

JUEGO: CUENTA HASTA 20

NÚMERO DE JUGADORES: 2-6

MATERIALES: UN DADO. CADA JUGADOR TENDRÁ UN PAPEL Y UN LÁPIZ.

OBJETIVO DEL JUEGO: CONSEGUIR 20 PUNTOS O UN NÚMERO APROXIMADO SIN PASARSE.

El juego comienza echando a suertes quien empieza, se sigue hacia la izquierda.

Cada jugador tira el dado varias veces y va sumando los puntos que obtiene. Puede realizar todas las tiradas que desee. Si supera los 20 puntos quedará eliminado. También puede plantarse si llega a un número cercano a 20 y no quiere arriesgarse a traspasar ese número. En ese caso escribe el número al que ha llegado.

Sigue el siguiente jugador.

Cuando todos los jugadores han completado su turno, gana quien haya conseguido 20 puntos o quien más se haya acercado sin superarlo. Si hay un empate se puede jugar una mano para desempatar.

JUEGO : DOBLE 3

NÚMERO DE JUGADORES : 2-6

MATERIALES : DOS DADOS. CADA JUGADOR TENDRÁ UN PAPEL Y UN LÁPIZ.

OBJETIVO DEL JUEGO : SER EL PRIMERO EN CONSEGUIR 50 PUNTOS (O 25, O 100...)

El juego comienza echando a suertes quien empieza, se sigue hacia la izquierda.

Por turno cada jugador tira los dos dados. La puntuación que se puede obtener es la siguiente:

- 5 puntos si salen dos números diferentes*
- 10 puntos si sales 1-1, 2-2, 4-4, 5-5*
- 20 puntos si salen los dos seis*
- Si sale 3-3 el jugador pierde todos los puntos acumulados y vuelve a empezar de cero.*

El que antes logra la puntuación determinada, gana la partida.

JUEGO: DEL 1 AL 6

NÚMERO DE JUGADORES: 2-6

MATERIALES: UN DADO. CADA JUGADOR TENDRÁ UN PAPEL Y UN LÁPIZ.

El juego comienza echando a suertes quien empieza, se sigue hacia la izquierda.

Cada jugador escribirá en su papel los números del 1 al 6. El jugador que empieza tira el dado y elimina de su lista el número que ha salido.

Después tira el siguiente jugador y así sucesivamente. El objetivo del juego es tachar todos los números.

Cuando hemos eliminado un número y vuelva a salir en otra tirada hay que volver a escribirlo, a la siguiente vez que salga el número en el dado podremos tacharlo, etc.

Gana el jugador que primero consigue eliminar todos los números de su lista.