

¡Yo Juego para Aprender!

Jugando con LETRAS

La lengua es un elemento de comunicación fundamental. Es la herramienta primera para forjar la personalidad, expresar nuestros sentimientos, crecer y hacer amigos. Escribir y leer nos abren las puertas del mundo y de la imaginación. Por eso los Juegos Didácticos Implás están dedicados a enseñar de forma divertida para que los niños, padres y docentes encuentren los elementos ideales para ¡Aprender Jugando!

Edad: a partir de 5 años.

Contenido: 4 cartones, 20 palabras, 80 letras.

Participantes: de 1 a 4 jugadores.

CÓMO JUGAR:

Juego 1: “asociación” (se utilizan para este juego los 4 cartones y todas las letras). Antes de comenzar se distribuyen todas las letras con su cara hacia arriba, sobre la mesa. Luego se reparten los cartones en cantidades iguales a todos los participantes.*

A continuación todos a la vez buscarán, de entre las letras, aquellas que necesiten para formar las palabras que aparecen en su cartón. Las palabras están sugeridas por los dibujos que las acompañan.

GANADOR:

Será el vencedor aquel jugador que primero complete todas las palabras de su cartón de forma correcta.

Juego 2: “las sorpresas” (se utilizan para este juego los 4 cartones, las 20 palabras y todas las letras).

Antes de comenzar se distribuyen sobre la mesa todas las letras con su cara hacia arriba y en un grupo separado, todas las palabras con su cara hacia abajo. Luego se reparten los cartones en cantidades iguales a todos los participantes.*

Un jugador elegido al azar comienza el juego dando vuelta una de las palabras que hay sobre la mesa y la leerá en voz alta.

Quien tenga el cartón con el dibujo correspondiente a esa palabra, podrá tomarla para sí junto con todas las letras necesarias para formarla y colocarla en los casilleros de su cartón. A continuación ese jugador será el próximo encargado de dar vuelta una nueva palabra y así continuar la partida.

GANADOR:

Será el vencedor aquel jugador que primero complete todas las palabras de su cartón de forma correcta.

Juego 3: “las letras” (se utilizan para este juego los 4 cartones y todas las letras).

Antes de comenzar se distribuyen sobre la mesa todas las letras con su cara hacia abajo. Luego se reparten los cartones en cantidades iguales a todos los participantes.*

Un jugador elegido al azar comienza el juego dando vuelta una de las letras que hay sobre la mesa. Rápidamente el resto de los jugadores pensarán si es una letra necesaria para formar las palabras de su cartón, y podrán pedirla para sí. ¡Pero rápido!, porque la ganará quien primero la solicite.

En el caso de que dos jugadores pidan la letra al mismo tiempo, esta volverá a la mesa. Si un jugador ha solicitado la letra por error, y esta no corresponde a ningún casillero de su tablero, deberá devolverla a la mesa y como penalización deberá desprenderse de una letra que haya conseguido anteriormente.

GANADOR:

Será el vencedor aquel jugador que primero complete todas las palabras de su cartón de forma correcta.

*Si al repartir sobran cartones, estos deberán retirarse del juego.

Dinámica de Juego:

Este juego está ideado para que los niños pongan en práctica sus primeros conocimientos de lectoescritura e incorporen, jugando, nuevas palabras a su vocabulario escrito. Agilizarán su memoria visual y auditiva y jugando fijarán la correcta ortografía.