

## ECO BOLSO LÚDICO

Les presentamos un bolso realizado con material reciclable, que ofrece una propuesta de juego de tablero en su parte externa. Éste producto es elaborado por el **Laboratorio de juegos**, espacio de aprendizaje y co-construcción entre la **Universidad Nacional de Cuyo** (coordinado por el Programa de Economía Social y Ambiente) junto a organizaciones de recuperadores/as urbanos/as. En particular, el **ECO BOLSO LÚDICO** es llevado a cabo en conjunto con la **Cooperativa de Recuperadores Urbanos de Mendoza (COREME)** en pos del fortalecimiento de la Promoción Ambiental y el agregado de valor a los materiales reciclables.

Esta propuesta tiene un doble propósito, por un lado busca **promover el cuidado del ambiente, generar redes, valorizar y visibilizar el trabajo de los/as recuperadores/as**. Por otro lado, a través del juego, se **pretende impulsar de manera creativa la planificación, el desarrollo del razonamiento lógico-matemático, de los procesos cognitivos de atención y memoria y estrategias en el juego; asimismo ayuda a incrementar los niveles de concentración de los/as jugadores/as y la paciencia**.



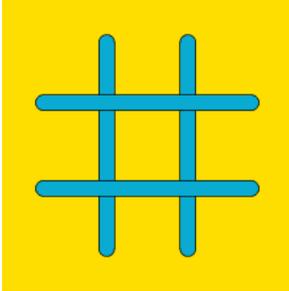
Este bolso está fabricado con una bolsa arpillera plástica de polipropileno (PP) y recortes de tela, recuperados de la Comercializadora El Arca.

El juego impreso en la bolsa, es de libre derecho de autor y de conocimiento popular en diferentes países.

El **ECO BOLSO Lúdico** invita a reciclar, reutilizar, jugar y a aprender de manera creativa.

**¡A divertirse!**

## TA TE TI



### Concepto General

El juego del TA TE TI es un juego didáctico para dos participantes. En este juego se pone en práctica la planificación, el desarrollo del razonamiento lógico-matemático y los procesos cognitivos de atención y memoria. Además, ayuda a incrementar los niveles de concentración de los/as jugadores/as y la paciencia.

Se puede jugar a partir de los 4 años. El objetivo del juego es alinear 3 (tres) figuras iguales de manera horizontal, vertical o diagonal.

### Contiene:

-1 tablero impreso en una bolsa

- 6 fichas. Les proponemos incorporar y recuperar para el juego 6 tapas de plástico (tres de un color y tres de otro) ó un cartón, cortando 3 figuras de una forma y 3 de otra (por ejemplo, 3 cuadrados y 3 triángulos).

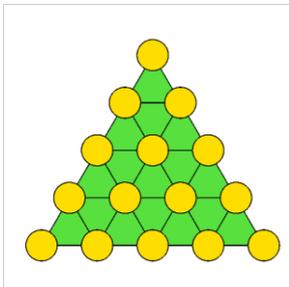
### Preparación

El juego contiene un tablero con cuatro líneas entrecruzadas, creando 9 espacios. Los/as jugadores/as poseen 2 tipos de fichas diferentes. Uno/a de los/as jugadores coloca 1 ficha (de cartón o tapa de plástico) en cualquier lugar del tablero. El/la segundo/a participante hará lo mismo con su primera ficha. Continúan las otras jugadas respetando los turnos.

### Final de la partida

Si el/la jugador/a logra hacer una línea con sus 3 (tres) fichas, de manera horizontal, vertical o diagonal, ese/a participante hace ¡TA – TE – TI! Si se marcan todas las celdas vacías, no hay ganador. El juego es un empate.

## JUEGO DEL TRIÁNGULO o COME SOLO



### Concepto General

El TRIÁNGULO COME SOLO, denominado el juego didáctico de "salta y come", es para un/a participante, sin embargo, se puede jugar en grupo (por turnos) y logrará el objetivo del juego quien deje menos fichas en el menor tiempo posible. Es una propuesta de razonamiento lógico, en la que se pone en práctica el desarrollo de los procesos cognitivos de atención y memoria, la capacidad de planificación y resolución de problemas. Se puede jugar a partir de los 8 años. El objetivo del juego consiste en dejar una o el menor número de fichas sobre el tablero, en el menor tiempo posible.

### Contiene:

- 1 tablero triangular impreso en una bolsa
- 14 Fichas. Les proponemos incorporar y recuperar para el juego 14 tapas de plástico (7 de un color y 7 de otro) ó un cartón, cortando 14 figuras, pintando 7 de un color y 7 de otro, (por ejemplo, 7 verdes y 7 rojas).

### Preparación

El juego contiene un tablero con la forma de un triángulo equilátero con nueve líneas entrecruzadas; tiene cinco filas con 1, 2, 3, 4 y 5 puntos unidos entre sí (un total de 15) con líneas rectas que constituyen puntos de intersección de las líneas.

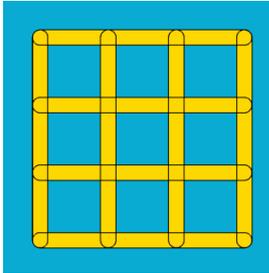
El/la jugador/a coloca fichas en cada punto de intersección dejando solo un punto libre adyacente a cualquiera de los vértices del triángulo mayor. El único movimiento permitido es saltar en línea recta por encima de una ficha a otra posición libre, retirando la ficha sobre la que se saltó (salta y come).

Si la práctica del juego se realiza entre varios/as, se sortea el turno para el inicio del juego.

### Final de la partida

El juego finaliza cuando el/la participante logra dejar una sola o la menor cantidad de fichas en el tablero; si están jugando en grupo, quien lo realice en la menor cantidad de tiempo posible.

## NEI PAT KO NO



### Concepto General

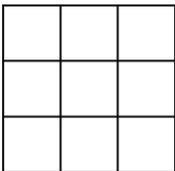
NEI PAT KO NO significa “de un campo de cuatro” es un sencillo juego de estrategia para dos participantes. En este juego se pone en práctica el desarrollo del razonamiento lógico-matemático, los procesos cognitivos de atención y memoria y estrategias en el juego. Se puede jugar a partir de los 8 años. El objetivo del juego es que a un jugador le quede una ficha única o bloquear a otro/a participante.

### Contiene:

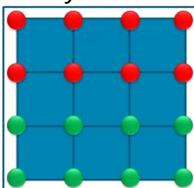
- 1 tablero impreso en una bolsa
- 16 fichas. Les proponemos incorporar y recuperar para el juego 16 tapas de plástico (ocho de un color y ocho de otro) ó un cartón, cortando 16 figuras, pintando 8 de un color y 8 de otro, (por ejemplo, 8 verdes y 8 rojas).

### Preparación

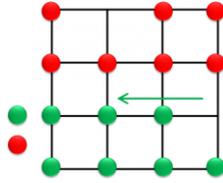
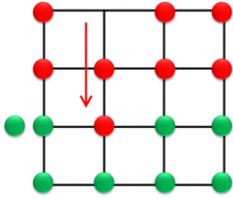
El juego se desarrolla en un tablero formado por una red de cuatro por cuatro líneas que generan 16 posiciones (en las intersecciones de las líneas), como el que muestra la siguiente imagen, y se utilizan 16 fichas (8 de cada color).



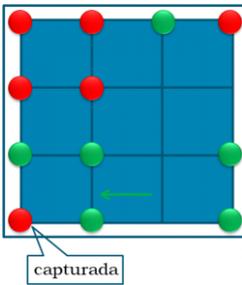
La posición inicial es la que marca la siguiente imagen, es decir, las 8 fichas de un color en un lado y las otras 8 en el contrario, llenando las 16 posiciones del tablero.



Cada jugador/a mueve, por turnos, una de sus fichas, con el objetivo de capturar las fichas del/la otro/a jugador/a. Una ficha captura a otra contraria saltando por encima de una amiga y aterrizando sobre la enemiga, que se retira del tablero capturada (véanse las imágenes siguientes con dos posibles primeros movimientos, y capturas, de una partida).



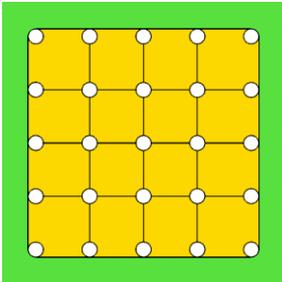
Cuando empieza a haber espacios libres en el tablero, una ficha puede desplazarse a una posición contigua libre, siguiendo las líneas del tablero. Una ficha rodeada por fichas enemigas, de manera que no tenga posibilidad de moverse, es también capturada (independientemente de que quede rodeada como consecuencia de un desplazamiento o de una captura por salto).



### Final de la partida

Si el/la jugador/a logra reducir a su contrario a una única ficha, o si lo/a bloquea, ese/a participante hace NEI PAT KO NO.

## ALQUERQUE



### Concepto General

El juego del ALQUERQUE es un juego lógico matemático para dos participantes. En este juego se pone en práctica la planificación, la resolución de problemas, la capacidad estratégica, los procesos cognitivos de atención y memoria. Además, ayuda a incrementar los niveles de concentración de los/as jugadores/as y la paciencia.

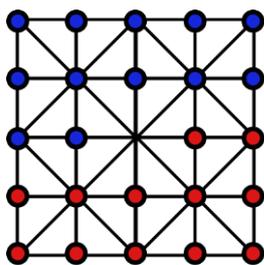
Se puede jugar a partir de los 12 años. El objetivo del juego contener todas las fichas del/la otro/a jugador/a o forzarle a una posición en la que no pueda efectuar movimiento alguno.

### Contiene:

- 1 tablero impreso en una bolsa
- 24 fichas. Les proponemos incorporar y recuperar para el juego 24 tapas de plástico (12 de un color y 12 de otro) ó un cartón, cortando 24 figuras pintando 12 de un color y 12 de otro, (por ejemplo, 12 azules y 12 rojas).

### Preparación

El juego contiene un tablero con líneas entrecruzadas, creando 25 espacios. Los/as jugadores/as colocan las fichas en la posición inicial, dejando el punto central vacío. Los/as jugadores/as (por turnos) van moviendo una ficha a una casilla vacía adyacente, siguiendo las líneas en cualquier dirección.



Se “come” o captura saltando sobre una ficha contraria a un lugar vacío situado al otro lado, pudiéndose comer varias fichas seguidas dando saltos en un solo movimiento.

Es obligatorio comer las fichas contrarias. Si no se come, la ficha del/la jugador/a que no ha comido se retira del tablero.

### Final de la partida

El juego finaliza cuando el/la jugador/a logra capturar todas las fichas del/la otro/a participante, el que más piezas tiene cuando ya no es posible retener ninguna o el que impide al/la otro/a mover sus fichas.