

REGLAMENTO



EDAD: a partir de 5 hasta 10 años.

PARTICIPANTES: 3 a 8 más.

Este es un fascinante juego desarrollado para chicos de 5 a 10 años, para estimular su creatividad, en la asociación de dibujos y palabras. En el caso de que los jugadores sean menores de 8 años, los padres podrán orientarlos en el significado de los contenidos que deberán volcar en los dibujos.

Cinco crayones de diferentes colores posibilitan, por ejemplo dibujar un cielo azul o una manzana roja. Los jugadores pueden borrar cuantas veces quieran, para mejorar sus dibujos y acercarse al contenido que tratan de representar. Pero ¡Atención! cuando acaba el tiempo del reloj de arena, no se puede dibujar nada más.

Instrucciones:

REGENIAL es un juego pensado para niños de 5 a 10 años. Contiene 480 palabras especialmente seleccionadas

para los que están comenzando a leer. Las ideas y los temas deben expresarse por medio de un dibujo y cada equipo dispone de un minuto para averiguar de qué palabra se trata.

Contenido:

- 2 pizarras blancas para dibujar
- 60 cartas rojas (para niños de 8 a 10 años)
- 60 cartas celestes (para niños de 5 a 7 años)
- 1 reloj de arena
- 4 crayones de colores
- 1 franela

Objetivo:

El objetivo del juego es adivinar una palabra a partir del dibujo realizado por uno de los jugadores del equipo. El primer equipo que pueda acertar 4 palabras será el vencedor.

Preparación:

a) Los jugadores deben dividirse en dos equipos iguales, el equipo A y el equipo B. Otra de las opciones de juego establece que el número de jugadores de los equipos puede ser desigual.

b) Separar las cartas rojas de las celestes y disponer los dos mazos, boca abajo en el lugar accesible para todos los jugadores, al igual que los crayones (preferentemente en el centro de la mesa).

Los chicos de ocho años o más, usarán las cartas rojas. Los menores de cinco a siete años, juegan con las cartas celestes que tienen palabras más fáciles de dibujar. En el caso de haber menores que aún no saben leer bien, es conveniente la presencia de un adulto para orientarlos.

c) Cada uno de los equipos recibirá una de las pizarras para realizar los dibujos.

Desarrollo del Juego:

1. Por el método que desee, se resuelve cuál de los equipos iniciará el juego. El que comienza será el equipo A, y su oponente el equipo B.

2. El primero de los equipos elige a uno de sus miembros para dibujar, que llamará el nombre de "artista". Éste tomará la primera carta del mazo, del color adecuado a su edad, evitando que los demás integrantes de su equipo vean el contenido.

3. Se da vuelta el reloj de arena. A partir de entonces, los miembros del equipo disponen de un minuto para adivinar la palabra que el artista está tratando de transmitir a través de su dibujo.

El artista puede utilizar los colores que desee para dibujar.

¡Cuidado! El artista no puede hablar o hacer ningún tipo de seña mientras dibuja. No se permite tampoco, la introducción de números ni letras en los dibujos.

4. El juego prosigue hasta que los miembros del equipo consigan adivinar la palabra o hasta que el tiempo se agote.

Si el equipo logra adivinar la palabra antes de que el tiempo se agote, ¡Genial! marca un punto en la pizarra al lado del número

1. Si el equipo no consigue adivinar dentro del tiempo estipulado, entonces no se marcará punto alguno. Entonces el equipo B escoje a su artista y juega su turno tal como lo ha hecho el equipo A.

5. Los equipos A y B jugaran por turnos, eligiendo cada vez un artista diferente para dibujar.

6. Cuando el equipo identifica correctamente la 1ra. palabra, el artista en el siguiente turno, levanta una nueva carta y dibuja la segunda palabra, y así sucesivamente. El juego continúa hasta que el equipo haya marcado todos los puntos de su pizarra con una X.