



AYUNTAMIENTO DE LA VILLA DE ERMUA
ERMUA HIRIKO UDALA

LUDOTECA MÓVIL

Mesa Socio-Educativa Local

-LUDOTECA MÓVIL-



Fuente imagen: dinamicasojuegos.blogspot.com



AYUNTAMIENTO DE LA VILLA DE ERMUA
ERMUA HIRIKO UDALA

LUDOTECA MÓVIL
Mesa Socio-Educativa Local

0.- INDICE

	Pagina
1. Justificación.	3
2. Colectivo	3
3. Objetivos	4
4. Principios	4
5. Metodología del servicio de préstamo	5
6. Catálogo de materiales	6
- Juguetes/juegos dinámicos	8
- Juguetes/juegos desarrollo cognitivo	22
- Juegos de mesa.	32



AYUNTAMIENTO DE LA VILLA DE ERMUA
ERMUA HIRIKO UDALA

LUDOTECA MÓVIL

Mesa Socio-Educativa Local

1.- JUSTIFICACIÓN

Habida cuenta de los motivos expuestos a continuación, la Mesa Socio-Educativa Local del Ayuntamiento de Ermua, pone en marcha el presente proyecto denominado Ludoteca Móvil, el cual está subvencionado por la Dirección de Derechos Humanos de Gobierno Vasco.

- Entendemos el juego como una herramienta que favorece el desarrollo socio-educativo de los/as menores y como un elemento favorecedor de las relaciones personales/familiares/grupales.
- Debemos garantizar, independientemente de las posibilidades económicas de cada persona/familia/colectivo, el acceso a materiales de juego de forma universal en nuestro municipio.
- El juego permite desarrollar hábitos de ocio y espacios lúdicos saludables que prevengan posibles riesgos de exclusión social.

2.- COLECTIVO

El proyecto de Ludoteca Móvil, está dirigido a los siguientes colectivos:

- Personas del municipio de Ermua tanto en edad infantil como en edad adulta.
- Centros escolares del municipio de Ermua.
- Colectivos diversos del municipio de Ermua que desarrollen una actividad de carácter socio-educativo.



AYUNTAMIENTO DE LA VILLA DE ERMUA
ERMUA HIRIKO UDALA

LUDOTECA MÓVIL

Mesa Socio-Educativa Local

3.- OBJETIVOS

Los objetivos de la Ludoteca Mòvil, son los que figuran a continuación:

- Fomentar el desarrollo socio-educativo de los/as personas de nuestro municipio, a través de la herramienta del juego.
- Favorecer las relaciones personales/familiares/grupales basadas en la cooperación a través del juego.
- Evitar posibles situaciones de riesgo de exclusión social, garantizando el acceso a materiales lúdicos y de ocio a la totalidad de la población, independientemente de su nivel de ingresos o medios económicos.
- Promover espacios de ocio y hábitos lúdicos sanos y saludables.

4.- PRINCIPIOS

Los principios que guían y orientación el proyexto, son los siguientes:

- Perspectiva comunitaria: impulsar servicios destinados y accesibles a la totalidad de la ciudadanía.
- Cooperación/participación: activar proyectos compartidos desde la cooperación entre distintos servicios para su puesta en marcha.
- Prevención: activar mecanismos que prevengan la futura aparición de situaciones de riesgo de exclusión social, a través del acceso universal a los juguetes lúdicos y de ocio.



AYUNTAMIENTO DE LA VILLA DE ERMUA
ERMUA HIRIKO UDALA

LUDOTECA MÓVIL

Mesa Socio-Educativa Local

5.- METODOLOGÍA DEL SERVICIO DE PRÉSTAMO

La ciudadanía de Ermua, a título personal, podrá acceder a un total de 2 juegos/juguetes de forma simultánea en servicio de préstamo durante un periodo de 15 días.

Los centros escolares y colectivos en general, podrán acceder a un mayor número de materiales en servicio de préstamo para uso del alumnado o de las personas que integran dichos colectivos.

La Biblioteca Municipal facilita el acceso a los materiales en servicio de préstamo, pero en ningún caso permite su utilización en sus instalaciones propias.

La rotura o pérdida de alguno de los materiales en servicio de préstamo, supondrá su reposición por parte de la persona que había adquirido los materiales.



AYUNTAMIENTO DE LA VILLA DE ERMUA
ERMUA HIRIKO UDALA

LUDOTECA MÓVIL

Mesa Socio-Educativa Local

6.- CATÁLOGO DE MATERIALES

- **Juguetes/ juegos dinámicos:**
 - Bolos
 - Diábolo
 - Tragabolos
 - Plato chino
 - Petanca
 - Cuerda
 - Zancos
 - Twister
 - Hula-hop
 - Carreras de sacos
 - Paracaídas
 - Aros lanzamiento
 - Ritmo y percusión

- **Juguetes/ juegos de desarrollo cognitivo - Varios:**
 - Puzzle al abecedario
 - Puzzle números
 - Puzle silueta frutas
 - Rompecabezas: mis amigos los animales
 - Buenos modales: el medio ambiente
 - Actitudes positivas: tolerancia y cooperación
 - Actitudes positivas: afecto, salud y seguridad
 - Secuencias: descúbrelo
 - School activity euro

- **Juegos de desarrollo cognitivo- Juegos de mesa:**
 - Bingo
 - Oca
 - Parchis
 - Baraja de cartas
 - Domino



AYUNTAMIENTO DE LA VILLA DE ERMUA
ERMUA HIRIKO UDALA

LUDOTECA MÓVIL

Mesa Socio-Educativa Local

- Mikado
- Party&Co Junior
- Super Simon
- Monopoly
- Hundir los Barcos
- Pictionary
- Quien es Quien
- Password
- La Ruleta de la Suerte
- Trivial
- Scattergories
- Cifras y Letras
- El Gran Tabú
- Sinónimos y Antónimos
- Pasapalabra



AYUNTAMIENTO DE LA VILLA DE ERMUA
ERMUA HIRIKO UDALA

LUDOTECA MÓVIL

Mesa Socio-Educativa Local

JUGUETES/JUEGOS DINÁMICOS

BOLOS

JUGADORES/AS:

Mínimo dos personas.

MATERIALES:

10 bolos y la bola.

INSTRUCCIONES:

Los bolos, están colocados al final de la pista, en forma de triángulo equilátero. Una partida típica de bolos consiste en 10 juegos, donde cada juego consta de dos lanzamientos, a menos que se realice un pleno, (derribar los 10 bolos con un solo tiro de la bola), en cuyo caso no se vuelve a lanzar en ese juego.

Cada jugador en cada lanzamiento deberá intentar derribar el mayor número de bolos posibles.



DIABOLO

JUGADORES/AS:

1 persona.

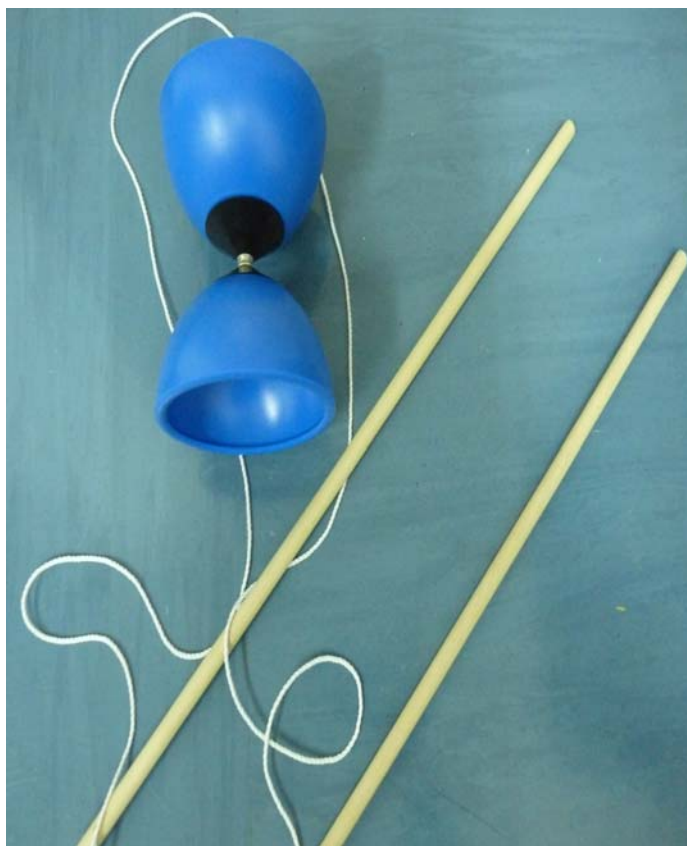
MATERIALES:

Diábolo.

INSTRUCCIONES:

Con el diábolo pueden realizarse malabarismos. El juego consiste en hacer girar a este objeto sobre sí mismo impulsándolo con una cuerda amarrada a dos bastones.

Una gran cantidad de trucos son posibles usando los palos, la cuerda y varias partes del cuerpo. También se puede jugar con múltiples diábolos en una sola cuerda. Se traza un circuito sobre la arena o se marca en el suelo con tiza.



TRAGABOLOS

JUGADORES/AS:

1 persona o más.

MATERIALES:

Rana y fichas.

INSTRUCCIONES:

Afina tu puntería, intentando encestar cada una de las bolas en la boca de la rana. Gana aquella persona que mayor número de bolas enceste.





AYUNTAMIENTO DE LA VILLA DE ERMUA
ERMUA HIRIKO UDALA

LUDOTECA MÓVIL

Mesa Socio-Educativa Local

PLATO CHINO

JUGADORES/AS:

1 persona.

MATERIALES:

Plato chino y palo.

INSTRUCCIONES:

Intenta buscar el equilibrio girando el plato sobre el palo.

- **Acelerar con la mano:** Con el palo en el centro del plato y éste en equilibrio, impulsamos el plato con la mano libre.
- **Acelerar con el palo:** Con el plato chino "colgando" del palo (de modo que se aguante por su rebaba interior), aceleramos el plato con un giro de muñeca pequeño, redondo y continuo.
- **Acelerar lanzando con la mano:** Sujetamos el palo con una mano y con la otra lanzamos verticalmente el plato, de manera que gire sobre si mismo; cuando el plato chino está en el aire, solo debemos pincharlo con el palo.





AYUNTAMIENTO DE LA VILLA DE ERMUA
ERMUA HIRIKO UDALA

LUDOTECA MÓVIL

Mesa Socio-Educativa Local

- **Lanzamientos y pases:** una vez acelerado el plato, lanzarlo verticalmente hacia arriba para volver a cogerlo con el palo.
- **Plato sobre el dedo:** Con el plato acelerado y en equilibrio sobre el palo, cambiar el palo por un dedo.

PETANCA

JUGADORES/AS:

Mínimo 2 personas.

MATERIALES:

Bola, boliche.

INSTRUCCIONES:

Consiste en tirar una bola lo más cercana posible a un objetivo que suele llamarse boliche. Los/as adversarios/as pueden ser dos (uno/a contra uno/a) o por equipos de dos contra dos o tres contra tres. Las partidas suelen jugarse a 13 puntos. El punto pertenece a la bola más próxima al boliche. El/la adversario/a debe continuar jugando sus bolas hasta que recupere el punto, es decir, coloque su bola más cerca del boliche.

Cada bola de un mismo equipo, si ninguna bola del equipo contrario está más cerca del objetivo, cuenta como un punto, y estos puntos se cuentan al final de cada tirada, es decir, cuando se han jugado o tirado todas las bolas.



CUERDA

JUGADORES/AS:

Mínimo 1 persona.

MATERIALES:

Cuerda.

INSTRUCCIONES:

El salto a la comba habitualmente consiste en que uno o más participantes saltan sobre una cuerda que se hace girar de modo que pase debajo de sus pies y sobre su cabeza. Si el juego es individual, es una persona que hace girar la cuerda y salta. Si el juego es en grupo, al menos son tres personas las que participan: dos que voltean la cuerda mientras que una tercera salta. Es habitual saltar al ritmo de sencillas canciones populares que entonan los participantes.



ZANCOS

JUGADORES/AS:

1 persona.

MATERIALES:

Zancos.

INSTRUCCIONES:

La persona se sube encima de los zancos, coloca un pie en cada zanco para caminar sobre ellos manteniendo el equilibrio.

A su vez, ajusta la medida de la cuerda que sale del zanco con cada una de las manos.





AYUNTAMIENTO DE LA VILLA DE ERMUA
ERMUA HIRIKO UDALA

LUDOTECA MÓVIL

Mesa Socio-Educativa Local

TWISTER

JUGADORES/AS:

Mínimo 2 personas.

MATERIALES:

Tablero y dados.

INSTRUCCIONES:

Descubre qué parte de tu cuerpo tendrás que colocar en cada una de los círculos de distinto color. "Enrédate" con otros jugadores/as y hazles el juego más difícil. Pero cuidado! Si te caes, quedas fuera del juego.



http://www.hasbro.com/twister/es_ES/shop/details.cfm?R=77B54C66-5056-900B-10D4-ABBE42702FFE:es_ES



AYUNTAMIENTO DE LA VILLA DE ERMUA
ERMUA HIRIKO UDALA

LUDOTECA MÓVIL

Mesa Socio-Educativa Local

HULA- HOP

JUGADORES/AS:

1 persona.

MATERIALES:

Aro.

INSTRUCCIONES:

Para jugar al hula-hoop primero hay que meterse dentro del aro y sostenerlo contra la cintura. Luego, al soltar la mano, se inicia simultáneamente un movimiento circular de cintura que debe mantener el aro en posición horizontal alrededor del cuerpo.





AYUNTAMIENTO DE LA VILLA DE ERMUA
ERMUA HIRIKO UDALA

LUDOTECA MÓVIL

Mesa Socio-Educativa Local

CARRERAS DE SACOS

JUGADORES/AS:

Mínimo 1 persona.

MATERIALES:

Sacos.

INSTRUCCIONES:

Los/as jugadores/as tienen que meter las dos piernas en los sacos y sujetarlos con las manos. Empieza la carrera como cualquier carrera normal, alguien tiene que dar la salida. Los/as jugadores/as deben llegar a la meta dando saltos en los sacos. Gana quien llega antes a la meta.





AYUNTAMIENTO DE LA VILLA DE ERMUA
ERMUA HIRIKO UDALA

LUDOTECA MÓVIL

Mesa Socio-Educativa Local

PARACAÍDAS

JUGADORES/AS:

Múltiples.

MATERIALES:

Lona colores, pelota.

INSTRUCCIONES:

Nos colocamos de pie, sujetando la tela de forma estirada. Ponemos un balón encima y agitamos la tela para que se mueva y se eleve a lo alto sin colarse por el agujero del centro. Podemos hacerlo con diferente tipo de pelotas y balones: de tenis, de balonmano, de playa, gigante, . . .



AROS LANZAMIENTO

JUGADORES/AS:

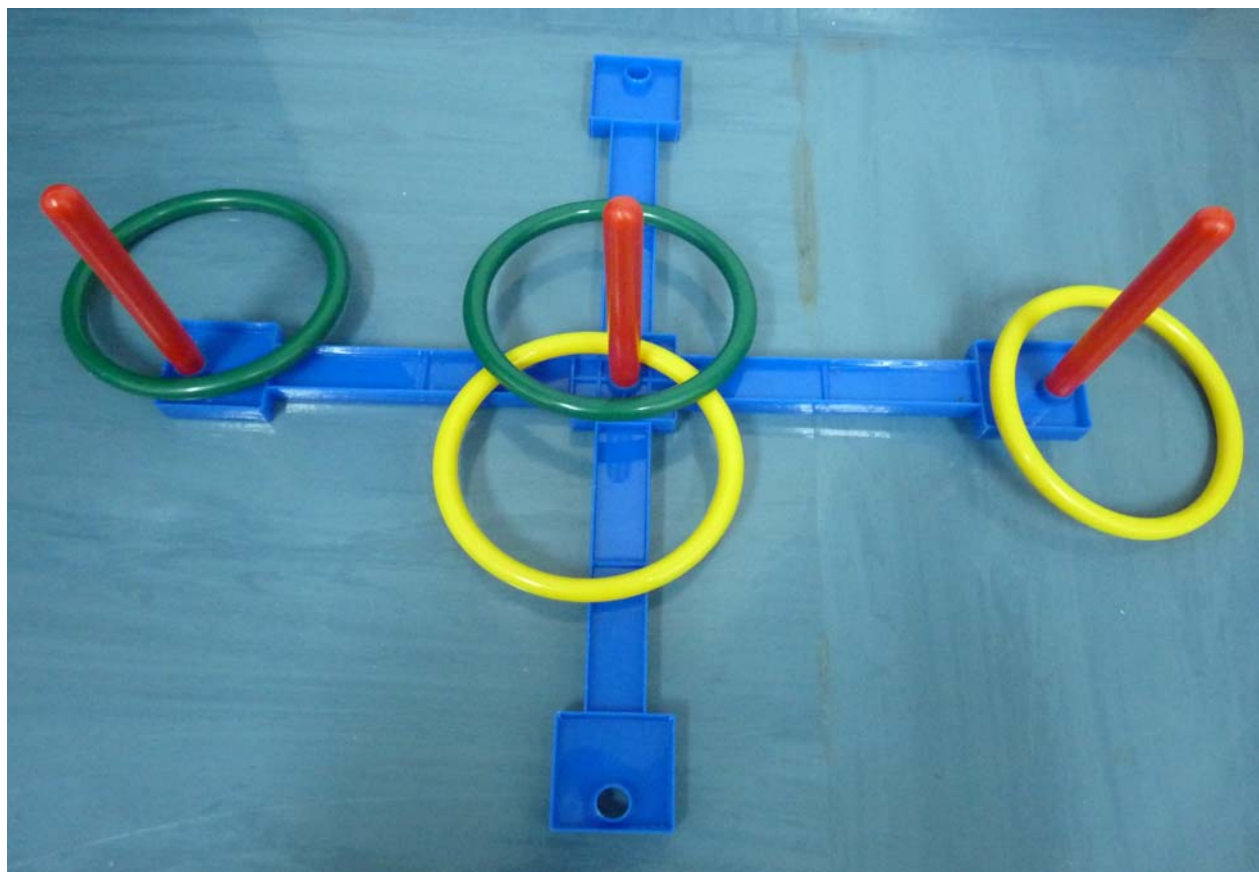
Mínimo 1 persona.

MATERIALES:

Set aros lanzamiento

INSTRUCCIONES:

Pon prueba tu puntería, intentando insertar cada uno de los aros en la bases.





AYUNTAMIENTO DE LA VILLA DE ERMUA
ERMUA HIRIKO UDALA

LUDOTECA MÓVIL

Mesa Socio-Educativa Local

RITMO Y PERCUSIÓN

JUGADORES/AS:

A partir de una persona.

MATERIALES:

Pack ritmo y percusión.

19 instrumentos.

INSTRUCCIONES:

Entrena tu sentido del ritmo utilizando los distintos materiales e instrumentos de percusión.





AYUNTAMIENTO DE LA VILLA DE ERMUA
ERMUA HIRIKO UDALA

LUDOTECA MÓVIL

Mesa Socio-Educativa Local

JUGUETES/ JUEGOS DESARROLLO COGNITIVO



AYUNTAMIENTO DE LA VILLA DE ERMUA
ERMUA HIRIKO UDALA

LUDOTECA MÓVIL

Mesa Socio-Educativa Local

PUZZLE EL **ABECEDARIO**

Puzzle de madera para encajar las piezas. 28 piezas con las letras del abecedario.





AYUNTAMIENTO DE LA VILLA DE ERMUA
ERMUA HIRIKO UDALA

LUDOTECA MÓVIL

Mesa Socio-Educativa Local

PUZZLE SILUETA

FRUTAS

8 puzzles de frutas (de 3 a 5 piezas cada uno) y acompañados de siluetas-modelo. Medida de cada puzzle: unos 14 cm.





AYUNTAMIENTO DE LA VILLA DE ERMUA
ERMUA HIRIKO UDALA

LUDOTECA MÓVIL

Mesa Socio-Educativa Local

ROMPECABEZAS: MIS AMIGOS LOS ANIMALES

Tina y Leo nos presentan a unos animales que pueden ser nuestros mejores compañeros y aliados en multitud de ocasiones. Rompecabezas de 9 cubos que ilustran 5 animales diferentes y una imagen de Yina y Leo por el mundo. Juego pensado para trabajar la memoria y reforzar el desarrollo de la organización espacial.





AYUNTAMIENTO DE LA VILLA DE ERMUA
ERMUA HIRIKO UDALA

LUDOTECA MÓVIL

Mesa Socio-Educativa Local

BUENOS MODALES: EL MEDIO AMBIENTE

Juego de asociación para aprender sobre la adecuada conservación del medio ambiente. Consiste en relacionar 17 parejas de actitudes para identificar lo que está bien y lo que está mal.

Dotado de sistema
AUTO-CORRECTOR
en el reverso.

Juego compuesto por
34 fichas y guía
pedagógica.





AYUNTAMIENTO DE LA VILLA DE ERMUA
ERMUA HIRIKO UDALA

LUDOTECA MÓVIL

Mesa Socio-Educativa Local

ACTITUDES **POSITIVAS:** **TOLERANCIA Y** **COOPERACIÓN**

Observa las 4 imágenes de cada tablero y descarta con la cruz la actitud incorrecta. Sirve de herramienta educativa para trabajar con los niños/as valores de tolerancia y cooperación. Pueden jugar hasta 12 niños. Compuesto por 12 tableros, 12 cruces y GUÍA PEDAGÓGICA. Con SISTEMA AUTO-CORRECTOR en el reverso.





AYUNTAMIENTO DE LA VILLA DE ERMUA
ERMUA HIRIKO UDALA

LUDOTECA MÓVIL

Mesa Socio-Educativa Local

ACTITUDES **POSITIVAS: AFECTO,** **SALUD Y SEGURIDAD**

Observa las 4 imágenes de cada tablero y descarta con la cruz la actitud incorrecta. Sirve de herramienta educativa para trabajar con los niños/as valores de afecto, salud y seguridad. Con SISTEMA AUTO-CORRECTOR en el reverso. Pueden jugar hasta 12 niños. Compuesto por 12 tableros, 12 cruces y GUÍA PEDAGÓGICA.





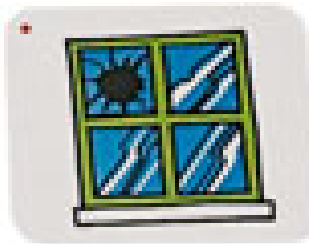
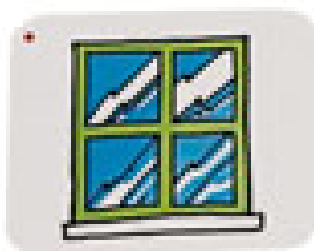
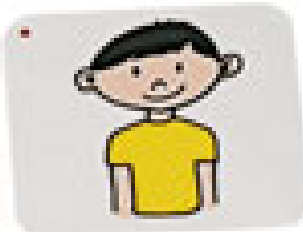
AYUNTAMIENTO DE LA VILLA DE ERMUA
ERMUA HIRIKO UDALA

LUDETECA MÓVIL

Mesa Socio-Educativa Local

SECUENCIAS: DESCÚBRELO

Asociación de tres fichas. El orden de la secuencia es deductivo, al reflejar elementos distintos (niño/a dormido/a - despertador - niño/a despierto/a). 48 fichas.





AYUNTAMIENTO DE LA VILLA DE ERMUA
ERMUA HIRIKO UDALA

LUDOTECA MÓVIL

Mesa Socio-Educativa Local

SCHOOL ACTIVITY **EURO**

Conjunto compuesto por 18 actividades y un surtido de billetes y monedas en plástico para poder realizar dichas actividades.

Es un recurso muy adecuado para desarrollar ejercicios matemáticos tales como:

- Discriminación visual y selección según los criterios precisos.
- Reconocimiento visual de los elementos que forman la moneda.
- Asociación de las monedas conocidas con su escritura cifrada.
- Comparación de las cantidades usando procedimientos numéricos.

Incluye guía didáctica. Pack compuesto por:

- 48 monedas.
- 42 billetes.
- 18 actividades.





AYUNTAMIENTO DE LA VILLA DE ERMUA
ERMUA HIRIKO UDALA

LUDOTECA MÓVIL

Mesa Socio-Educativa Local

JUEGOS DE MESA



AYUNTAMIENTO DE LA VILLA DE ERMUA
ERMUA HIRIKO UDALA

LUDOTECA MÓVIL

Mesa Socio-Educativa Local

BINGO

Es un juego de azar. Consiste en un bombo con un número determinado de bolas numeradas en su interior. Los/as jugadores/as juegan con cartones con números aleatorios escritos en ellos, dentro del rango correspondiente. Un/a locutor/a va sacando bolas del bombo y cantando los números en voz alta. Si un/a jugador/a tiene dicho número en su cartón lo tacha, y el juego continua así hasta que alguien consigue marcar todos los números de su cartón, cantando Bingo.





AYUNTAMIENTO DE LA VILLA DE ERMUA
ERMUA HIRIKO UDALA

LUDETECA MÓVIL

Mesa Socio-Educativa Local

OCA

El juego de la oca es un juego de mesa para dos o más jugadores/as. Cada jugador/a avanza su ficha por un tablero en forma de espiral con 63 casillas con dibujos. Dependiendo de la casilla en la que se caiga se puede avanzar o por el contrario retroceder y en algunas de ellas está indicado un castigo. En su turno cada jugador/a tira el dado que le indica el número de casillas que debe avanzar. Gana el juego el/la primer jugador/a que llega a la casilla 63.





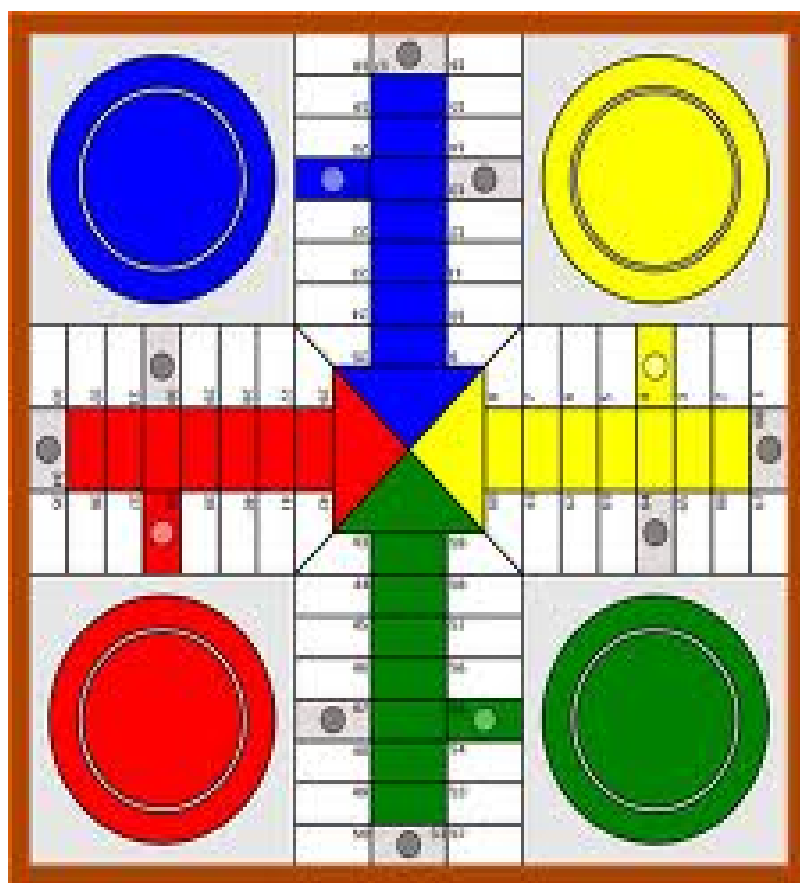
AYUNTAMIENTO DE LA VILLA DE ERMUA
ERMUA HIRIKO UDALA

LUDOTECA MÓVIL

Mesa Socio-Educativa Local

PARCHIS

En el parchís se juega con 1dado y 4 fichas para cada uno/a de los jugadores (de dos a cuatro, aunque también hay tableros para 6 u 8 jugadores). El objeto del juego es que cada jugador lleve sus fichas desde la salida hasta la meta intentando, en el camino, comerse a las demás. El primero en conseguirlo será el ganador.





AYUNTAMIENTO DE LA VILLA DE ERMUA
ERMUA HIRIKO UDALA

LUDOTECA MÓVIL

Mesa Socio-Educativa Local

BARAJA DE CARTAS

➤ EL CINQUILLO:

Se reparten todas las cartas y el juego consiste en ir colocando las cartas sobre la mesa hasta quedarse sin ninguna.

La forma de colocar las cartas es la siguiente:

Empieza el jugador que posea el cinco de oros y lo coloca. Después continúa el jugador de la derecha y así sucesivamente.

Solo se pueden colocar cincos o todas aquellas cartas que siguen en progresión ascendente o descendente a las que hay en la mesa y sean del mismo palo. Es decir, si por ejemplo solamente está colocado el cinco de oros en la mesa, los jugadores solo podrán colocar el seis o el cuatro de oros o un cinco de otro palo. Si un jugador no puede colocar ninguna carta *pasa*, y le toca el turno al siguiente jugador.

Nunca se puede *pasar* si se puede colocar alguna carta. Si un jugador puede poner varias cartas deberá elegir la que más le convenga para ganar el juego. El primer jugador que consigue colocar todas sus cartas sobre la mesa es el ganador.



[http://es.wikipedia.org/wiki/Cinquillo_\(juego\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Cinquillo_(juego))

DOMINO

Los/as jugadores/as de cada pareja se colocan alternativamente alrededor de una mesa quedando en posiciones enfrentadas los miembros de cada pareja respectivamente. Antes de empezar, las fichas se colocan boca abajo sobre la mesa y se revuelven para que los jugadores las recojan al azar en igual número cada uno (normalmente 7).

Hay varias maneras de empezar la primera ronda. Una es que empieza el/la jugador/a que tiene el **seis doble**. En las siguientes rondas, empezará el/la jugador/a la derecha del que empezó la ronda anterior. Podrá tirar cualquier ficha, no tiene porqué ser doble.





AYUNTAMIENTO DE LA VILLA DE ERMUA
ERMUA HIRIKO UDALA

LUDOTECA MÓVIL

Mesa Socio-Educativa Local

En su turno cada jugador/a colocará una de sus piezas con la restricción de que dos piezas sólo pueden colocarse juntas cuando los cuadrados adyacentes sean del mismo valor (ej. el 1 con el 1, el 2 con el 2, etc. Hasta el 6. Si un/a jugador/a no puede colocar ninguna ficha en su turno tendrá que **pasar** el turno al siguiente jugador/a:

La mano continúa hasta que se da alguna de las dos situaciones:

Alguno/a de los/as jugadores/as se queda sin fichas por colocar en la mesa. En este caso el/la jugador/a se dice que **dominó** la partida.

Cuando a pesar de quedar fichas en juego ninguna pueda colocarse, ganará el/la jugador/a o pareja cuyas fichas sumen menos puntos.

MIKADO

El juego se inicia con un/a jugador/a tomando la totalidad de palillos en su mano y permitiendo que las puntas toquen la superficie, dura, horizontal, lisa y plana donde se va a jugar. Enseguida, se suelta el conjunto de palillos y se deja que caigan al azar. Después de que todo movimiento haya acabado, lo siguiente es recolectar pieza por pieza, todas las posibles, sin permitir movimiento alguno de otro u otros de los palillos que no sea el intencionado a ser recogido; un solo intento por cada jugador/a.

Sólo se permite el movimiento del palillo que va a ser recogido; si otro u otros de los palillos son movidos, intencionalmente o no, por algún otro palillo, o por la mano del/a jugador/a, su turno acabará y el/la siguiente participante intentará recoger palillos.





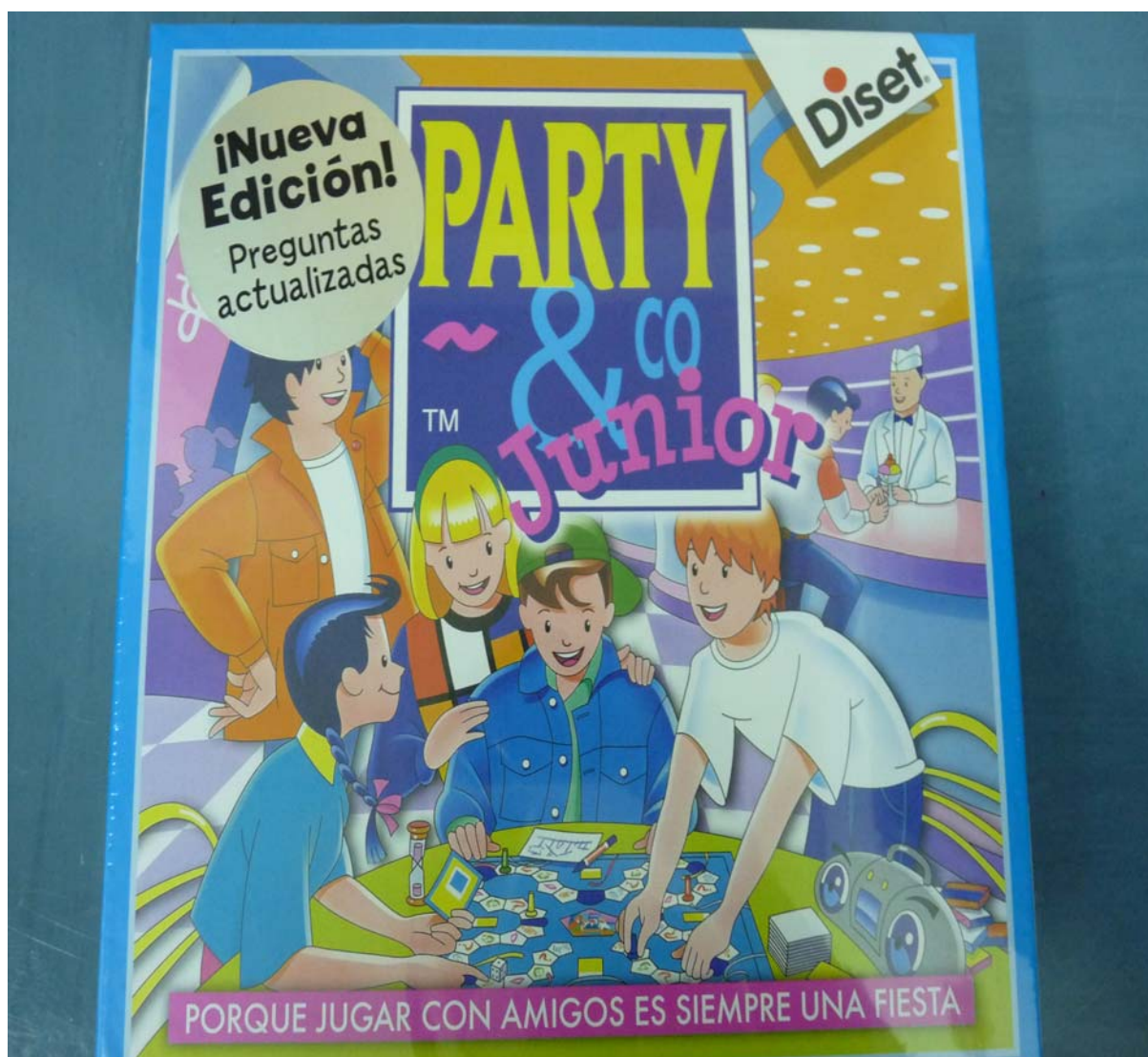
AYUNTAMIENTO DE LA VILLA DE ERMUA
ERMUA HIRIKO UDALA

LUDOTECA MÓVIL

Mesa Socio-Educativa Local

PARTY & CO JUNIOR

Juego de mesa con 5 divertidas pruebas para niños/as. Preguntas, dibujos, mímica, palabras prohibidas y leer los labios.



http://diset.com/es/catalogo_de_productos/party-co-junio



AYUNTAMIENTO DE LA VILLA DE ERMUA
ERMUA HIRIKO UDALA

LUDETECA MÓVIL

Mesa Socio-Educativa Local

SUPER SIMON

Pon a prueba tus reflejos. Repite la secuencia de colores en el mismo orden que lo hace previamente el juego.



[http://es.wikipedia.org/wiki/Simon_\(juego\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Simon_(juego))



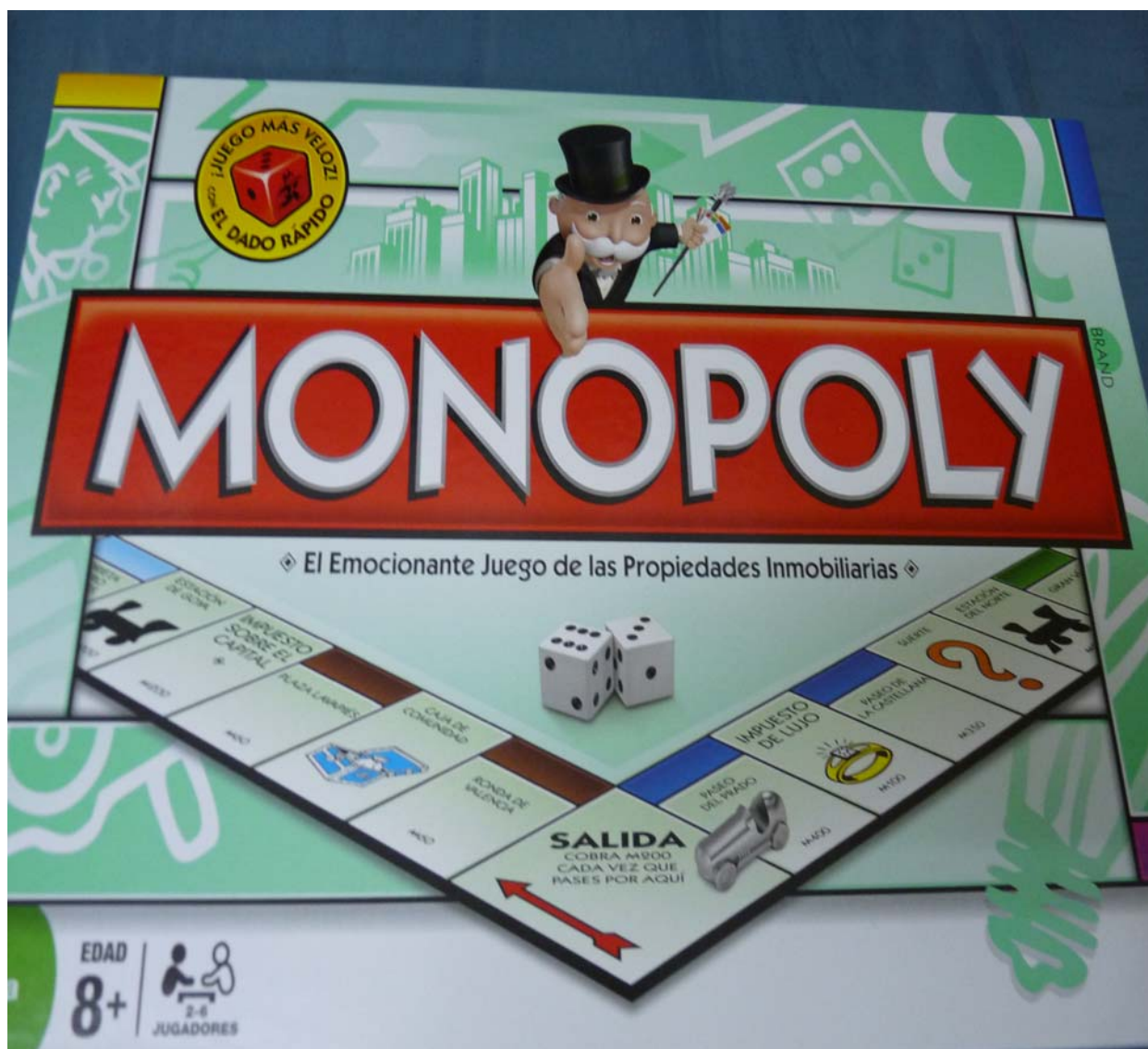
AYUNTAMIENTO DE LA VILLA DE ERMUA
ERMUA HIRIKO UDALA

LUDOTECA MÓVIL

Mesa Socio-Educativa Local

MONOPOLY

Todos/as los/as jugadores/as empiezan en las mismas condiciones y con el mismo capital, pero sólo uno/a conseguirá el monopolio.



<http://es.wikipedia.org/wiki/Monopoly>



AYUNTAMIENTO DE LA VILLA DE ERMUA
ERMUA HIRIKO UDALA

LUDOTECA MÓVIL

Mesa Socio-Educativa Local

HUNDIR LOS BARCOS

Se compone de dos tableros por jugador, dividido cada uno en cuadrículas. Los tableros típicos son cuadrados de 10 por 10 casillas, y cada posición se identifica con números para las columnas (de 1 a 10) y con letras para las filas (de la A a la J). En uno de los tableros el/la jugador/a coloca sus barcos y registra los *tiros* del/a oponente. En el otro, se registran los tiros propios. Antes de comenzar, cada jugador/a posiciona los barcos de forma secreta al oponente. Ambos/as participantes poseen y deben ubicar igual número de naves. Una vez todas las naves han sido posicionadas, se inicia una serie de rondas.

En cada ronda, cada jugador/a en su turno indica una posición del tablero de su oponente. Si esa posición es ocupada por una parte de un barco, el/la oponente indica **tocado** y el/la atacante marca con rojo esa posición, con un pin.





AYUNTAMIENTO DE LA VILLA DE ERMUA
ERMUA HIRIKO UDALA

LUDOTECA MÓVIL

Mesa Socio-Educativa Local

Cuando todas las posiciones de un mismo barco han sido *dañadas* debe indicarse **hundido**. Si la posición indicada no posee un barco alojado, se indica **agua**. Quien descubra primero todas las naves será el/la vencedor/a.



AYUNTAMIENTO DE LA VILLA DE ERMUA
ERMUA HIRIKO UDALA

LUDETECA MÓVIL

Mesa Socio-Educativa Local

QUIEN ES QUIEN

Cada jugador/a dispone de un tablero idéntico que contiene 24 dibujos de personajes identificados por su nombre. El juego empieza al seleccionar cada jugador/a una carta al azar de una pila separada de cartas, que contiene las mismas 24 imágenes. El objetivo del juego es ser el primero/a en determinar qué carta seleccionó el/la oponente. Esto se consigue haciendo diferentes preguntas, cuya respuesta puede ser sí o no, para eliminar candidatos/as.



http://es.wikipedia.org/wiki/Guess_Who%3F



AYUNTAMIENTO DE LA VILLA DE ERMUA
ERMUA HIRIKO UDALA

LUDOTECA MÓVIL

Mesa Socio-Educativa Local

PASSWORD

El juego de las palabras secretas, ¿Tienes don de palabra? ¿Te gusta resolver incógnitas? Descubre una palabra clave, esa palabra " **PASSWORD** " que pone a prueba tu vocabulario, tu ingenio y tu intuición.





AYUNTAMIENTO DE LA VILLA DE ERMUA
ERMUA HIRIKO UDALA

LUDOTECA MÓVIL

Mesa Socio-Educativa Local

LA RULETA DE LA SUERTE

Gira la ruleta, busca las consonantes, compra vocales y resuelve el panel.





AYUNTAMIENTO DE LA VILLA DE ERMUA
ERMUA HIRIKO UDALA

LUDOTECA MÓVIL

Mesa Socio-Educativa Local

TRIVIAL

Por a prueba tus conocimientos sobre cada una de las temáticas. Gana el equipo que antes consiga complementar la totalidad de quesitos.





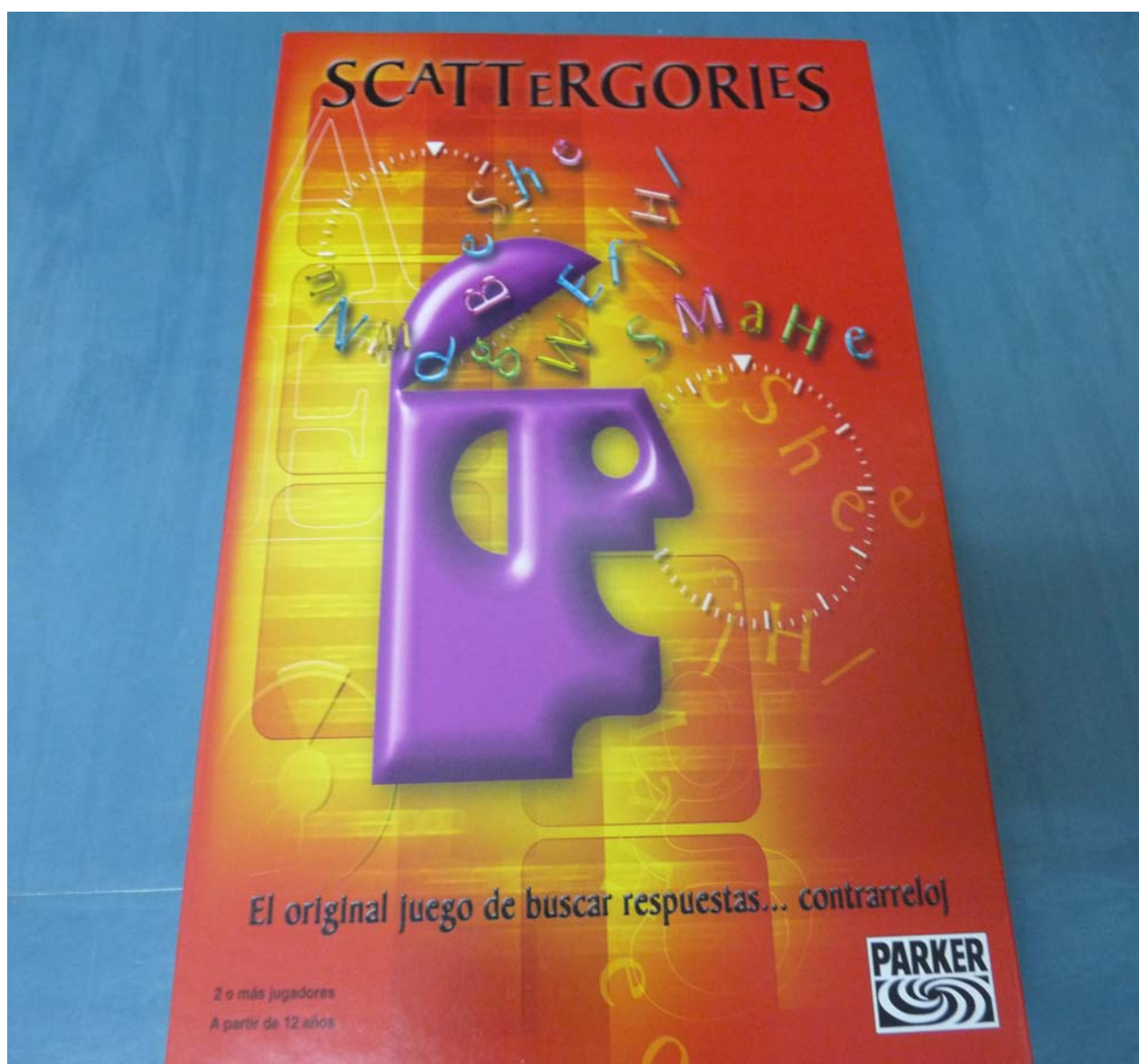
AYUNTAMIENTO DE LA VILLA DE ERMUA
ERMUA HIRIKO UDALA

LUDOTECA MÓVIL

Mesa Socio-Educativa Local

SCATTERGORIES

El fin del juego es intentar decir o escribir en un tiempo determinado el mayor número de palabras posibles relacionadas con la categoría que empiecen por la letra escogida.





AYUNTAMIENTO DE LA VILLA DE ERMUA
ERMUA HIRIKO UDALA

LUDOTECA MÓVIL

Mesa Socio-Educativa Local

CIFRAS Y LETRAS

Cifras y Letras es un juego de mesa para pensar y calcular. Cifras y Letras, por su carácter cultural, es un juego apropiado para relajar la tensión en aulas y en grupos de amigos o estudiantes, que pueden divertirse jugando y a la vez aprendiendo palabras y las reglas básicas de matemáticas.



http://es.wikipedia.org/wiki/Cifras_y_Letras,_juego_de_mesa



AYUNTAMIENTO DE LA VILLA DE ERMUA
ERMUA HIRIKO UDALA

LUDOTECA MÓVIL

Mesa Socio-Educativa Local

EL GRAN TABU

El Gran Tabú consiste en adivinar rápidamente una palabra que describe otro/a miembro del equipo y consta de 4 actividades diferentes para adivinar la palabra, utilizando el menor número de palabras posibles, dibujándola, sin utilizar la palabra tabú o representándola usando la figura de Flexi Coco.





AYUNTAMIENTO DE LA VILLA DE ERMUA
ERMUA HIRIKO UDALA

LUDOTECA MÓVIL

Mesa Socio-Educativa Local

SINÓNIMOS Y **ANTÓNIMOS**

El juego de los sinónimos contrarios e ideas afines. Con este juego podrás ampliar tu vocabulario y así mismo aprenderás a conocer los diferentes significados de las palabras.





AYUNTAMIENTO DE LA VILLA DE ERMUA
ERMUA HIRIKO UDALA

LUDOTECA MÓVIL

Mesa Socio-Educativa Local

PASAPALABRA

El juego de Pasapalabra pensado para los/as jóvenes y, por qué no, para los/as que no sean expertos/as en los juegos de palabras... ¿Preparados para enfrentaros a 5.000 preguntas? Un juego divertido y a la vez educativo para cultivar tu mente.



<http://tienda.mediaset.es/juego-de-mesa-pasapalabra-jr.html>