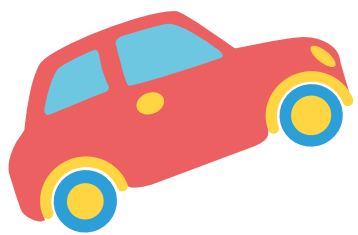




Juego sobre ruedas

¿CUÁNTOS/AS CUENTO?



1

¡PARA ESTE JUEGO SOLO SE NECESITA ATENCIÓN!



SE DECIDE CUÁL ES EL OBJETO O ANIMAL QUE SE VA A CONTAR.



2

SE DEFINE UNA META: “QUIEN LLEGUE PRIMERO A CONTAR (CANTIDAD) GANARÁ LA PARTIDA”. CADA PARTICIPANTE DEBE ELEGIR DENTRO DE LA MISMA CATEGORÍA UNA CARACTERÍSTICA DETERMINADA. POR EJEMPLO: SI SE ELIGE CONTAR AUTOS, CADA PARTICIPANTE ELEGIRÁ UN COLOR DETERMINADO DE AUTO PARA CONTAR O, SI SE ELIGE LA CATEGORÍA ANIMALES, UN/A PARTICIPANTE PUEDE ELEGIR CONTAR VACAS Y OTRO/A OVEJAS.

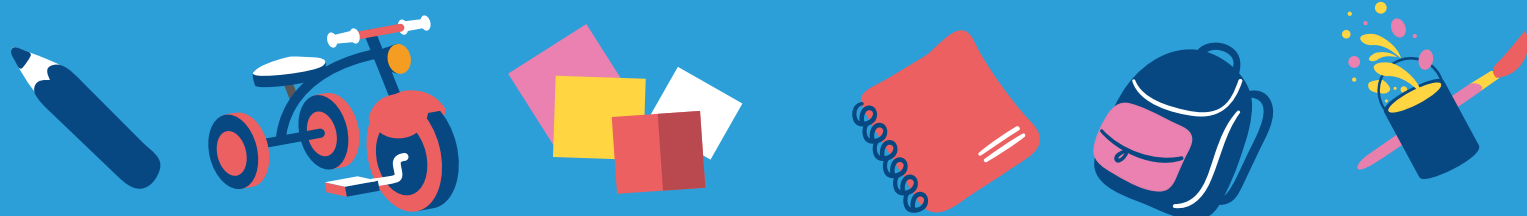
3

ES IMPORTANTE QUE CADA PARTICIPANTE PUEDA SER TESTIGO DEL OBJETO O ANIMAL QUE CUENTA.



4

QUIEN LLEGUE A LA CANTIDAD PACTADA GANARÁ EL JUEGO.



ALDEAS
INFANTILES SOS
URUGUAY



Juego sobre ruedas

CADENA DE PALABRAS

EL NIVEL DE DIFICULTAD DEPENDERÁ DE
LA EDAD DE CADA NIÑO/A PARTICIPANTE.

1

LA PERSONA DE MENOS EDAD QUE VIAJA EN EL AUTO COMENZARÁ EL JUEGO
DICIENDO UNA PALABRA CUALQUIERA Y EL RESTO SEGUIRÁ POR TURNOS.

2

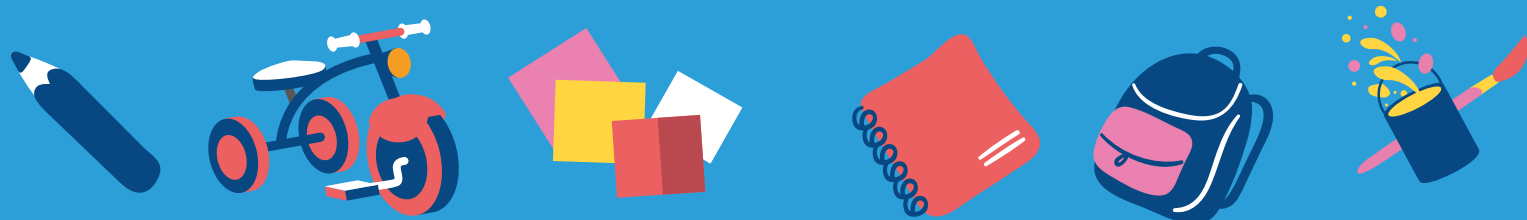
QUIENES SIGAN TIENEN QUE IR DICIENDO POR TURNOS PALABRAS QUE EMPIECEN POR
LA ÚLTIMA LETRA O LA ÚLTIMA SÍLABA DE LA DEL/DE LA PARTICIPANTE ANTERIOR.
POR EJEMPLO: ARDILLA, LLAMA, MANZANA, NARANJA.

3

ESTAS PALABRAS NO SE PUEDEN REPETIR.

4

SI SE QUIERE AUMENTAR LA DIFICULTAD, SE PUEDE DETERMINAR UN TIEMPO PARA
PENSAR LA PALABRA. POR EJEMPLO, EL/LA QUE DEMORA MÁS DE 5 SEGUNDOS
EN PENSARLA PERDERÁ LA PARTIDA.



ALDEAS
INFANTILES SOS
URUGUAY



Juego sobre ruedas

¡HASTA 100!

**ATENCIÓN, CONCENTRACIÓN Y PRÁCTICA DE LA NUMERACIÓN.
¡TODO EN UN MISMO JUEGO!**

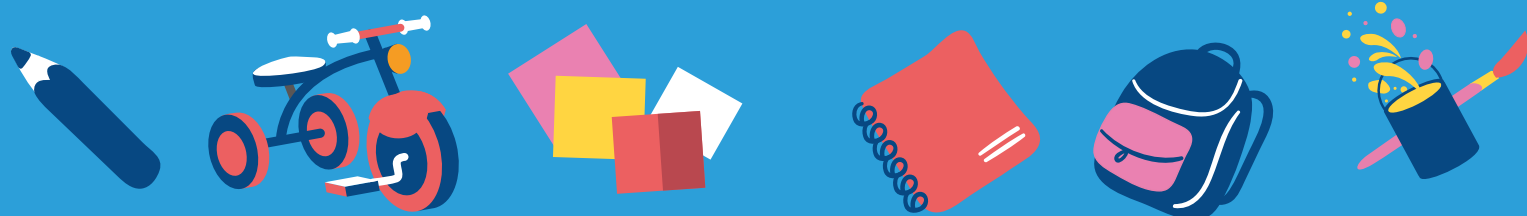
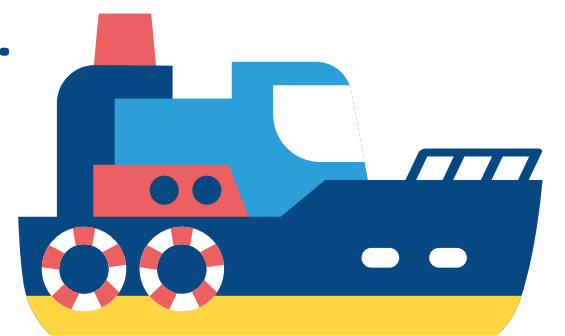


1 MIRAR HACIA AFUERA POR LA VENTANA Y ENCONTRAR TODOS LOS NÚMEROS DEL 1 AL 100.
ES IMPORTANTE QUE SEA EN ORDEN Y QUE CADA TRIPULANTE APOYE EN SU BÚSQUEDA.

2 CADA VEZ QUE SE ENCUENTRA UN NÚMERO SE NOMBRA EN VOZ ALTA.
ESTAS PALABRAS NO SE PUEDEN REPETIR.

3 EN EL CASO DE NO ENCONTRAR EL NÚMERO COMPLETO, POR EJEMPLO 99,
VALE ENCONTRAR DOS 9 Y FORMARLO.

4 SE PUEDE HACER TAMBIÉN COMO CUENTA REGRESIVA.



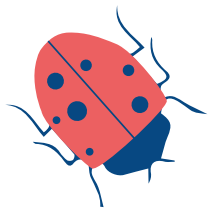
**ALDEAS
INFANTILES SOS
URUGUAY**



Juego sobre ruedas

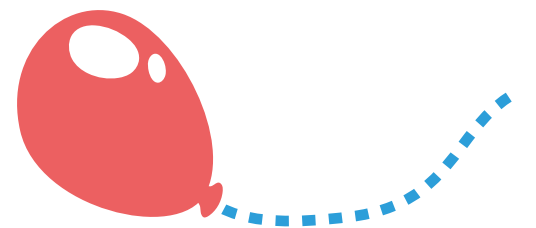
ALFABETO VISUAL

ESTE JUEGO TIENE GRAN VALOR COMO INSTRUMENTO DE APRENDIZAJE.



1

AL MIRAR POR LA VENTANA, SE BUSCARÁ DESCUBRIR DIFERENTES COSAS Y ORDENARLAS POR ORDEN ALFABÉTICO. POR EJEMPLO: ÁRBOL, BANDERA, CASA, ETC.



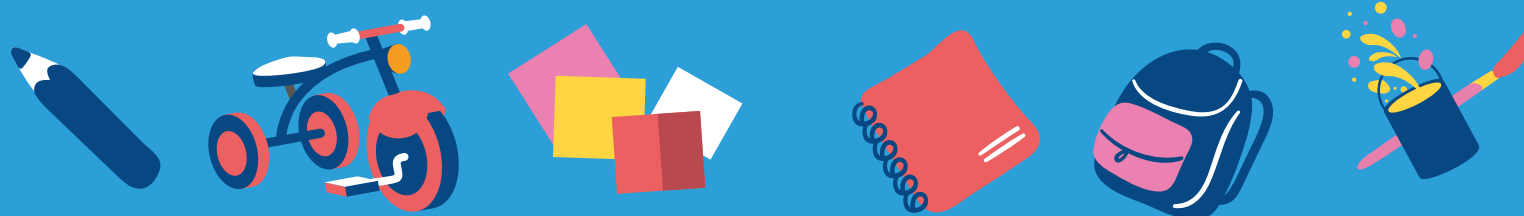
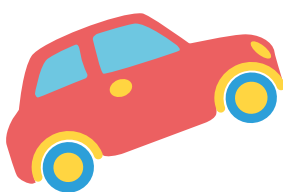
2

CADA DESCUBRIMIENTO ALFABÉTICO DEBERÁ DECIRSE EN VOZ ALTA Y TODOS/AS LOS/AS VIAJANTES PUEDEN PARTICIPAR DEL DESCUBRIMIENTO.

3

ESTE JUEGO PUEDE SER COLABORATIVO Y BUSCAR QUE TODOS/AS VAYAN FORMANDO EL ALFABETO O PUEDE SER UNA COMPETENCIA EN LA QUE CADA PARTICIPANTE TIENE QUE COMPLETAR SU ALFABETO INDIVIDUAL Y NO SE PUEDEN DESCUBRIR LAS MISMAS PALABRAS.

¿SE PODRÁ LLEGAR DE LA A A LA Z?



ALDEAS
INFANTILES SOS
URUGUAY



Juego sobre ruedas

PRUEBA TU MEMORIA



**¡EN ESTE JUEGO SE PONEN A PRUEBA TU ATENCIÓN,
TU MEMORIA Y TU RAPIDEZ!**



1

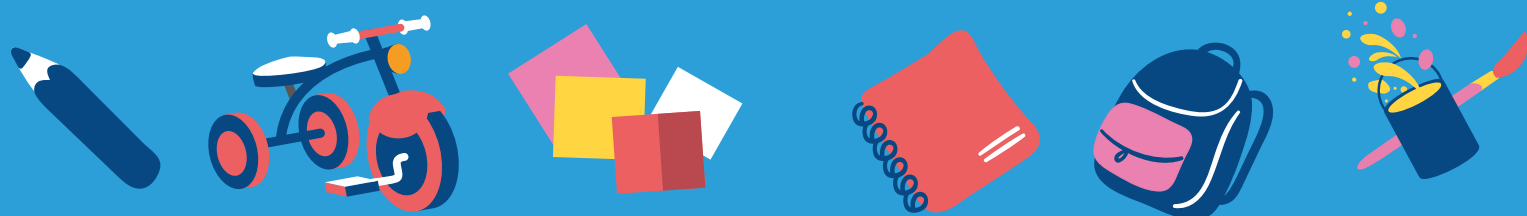
EMPIEZA DICIENDO UNA PALABRA QUIEN SE HAYA DESPERTADO MÁS TARDE ESE DÍA.

2

EL/LA SIGUIENTE REPITE SU PALABRA Y LE AÑADE OTRA, Y ASÍ SUCESIVAMENTE.

3

EN CADA TURNO TENDRÁN QUE IR RECORDANDO UNA PALABRA MÁS DE LA LISTA.
PIERDE EL/LA PRIMERO/A QUE SE EQUIVOQUE Y SE OLVIDE ALGUNA PALABRA.



ALDEAS
INFANTILES SOS
URUGUAY