



# 2do CICLO

---

PRIMARIA



ACTIVIDAD RECREATIVA

SEGUNDO CICLO

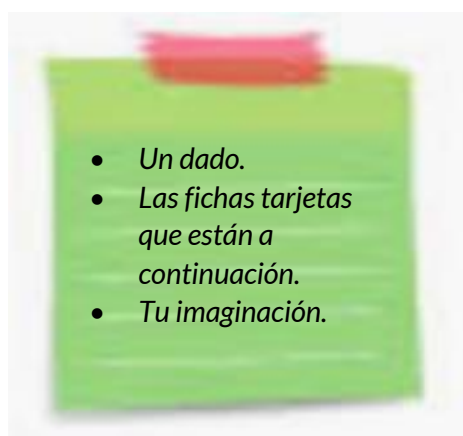
CUARTO Y QUINTO GRADO

¡Hoy te traemos un juego para que te diviertas el fin de semana!

TIRÁ, IMAGINÁ Y CONTÁ


No es necesario que imprimas esta tarea:

1- ¿Qué vamos a necesitar para jugar?



2- ¿En qué consiste el juego?

En cada tarjeta vamos a encontrar, en la parte superior, tres categorías "personaje", "escenario" y "situación" y en la columna de la izquierda los números del 1 al 6 correspondiente al dado. Por ejemplo:

	PERSONAJE	ESCENARIO	SITUACIÓN
	Una ardilla	La playa	No lleva malla

## INSTRUCCIONES

Para comenzar a jugar, debes largar el dado, ver el número que sale y fijarse en la ficha para poder relatar una historia a los demás participantes.

Por ejemplo, al salir en el dado el número uno, el participante deberá imaginar y contar la historia de la ardilla que andaba por la playa y no llevaba malla.

La finalidad, no es solo unir personaje, escenario y situación, sino poder usar la imaginación para hacer una historia completa. A continuación, ofrecemos algunas preguntas que pueden servir de guía a este y otros ejemplos.

- ✓ ¿Cuál es el nombre del personaje?
- ✓ ¿Cómo es? La descripción puede ser física o de la personalidad
- ✓ ¿Por qué está en ese lugar?
- ✓ ¿Qué lo llevó a esa situación? ¿Eso era un problema o algo que le gustaba o le hacía bien?
- ✓ Si era un problema, ¿Cómo podía hacer para solucionarlo?

Esas y todas las preguntas que se te ocurran, te servirán para imaginar y hacer más completa y divertida tu historia,

### Otra opción de juego

Otra opción es tirar el dado tres veces:

- El primer tiro dará un número que indicará el personaje
- El segundo tiro arrojará otro número que será para ver qué escenario nos toca.
- El tercer tiro indicará la situación.

Esta manera de jugar permitirá imaginar y contar historias más locas o disparatadas,

BUSCA A LOS INTEGRANTES DE TU FAMILIA Y ....

A TIRAR, IMAGINAR Y CONTAR

A continuación, encontrarás las tarjetas para comenzar a jugar...

FICHA 1:

"DE ANIMALES"

	PERSONAJE	ESCENARIO	SITUACIÓN
	Una ardilla	En la playa	No lleva malla
	Una jirafa	En un negocio de ropa.	Buscando una corbata.
	Un mono	En el parque de diversiones	Se le pierden los lentes
	Un león	En la selva	Quiere hacer una fiesta.
	Un elefante azul	En el gimnasio	Tiene hambre
	Una abeja inquieta	En un hormiguero	Quiere trabajar

FICHAS 2:

"DE PRÍNCIPES Y PRINCESAS"

	PERSONAJE	ESCENARIO	SITUACIÓN
	<i>Un Hada madrina</i>	<i>En un bosque</i>	<i>Pierde su varita mágica.</i>
	<i>Un príncipe encantado</i>	<i>En un palacio</i>	<i>Está encerrado en la torre</i>
	<i>Un dragón hambriento</i>	<i>En un castillo</i>	<i>No tenía dientes.</i>
	<i>Una linda princesa</i>	<i>En una cabaña</i>	<i>Se le escaparon los animales.</i>
	<i>Una bruja malvada</i>	<i>En la montaña</i>	<i>No sabe cómo regresar.</i>
	<i>Un lobo feroz</i>	<i>En una fiesta de disfraces</i>	<i>Se hace amigo de una oveja</i>

Para finalizar, y por si no tenéis en casa, te dejamos un dado para armar.

**¡NO HAY EXCUSAS PARA LA DIVERSIÓN!**

