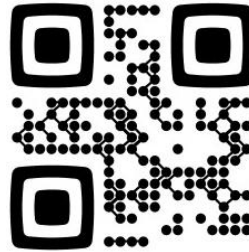


# Lotería

1. Puede jugarse en equipos de 5 o 6 niños.
2. Se le da una planilla de lotería a cada equipo, 6 fichas para cubrir los códigos QR y otras 6 para identificar aquellas palabras que ya pronunció el profesor.



3. El profesor va sacando cartas al azar y los niños tienen que ir identificando en su planilla las palabras que van saliendo.
4. Cuando los niños identifican una palabra ocupan el dispositivo móvil para proyectar la imagen tridimensional y ponen una ficha de otro color.



5. El equipo que tenga una ficha en todas las casillas debe gritar lotería.
6. Gana el equipo que grite primero lotería.
7. Se debe verificar que el niño ponga solamente fichas en las casillas que tienen palabras que han salido.

# Serpientes y escaleras

1. Se cubren los 11 códigos QR del tablero de serpientes y escaleras con las fichas ARGlennD de color rojo.
2. Todos los niños empiezan con una ficha en la primera casilla del juego de serpientes y escaleras diferente al color rojo.
3. Cada niño tira el dado en un turno, todos los niños tienen su respectivo turno.
4. El niño avanza el número de casillas que indique el dado.
5. El niño tiene que leer la palabra que se encuentra en la casilla a la que ha avanzado.
6. Si el niño no logra leer la palabra no puede avanzar y se regresa a la casilla donde estaba antes de tirar el dado.
7. El niño usa la aplicación para saber que palabra tiene cada una de las casillas.
8. Si el niño llega a una casilla con escalera puede mover su ficha hasta donde la escalera termina.
9. Si el niño llega a una casilla con serpiente tienen que mover su ficha hasta donde termina la serpiente.
10. Gana el niño que llegue primero a la casilla final.



# Memorama

1. El profesor revuelve las fichas y las coloca boca abajo.



2. En un turno el niño puede levantar dos cartas y comprobar con el teléfono si es correcto ese par.
3. Si el niño ve que las dos cartas son iguales entonces ya tienes un par, se lo queda y puede seguir eligiendo pares hasta que se equivoque.



abuela



abuela



4. Si el niño no tiene ambas cartas iguales las debe colocar donde las tomó y nuevamente boca abajo.
5. El juego se termina cuando ya no haya fichas boca abajo.



## Adivina ¿qué dice?

1. Se le muestran al niño tres tarjetas.
2. Se le dice al niño que señale la ficha que tenga una determinada palabra.



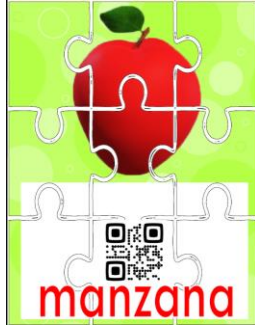
3. El niño tiene que señalar la tarjeta que contiene la palabra indicada.
4. Después de señalar alguna tarjeta el niño usa la aplicación el teléfono para comprobar si está en lo correcto o si se ha equivocado.



5. Si el niño se equivoca la primera vez puede intentarlo por segunda vez.
6. Si el niño adivina a la primera se le dan dos fichas ARGlennD, si adivina a la segunda se la da una sola ficha.
7. Gana el niño que al final del juego tenga más fichas ARGlennD.

# Rompecabezas

1. Se puede jugar sólo o por equipos.
2. En el primero turno el niño puede colocar la pieza que sea sobre la mesa.
3. Durante su turno el niño tiene que colocar alguna de las piezas del rompecabezas de manera que encaje con las demás.
4. Gana el niño o equipo que logre armar primero el rompecabezas.



5. Para saber si ha terminado de armar el rompecabezas el niño usa la aplicación para leer el código QR, si aparece el modelo 3D y escucha el audio es que el niño ha armado correctamente el rompecabezas.

