



HAIKUS

poesía
a la carta

desafío VOCABLOS



Ping Pong
LITERARIO



ver
SOS
descucontrados
Alfonso
Morán

listas
las listas

Palabreito

VO
CA
BLOS

bre on

CO
doblete.



QNTAME



HECHO EN ARGENTINA
NO REQUIERE WIFI

Tinkuy ® Registro DNDA N° 5062191

juegosliterarios.com.ar

tinkuy



Tinkuy es un proyecto colectivo de promoción de la lectura y la literatura para niñas, niños, jóvenes y adultos.

Descubrimos que existen singulares maneras de abordar y difundir la literatura, y nos motiva la búsqueda constante de nuevas formas de encuentro con la lectura, para replicar su acción transformadora y seguir tendiendo puentes entre libros y lectores.



Este libro-juego fue creado bajo licencia **Creative Commons**.



tienda@tinkuy.com.ar



(54911)3636.6282

juegosliterarios.com.ar



Las palabras nos desafían

Las palabras nos permiten decir. Con ellas expresamos ideas, deseos, sentimientos, injusticias, anhelos... Con palabras es que podemos nombrarnos y nombrar el mundo que nos rodea. Por eso apostamos a este nuevo juego de vocablos. Para armar y desarmar palabras. Buscarlas, combinarlas y dejar que nos desafíen.

La reconocida escritora argentina Graciela Cabal dijo: *"Al poner la confusión en palabras, al nombrar lo innombrable ahuyento los fantasmas. Armando palabras me compongo, me recompongo, me hago. Recojo mis pedazos y me invento."*

Jugar con las palabras nos posibilita eso, recomponernos.

HECHO EN ARGENTINA
NO REQUIERE WI-FI





¿Cómo se juega?

Objetivo:

Formar palabras combinando las letras y sílabas disponibles, utilizando sólo una opción por carta y respondiendo a diferentes desafíos.

El mazo contiene:

- 10 cartas con 3 niveles de desafíos.
- 40 cartas con letras y sílabas impresas de ambos lados y con un valor indicado en la parte superior/inferior de cada naipe.

Antes de comenzar el juego se divide el mazo en dos grupos de cartas: **letras y sílabas** por un lado y **desafíos** por otro. Para iniciar la partida se designa un responsable del mazo.



Cada libro-juego está compuesto por un libro con las sugerencias de juego y 50 naipes.

Incluye 3 sugerencias de juego

Desafío (2 a 4 jugadores)

1. El responsable del mazo colocará 20 cartas de letras y sílabas sobre la mesa y repartirá una carta desafíos* a cada jugador. Comienza la ronda quien tenga la mayor cantidad de letras en su nombre.

2. Por turnos, los participantes deberán cumplir los desafíos asignados, formando palabras con las cartas disponibles sobre la mesa. Al encontrarla, levantarán la palabra y sumarán el puntaje correspondiente. Si los jugadores, en su turno, no logran cumplir ningún desafío, podrán pedir un recambio de letras**, continuando el juego con las nuevas opciones. Las cartas levantadas deberán

colocarse en un mazo de descarte, para ser incorporadas al mazo principal cuando se acabe. Luego de cada jugada, el responsable del mazo agregará las cartas faltantes, para que haya siempre 20 naipes sobre la mesa.

3. El juego seguirá el orden de la ronda, hasta que alguno de los jugadores logre cumplir con todos sus desafíos.

4. Al terminar la partida, cada jugador sumará los puntos obtenidos con las palabras encontradas, agregando 5 puntos por cada consigna cumplida. Quien haya completado primero sus desafíos recibirá 20 puntos extra. Ganará el juego quien haya logrado el mayor puntaje.

*Desafíos:

Los participantes podrán jugar con todas las consignas de la carta (en el orden que quieran) o elegir alguno de los 3 niveles de desafíos.

**Recambio de letras:

Los jugadores podrán solicitar, en su turno y una sola vez por partida, dar vuelta todas las cartas de la mesa y así tener un nuevo tablero de opciones.

Desafío cantado (múltiples jugadores)

1. El jugador de turno coloca 20 cartas sobre la mesa. Luego toma un naipe desafíos y elige una consigna para leer en voz alta. El resto de los participantes deberá buscar una palabra que responda a la consigna planteada, con las letras y sílabas disponibles sobre la mesa. Quien la encuentre primero deberá cantar idesafío!. Luego tomará las cartas y sumará los puntos correspondientes.

2. Un nuevo jugador repetirá la dinámica anterior, volviendo a colocar 20 cartas sobre la mesa y leyendo una nueva consigna. El juego continuará de la misma forma hasta completar las rondas que el grupo decida.

3. Al terminar la partida, cada jugador sumará el total de puntos obtenidos con las palabras encontradas. Ganará quien haya logrado el mayor puntaje.

Desafiate (modo solitario)

1. Desplegá las 40 cartas de letras y sílabas sobre la mesa.

2. Tomá una carta desafíos y cumplí con la mayor cantidad de consignas posibles. Formá las palabras utilizando las letras y sílabas. Recordá que cada naipe se utiliza una sola vez por partida.

3. Sumá los puntos obtenidos de las palabras encontradas. ¿Cuál será tu puntaje record?





Sumá la
versión original
de **VOCABLOS**
y jugá con
más letras!



*Pienso,
juego,
existo.*

@tanoveron

Creado, diseñado
y producido por **tinkuy**®



Libro-juego
DESAFÍO VOCABLOS
ISBN 978-987-86-8134-4