

## JUEGO “DEL ANUNCIADOR”

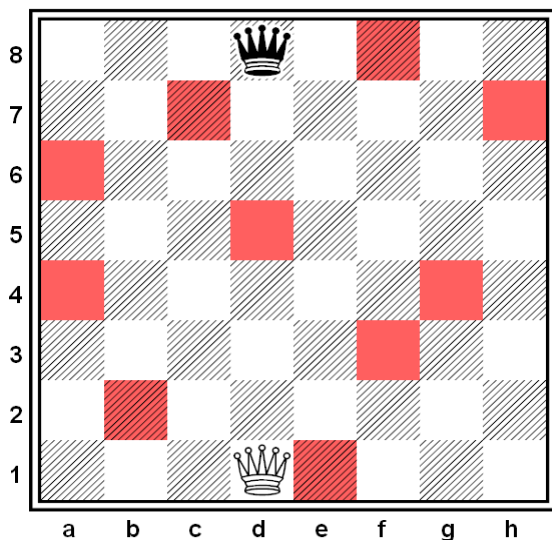
Objetivos: trabajar conceptos de columna, fila y diagonal.

Crear interrelación en la acción de los jugadores, en términos de propuesta y respuesta.

Elementos: tablero, dama blanca y negra, fichas accesorias (moneditas, piedritas, letras, etc).

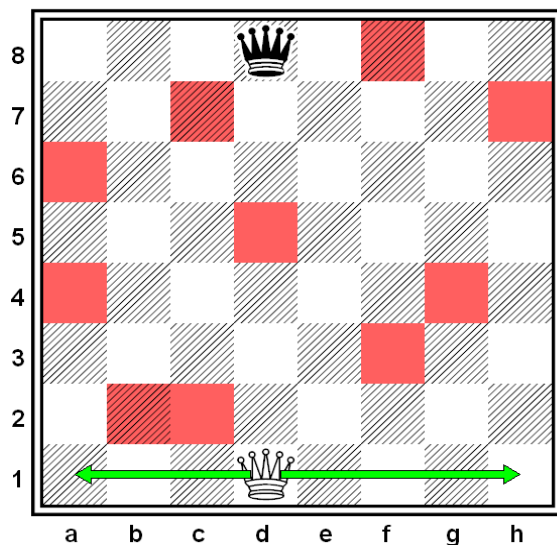
Procedimiento:

Armar una posición de comienzo con las damas en su casilla de inicio, fichas accesorias aleatoriamente distribuidas. **Objetivo: los jugadores procurarán juntar fichas con el movimiento de su dama o capturar la dama adversaria.**



El jugador en su turno, antes de mover anunciará en cuál dirección irá (fila, columna o diagonal), entonces el oponente cambiará una ficha de lugar. A continuación el jugador mueve en la dirección anunciada. Pasa el turno al oponente y procede de la misma forma.

Ejemplo:

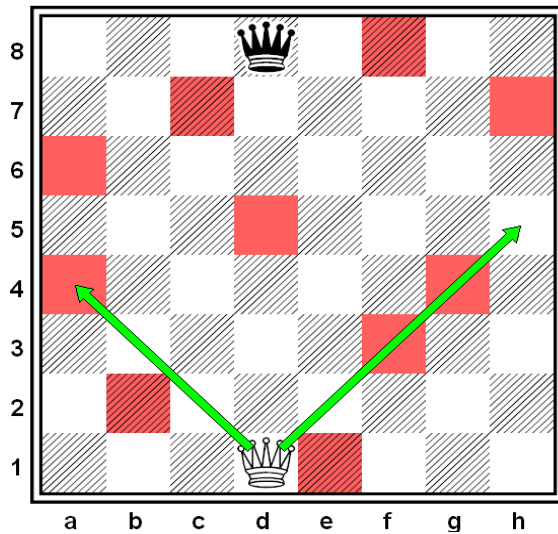


Blancas anunciaron que moverían por fila.

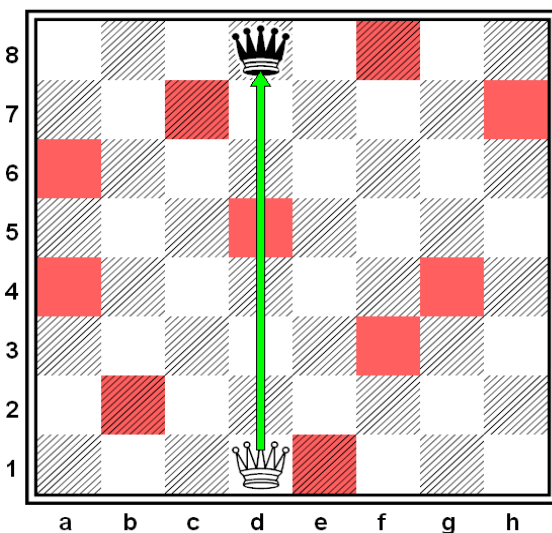
El jugador de negras tomó la ficha “e1” colocándola en “c2”, evitando que el jugador de blancas pudiese juntarla.

A continuación blancas moverán su dama por la fila.

Estrategias:



Blancas anunciando “diagonal”, al disponer de varias fichas se aseguran juntar alguna pues el oponente no podrá desplazar más de una.



Blancas anuncian “columna”, si negras desplazaran la ficha d5 fuera de la columna, podrían perder su dama!

(Blancas pueden juntar en d5, si a continuación negras anuncian “columna” blancas podrían interponer una ficha entre las damas para evitar la captura de la suya).

Finalización:

**Escenario 1:** Ningún jugador ha capturado la dama rival y han juntado todas las fichas. ¡Estarán ansiosos por contar cuantas juntaron! (Las fichas podrían tener diferentes valores, y sumarlos).

Si juegan con letras que a su vez tienen un valor numérico (scrabble), acabadas de juntar todas las letras cada jugador verá que palabras puede formar (se habilitaron sustantivos, adjetivos, verbos...?), las letras formando palabras suman valor doble y las que no forman, valor simple.

**Escenario 2:** Un jugador captura la dama rival, entonces quien perdió la dama plantea como desafío un límite de movimientos para juntar las fichas restantes (ya sin desplazamientos de fichas); si el jugador con la dama no lo logra lo intentará su rival. (Docente tomará foto del tablero antes de comenzar).