

PLC TEXTO PAUTADO EL JUEGO. FASE 1 ANÁLISIS DEL TEXTO.

REQUISITOS:
Espacios y materiales

NOMBRE DEL JUEGO

GANADOR

REGLAS DEL JUEGO

OBJETIVO
En qué consiste el juego

PARTICIPANTES

DESARROLLO DEL JUEGO
Se explican detalladamente las normas del juego y el proceso

Mundo

Requisitos

- Una superficie plana y amplia
- Una tiza
- Un pedazo de madera
- El dibujo sobre la superficie
- Ganas de participar

Reglas de juego

Objetivo

- El juego consiste en acumular puntos mediante saltos sobre la superficie sin tocar las líneas del dibujo y sin pisar la casilla que tiene el pedazo de madera.

Participantes

- De dos a más jugadores(as)


Desarrollo del juego

- Cada participante arroja el pedazo de madera sobre el lugar que ha elegido de la superficie.
- A continuación, debe dar saltos en cada uno de los espacios del dibujo utilizando solo un pie cuando se trate de un cuadrilátero y dos cuando se trate de un rectángulo.
- El recorrido debe ser tanto de ida como de vuelta. Al llegar al inicio se vuelve a lanzar el pedazo de madera para reiniciar el recorrido.
- Debe evitar tocar las líneas del gráfico o salirse del mismo. De hacerlo pierde su turno y le corresponde a otro participante.
- Puede organizarse el juego por equipos con diversos nombres y número de integrantes.

Ganador

- El ganador se define por el participante que hizo la mayor cantidad de puntos.

DIBUJO DEL JUEGO



PLC TEXTO PAUTADO EL JUEGO. FASE 2 Coloca la pauta.

Mundo

Requisitos

- Una superficie plana y amplia
- Una tiza
- Un pedazo de madera
- El dibujo sobre la superficie
- Ganas de participar

Reglas de juego

Objetivo

- El juego consiste en acumular puntos mediante saltos sobre la superficie sin tocar las líneas del dibujo y sin pisar la casilla que tiene el pedazo de madera.

Participantes

- De dos a más jugadores(as)

Desarrollo del juego

- Cada participante arroja el pedazo de madera sobre el lugar que ha elegido de la superficie.
- A continuación, debe dar saltos en cada uno de los espacios del dibujo utilizando solo un pie cuando se trate de un cuadrilátero y dos cuando se trate de un rectángulo.
- El recorrido debe ser tanto de ida como de vuelta. Al llegar al inicio se vuelve a lanzar el pedazo de madera para reiniciar el recorrido.
- Debe evitar tocar las líneas del gráfico o salirse del mismo. De hacerlo pierde su turno y le corresponde a otro participante.
- Puede organizarse el juego por equipos con diversos nombres y número de integrantes.


Ganador

- El ganador se define por el participante que hizo la mayor cantidad de puntos.

Importante

Algunos tipos de textos instructivos son las recetas, los manuales para uso de aparatos, los reglamentos, etc.

Los textos instructivos están escritos en segunda persona y emplean oraciones exhortativas o imperativas.



NOMBRE DEL JUEGO

GANADOR

DIBUJO DEL JUEGO

REGLAS DEL JUEGO

OBJETIVO
En qué consiste el juego

PARTICIPANTES

DESARROLLO DEL JUEGO
Se explican detalladamente las normas del juego y el proceso

PLC TEXTO PAUTADO EL JUEGO. FASE 3. Texto en blanco con pauta.

NOMBRE DEL JUEGO

REQUISITOS:
Espacios y materiales

TRES EN RAYA	

REGLAS DEL JUEGO

OBJETIVO
En qué consiste el juego

PARTICIPANTES

DESARROLLO DEL JUEGO
Se explican detalladamente las normas del juego y el proceso

GANADOR

PLC TEXTO PAUTADO EL JUEGO. FASE 4. Texto en blanco sin pauta y sin tema.

The form is a large rectangle with a blue border. At the top, there is a horizontal line. Below this, there is a central rectangular area that has been removed, leaving a white space with a blue border. This cutout is positioned such that it overlaps with the top few horizontal writing lines. The remaining area of the form is filled with horizontal lines for writing, arranged in two main sections: one section above the cutout and a larger section below it.