

Reglamentos

Ludo ortográfico

Se necesita: • 1 tablero "Ludo ortográfico"; • 1 dado gigante; • 16 fichas; • 48 naipes.

Preparativos previos al juego:

Se recortan y colocan las fichas en el casillero de salida del color correspondiente del tablero del **Ludo ortográfico**. Recortar los naipes y ubicarlos en el sector indicado del tablero, con las consignas hacia abajo. (Encontrarás todos los elementos en el equipo adjunto). Los jugadores tiran el dado, para ver quien obtiene el número más alto.

¿Cuántos pueden jugar?

El número de participantes puede variar: de dos a cuatro participantes con cuatro fichas por equipo; ocho jugadores con dos fichas por persona; o cuatro equipos de cuatro jugadores que emplearán una ficha cada uno.

¿Cómo se juega?

Comienza a jugar el participante que tire el dado y saque el número más alto, la ronda continuará en dirección a las agujas del reloj. Para poner en movimiento cada una de las fichas los jugadores deberán obtener 5 al tirar el dado, sólo en ese caso podrán retirar una ficha del casillero de salida, tirando nuevamente el dado para saber qué cantidad de casilleros deberán avanzar. Cada vez que obtengan 5 con el dado, podrán sacar una ficha nueva del casillero de partida o avanzar con la ficha que tienen en juego.

Por turnos, los participantes avanzan por el tablero según el número que saquen al tirar el dado. Con las cuatro fichas de cada equipo, darán toda la vuelta al tablero por el camino violeta. Al finalizar, cada jugador se introducirá por el camino central del color correspondiente a su ficha, hasta llegar al casillero central donde está el Ratoncito con el libro. Para ingresar al casillero de llegada, los participantes deberán obtener con el dado el número justo: si están a tres casilleros de la llegada, deberán obtener un tres. Si logran un número superior o inferior deberán esperar al siguiente turno para volver a tirar el dado.

A medida que cada participante avance pasará por cuatro consignas que se hallan distribuidas en todo el tablero.

¡Atención con los casilleros sorpresa!

Durante el recorrido, los participantes pueden caer en algunos de los siguientes casilleros sorpresa:



Si un jugador cae en este casillero, deberá responder una pregunta ortográfica que el jugador situado a su derecha extraerá al azar del libro "El País de la Escritura" y le formulará en voz alta. Si el participante responde correctamente avanzará hasta el próximo casillero señalado con el dibujo de la carita con anteojos, si no responde bien, retrocede dos casilleros.



El jugador tomará una tarjeta del mazo de naipes y deberá elegir una de las cuatro consignas que figuran en ella (y que aún no haya sido formulada por otro participante), si contesta bien avanzará dos casilleros, si no en la próxima ronda perderá su turno.



El jugador que caiga en este casillero tendrá derecho a tirar nuevamente el dado.



El jugador pierde el próximo turno.

¿Quién es el ganador?

Ganará el juego el equipo o jugador que logre completar antes la vuelta al tablero con las cuatro fichas pertenecientes a su color.

Carrera ortográfica

Preparativos previos al juego:

Recortar y armar el dado. También debes recortar las fichas con el sabio (necesitan una para cada jugador) y ubicarlas en la zona de salida sobre el tablero correspondiente. Encontrarás todo los elementos en el equipo adjunto.

¿Cuántos pueden jugar?

El número de participantes puede variar de dos a seis jugadores.

¿Cómo se juega?

De a uno por vez, todos tiran el dado para saber quién comienza (puede ser el que saque el número más alto) continuando en el sentido de las agujas del reloj (sigue el jugador de la izquierda).

Por turno, cada uno de los participantes tirará el dado y avanzará tantos lugares como indica el número que sacó.

Entonces, deberá leer el casillero donde cayó y hacer lo que dice allí: Inventar una oración interrogativa indirecta, Mencionar dos palabras con diptongo, Mencionar dos palabras con prefijos, etc.

Si no lo hace correctamente, pierde un turno.

Pero, cuando vuelve a jugar, no debe tirar el dado, sino resolver la consigna correctamente. Sólo así estará habilitado para tirar el dado en el próximo turno y poder avanzar.

¡Atención con los casilleros sorpresa!

Si el participante cae en alguno de los casilleros naranja con centro verde y contesta bien la consigna contenida en ellos, tiene derecho a tirar el dado nuevamente.

¿Quién Gana?

Gana el que llega primero a la meta.

