

CREA UN CUENTO

Aprendiendo con

512



CREA UN CUENTO

Este es un juego para toda la familia que promueve de forma interactiva y participativa la creación de historias y el valor de la empatía. Es una excelente actividad para fomentar la imaginación y la narración de cuentos.

Número de jugadores: 2 o más

Edad: 3 años +

Instrucciones:

Juego 1:


















1. El juego consiste en tomar un dado y lanzarlo, según el número que caiga la persona debe ubicar la línea equivalente al número.
2. Una vez ubicado debe inventar un cuento teniendo en cuenta el personaje, la situación y el escenario.

Juego 2:

1. El primer jugador tira un dado y comienza el cuento con el personaje, el segundo jugador tira otro dado que corresponde a la situación y sigue la historia tomando en cuenta la imagen según el número lanzado y el tercer jugador tira también el dado y ubica el escenario según el número y continúa el cuento.
2. Pueden seguir tirando el dado tomando en cuenta el paso 1 y continuar creando el cuento tomando en consideración el orden.
3. A medida que van generando la historia se va escribiendo para que al final puedan leer el resultado final.

¡Disfruten del juego y dejen volar su imaginación mientras construyen un cuento colectivo!

CreunCuento

Número	Personaje	Situación	Escenario
	Un niño de 3 años 	Encuentra un libro 	En el patio de la escuela 
	Una abuela 	Hace mucho calor 	En una plaza comercial 
	Unos amigos 	Se duerme 	En una casa 
	Un perro 	Tiene mucho frío 	En un bosque 
	Un bombero 	Se pierde 	En un cine 
	Un mono 	Se lastima un brazo 	En una cocina 

CreunCuento

Número	Personaje	Situación	Escenario
	Una bailarina 	Tiene mucha hambre 	En una cancha 
	Un lobo 	Pierde un diente 	En una granja 
	Un jugador de fútbol 	Está enojado 	En una cueva 
	Un árbol 	Se moja bajo la lluvia 	En una montaña 
	Un insecto 	Encuentra un teléfono 	En un estadio 
	Una detective 	Se gana un premio 	En un parque 

CreunCuento

Número	Personaje	Situación	Escenario
	Una robot 	Encuentra una varita mágica 	En una fiesta 
	Un mago 	Encuentra un cofre del tesoro 	En el desierto 
	Una profesora 	Se convierte en una paloma 	En un cumpleaños 
	Una familia 	Se queda hasta muy tarde 	En la playa 
	Un pez 	Tiene mucha sed 	En el río 
	Un payaso 	Pierde su pelota 	En la farmacia 

