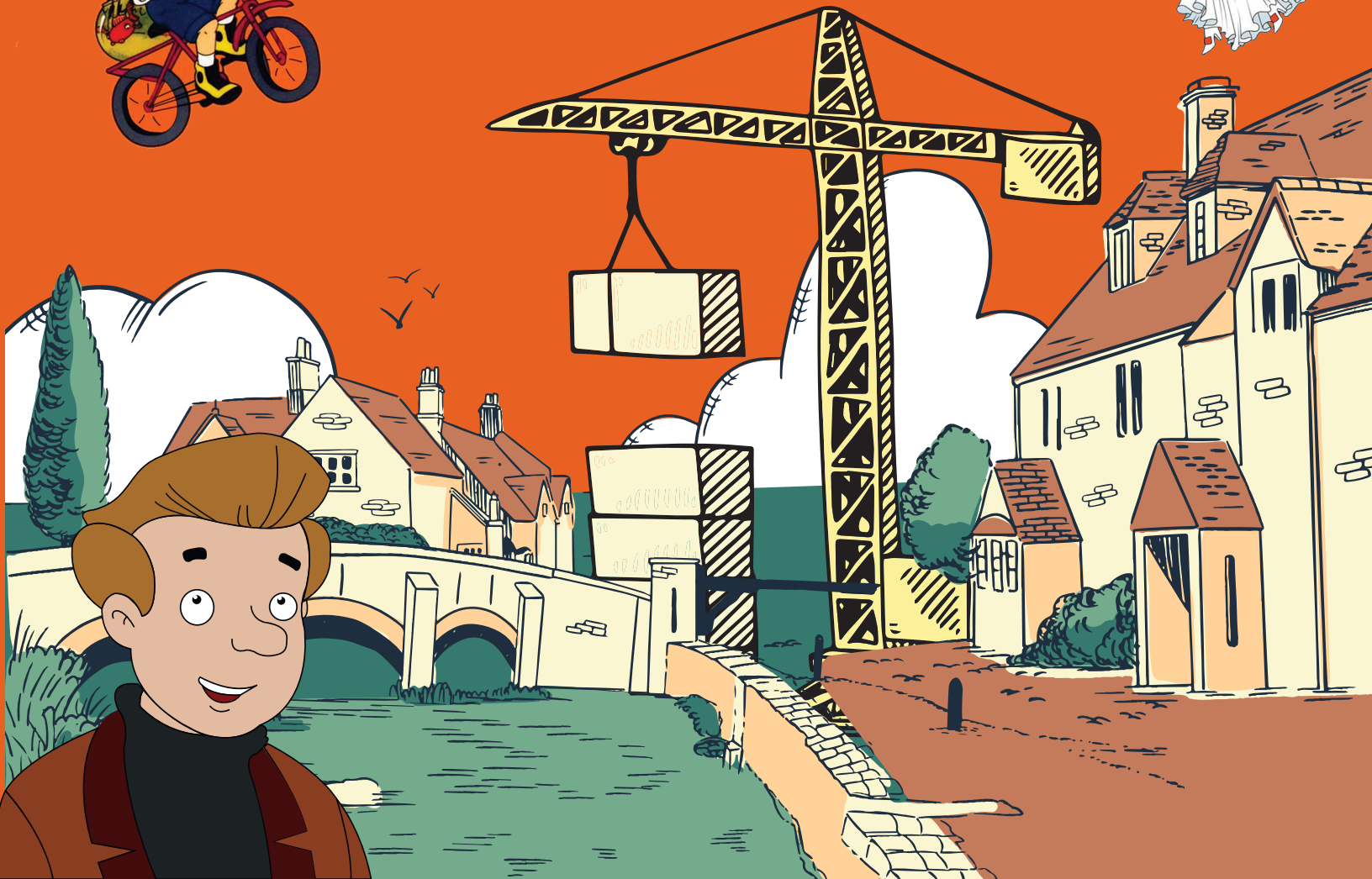




LOS JUEGOS DE LA CALLE GLOBAL



Introducción:

Hemos creado esta serie de materiales para fomentar, facilitar y conducir el aprendizaje de los pequeños, permitiéndoles explorar y reconocer sus habilidades a través de estos juegos, los cuales irán aumentando su dificultad conforme se vayan resolviendo, con la intención de facilitar el desarrollo de sus capacidades intelectuales y cognitivas.



Índice



El Diablo de Cabellos Blancos
Juego de laberinto

Página
4



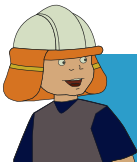
El Tesoro del Tío Pierre
Dibujo para colorear

Página
5



Personajes y Sombras
Recorta y pega

Página
6



El Memorama de Juanito
Juego tradicional de memorama

Página
8



Scoubidou: La muñeca que lo sabe todo
Secuencia de números

Página
10



Sudoku de imágenes
Acomoda los personajes

Página
11



La Construcción Embrujada
Juego de tablero

Página
12

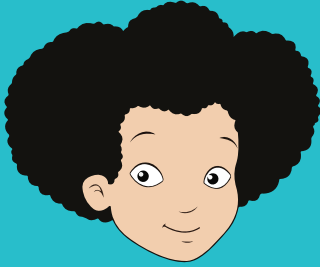


El Juego de Bagadá
Juego de tablero

Página
14

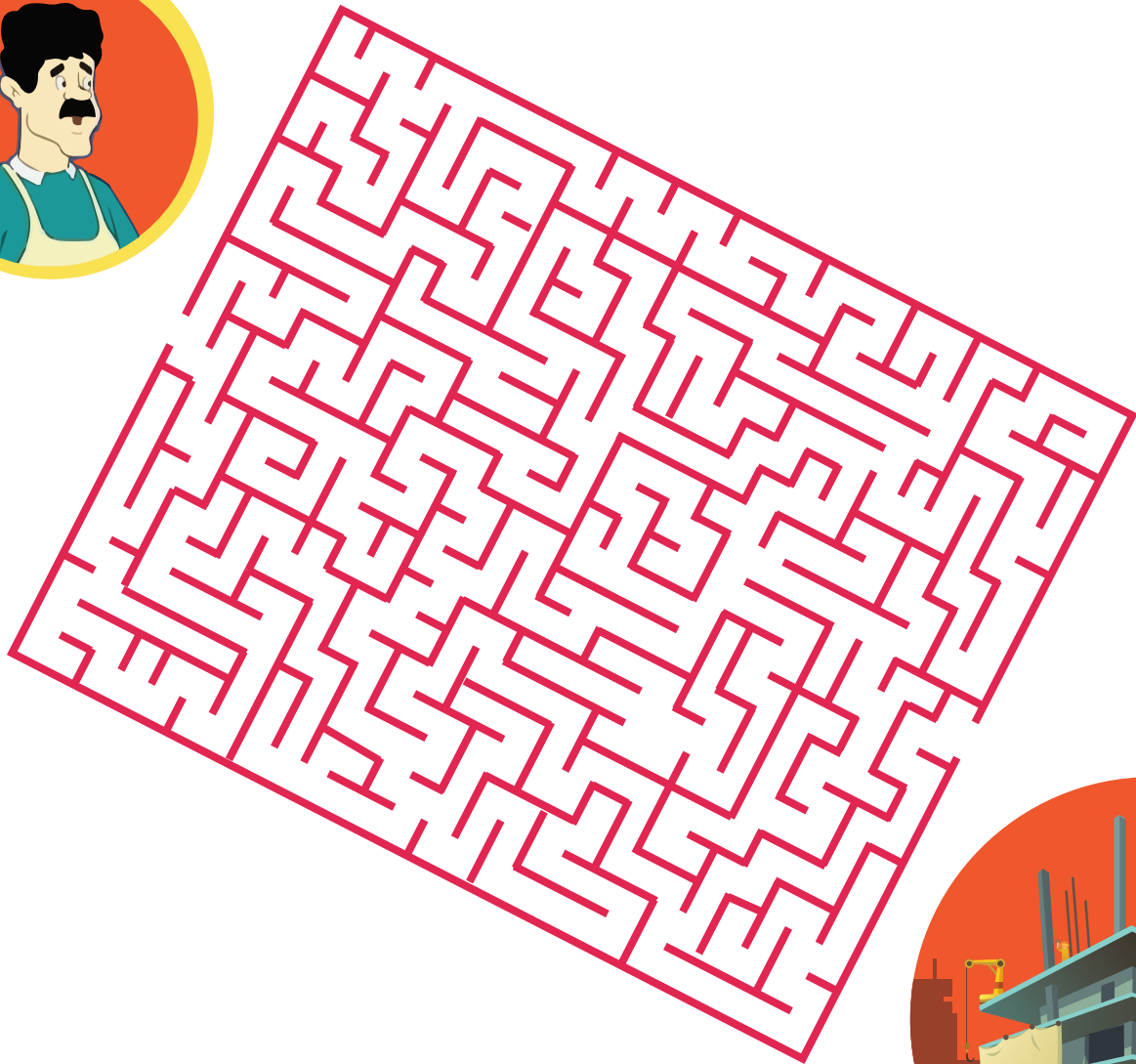
El Diablo de los Cabellos Blancos

INSTRUCCIONES:



Este juego está basado en el cuento "El diablo de cabellos blancos" de los cuentos de la calle broca. Esta historia nos enseña que, si puedes hacer algo ahora, no esperes a más adelante. Mejor déjalo ya hecho para que después no sea demasiado tarde y así te puedes dedicar a descansar, jugar, divertirse o a hacer otras actividades. Esperamos que ya hayas hecho todos tus deberes. ¡Ahora es momento de divertirse!

Ayuda a Camilo a no distraerse y poder encontrar la ruta para llegar a la construcción.



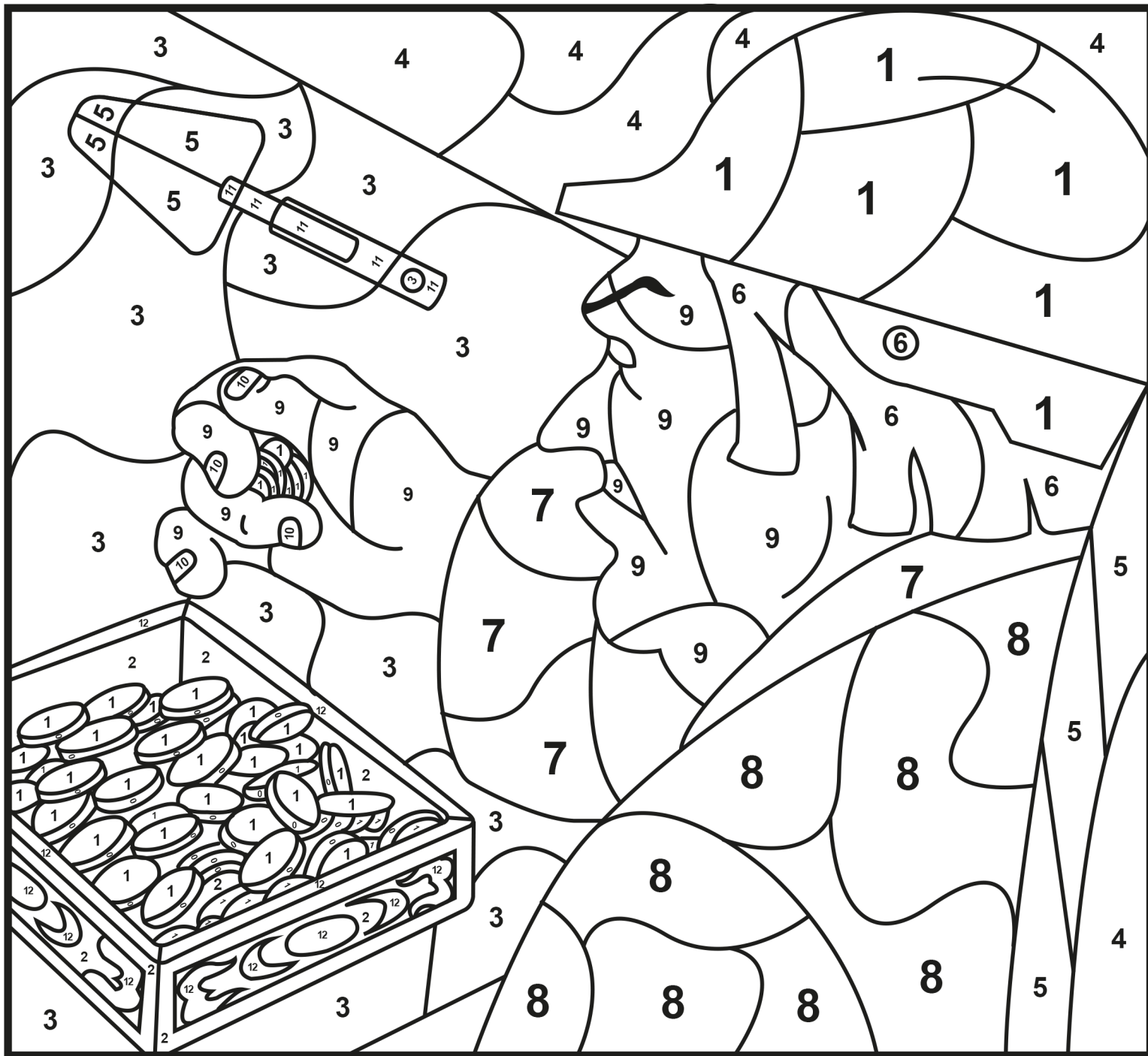


El tesoro del tío Pierre

Esta actividad está basada en la una de las historias de los Cuentos de la Calle Broca llamado "La casa del tío Pierre", donde nos enseñan el valor de la generosidad a través de una historia basada en la ambición del tío Pierre por sus monedas de oro.

En esta ocasión GEG quiere darle una oportunidad al tío Pierre de compartir sus monedas, por lo que Pierre ha decidido contar de nuevo su tesoro para construirle a su familia una nueva casa, ayúdale a darle color a su acción de generosidad, sigue el código de colores.

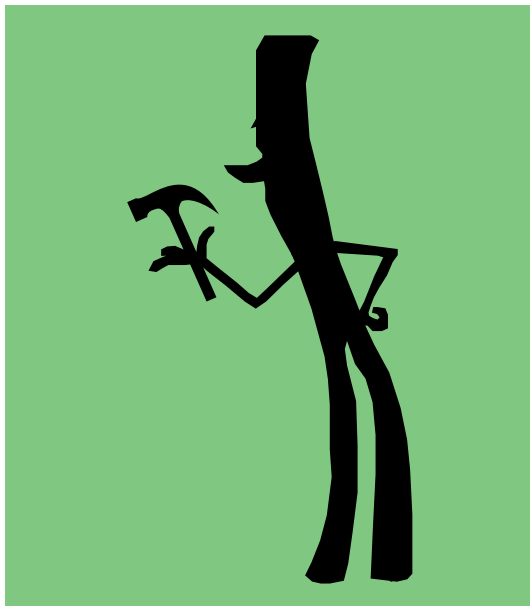
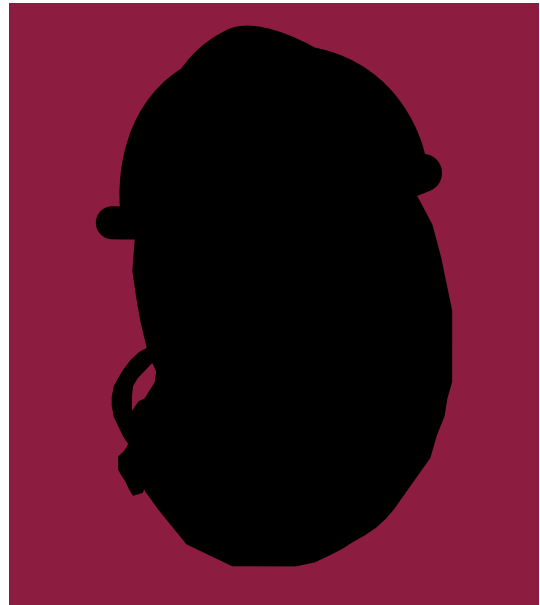
Al mismo tiempo estarás estimulando la creatividad y tu imaginación, ya que esta actividad te ayudará a poner en práctica tu atención y concentración. ¡Suerte y diviértete!



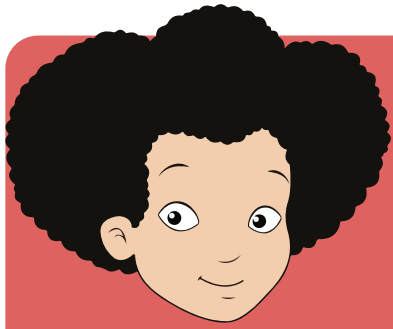
Personajes y Sombras



Esta actividad se basa en la historia La Señora El Suelo está Muy Abajo de los Cuentos de la Calle Broca, que nos cuenta de un señor y una señora que jamás recogían nada de lo que caía al suelo, hasta que una paja, un pedazo de carbón, un frijol y una aguja cobraron vida, enojados, la aguja y el frijol les hacen travesuras a los señores para que estos recojan todo lo que había caído al piso.

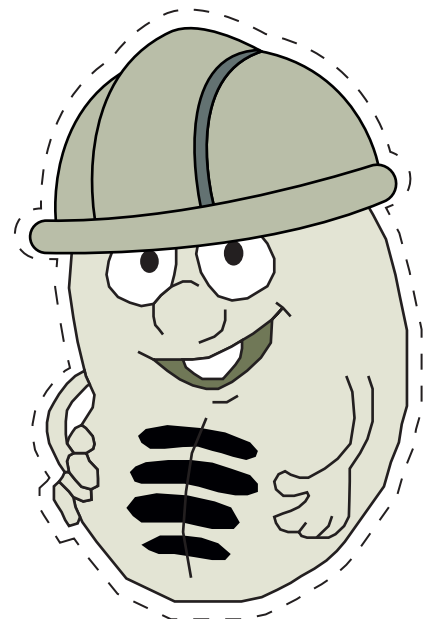
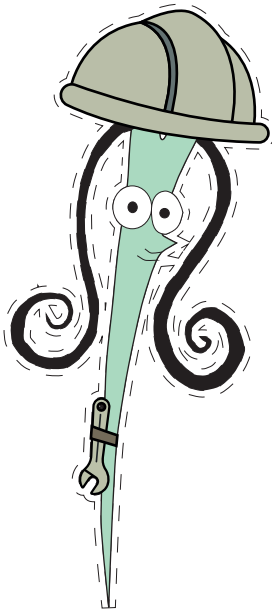


¡Oh no!, parece que a la señora se le ha caído una aguja, un frijol, una paja y un trozo de carbón, ayúdala a ponerlos en su lugar.



INSTRUCCIONES:

- 1 - Aquí encontrarás a los personajes, recórtalos con cuidado con unas tijeras.
- 2 - Una vez que los hayas recortado, toma e identifica la silueta de cada personaje.
- 3 - Toma pegamento y pon un poco en la parte de atrás de los personajes.
- 4 - Colócalos en la silueta correspondiente.



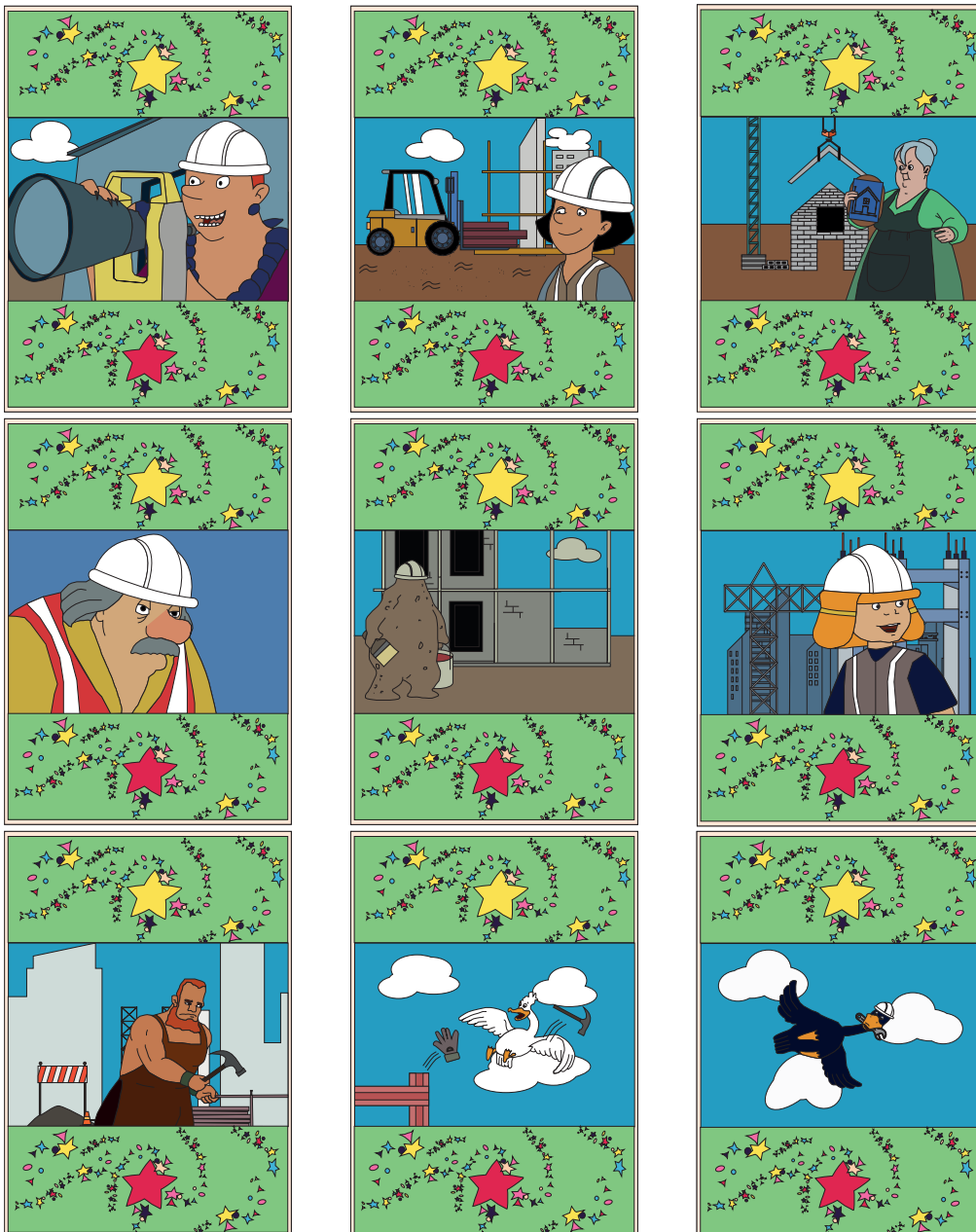
El memorama de Juanito



Este juego se basa en la historia Juanito y la Ogresca de los Cuentos de la Calle Broca, que nos cuenta de un niño llamado Juanito, quien va de pesca y es engañado por una señora a la que conocen como "Ogresca" la cual imita la voz de su abuela para intentar comerse a Juanito.

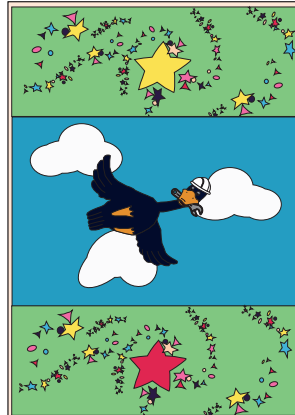
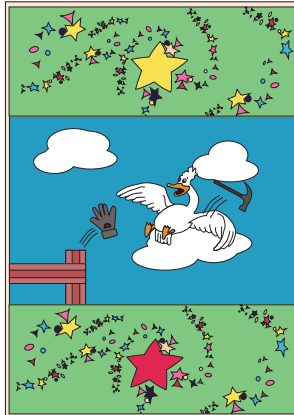
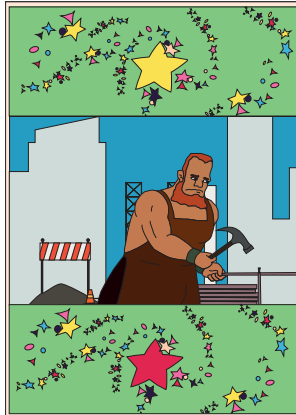
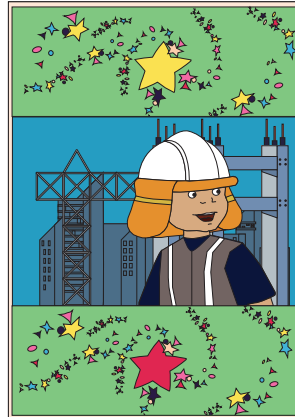
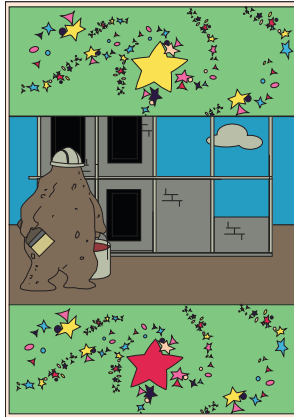
Pero esta vez será diferente, ya que, en GEG queremos que ayudes a Juanito a que recuerde quien es su abuela jugando memorama.

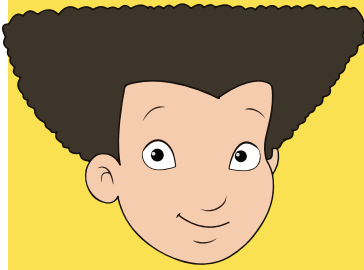
De esta manera, tú también aprenderás a diferenciar personas, animales y objetos de otras cosas.



INSTRUCCIONES Y REGLAS:

- 1.- Recorta las tarjetas de ambas hojas.
- 2.- Colócalas boca abajo sobre la mesa y revuélvelas.
- 3.- El jugador debe escoger dos cartas.
- 4.- Si el jugador consigue las dos cartas iguales, se las queda y puede volver a escoger otras dos.
- 5.- En caso de que el jugador tenga dos cartas distintas, deberá de volver a ponerlas boca abajo y terminará su turno.
- 6.- Gana el jugador que tenga más pares de tarjetas.





INSTRUCCIONES:

Este juego está basado en el cuento "Scoubidou: La muñeca que lo sabe todo", de los cuentos de la calle broca. Esta historia nos enseña que, para lograr algún objetivo, todo el sacrificio, empeño y persistencia tiene gran valor y cuando menos lo esperes, habrán valido la pena, y todo ello lo veras reflejado en la recompensa y en conseguir las metas que has buscado en el camino.

Ayuda a la muñeca Scoubidou a encontrar el camino correcto en este laberinto, para llegar a sus herramientas y pueda lograr su meta de construir su nuevo hogar.
Colorea la secuencia de este laberinto de números (1, 2, 3, etc.) y escribe el último número que llega a su caja de herramientas

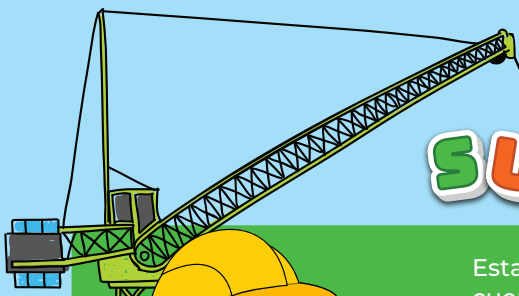


3	4	6	3	6
2	3	4	5	4
1	2	7	6	2
7	11	12	7	6

16	19	15	14	13	10	9	8	9
18	17	16	18	12	11	10	9	11
19	20	17	21	19				
18	21	18	27	28				
21	22	19	26					
24	23	24	25	27				



SUDOKU DE IMÁGENES

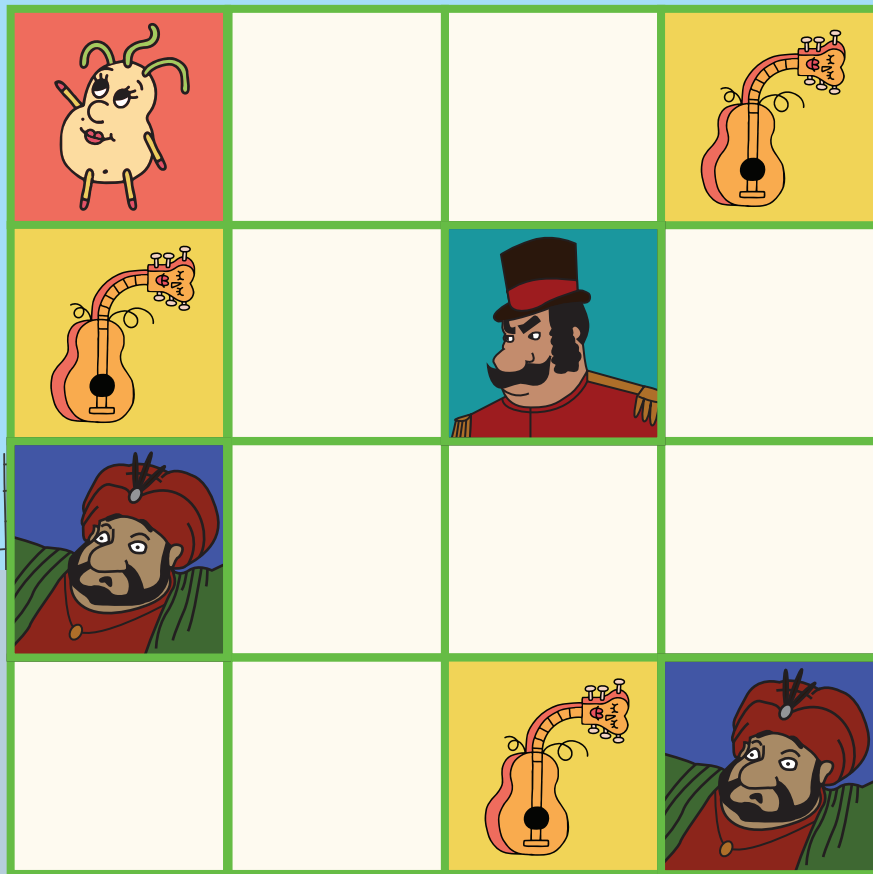


Esta actividad está basada en la historia “El diario amoroso de una papa”, de los cuentos de la calle broca. En el cual nos enseña que no es bueno preocuparse por los chismes, no hay que prestarles mucha atención porque son pasajeros y después de un tiempo nadie los recordará.

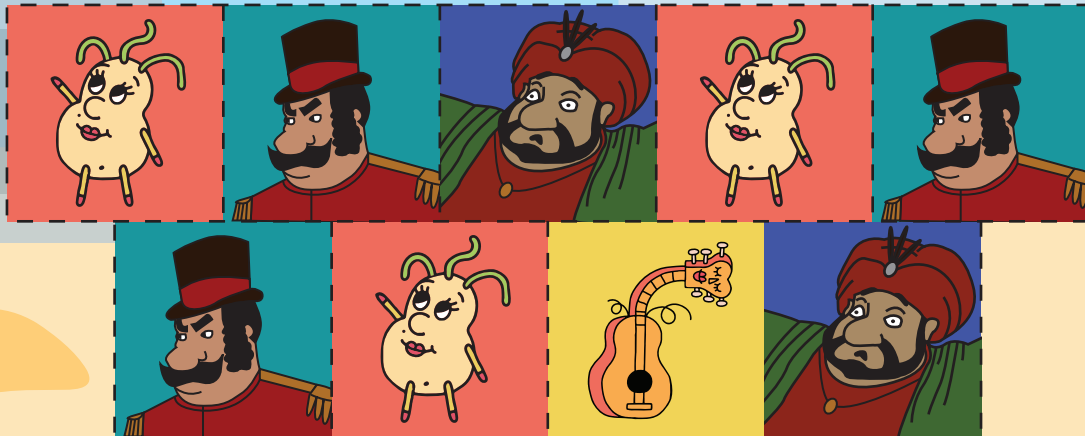
La Arquitecta Jenny leyó esta historia, pero ahora se encuentra algo distraída, ayúdala a resolver este sudoku para que pueda volver a concentrarse y regresar a su trabajo en la construcción.

INSTRUCCIONES:

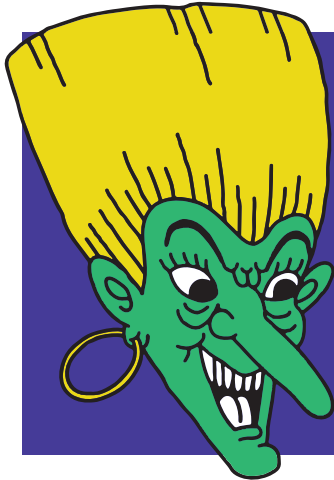
Recorta las piezas recortables y acomódalas en los espacios en blanco, no se deben repetir ni horizontal ni verticalmente.



PIEZAS RECORTABLES



LA CONSTRUCCIÓN EMBRUJADA



Este Juego está basado en la historia de “La bruja del armario de escobas”, de los cuentos de la calle broca, en esta historia Pierre compra una casa muy barata, pero en el armario habita una bruja, gracias a sus amigos logra engañarla y que se convierta en una rana, la cual atrapa. Este cuento nos enseña la importancia de las decisiones.

Esta bruja anda merodeando la construcción, para poder terminar la casa y vivir en ella debes librarte de ella, toma buenas decisiones al recorrer el camino, cuando llegues a la casilla final la bruja se convertirá en rana. Recuerda que si te topas con la bruja te lanzará un hechizo que te llevará hasta el inicio del juego.

Palabras para iniciar el juego, **¡bruja bruja, cuídate la retaguardia!**

CASILLAS ESPECIALES



PECES MÁGICOS

Estas de suerte, los peces mágicos te llevarán a la casilla #20.



EL CONSTRUCTOR

El constructor se ha quedado sin madera, tendrás que llevarlo a comprarla a la casilla #37.



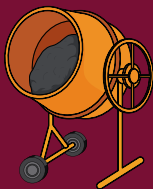
EN CONSTRUCCIÓN

Esta casilla se encuentra en construcción, tendrás que esperar 2 turnos para seguir con tu camino.



LA ESCOBA

La bruja ha olvidado su escoba, úsala para avanzar a la casilla #73.



EL TROMPO

Tendrás que quedarte en esta casilla para mezclar el concreto, Podrás avanzar cuando te salga un o un .



LA BRUJA

Oh no, has caído en la casilla de la bruja, esta te regresará hasta la casilla #5.



LA GRÚA

Genial, usa la grúa para avanzar hasta la casilla #55.



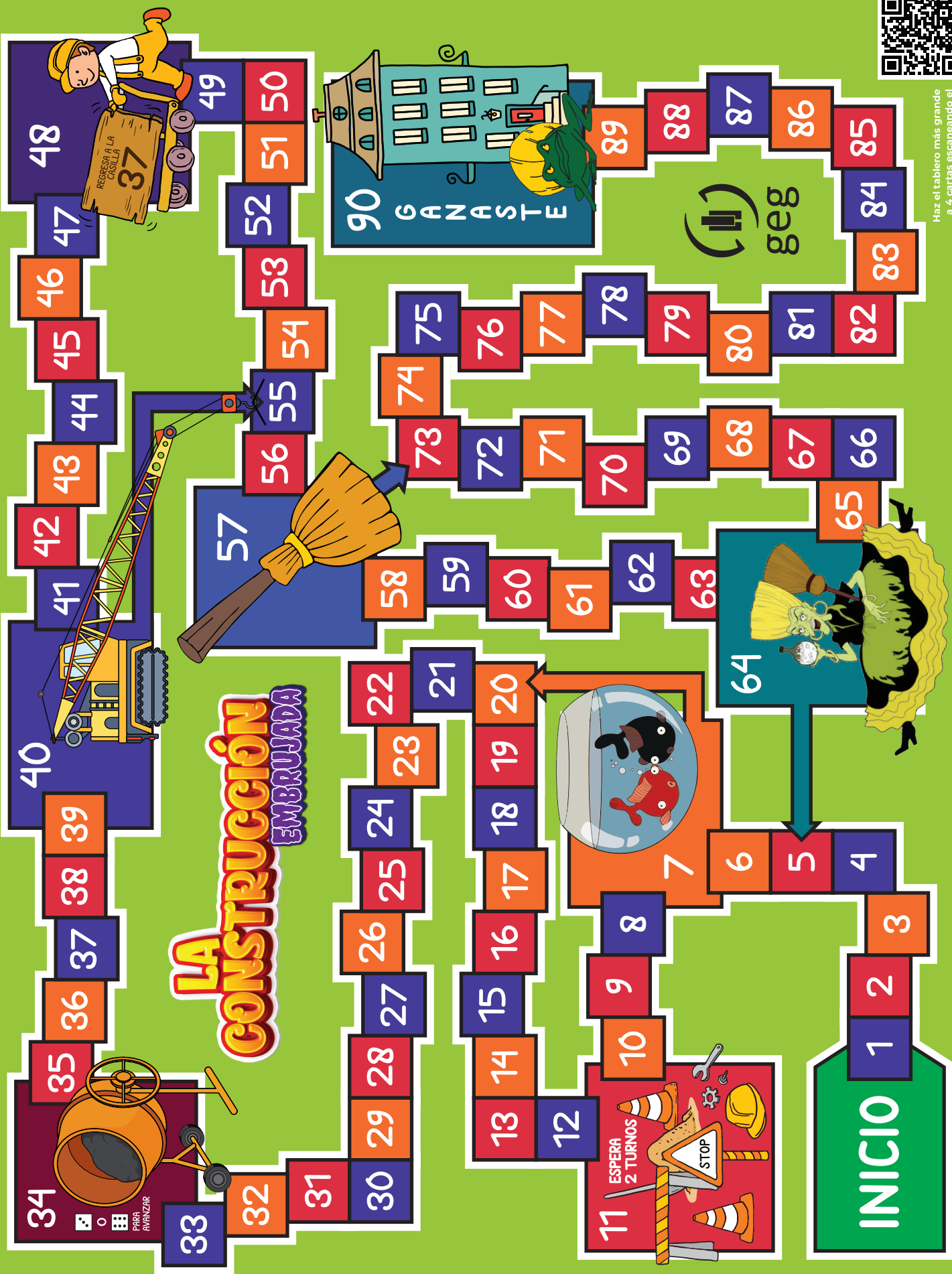
LA CASA

Has conseguido construir la casa, felicidades, ganaste el juego.



Haz el tablero más grande a 4 cartas escaneando el código QR.

LA CONSTRUCCIÓN ENBRUJADA



PARA AVANZAR

11 ESPERA 2 TURNOS

INICIO

90 GANASTE

geg

INSTRUCCIONES:

Este juego de mesa está basado en el clásico cuento de la Calle Broca llamado: “**Historia de Bagada**”, que tiene como moraleja que nuestros miedos más grandes podrían no serlo, solo es necesario observarlos con paciencia y amor. Esta actividad está aplicada al clásico juego de mesa: El Juego de La Oca.

Los jugadores comenzarán en la casilla de inicio y tirarán un dado para avanzar por turnos. El objetivo es llegar a la casilla final, **EL DEPARTAMENTO EN DONDE BAGADÁ**, donde trabaja asustando. Mientras avanzas por el tablero encontrarás construcciones, las cuales están marcadas como **casillas especiales** y otorgan un beneficio a tus personajes para llegar más rápido a la meta, pero cuidado a lo largo del tablero también existen casillas las cuales harán más lenta tu llegada a la victoria.

Consejos para imprimir y crear un tablero más grande.

1. Imprime el tablero en tamaño carta. Si tu impresora te lo permite, elige la opción "sin márgenes" en configuración avanzada.
2. Elige papel de buena calidad. Lo ideal es imprimirlo sobre papel satinado, opalina o fotográfico.
3. Plástica el tablero si quieres un acabado más profesional, recuerda recortar las fichas de los personajes constructores de GEG, ya que estas te permitirán avanzar a través del tablero.

REGLAS DEL JUEGO:

Lanzarás el dado y avanzará según el número que salga.

- ★ Si caes en una **CASILLA DE BAGADA** (casillas correspondientes a los números 5, 9, 14, 18, 22, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54 y 59) ganarás el derecho de avanzar hasta la siguiente **CASILLA DE BAGADA** y además tienes la oportunidad de **VOLVER A TIRAR EL DADO**.
- ★ Si caes en una casilla de **CONSTRUCCION VERTICAL** (casilla 6 y 12) deberás avanzar hasta la casilla **CONSTRUCCION EN OBRA NEGRA** (19) y perderás un turno.
- ★ Cuando caes directamente en la casilla **CONSTRUCCION EN OBRA NEGRA** (19) por el tiro del dado, perderás un turno.
- ★ Si caes en la **CASILLA DRÁCULA** (31) estarás en problemas ya que no podrás volver a tirar el dado hasta que otro jugador te rescate pasando por la casilla.
- ★ Si tienes la terrible suerte de caer en la **CASILLA MOMIA** (42) estarás obligado a retroceder hasta la casilla 30. ¡Doce pasos de retroceso!
- ★ Si caes en la casilla **PLAZA COMERCIAL** (56), avanzas hasta la casilla (62).
- ★ Hay dos casillas llamadas **NAVE INDUSTRIAL** (26 y 53), si caes en alguna de estas deberás sumar el número de la casilla + el número de la tirada en el dado y avanzar la cantidad resultante. Por ejemplo: casilla 26 + dado en 5 = 31 pasos de avance.
- ★ **CASILLA EMPLEADOR DE LA ACEFRA**, Agencia para la Colocación de Espectros, Fantasmas, Resucitados y Aparecidos, (4, 21, 37, 58). Si caes en una casilla de estas tendrás que regresar a la casilla (0-Inicio).
- ★ **ENTRAR AL DEPARTAMENTO DE BAGADA (63):** Para poder entrar a la casilla del departamento de Bagada la tirada en el dado debe ser exacta; cuando el dado saca más de lo necesario, el exceso hay que retrocederlo.



ELIGE A TU CONSTRUCTOR, RECORTA Y ¡DIVIÉRTETE!

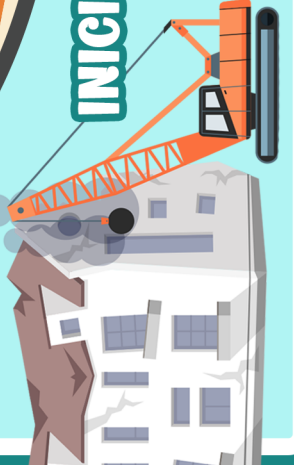


Haz el tablero más grande a 4 cartas escaneando el código.



El juego de Bagadà

INICIO



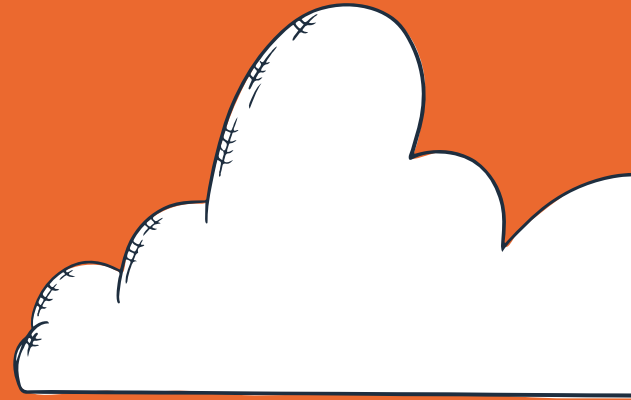


Conclusión:

GEG agradece que descargaras este cuadernillo de actividades, dedicado al día del niño, esperando haber cumplido con el objetivo de fomentar la convivencia familiar a través de la diversión y el aprendizaje.

Logrando construir momentos inolvidables con tus seres queridos, reforzando la unión y los valores familiares.





Este cuadernillo de juegos infantiles está basado en la serie de televisión Los Cuentos de la Calle Broca, sus autores son Alain Jaspard y Clude Allix, quienes se apoyaron de una serie de cuentos de 1967 cuyo escritor es Pierre Gripari.

Este cuadernillo es un homenaje totalmente gratuito a la serie de televisión y su realización fue sin fines de lucro a base de la obra original.



<https://grupogeg.com>