



Sábado/Juegos Interactivos De Primero a Sexto / Boliche

Objetivo: Aprender mediante la construcción de juegos educativos, interactivos y lúdicos que generen la participación y la colaboración familiar

Material a utilizar: 10 botellas de plástico del mismo tamaño con tapa, piedritas o agua, una pelota, hojas blancas o de colores, plumones o crayolas, Resistol y hoja de anotación de puntos (*Anexo 1*).

Instrucciones para hacer el material:

- 1.- Se lavan y secan las 10 botellas de plástico para su uso.
- 2.- Llenar hasta la mitad las 10 botellas de plástico con las piedritas, agua o cualquier otro material que sea posible ponerle.
- 3.- Dividir una hoja blanca en 5 tiras de la misma medida y escribir en cada tira un número iniciando con el 1 hasta llegar al 10 como se muestra en el anexo 1.
- 4.- Pegarle a cada botella la tira con el número escrito.
- 5.- Una vez que tengamos todas las botellas listas se pueden empezar a jugar.

A jugar:

- 1.- La partida de boliche se puede realizar con 2 o más integrantes.
- 2.- Se colocan las 10 botellas en forma de pirámide invertida como se muestra en el *anexo 1*, iniciando con el número 1 en la primera fila, colocando en la segunda fila la botella con el número 2 y 3, en la tercera fila se acomodarán las botellas con los números 4, 5 y 6, y en la cuarta fila estarán las botellas con los números 7, 8, 9 y 10. Anexo 1.
- 3.- Se marca con una línea la distancia que deberán respetar al momento de lanzar la pelota para derribar las botellas.
- 3.- Cada jugador realizará 2 lanzamientos. Se asigna un turno a cada jugador para lanzar la pelota y derribar el mayor número de botellas por partida tratando de marcar un **strike o chuz**. es decir, derribar las 10 botellas en el primer lanzamiento, si logra derribar todas las botellas, se le asignara 10 puntos, en caso contrario, se le anotará en la hoja de puntos el número de botellas que haya derribado.
- 4.- El número de botellas derribados en el primer lanzamiento se marcará en la primera casilla de cada cuadro, y el número de botellas derribados en el segundo lanzamiento se marcará en la segunda casilla de cada cuadro, repitiendo el mismo procedimiento de acuerdo a la participación de cada jugador.
- 5.- Si el jugador pisa o atraviesa la línea es falta, se le anota un cero en el marcador, ya sea en el primer o en el segundo lanzamiento que se efectuó.





ANEXO 1

Nombre del jugador	Puntos obtenidos Primer lanzamiento	Puntos obtenidos Segundo lanzamiento	Total de puntos por jugador

Imagen ilustrativa:

