PROPUESTA CONFECCIÓN JUEGO *"SALVEMOS EL MONTE"*

*El juego "**SALVEMOS EL MONTE**" es un juego de mesa con un diseño simple de 19 casilleros de 6 colores intercalados, algunos con dibujos, y otros lisos. JUGADORES: 2-4 participantes.*

Se trata de un juego donde los Títeres de la Biblioteca del Parque del Conocimiento como Tite (el tucán), Tere (la víbora), Lío (el mono) y Rosi (la rana) solicitan la ayuda de otros animalitos para salvar el monte, apagando el incendio, plantando árboles y recolectando comida para todos.

Su misión es colaborar entre todos para llegar a la salida con mucha comida para compartir.

CONTENIDO JUEGO

-1 tablero con 19 casilleros de colores intercalados con dibujos y sin dibujos.
-1 ficha representativa de cada animalito: tucán, víbora, mono y rana.
-1 dado con sus 6 caras de colores diferentes amarillo, rojo, azul, naranja, verde y violeta.
-1 dado con 6 números para organizar la SALIDA del juego, .de acuerdo al número más alto.
-Reglas, puntajes e instrucciones para jugar.
-Participantes: 2-4 jugadores.
- Equipo: 4 jugadores.

REGLAS PARA LOS PAPIS Y MAES

- Cada jugador tira el dado numérico, al que le toca el número 6 sale primero, continúa el orden de salida en forma descendente: 5.4.3.2.1. Se procede a jugar cuando todos tienen el orden de salida.
- Cada jugador avanza de acuerdo al color que le ha tocado al tirar el dado.

- Cada jugador avanza o retrocede de acuerdo al dibujo y color del casillero que le ha tocado en la tirada. E ir sumando los puntajes de cada participante.
- Antes de comenzar a jugar se debe explicar a los niños todo el recorrido del Juego: que se avanza por colores o dibujos pero que también se retrocede por los dibujos o actividades que deben realizar como apagar el fuego.
- Muy importante es contarles como un cuento lo importante que es cuidar la Naturaleza para proteger el monte y para que a los animalitos no les falte comida y refugio.
- Y ayudarles con las reglas, puntajes y e instrucciones.

Ayuda a Tite, Tere, Lío y Rosi a salvar el monte y juntar muchos frutos/comida para compartir con todos los animalitos

REGLAS DEL JUEGO *"SALVEMOS EL MONTE"*

NÚMERO *los jugadores ordenan su salida de acuerdo al número que le toca en la tirada del dado* (6-5-4-3-2-1)

COLOR O NÚMERO*: los jugadores avanzan de acuerdo al color o número que le toca en la tirada del dado.*

EN EL TABLERO:

1 mariposa ***avanza*** *1 casillero*

2 mariposas ***avanzan*** *2 casilleros*

Rana ***avanza*** *hasta su comida* *mosca*

Mono **avanza** *hasta su comida* *bananas*

Árboles caídos ***retrocede*** *3 casilleros*

*Si cae en el agua, **avanza** y apaga* *el fuego*

*Si cae en el fuego **retrocede** en busca de* *agua*

*Si cae en semillas **avanza** hasta* *los árboles*

*Si cae en la canasta de frutas **tira otra vez** el dado*

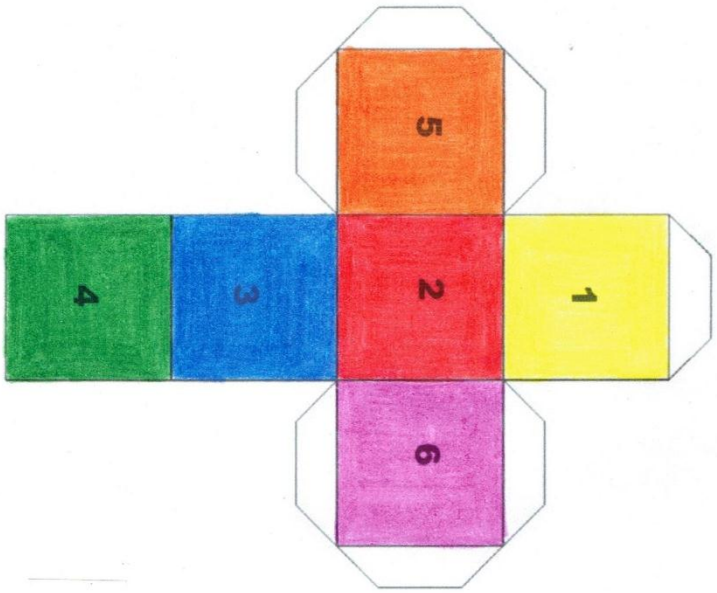
*Si llega al último casillero **junta** una fruta para compartir con los animalitos*

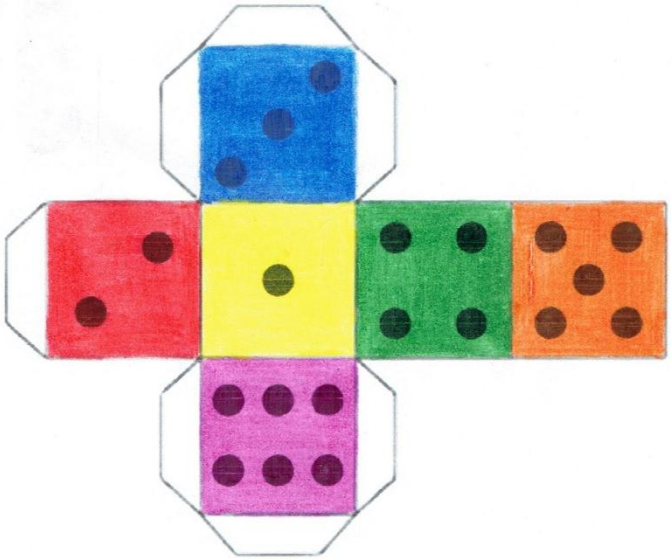
*Al llegar al último casillero para **avanzar** a la llegada, junta la fruta y debe tirar el dado hasta que salga el 1.*

Fin de juego: Gana el niño que llega a la meta con mayor puntaje.

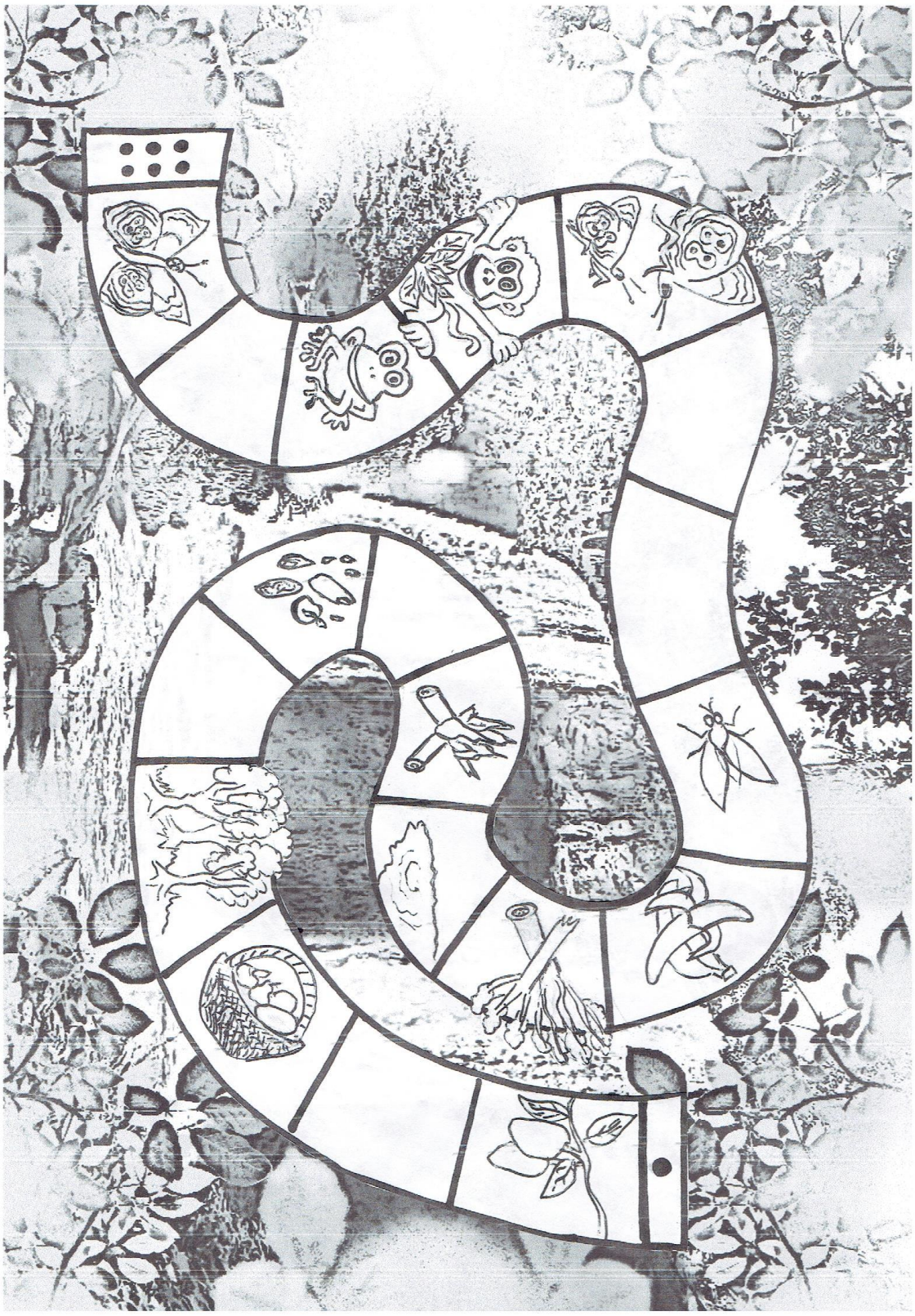
Opcional: *Se puede jugar en equipo-Gana el equipo que más puntaje obtiene.*

Puntajes: *FRUTA vale 1 punto/ANIMALES valen 2 puntos/CANASTA vale 6 puntos/ ÁRBOLES valen 6 puntos/ÁRBOLES CAÍDOS te sacan 6 puntos/FUEGO te saca 6 puntos.*


5
4
3
2
1
6



BIBLIOTECA PÚBLICA DE LAS MISIONES
(54) 376 - 4597540
biblioteca@parquedelconocimiento.com
Biblioteca Pública De Las Misiones

PARQUE DEL CONOCIMIENTO
Av. Ulises López y Ruta Nac. 12
Acceso Oeste - Posadas Misiones
www.**parquedelconocimiento**.com

PARA PINTAR