 4 puntos.
- Anota los puntos de cada ronda y empieza una nueva.
- Los puntos se acumulan de ronda en ronda.
- La partida acaba al llegar a los 40 puntos.

# NOMBRE DEL JUEGO

## COCO JUEGA CON LAS PALABRAS



**CICLO**

**1º - 2º - 3º CICLO**

**EDAD**

**+ 6**

**Nº DE JUGADORES**

**2 - 4 jugadores**

Coco es una mezcla de juego y herramienta educativa para trabajar los saberes básicos desde infantil hasta los últimos cursos de primaria.

(Consultar las diferentes modalidades de juego en el interior del juego)

Con Coco juega con las palabras trabajaremos competencia lingüística.

## ¿CÓMO SE JUEGA?

Se le entregará a cada jugador/a una pizarra de Coco y un rotulador borrable.

Barajaremos las cartas en función a la modalidad que se vaya a jugar y se colocará la baraja en el centro de la mesa.

Un jugador mostrará una carta (o cartas) de tal manera que el resto de jugadores puedan verla correctamente.

Posteriormente todos los jugadores deberán resolver el reto según la modalidad de juego (por ejemplo: escribir correctamente el nombre de la ilustración, separar por sílabas...).

Cuando todos los jugadores/as hayan terminado, se pondrá en común (si hay supervisión de un adulto o docente es mucho mejor) y quien haya respondido correctamente marcará una casilla en su tablero y borrará

la respuesta para comenzar el siguiente reto.

Cuando uno o varios jugadores/as hayan llegado al final del mapa, se terminará la partida y será el ganador o ganadores.

### PUNTUACION

Cada tablero de jugador contiene una zona para resolver los retos y una zona de puntuación compuesta por 10 casillas de viaje por el mundo.

Siempre que el jugador resuelva correctamente el reto propuesto, marcará con una cruz o círculo una de las casillas (comenzando por la izquierda).