**DENOMINACION DEL JUEGO: “TUTTI FRUTTI”**

**I. DATOS GENERALES:**

**1. GRADO :** 6to “A”

**2. DOCENTE :** Carmen VILCA VELASQUEZ

**3. AREA :** Comunicación

**II. COMPETENCIA:**

* Escribe diversos tipos de textos en lengua materna.

**II. CAPACIDADES:**

* Adecúa el texto a la situación comunicativa

**IV. DESEMPEÑOS:**

* Adecúa el texto a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo, el destinatario y las características más comunes del tipo textual.

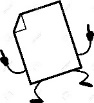
**V. DESCRIPCION Y/O ANTECEDENTES:**

Este juego denominado Tutti frutti en el Perú, se realiza desde el siglo XIX, teniendo sus orígenes en Alemania. Es un juego que lo realiza en muchos países y tiene diferentes denominaciones. Es un juego de **lápiz y papel,** cuyo objetivo es escribir, durante un tiempo limitado, una serie de palabras pertenecientes a categorías predeterminadas por los jugadores, además de **comenzar con la misma letra.** Este juego tradicional reúne **velocidad**, **memoria y cultura general**, enriqueciendo así el vocabulario de quienes juegan.

Este juego deberá contar con 2 o más jugadores y, pueden jugar niños a partir de los 6 años a más, hasta los adultos, tiene poca complejidad y no es un juego al azar, aquí se desarrolla la habilidad de juego de palabras.

**VI. MATERIALES:**

En este juego se requiere:

**-** Lápiz y/o lapicero

**-** Hoja de papel

**VII. PROCEDIMIENTO:**

1. Para iniciar el juego, todos los participantes deberán contar con los materiales

2. Luego trazar en la hoja una tabla, y en la primera [**fila**](https://es.wikipedia.org/wiki/Registro_(base_de_datos)) escribirán las diferentes categorías acordadas por los participantes, comúnmente se utilizan las categorías de : **nombre, apellido, país o ciudad, animal, fruta o verdura y cosas,** sin embargo también se pueden separar las categorías mencionadas anteriormente o agregar otras categorías diferentes como **deporte, profesión, celebridad**, entre otras.

3.- Después de las categorías deberá ir el total, donde se colocará la puntuación. ​

4.- El juego consiste de rondas en las que se escoge solo una letra del abecedario:

**Ejemplo:** Con la letra A

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tabla de ejemplo con la letra A** | | | | | | |
| **Nombre** | **Apellido** | **País** | **Animal** | **Fruta** | **Objeto** | **Total** |
| Ana | Acosta | Australia | avispa | arándano | armario |  |
| … |  |  |  |  |  |  |

5.- La ronda finaliza cuando un jugador grita el nombre del juego o una frase como **«stop»,** generalmente se grita cuando el jugador ya ha terminado de llenar todas las casillas de esa fila, dando así por finalizada la ronda, no obstante, también pueden gritar, aunque no hayan terminado de llenar la fila y las casillas vacías quedaran anuladas para el participante.

6.- En ese momento que dicen STOP, todos los participantes deberán dejar de escribir, y si alguna palabra hubiera quedado incompleta se contará como válida.

Se pueden escribir la misma palabra en varias categorías, como naranja dentro de las categorías color, fruta y cosa, también es válido escribir más de una palabra en una casilla si el término la requiere, como Estados Unidos en la categoría país.

**VIII. REGLAS/ NORMAS DEL JUEGO:**

Cuando un participante dice la palabra **STOP** todos deben de dejar de escribir.

* El que no deja de escribir se le anula la ronda y se le califica con 0.
* Para la puntuación: las palabras válidas tendrán un valor de 10 o 100 puntos, dependiendo de la versión, excepto cuando otros jugadores hayan escrito la misma palabra, en ese caso a todos los jugadores que la hayan repetido se les calificará con la mitad de puntos (5 o 50 puntos).
* El ganador es el que ha acumulado más puntos después de realizar un número de rondas, acordado con todos los participantes.

**IX. LOGROS OBTENIDOS /APORTE PEDAGOGICO:**

Este juego nos ayuda a pensar y mejorar el vocabulario de los niños y niñas y, de todo los que juegan.

Además, estimula la memoria, el razonamiento, la concentración y la atención.

Como todo juego enseña a los niños a perder o a ganar y, a respetar las reglas y normas.

También desarrolla la habilidad de Juegos de Palabras.

Reconozcan e identifiquen los sustantivos propios y comunes.

**X. VALORES:**

- Respeto y tolerancia, competitividad.

**XI. FOTOS INICIO-DURANTE-DESPUES. /ESTUDIANTES/DOCENTES/PPFF.:**





