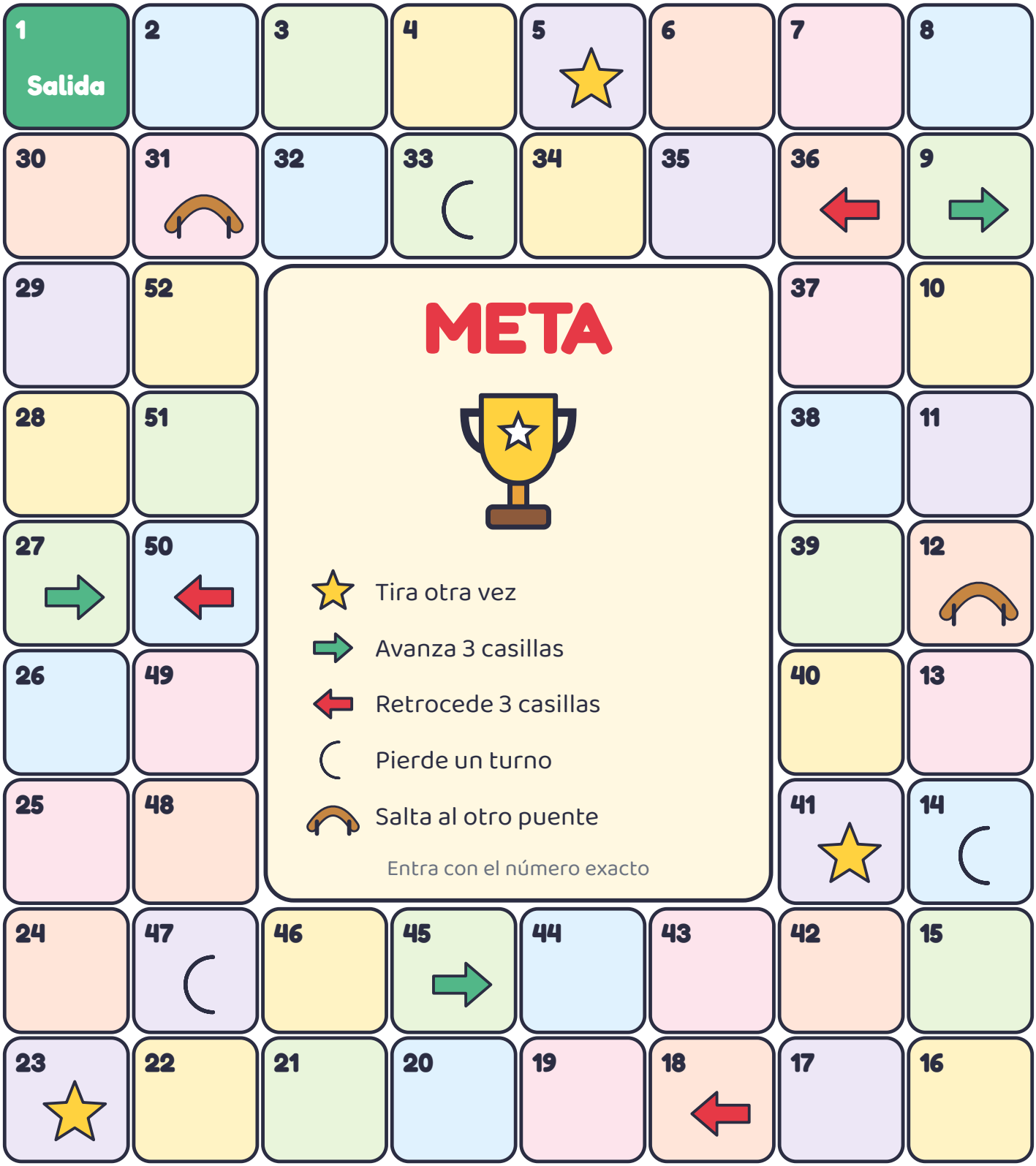
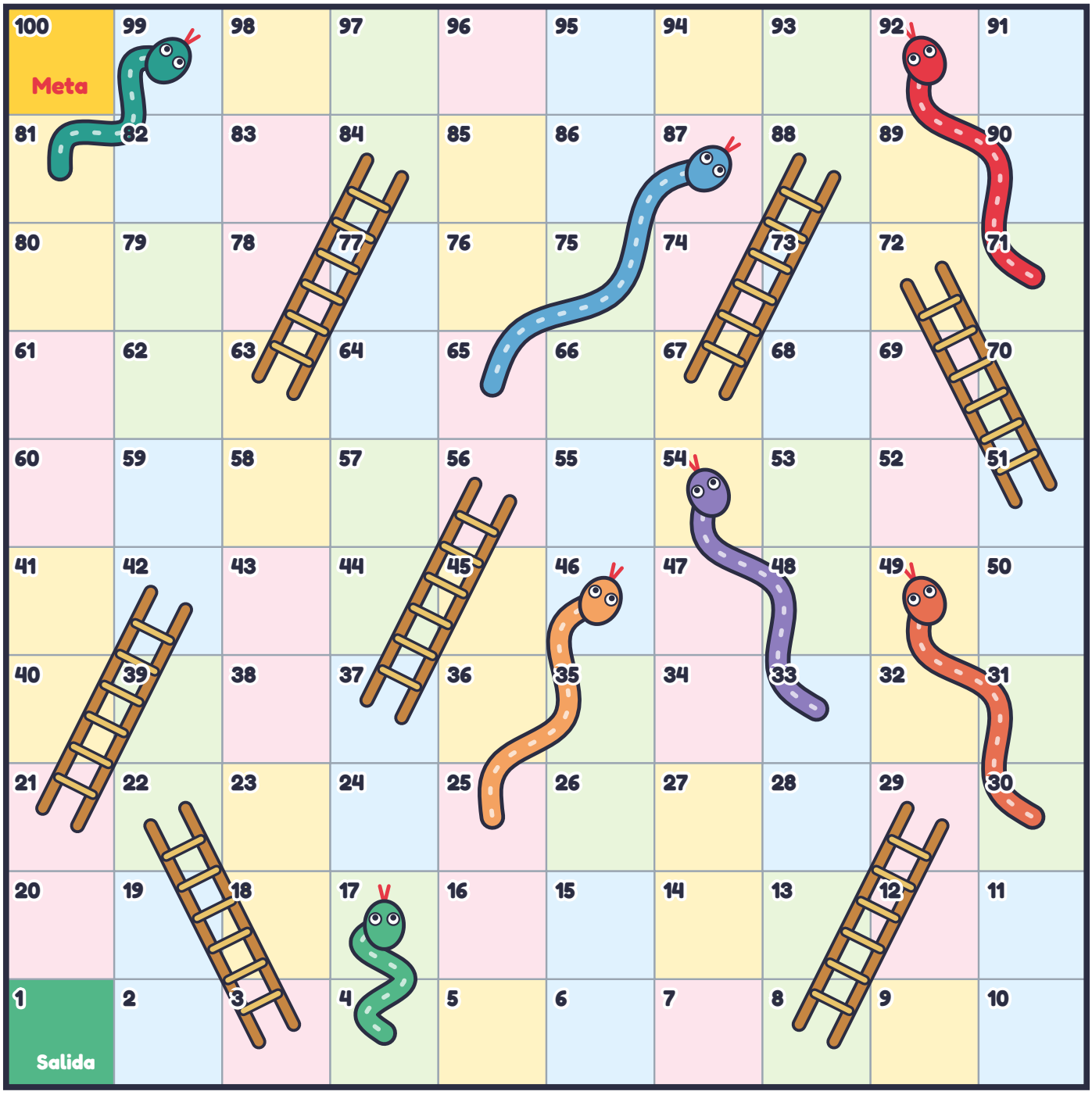
Carrera en espiral

Juego de recorrido para 2 a 4 jugadores con un dado



Serpientes y escaleras

Sube por las escaleras, baja por las serpientes y llega al 100

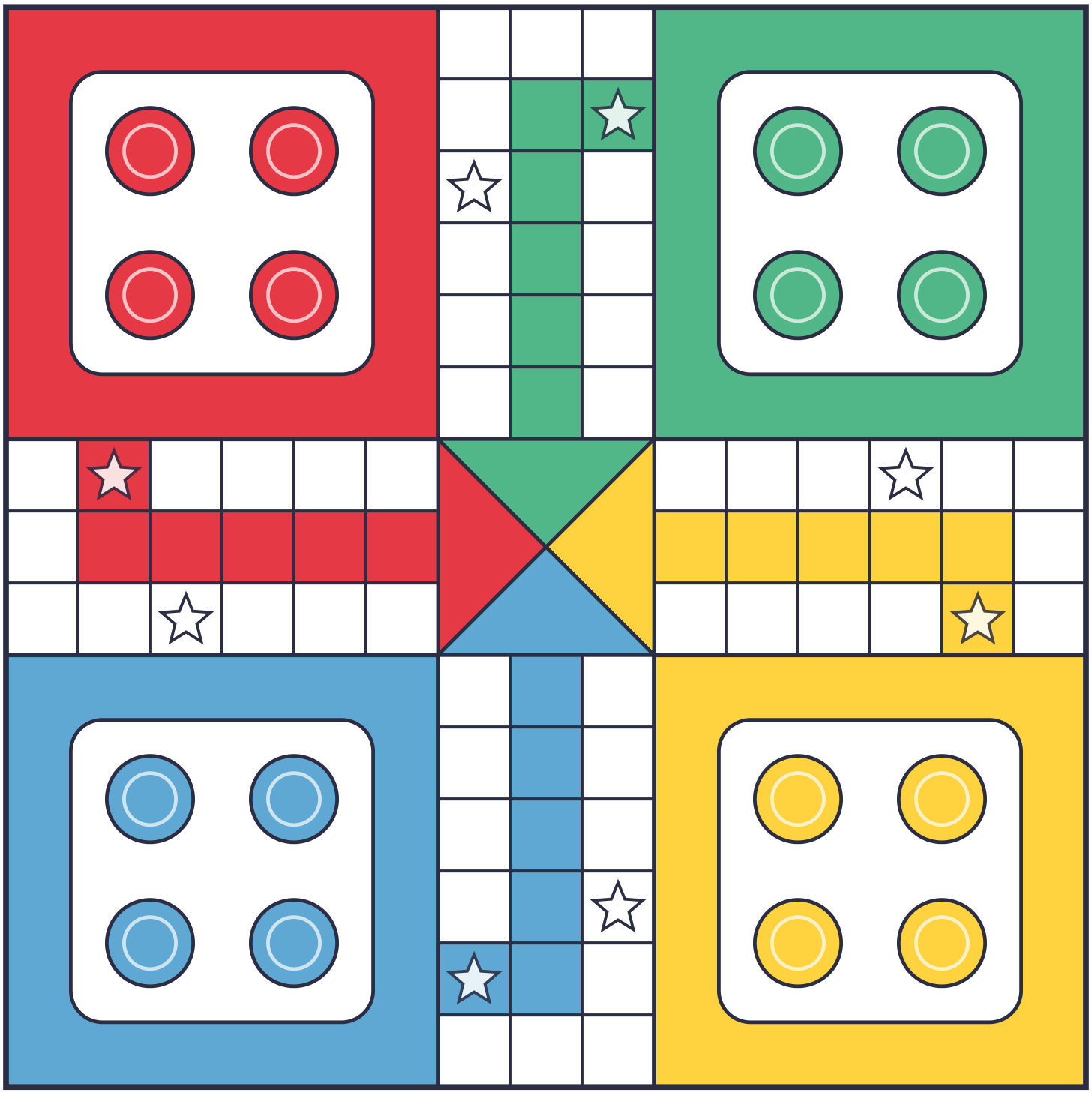


Si caes al pie de una escalera, subes hasta arriba.
Si caes en la cabeza de una serpiente, bajas hasta su cola.

Gana quien llegue primero a la casilla 100 con el número exacto.

Parchís para 4 jugadores

Saca un 6 para salir de casa y lleva tus 4 fichas al centro

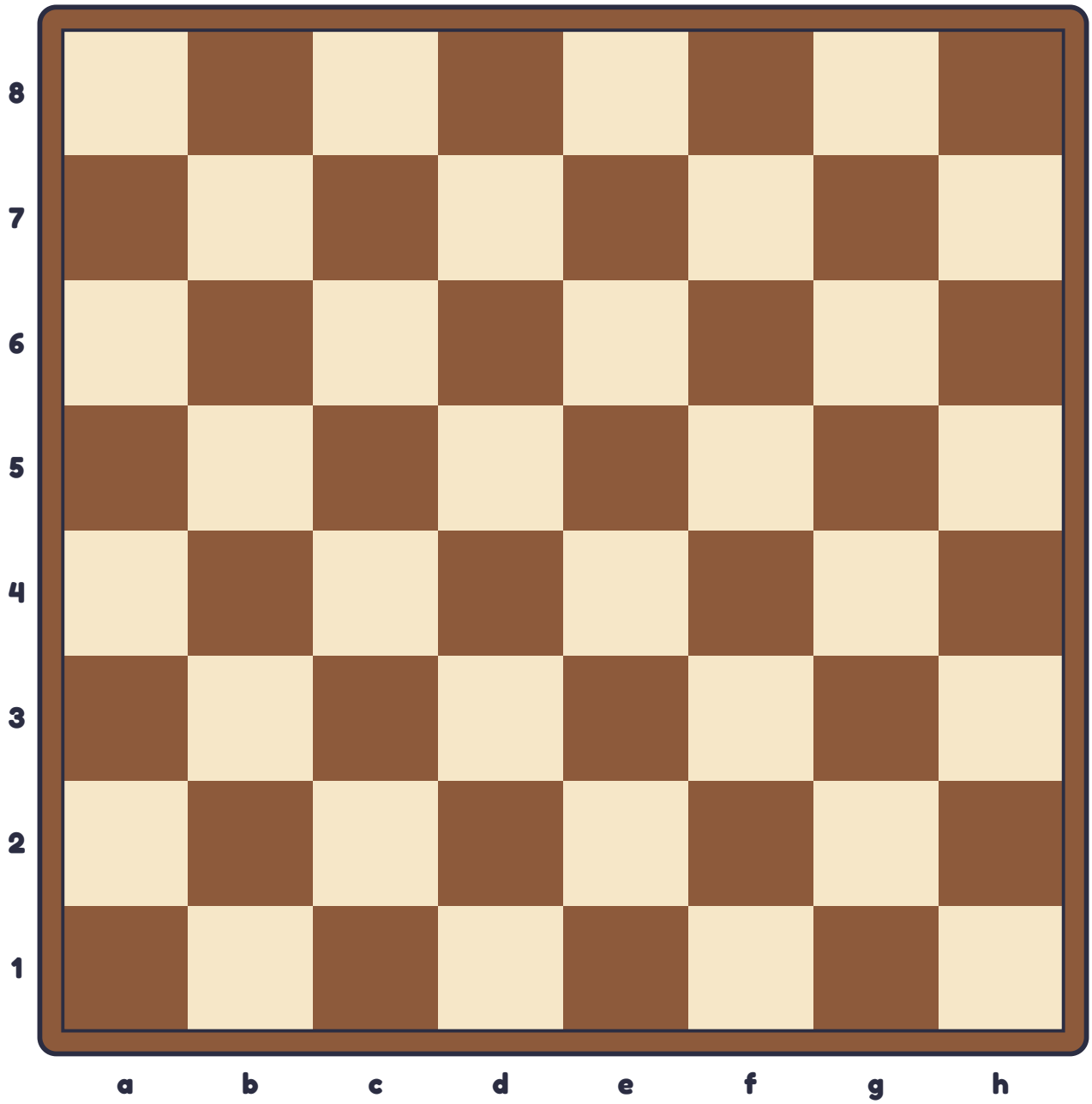


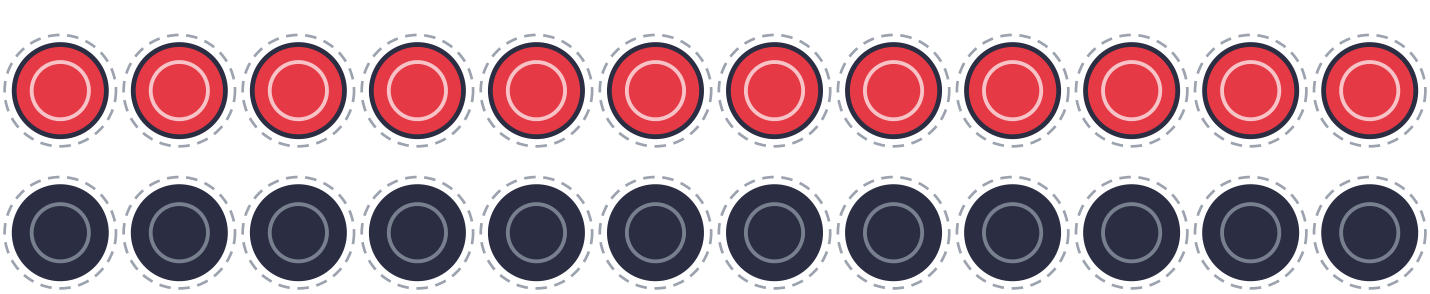
De 2 a 4 jugadores · 4 fichas por color · un dado

Las casillas con estrella son seguras: ahí nadie te puede comer.

Tablero de damas con fichas

Recorta las 24 fichas: 12 rojas y 12 negras





Para coronar una dama, pon una ficha encima de otra.

Tablero de ajedrez

Con coordenadas para anotar las jugadas y guía de movimientos

8 7 6 5 4 3 2 1

a b c d e f g h



Rey

1 casilla



Dama

Todas



Torre

En línea recta



Alfil

En diagonal



Caballo

En forma de L



Peón

Hacia adelante

Piezas de ajedrez para recortar

Las 32 piezas y 4 damas de repuesto para cuando un peón corona

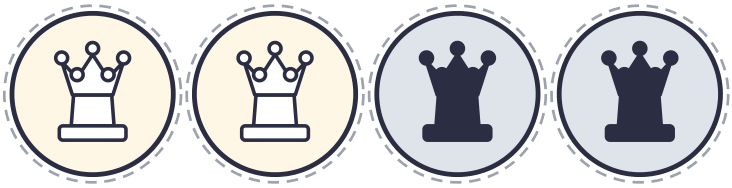
Blancas



Negras



Damas de repuesto

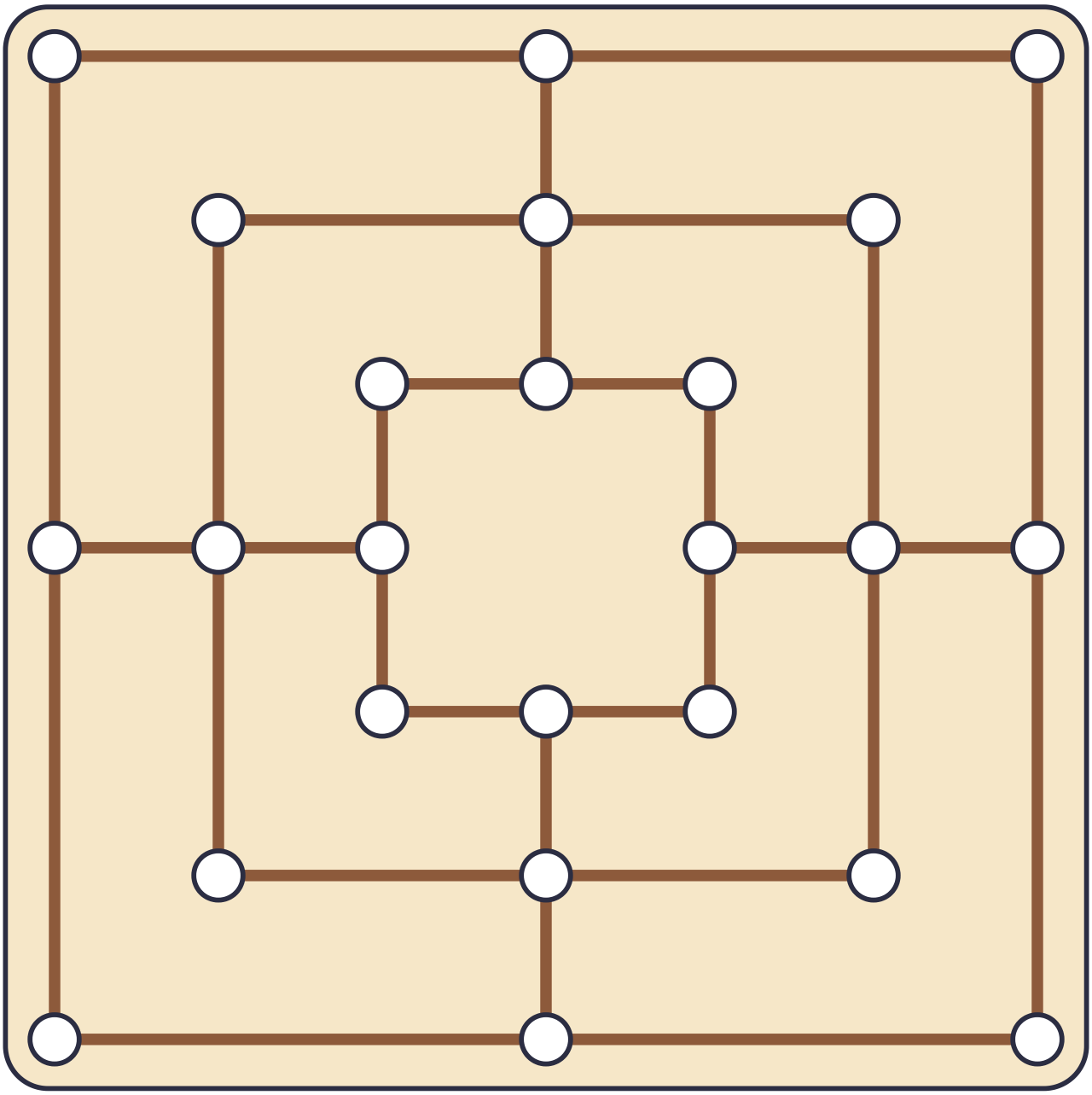


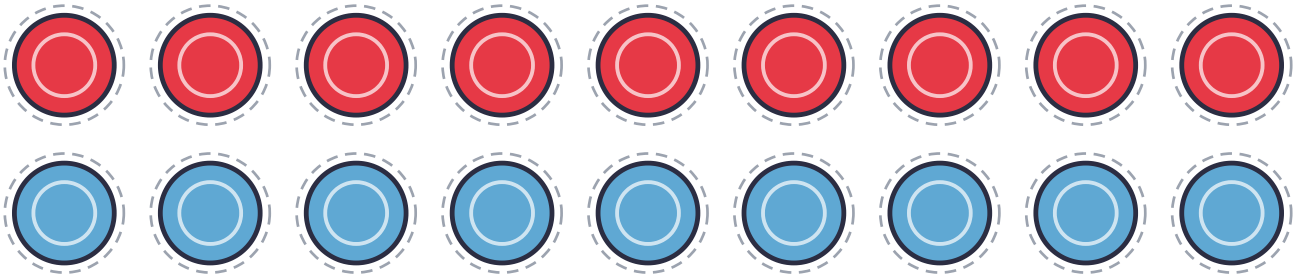
Si un peón llega a la última fila, cámbialo por una dama.

- Pega la hoja sobre cartulina o sobre el cartón de una caja antes de recortar.
- Si quieres piezas más firmes, pega cada ficha sobre una tapa de botella.
- Guárdalas en un sobre junto con el tablero y tendrás un ajedrez de viaje.

Molino o nueve en raya

Forma líneas de tres fichas para quitarle una al rival

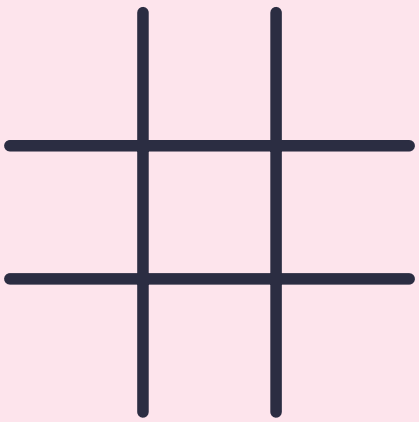




9 fichas por jugador: primero se colocan y después se mueven por las líneas.

Gato o tres en raya

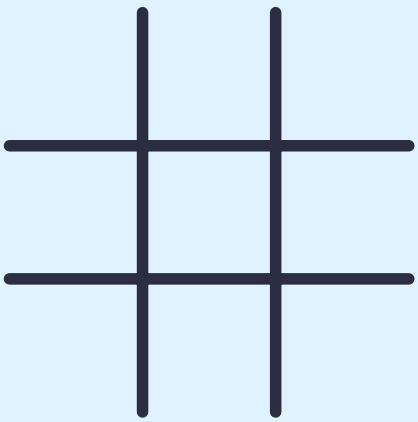
Seis partidas con su marcador para X y para O



Partida 1

X _____

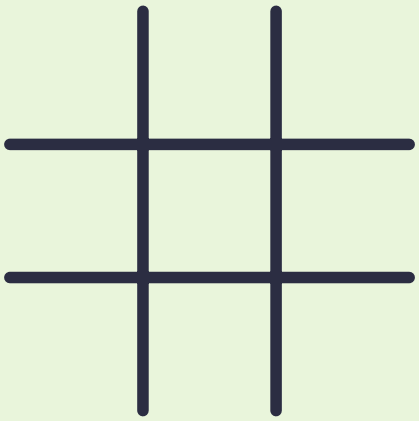
O _____



Partida 2

X _____

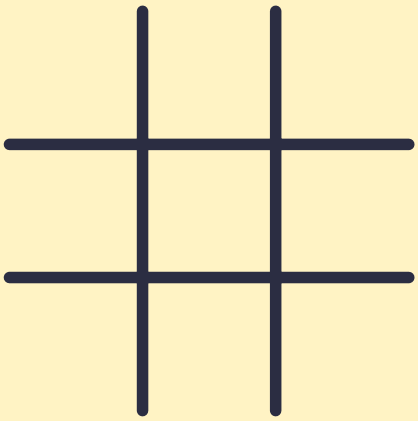
O _____



Partida 3

X _____

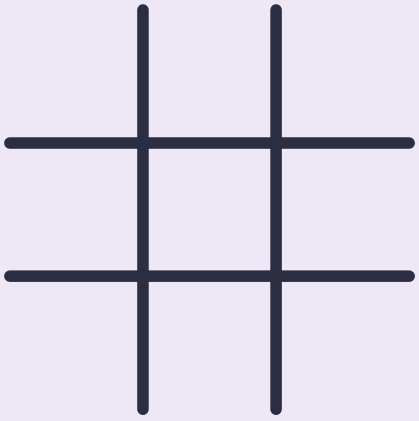
O _____



Partida 4

X _____

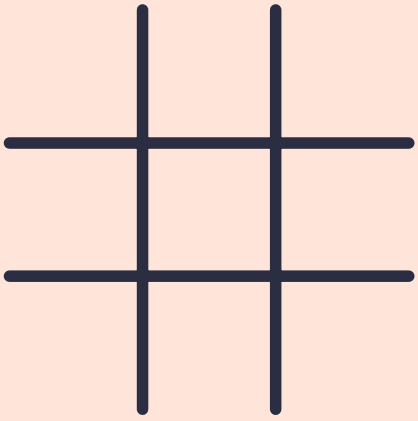
O _____



Partida 5

X _____

O _____



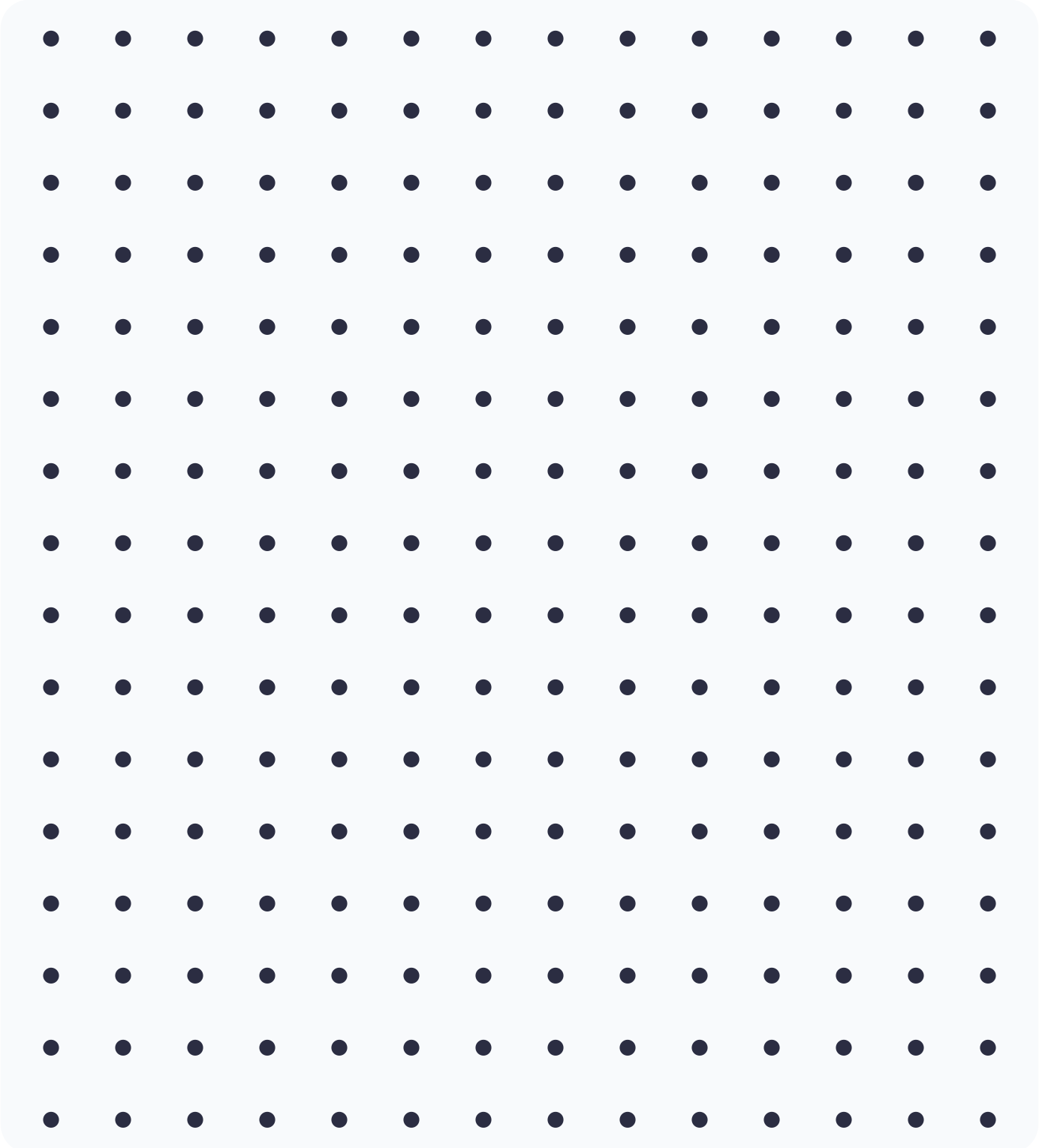
Partida 6

X _____

O _____

Puntos y cajas

Une dos puntos por turno; quien cierra un cuadro, pone su inicial



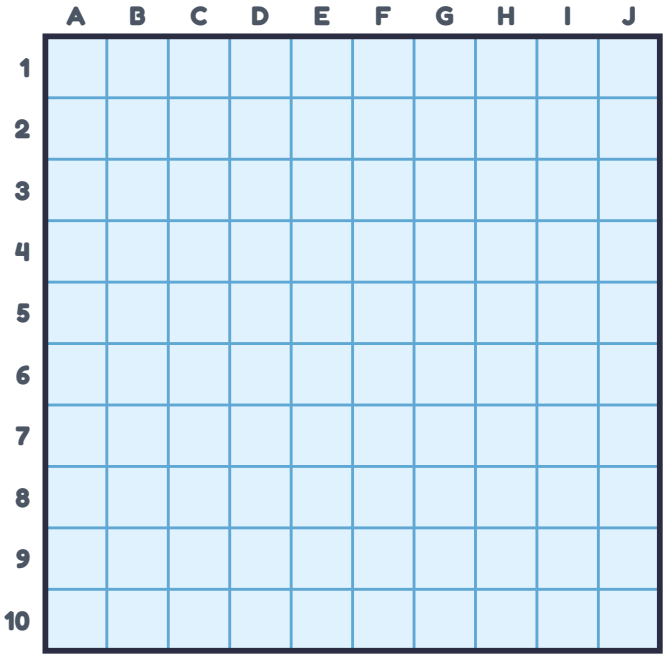
Jugador 1: _____

Jugador 2: _____

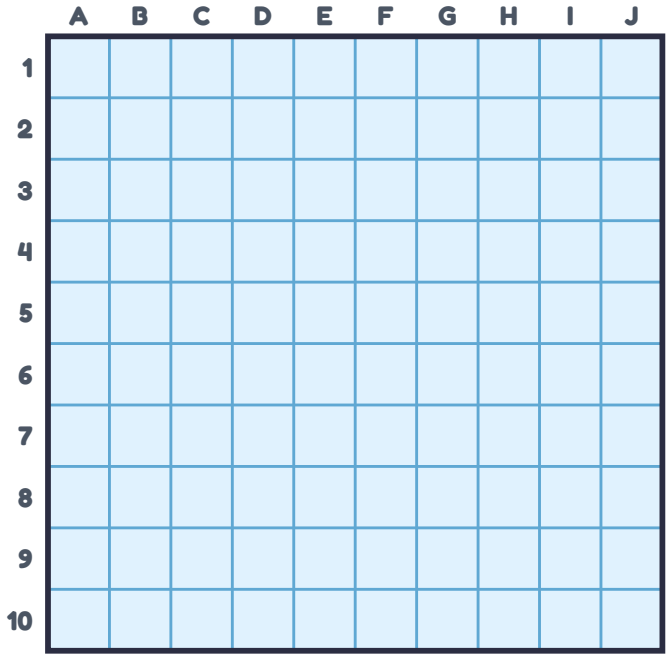
Batalla naval

Dos partidas: coloca tu flota y marca tus tiros al rival

Partida 1 · Mi flota

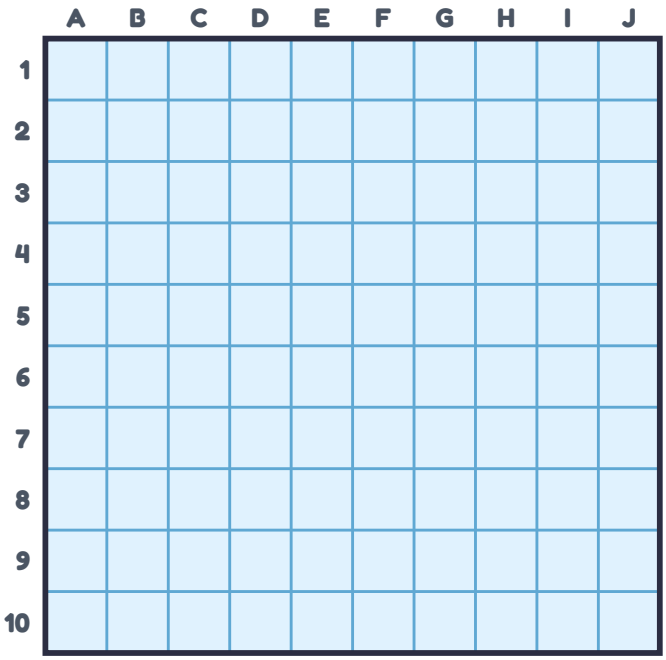


Partida 1 · Tiros al rival

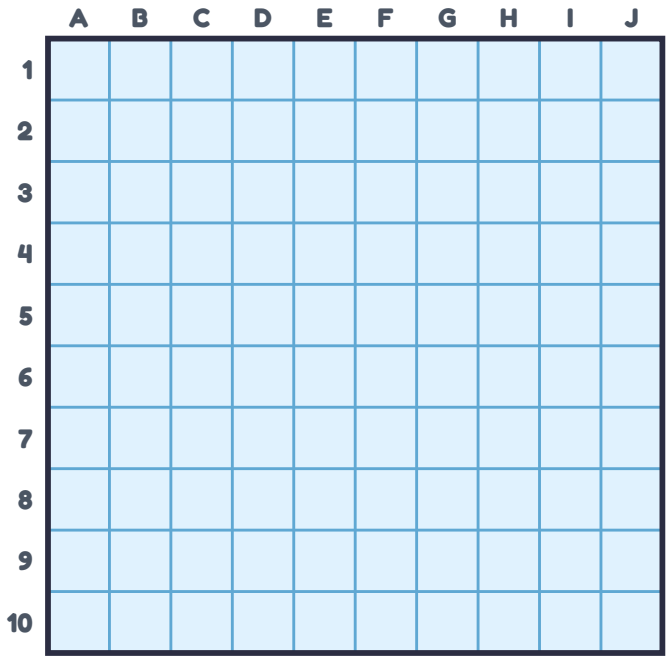


Portaaviones	Acorazado	Crucero	Submarino	Lancha
5 casillas	4 casillas	3 casillas	3 casillas	2 casillas

Partida 2 · Mi flota



Partida 2 · Tiros al rival



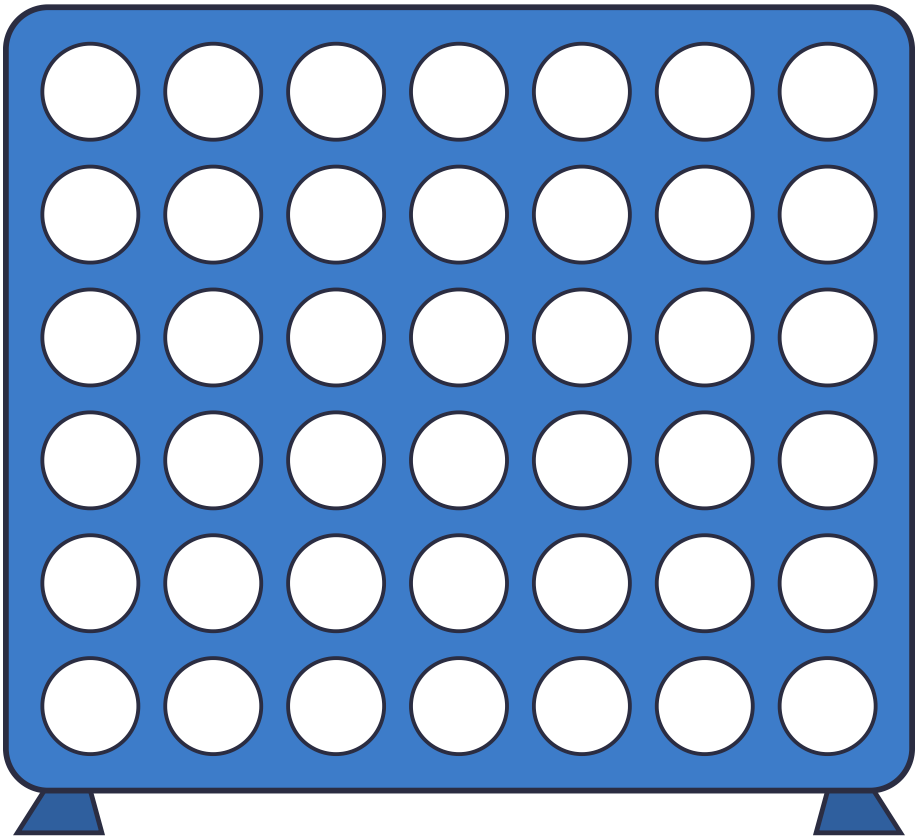
Cuatro en línea

Juega con lápices rojo y amarillo: pinta el hueco más bajo libre

Partida 1

Jugador 1

Jugador 2

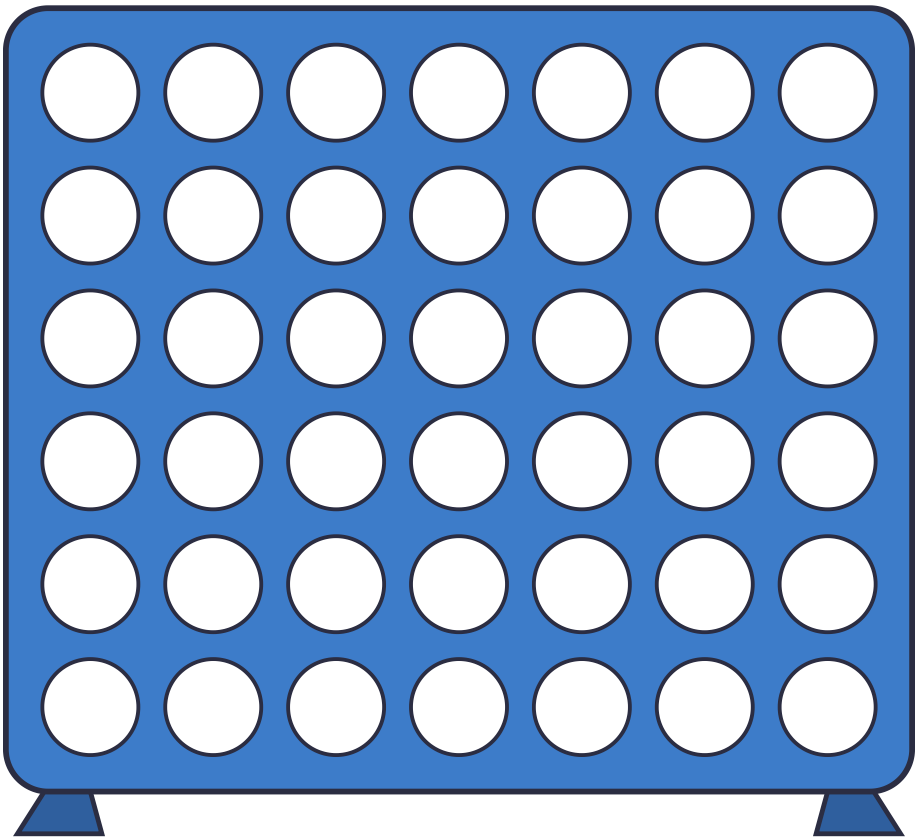


Ganó: _____

Partida 2

Jugador 1

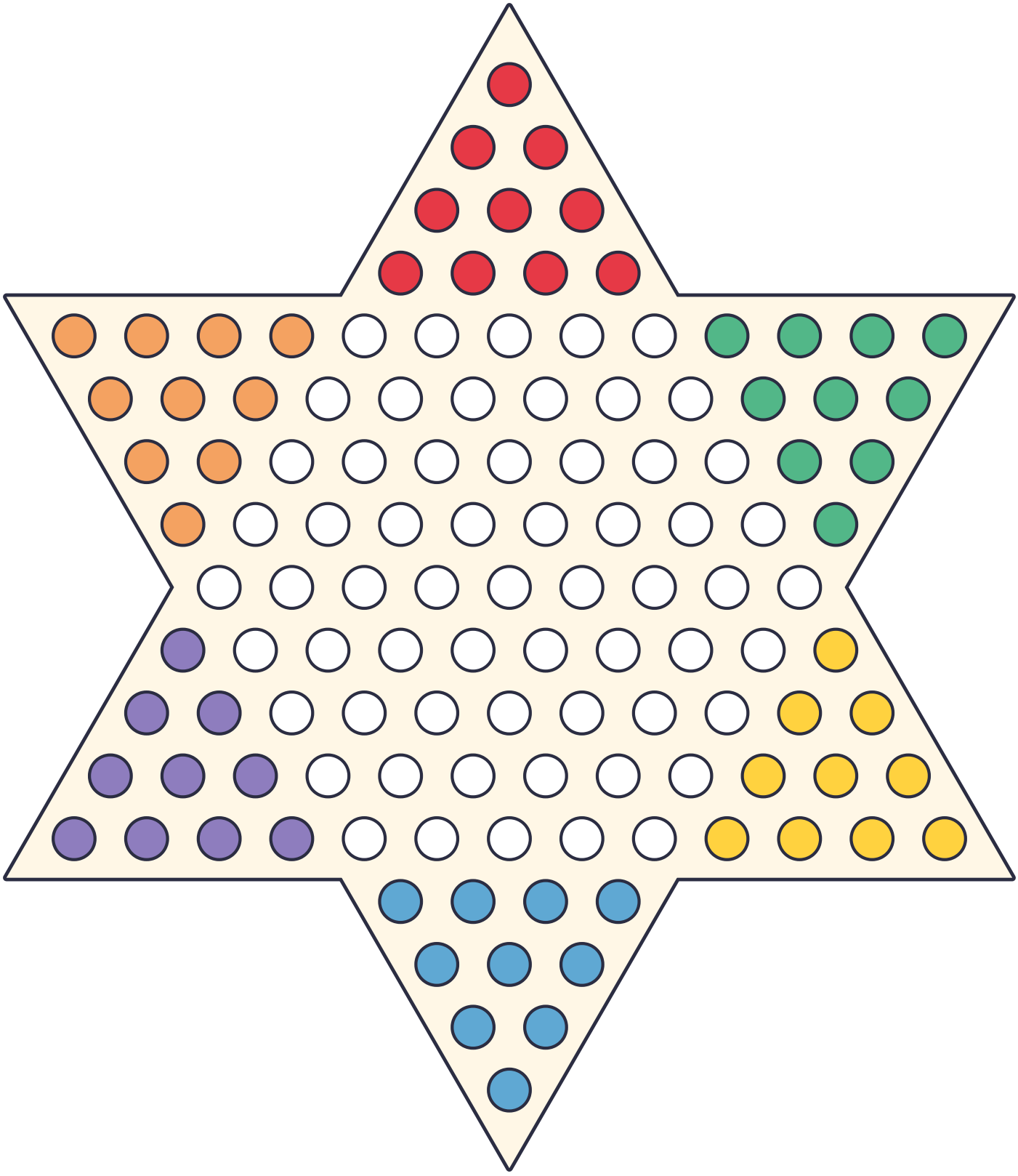
Jugador 2



Ganó: _____

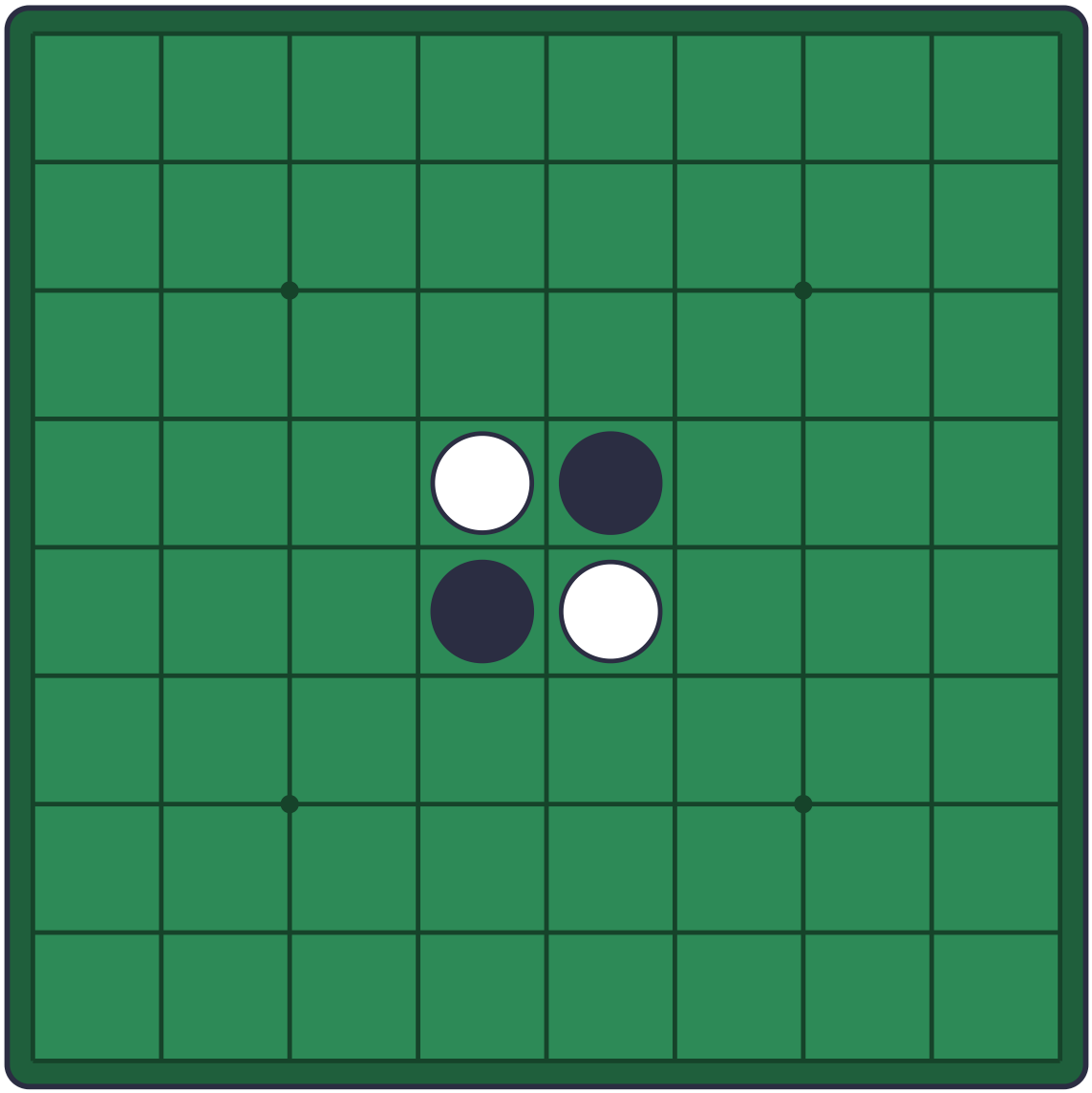
Damas chinas

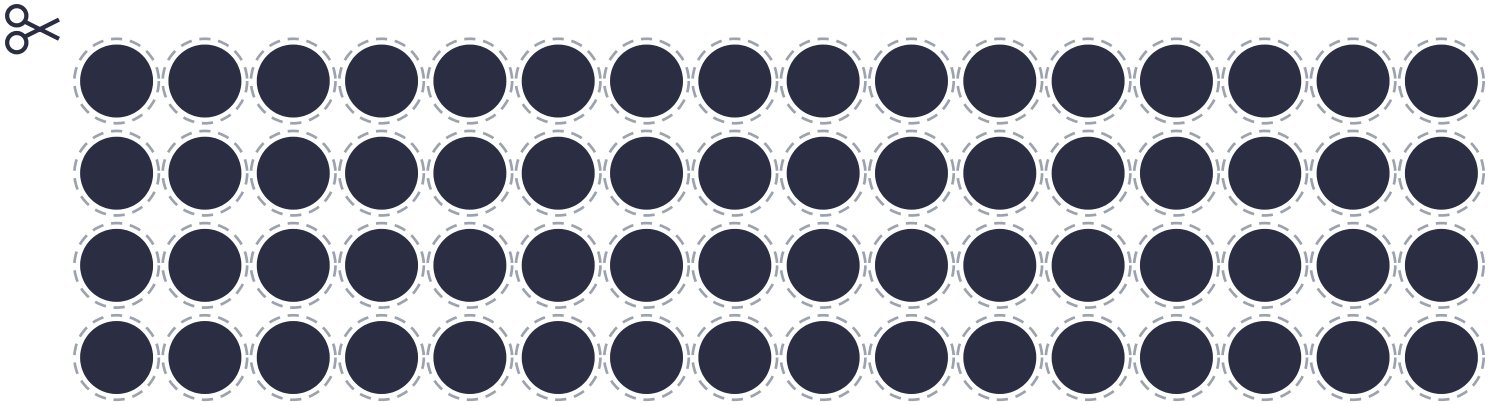
De 2 a 6 jugadores · 10 fichas o canicas por color



Reversi

Encierra las fichas del rival entre dos tuyas y dales la vuelta





Imprime en cartulina blanca: cada ficha queda negra por un lado y blanca por el otro.

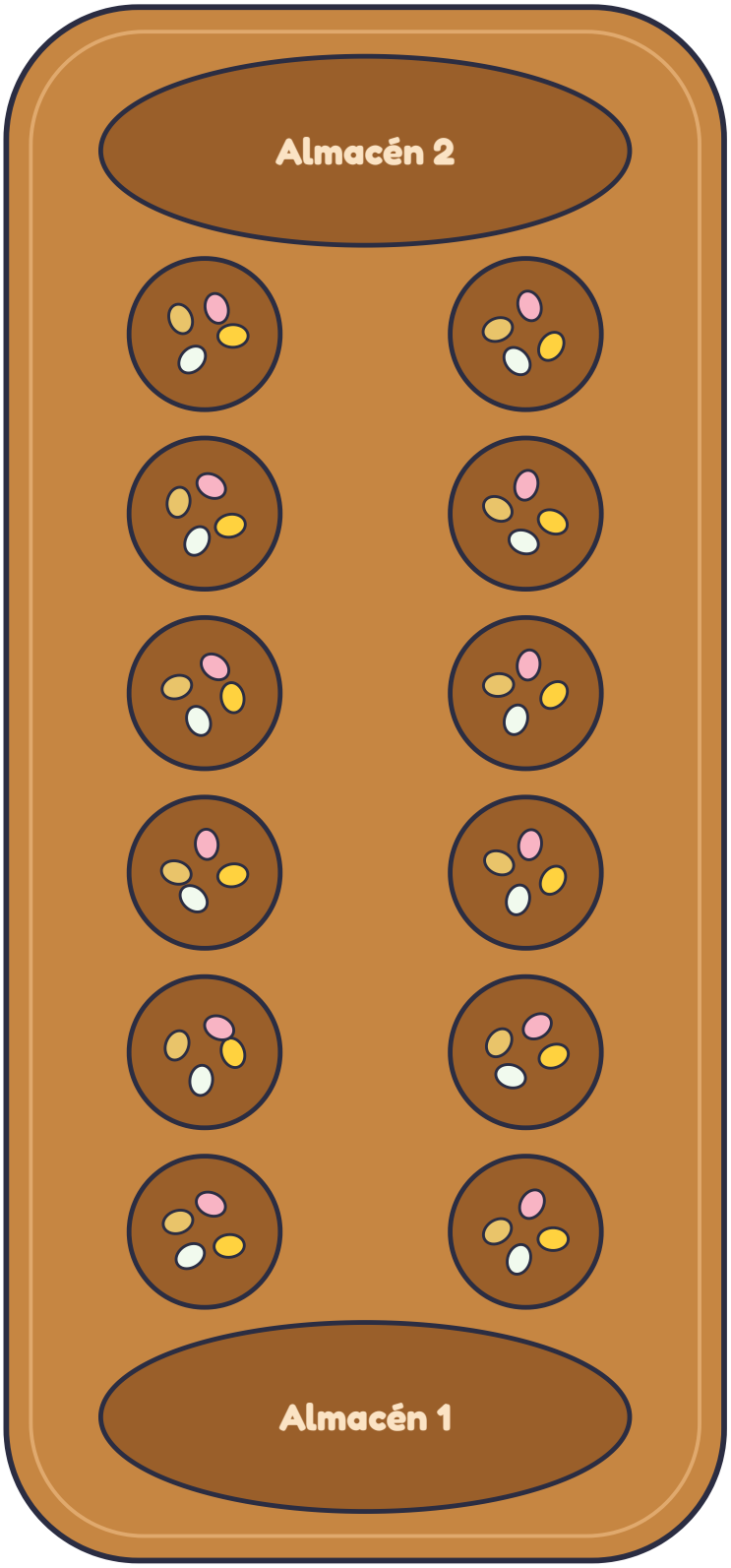
Mancala

El juego africano de sembrar: 48 semillas, 12 hoyos y 2 almacenes

Cómo se juega

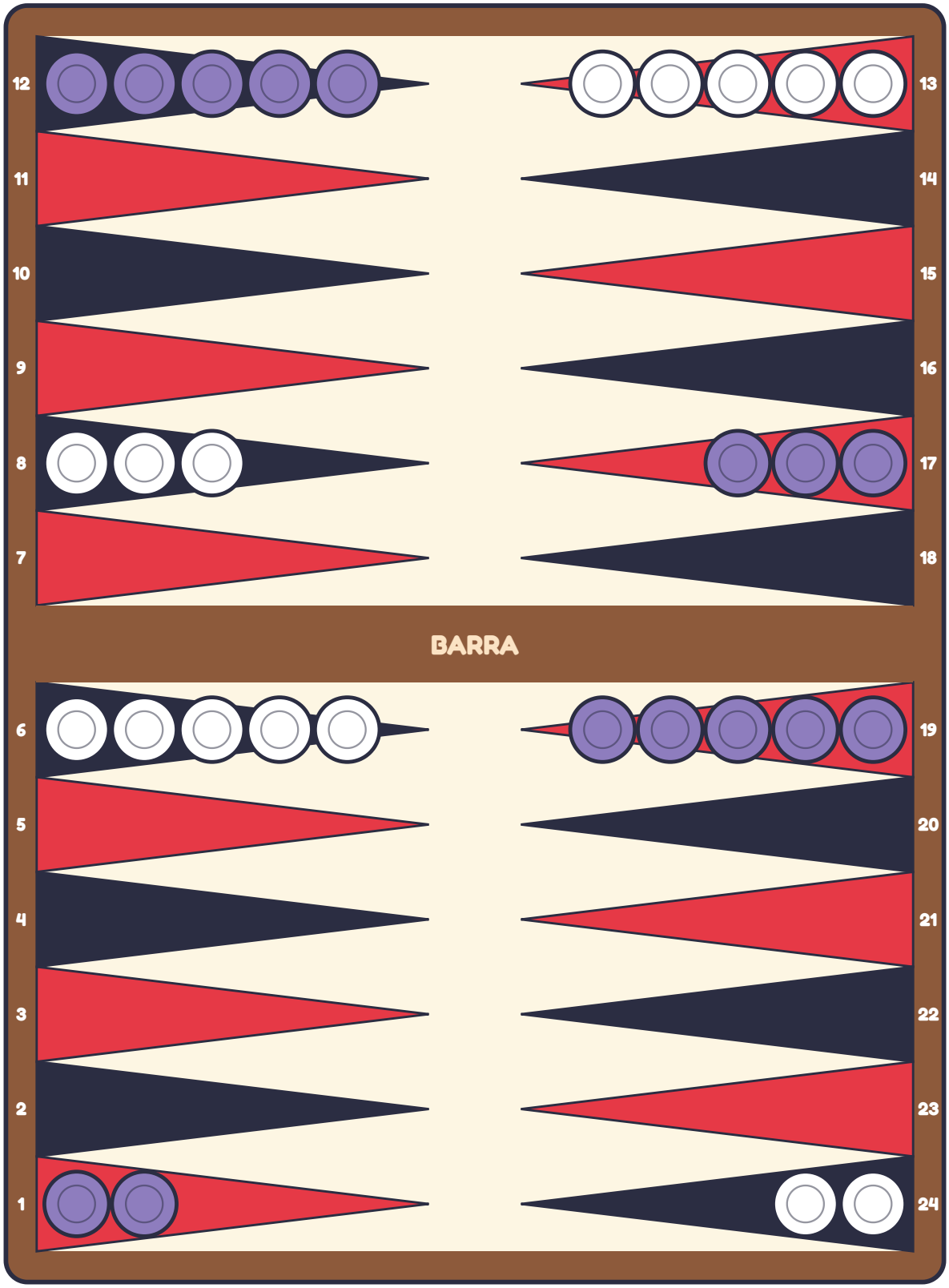
1. Pon 4 semillas en cada uno de los 12 hoyos pequeños.
2. En tu turno, toma todas las semillas de un hoyo de tu fila.
3. Repártelas de una en una, en sentido contrario a las agujas del reloj, incluido tu almacén.
4. Si la última cae en tu almacén, vuelves a jugar.
5. Si cae en un hoyo vacío de tu fila, te quedas con ella y con las del hoyo de enfrente.
6. Gana quien tenga más semillas en su almacén al final.

Jugador 1: fila izquierda y almacén de abajo. Jugador 2: fila derecha y almacén de arriba.



Backgammon

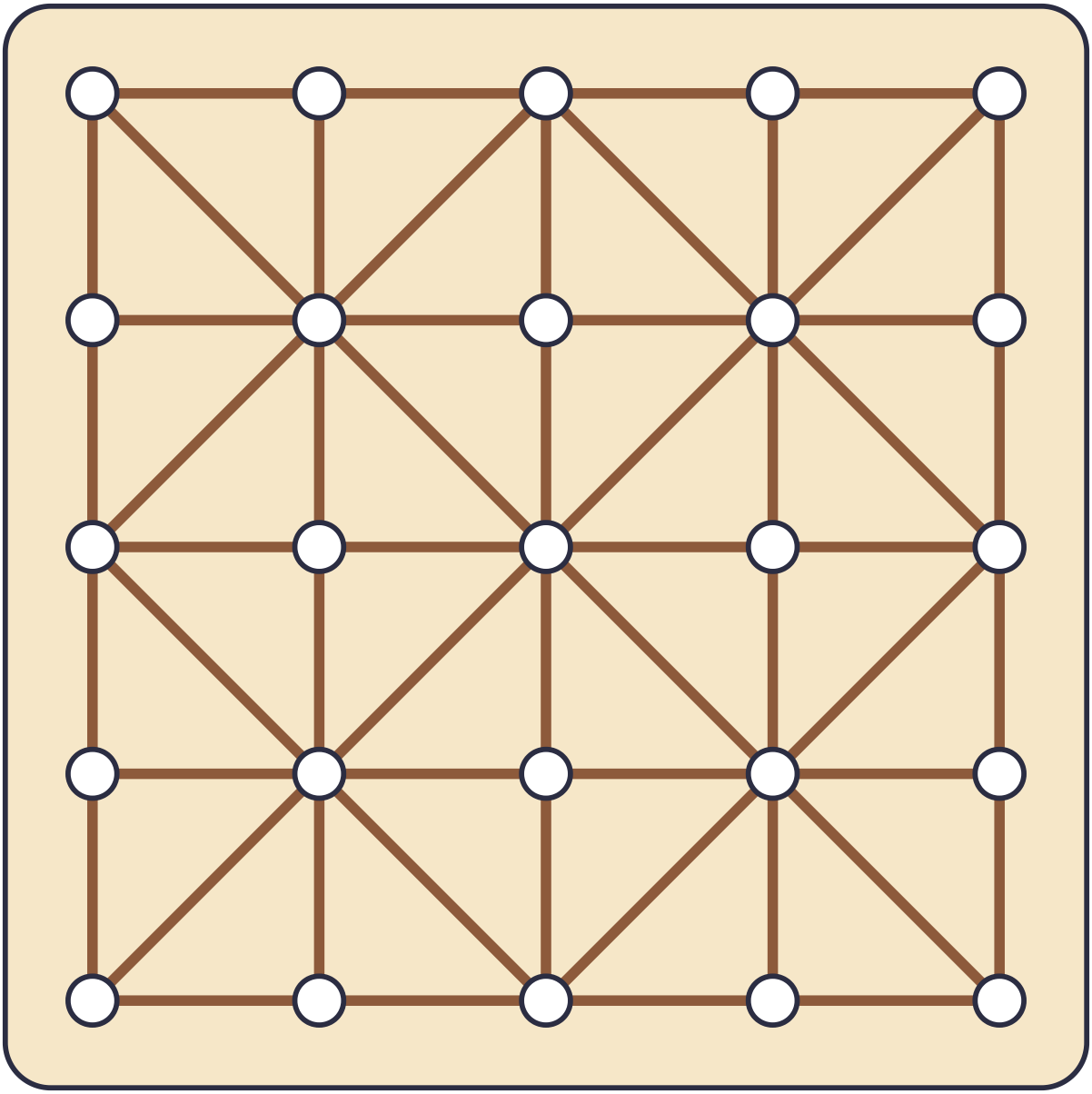
Tablas reales: el tablero con las fichas en la posición de salida

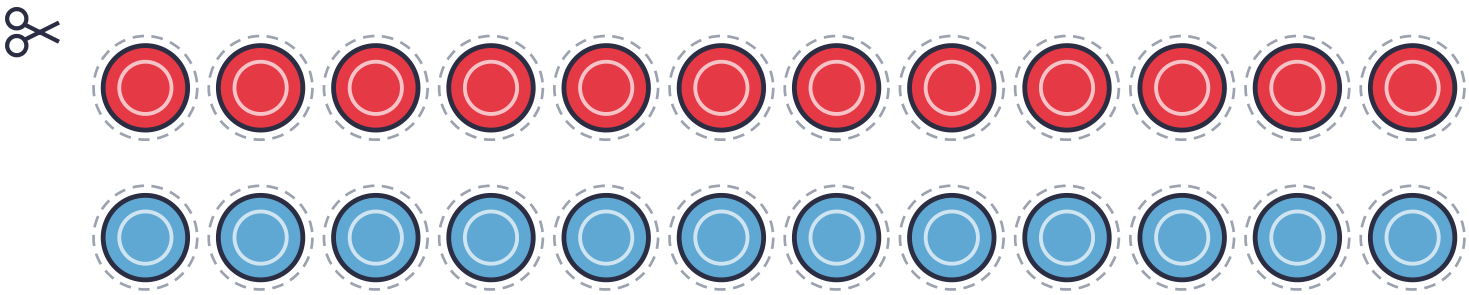


15 fichas por jugador y 2 dados · las blancas van del 24 al 1 y las moradas del 1 al 24

Alquerque

El antepasado de las damas: se captura saltando por las líneas

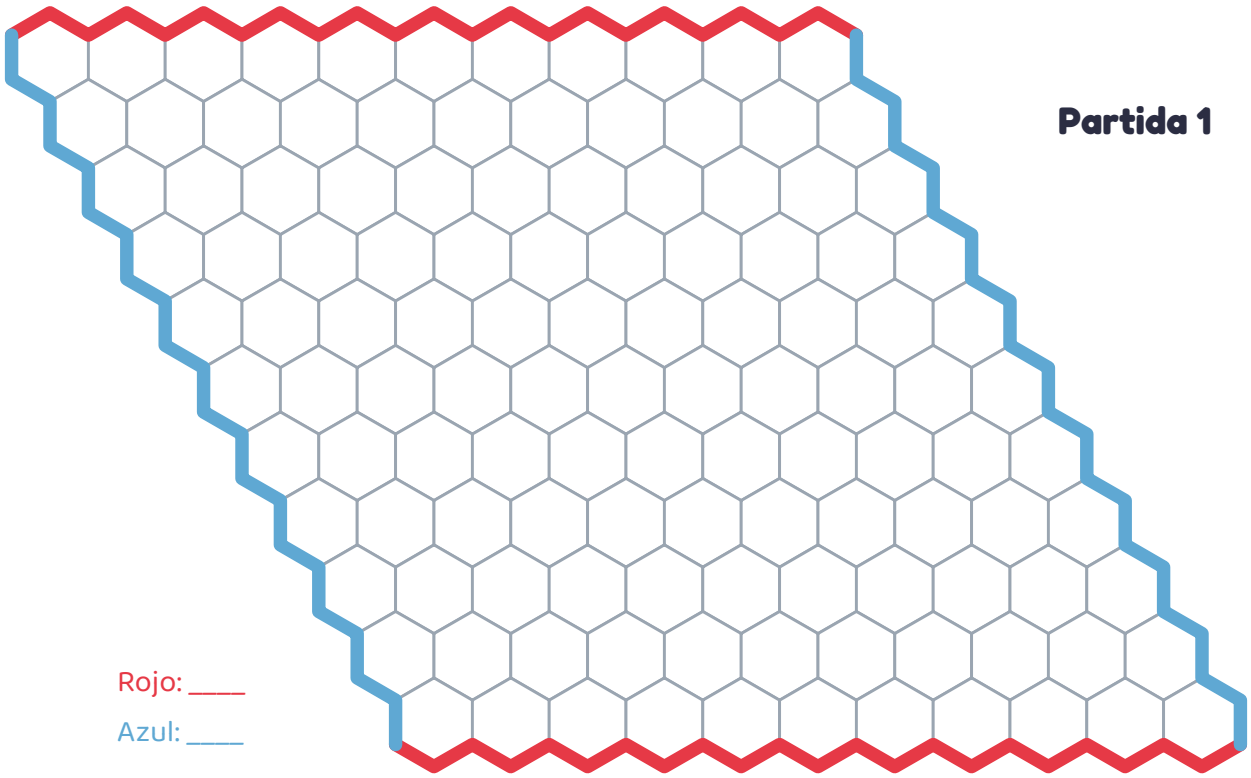




12 fichas por jugador: llena tus dos filas y los dos puntos de tu derecha en la fila del centro.

Tablero de Hex

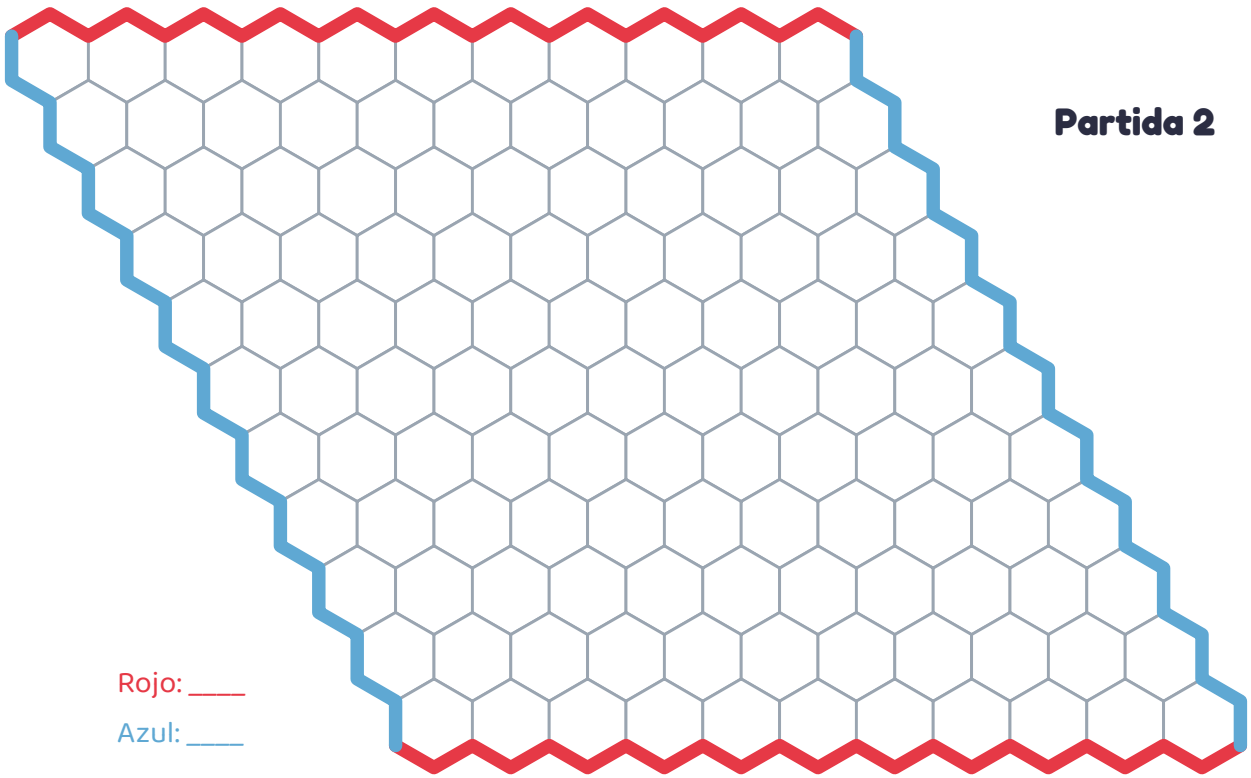
Rojo une arriba con abajo; azul une izquierda con derecha



Partida 1

Rojo: ____

Azul: ____



Partida 2

Rojo: ____

Azul: ____

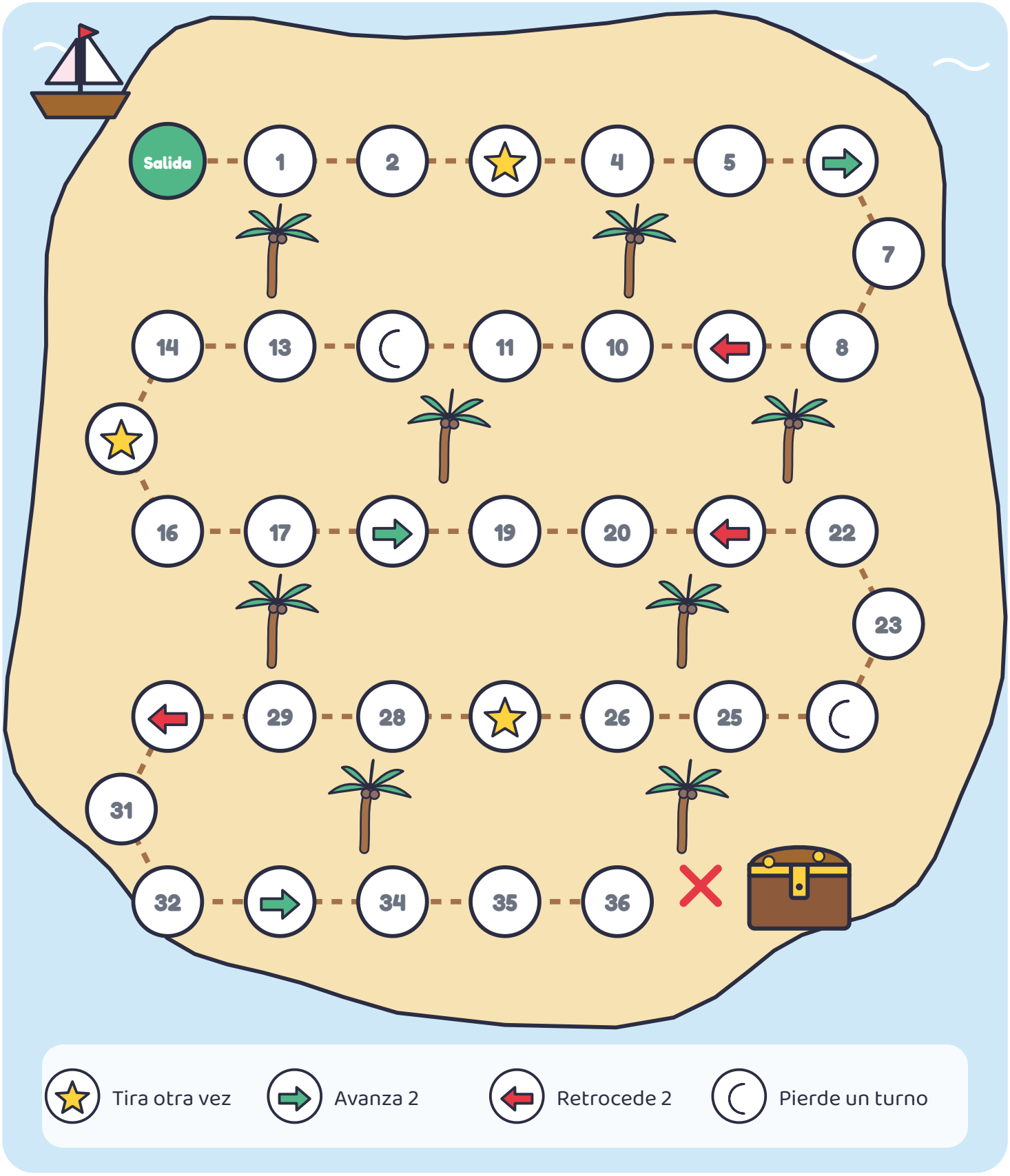
Carrera de autos

Tres vueltas a la pista con un dado: ¿quién cruza primero la meta?



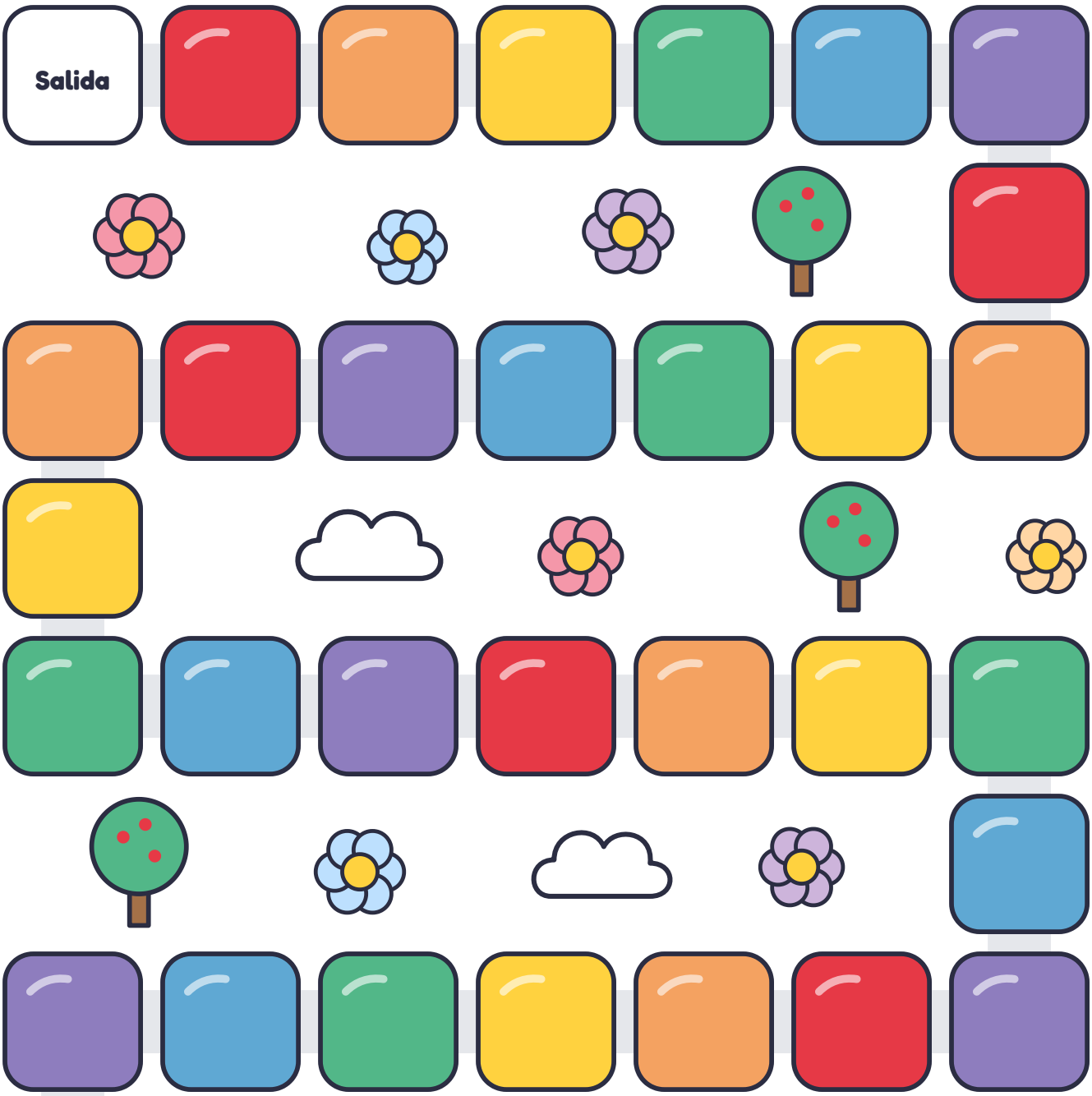
La isla del tesoro

Del barco al cofre: tira el dado y cruza la isla



Camino de colores

Para preescolar: tira el dado de colores y avanza a ese color



META

Tira el dado de colores y avanza hasta la siguiente casilla de ese color. Gana quien llegue primero a la meta.

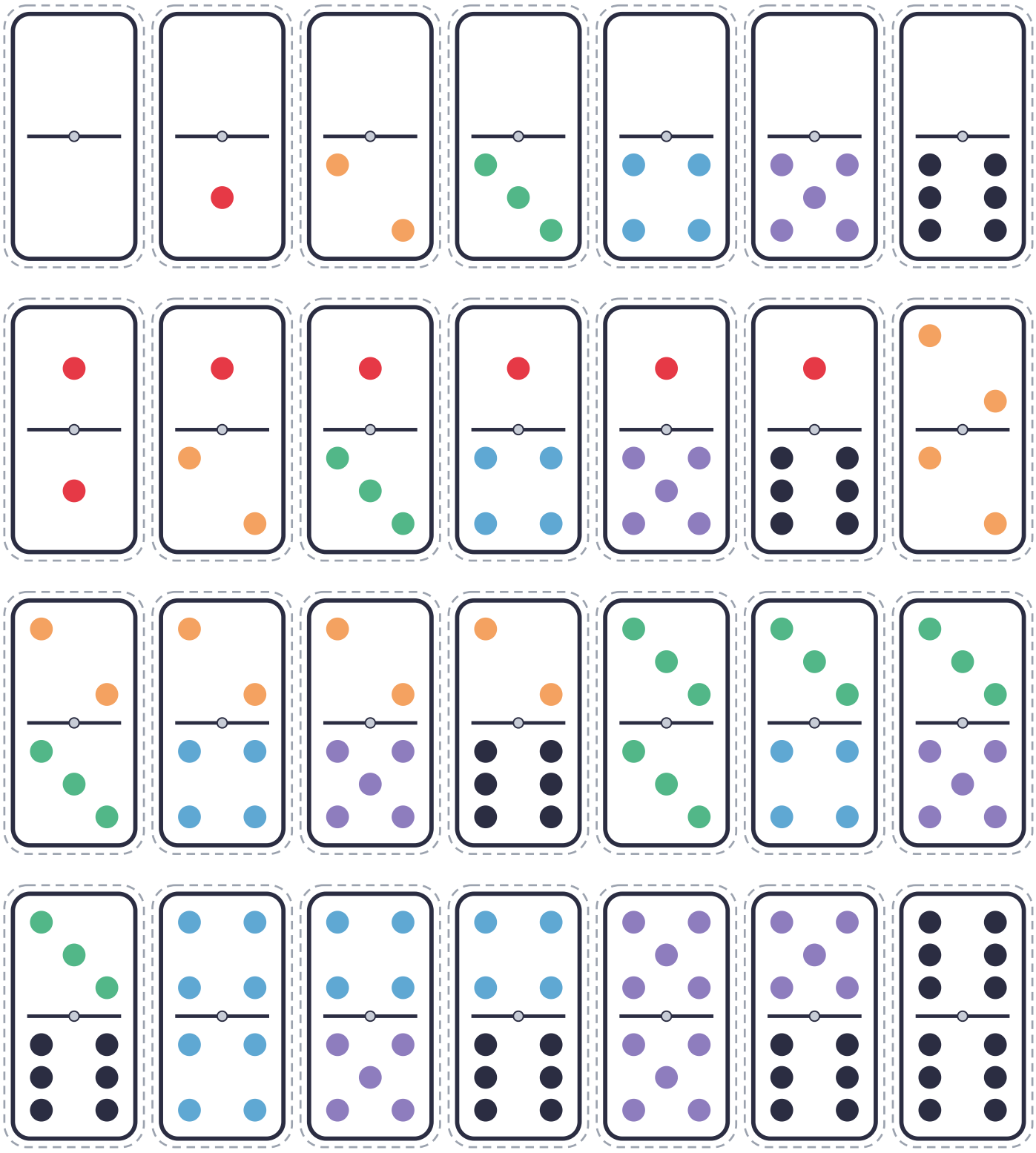
Memorama de animales y frutas

12 parejas: destapa dos cartas por turno y busca las iguales



Dominó para recortar

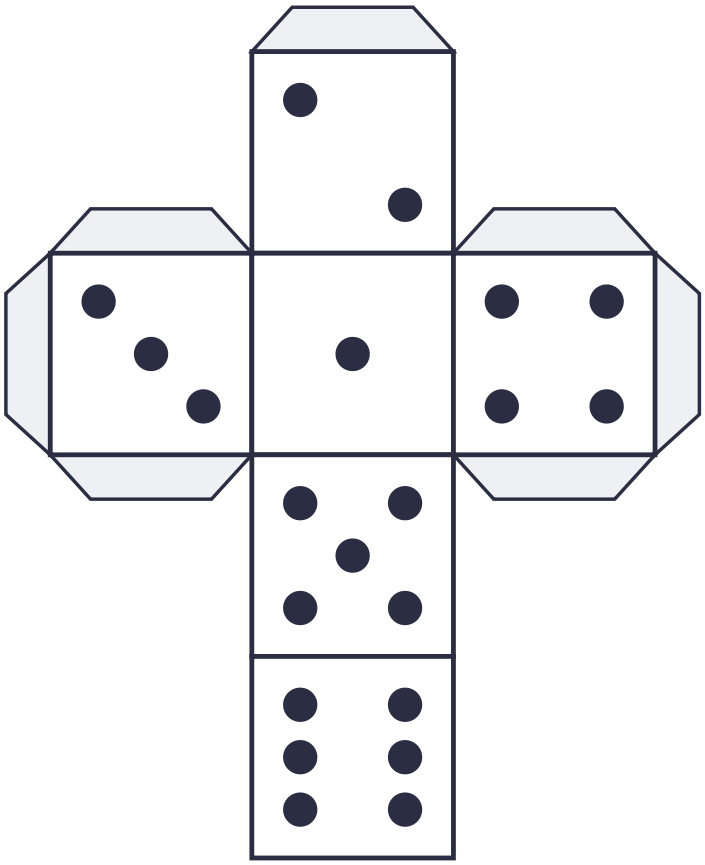
Las 28 fichas del doble cero al doble seis, con un color por número

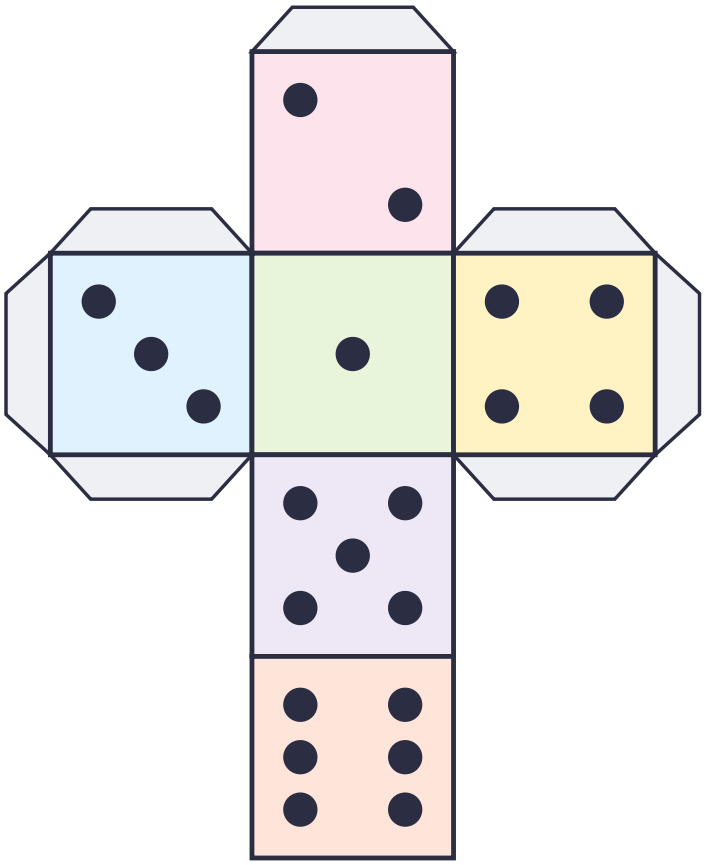


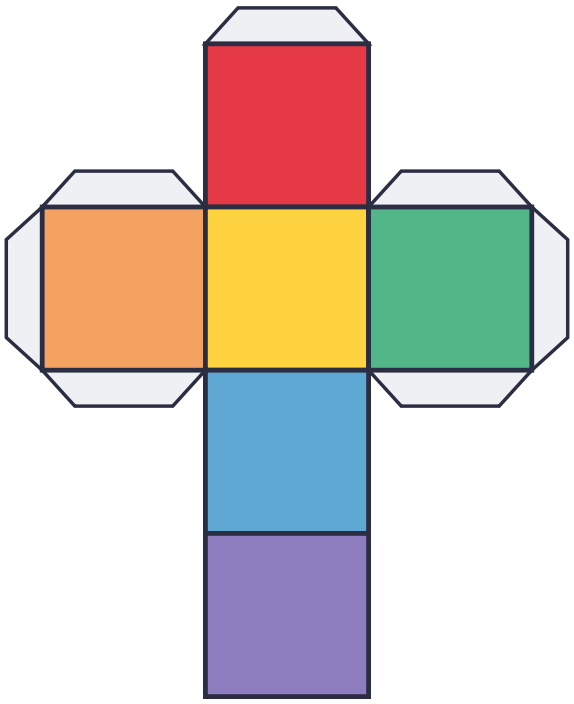
Imprime en cartulina: con colores, los más pequeños pueden jugar a juntar el mismo color.

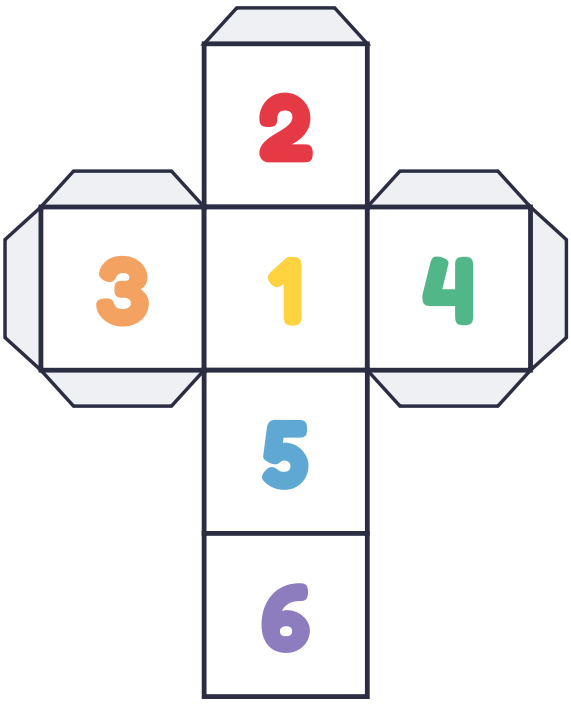
Dados para armar

Recorta, dobla por las líneas y pega las pestañas grises por dentro



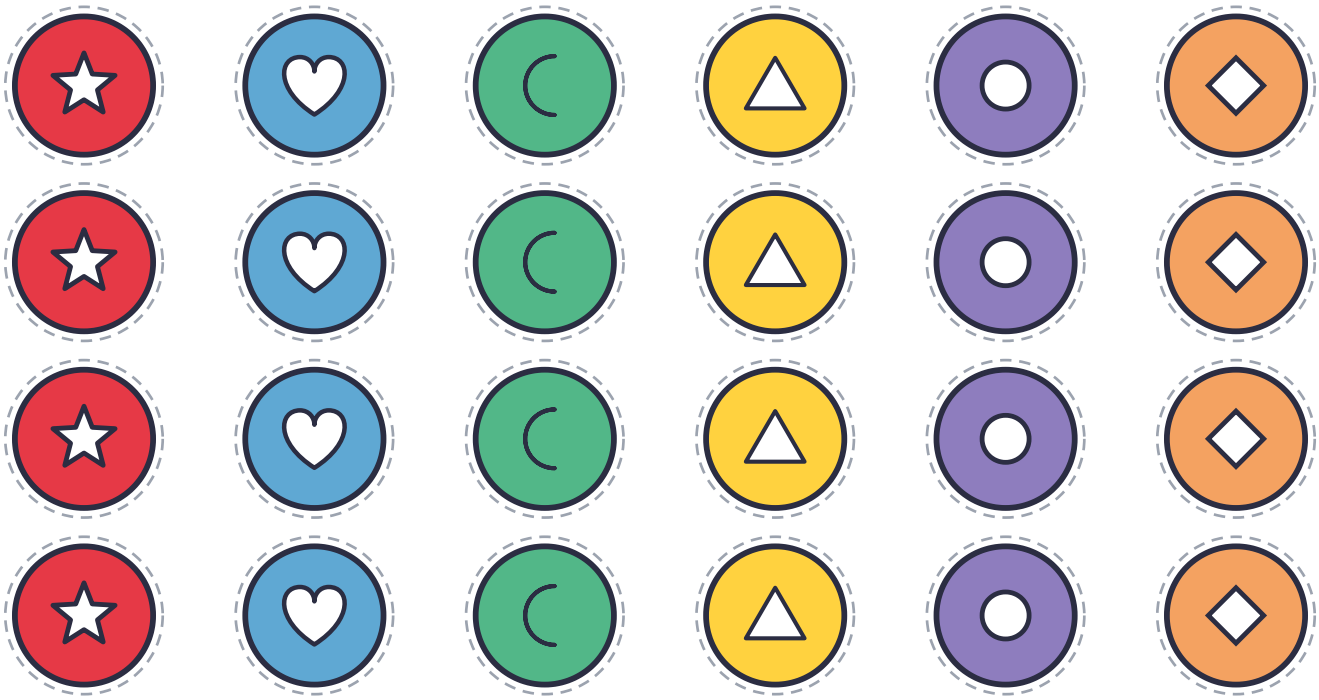


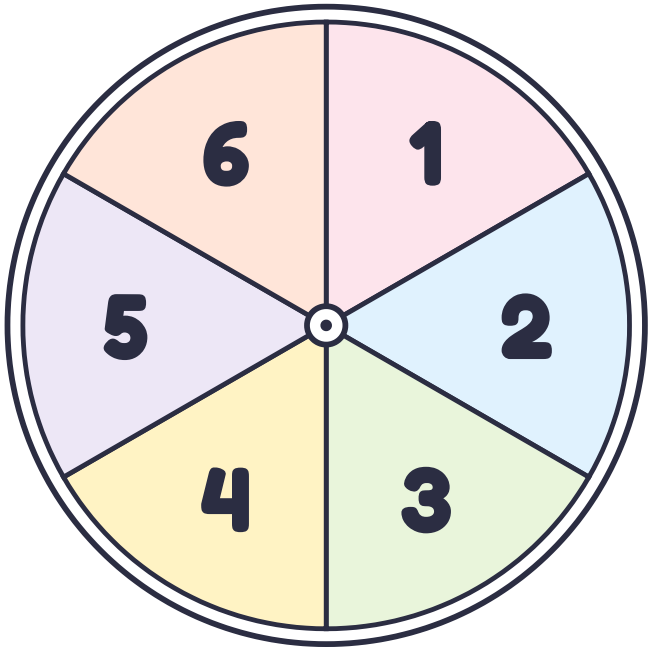




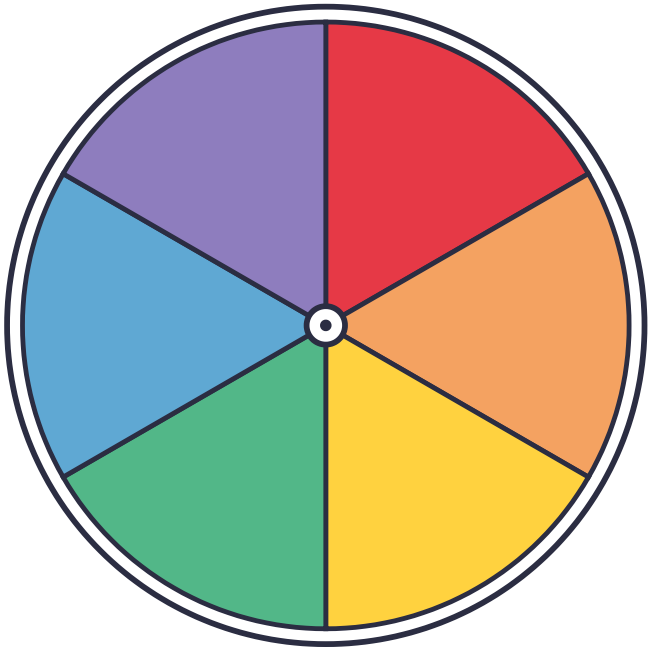
Fichas y ruletas para jugar

24 fichas de colores y 2 ruletas que sustituyen al dado





Ruleta de números



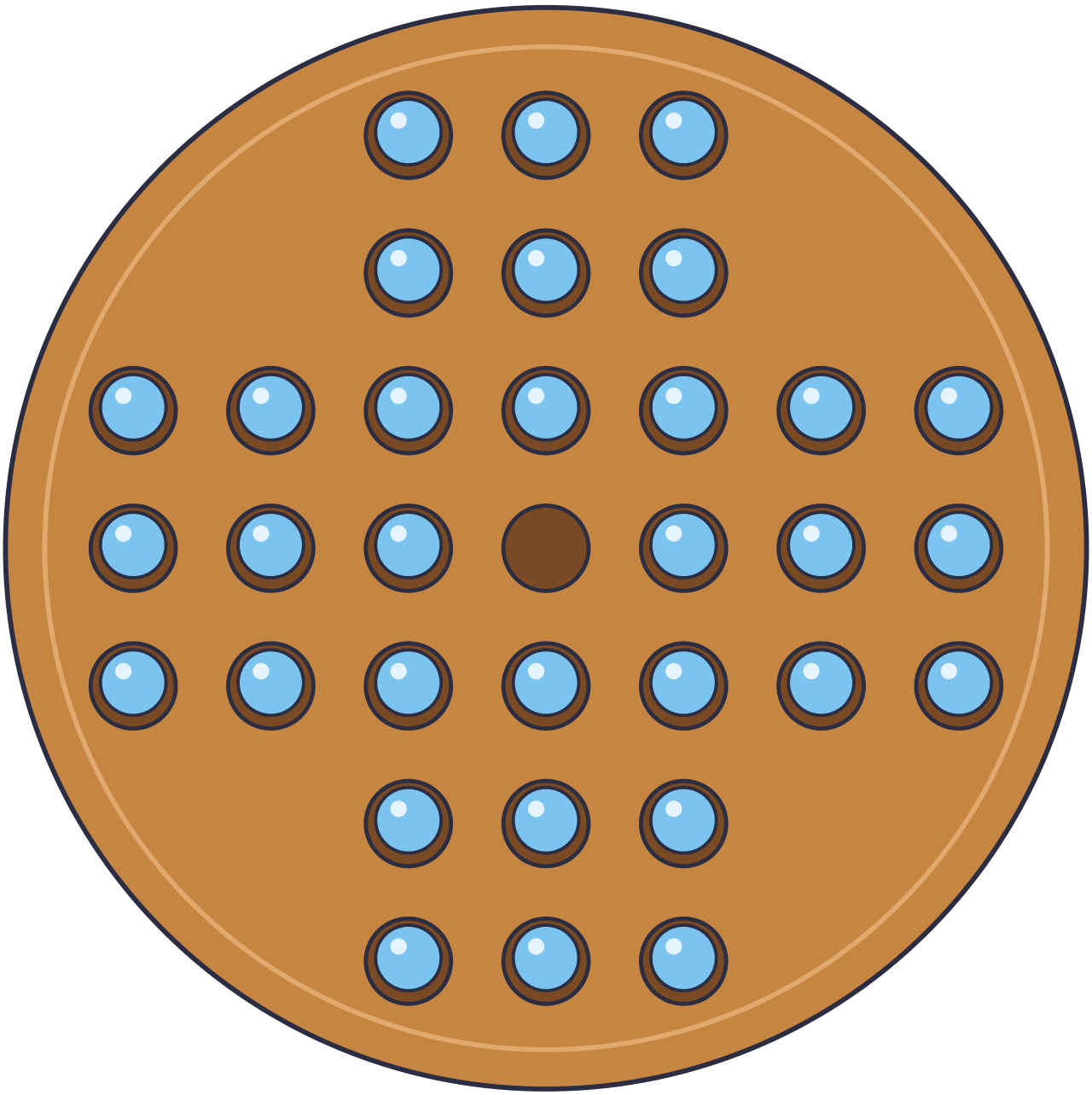
Ruleta de colores

Pon un clip en el centro, sujétalo con la punta de un lápiz
y dale un golpecito con el dedo para que gire.

imprimir.aprendidelavida.com · uso personal y en el aula

Senku o solitario

Un juego para una sola persona: deja una sola ficha en el tablero



1. Pon una ficha en cada hueco, menos en el del centro.
2. Salta con una ficha sobre otra vecina, en línea recta, hasta un hueco libre, y retira la que saltaste.
3. No se vale saltar en diagonal. El reto es que quede una sola ficha, y si es en el centro, mejor.