



OBJETIVO

Encontrar primero dentro del tablero de juego a la ficha seleccionada y además de desarrollar la agilidad mental.

CONTENIDO

720 Fichas **1** Tablero doble **1** Instructivo

¿CÓMO SE JUEGA?

Nivel 1: a. Entre los participantes deben establecer puestos de jugada alrededor del tablero.

b. Junto al mediador, los participantes escogen el lado del tablero que se utilizará para jugar, y luego seleccionar las fichas correspondientes a ese lado (azul o verde) para iniciar la partida.

c. El mediador mezcla todas las fichas dentro de la bolsa y escoge una al azar, luego la posiciona en el centro del tablero.

d. Los participantes la observan y cuando el mediador dé la señal, pueden comenzar a buscar la imagen en el tablero.

e. El participante que encuentre la imagen debe apuntarla con un dedo y gritar ¡Yo lo vi!

f. El mediador es quien confirma si la respuesta es correcta.

g. Si es la misma imagen, el participante se lleva la ficha.

h. Si no es la misma imagen, sigue el juego hasta que otro participante la encuentre.

i. El participante que reúna la mayor cantidad de fichas será el ganador.

j. Número de participantes: 2 o más.

Nivel 2: a. El mediador reparte a cada jugador 3 fichas, dejándolas boca abajo.

b. Una vez que todos tengan sus fichas, se deben dar vuelta al mismo tiempo para comenzar a buscar las imágenes en el tablero.

c. El 1er jugador que encuentre las 3 imágenes debe gritar ¡Yo lo vi! y se detiene el juego.

d. El mediador es quien confirma si las respuestas son correctas.

e. Al finalizar cada jugada, el participante debe anotar el puntaje de acuerdo a las imágenes encontradas. Cada una equivale a un punto.

f. Los participantes deben conservar solo las fichas que encontraron correctamente y las que no se encontraron, se devuelven a la bolsa.

g. El primer participante que sume 15 puntos gana.

Nivel 3: a. El mediador selecciona una ficha de la bolsa y la observa sin mostrar a los participantes.

b. Por turno, cada jugador puede realizar un máx. de 5 preguntas buscando descripciones para lograr adivinar la imagen. El mediador solo podrá contestar sí o no. **Por ejemplo:** ¿tiene color azul? ¿es un alimento? ¿es animal?, etc.

c. El jugador que adivine la imagen, debe apuntarla con un dedo y gritar ¡Yo lo vi!

d. El mediador es quien confirma si la respuesta es correcta.

e. Si es la misma imagen, el participante se lleva la ficha.

f. Si no es la misma imagen, sigue el juego hasta que otro jugador la encuentre o hasta que terminen las oportunidades de preguntar por turno.

i. El primer participante que sume 12 fichas gana.

