



Encuentra a los 16 animales escondidos en esta sopa de letras y colócalos en su columna correspondiente..

S	H	O	M	B	R	E	O	S	O	X
L	E	O	N	B	U	R	R	O	N	Q
P	E	Z	R	T	I	G	R	E	E	E
L	O	B	O	Y	U	G	P	U	M	A
I	R	E	L	E	F	A	N	T	E	X
Q	B	L	A	P	P	A	J	A	R	O
R	V	W	V	H	L	C	E	R	D	O
O	K	O	S	O		P	A	N	D	A
V	A	C	A	J	I	R	A	F	A	R
C	Z	O	R	R	O	F	P	Z	H	W
U	H	I	P	O	P	O	T	A	M	O



Animales según su Alimentación

Herbivoros

Carnivoros

Omnivoros





En estas vacaciones, te proponemos:

Quédate en casa y disfruta en familia.

JUGA AL 5.000 Y 10.000.

REGLAS DE LOS JUEGOS:

5000

El juego requiere de 5 dados, 1 lápiz y un papel para anotar. Gana el primero que llegue a sumar 5000 puntos exactos. Se juega en ronda y por turnos, a partir de 2 participantes.

Se tira los 5 dados y siempre tienen que salir en los dados números 1 o números 5, o 3 números iguales ej.: 2,2, y 2, (3 números iguales).

El valor del 1 es 100 puntos. El valor del 5 es 50 puntos. Y 3 números iguales es su valor multiplicado por 100, ejemplo 1-1-1=1000 2-2-2=200 3-3-3=300 4-4-4=400 5-5-5=500 y 6-6-6=600 pero tienen que salir los 3 dados juntos en la misma tirada. Y si sale escalera ej.: 1-2-3-4-5. Vale 500 puntos. Si no llegas a sacar ni un 1 o 5 o escalera o 3 números iguales, pierdes tu turno.

Para comenzar el juego se necesita anotar 500 puntos, luego si se puede plantar cuando cada participante lo requiera y suma lo obtenido en esa partida.

Si en los 5 dados que tire salieron todos números favorable sumo y si quiero puedo volver a tirar nuevamente los 5 dados.

Siempre se tiene que ir dejando un dado por lo menos en cada tirada, Ej. me sale un 1-5-3-4-4 tengo la opción de dejar el 1 y tirar los 4 dados restantes o dejar el 1 y 5 y tirar los 3 dados restantes o simplemente si en mi tablero ya entre con 500 puntos sumar esos 150 y plantarme hasta mi próximo turno.

10.000

Tiene las mismas reglas que el 5000 pero este juego se necesita 6 dados y se gana cuando se llega a 10.000 exactos.

Un tiro de 1-2-3-4-5-6 es un tiro especial que vale 1500 puntos. Para comenzar el juego se requiere de 500 puntos.

El turno de un jugador finaliza cuando hace un tiro sin combinaciones que den puntos. Si un jugador hace puntos con todos los dados que le quedan, puede parar o continuar tirando los 6 dados otra vez.

Los puntos

Los 1 valen 100. Los 5 vale 50.

3x1=1.000 4x1=2.000 5x1=4.000 6x1=8.000

3x2=200 4x2= 400 5x2=800 6x2= 1.600

3x3=300 4x3=600 5x3=1.200 6x3= 2.400

3x4=400 4x4=800 5x4= 1.600 6x4= 3.200

3x5=500 4x5=1.000 5x5=2.000 6x5=4.000

3x6=600 4x6=1.200 5x6=2.400 6x6= 4.800

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
101	102	103	104	105	106	107	108	109	101
111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
121	122	123	124	125	126	127	128	129	130
131	132	133	134	135	136	137	138	139	140
141	142	143	144	145	146	147	148	149	150
151	152	153	154	155	156	157	158	159	160
161	162	163	164	165	166	167	168	169	170
171	172	173	174	175	176	177	178	179	180
181	182	183	184	185	186	187	188	189	190
191	192	193	194	195	196	197	198	199	200

Dibujo secreto con números...



Colorea de un mismo color todos los recuadros que contienen los números indicados y descubre el dibujo oculto...

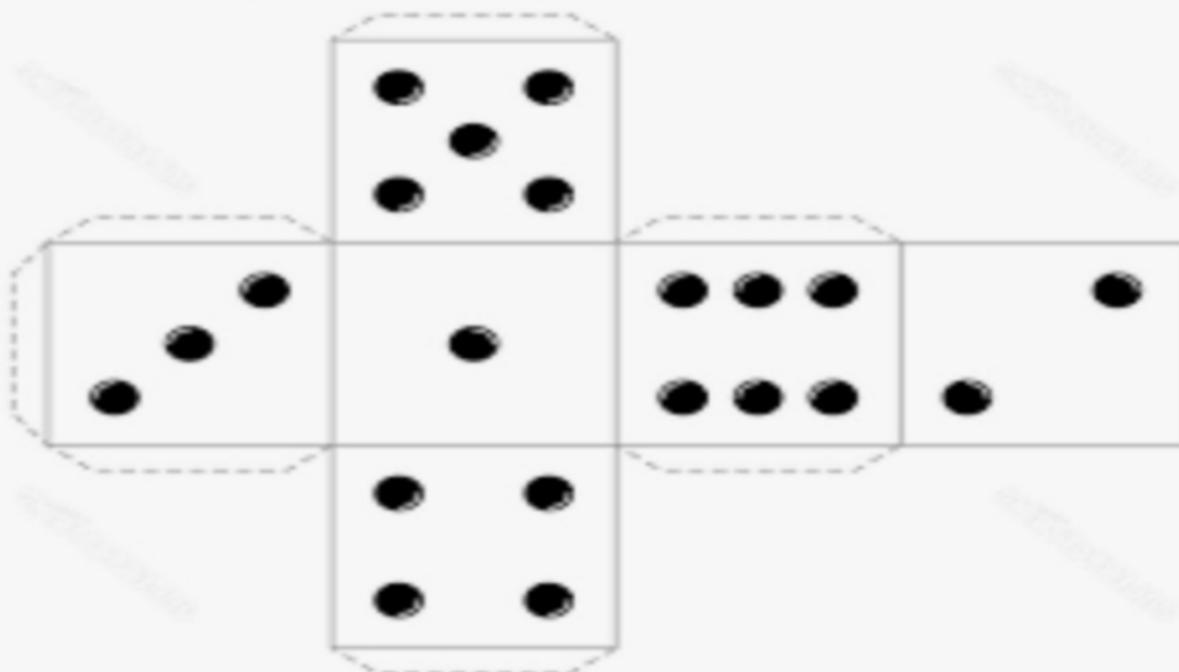
65- 69- 73- 77- 63- 53- 78-90- 97- 110-112-108-118 -
 103-90- 16- 147- 132- 104- 148- 91- 149- 40- 46-
 34-22- 36- 16- 28- 30- 44- 147- 45- 150- 128-139-
 140-133-151-78-56

MATERIALES:

- * Cartulina en colores deseado para el dado.
- * Pegamento.
- * Tijeras.

Pasó a paso.

- 1- Lo primero que tienes que hacer es copiar el diseño de la foto en la cartulina, viendo cual es el tamaño deseado.
- 2- Todos los lados tienen que medir exactos.
- 3- Dibuja también las líneas de puntos, todo como esta en la imagen. Pero aun no los puntos.
- 4- Al tener el molde dibujado debes de cortarlo con la tijera.
- 5- Ve doblando el molde por las líneas de puntos para ir formando el dado, procura que los dobleces sean exactos.
- 6- Cuando ya tenga forma tu dado, el último pliegue lo tienes que pegar por dentro, presiona por unos cuantos segundos.
- 7- Ahora con otra cartulina de otro color recorta 21 puntitos iguales que serán los puntos del dado o los puedes dibujar.
- 8- Pega los puntitos y ya tienes tu dado pronto.



LAS JULIETAS

Te proponemos unas vacaciones en familia con un juego clasico.

LA PAYANA



Este es un juego clásico que solo necesitas de cinco piedritas, que su tamaño les permita entrar cómodamente en la palma de la mano de los participantes. Los jugadores se sientan cómodamente en el suelo y por turno cada jugador realiza su jugada. Se tiran las cinco piedras en el suelo y se elige una piedra para ir tirando para arriba y al mismo tiempo se va recogiendo una piedra con cuidado de no tocar las restantes piedras que están en el suelo, esto se llama “de uno” luego se sigue “de dos”, “de tres” y “de a cuatro” así voy tomando todas las piedras mientras la primera que elegí está volando por el aire.

Luego se hace “el pique” con todas las piedras en la mano, se arrojan una al aire y se vuelven a tomar antes que caigan al piso.

Si se cae una piedra, pierdes un turno permitiendo al próximo jugador, luego continúas tu turno desde el lugar que te quedaste en la mano anterior.

La etapa final es “el puente” consiste en formar un arco entre el dedo índice y el pulgar, quedarse con una piedra en la otra mano y tirar las cuatro restantes frente al arco. En ese momento la persona que esté jugando contigo elige cual es la última piedra para pasar por el puente. Si no se logra pasar correctamente las cuatro piedras por debajo del puente, se tiene que comenzar desde el primer paso, de a una en una.

También aparte de jugar es una linda propuesta para realizar manualidades.



PINTA Y ALEGRA TUS
PIEDRITAS.

ARMA UNA BOLSITA DONDE
GUARDARLAS.



Si te gusta puedes cambiar las piedritas por almohadones pequeñitos.

