

## Ojos de lince

### ELEMENTOS DEL JUEGO

- [1 tablero con 70 imágenes](#)
- [70 tarjetas, con las imágenes del tablero](#)
- 1 caja o bolsa pequeña, para colocar las tarjetas
- 80 fichas de plástico o cartón, para colocar sobre el tablero

### OBJETIVO:

Identificar la mayor cantidad de imágenes en un tablero

### CANTIDAD DE JUGADORES: 4

### DINÁMICA

Se colocan las tarjetas en la caja o en la bolsa, y se mezclan bien

Se decide quién será el primero en jugar; el segundo será quien se sienta a su izquierda y así sucesivamente

El jugador que comienza saca al azar una tarjeta y la muestra a los otros jugadores. Inmediatamente, todos deben buscar esa tarjeta en el tablero. El primero que la ve coloca una ficha sobre la imagen del tablero y se lleva la tarjeta.

El juego continúa hasta agotar las tarjetas

Gana el jugador que más tarjetas ha conseguido

### VARIANTES DEL JUEGO

Dado que el juego está digitalizado, el tablero puede proyectarse para jugar con todos los alumnos simultáneamente.

El docente decidirá cómo organizar los equipos. Pasarán representantes de cada equipo que competirán entre ellos para identificar la imagen que sea seleccionada al azar.

Se podrá solicitar al jugador que primero identifique la imagen que diga una oración relacionada con la misma. Si lo hace correctamente, su equipo recibirá un punto por haber identificado la imagen y otro punto por haber dicho una oración correctamente.

De este modo, se llevarán a cabo las rondas de juego que el docente considere oportuno.