

# Instructivo y reglamento de un juego

45 min (sesión 6, con las consignas 6 y 7 como base del borrador en la sesión 8) · Material gratuito de Didaula

· [didaula.com/fichas/3-grado/instructivo-y-reglamento-de-un-juego/](https://didaula.com/fichas/3-grado/instructivo-y-reglamento-de-un-juego/)

Nombre: \_\_\_\_\_

Grado y grupo: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

## 1. Lee el instructivo. La maestra lo lee contigo primero.

### Carrera de las tablas

#### Materiales:

- 1 tablero con 30 casillas
- 1 dado
- 1 ficha para cada jugador
- 20 tarjetas de multiplicar

**Jugadores:** de 2 a 4.

#### Cómo se juega:

1. Pon tu ficha en la salida.
2. Revuelve las tarjetas y ponlas boca abajo.
3. En tu turno, toma una tarjeta y di el resultado.
4. Si aciertas, tira el dado y avanza.
5. Si te equivocas, no avanzas.
6. Pasa el turno al jugador de tu derecha.

**Quién gana:** gana quien llega primero a la meta.

## 2. Escribe qué parte del instructivo es cada cosa. Usa estas palabras: título, materiales, pasos, quién gana.

| Lo que dice                            | ¿Qué parte es? |
|----------------------------------------|----------------|
| Carrera de las tablas                  |                |
| 1 dado, 1 ficha, 20 tarjetas           |                |
| 4. Si aciertas, tira el dado y avanza. |                |
| Gana quien llega primero a la meta.    |                |

## 3. ¿Para qué sirven los números 1, 2, 3, 4, 5 y 6 en «Cómo se juega»?

|  |
|--|
|  |
|--|

## 4. ¿Es del instructivo o del reglamento? Marca con una X.

El **instructivo** dice cómo se juega, paso por paso.

El **reglamento** dice qué se vale, qué no se vale y qué pasa si alguien no cumple.

| Oración                                            | Instructivo              | Reglamento               |
|----------------------------------------------------|--------------------------|--------------------------|
| a) Revuelve las tarjetas.                          | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| b) No se vale ver la respuesta antes de contestar. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| c) Si alguien hace trampa, pierde un turno.        | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| d) Pon tu ficha en la salida.                      | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| e) Todos esperan su turno sin gritar.              | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

**5. Ordena los pasos del juego «Memorama de las tablas». Escribe 1, 2, 3 o 4.**

|       |                                                                               |
|-------|-------------------------------------------------------------------------------|
| _____ | Voltea dos tarjetas.                                                          |
| _____ | Revuelve las tarjetas y ponlas boca abajo.                                    |
| _____ | Gana quien junta más parejas.                                                 |
| _____ | Si la multiplicación y su resultado son pareja, quédate con las dos tarjetas. |

**6. Escribe dos reglas justas para el juego de tu equipo. Cada regla debe decir qué pasa si alguien no la cumple.**

Regla 1:

|  |
|--|
|  |
|  |

Regla 2:

|  |
|--|
|  |
|  |

**7. Escribe los primeros tres pasos de cómo se juega tu juego. Empieza cada paso con una palabra de acción: pon, tira, toma, di, avanza, reparte.**

1.

|  |
|--|
|  |
|  |

2.

|  |
|--|
|  |
|  |

3.

|  |
|--|
|  |
|  |

**Me evaluó.** ☐ Encontré las partes del instructivo. ☐ Sé la diferencia entre instructivo y reglamento. ☐ Escribí pasos en orden con una palabra de acción.

## Para el docente: lista de cotejo

| Criterio                                                                      | L | EP | NL | Observaciones |
|-------------------------------------------------------------------------------|---|----|----|---------------|
| Identifica las partes del instructivo (título, materiales, pasos, quién gana) |   |    |    |               |
| Explica para qué sirven los números en los pasos                              |   |    |    |               |
| Distingue oraciones de instructivo y de reglamento                            |   |    |    |               |
| Ordena los pasos de un juego                                                  |   |    |    |               |
| Escribe reglas justas con consecuencia                                        |   |    |    |               |
| Escribe pasos ordenados que empiezan con una palabra de acción                |   |    |    |               |

### Respuestas

- **Consigna 2:** título, materiales, pasos, quién gana.
- **Consigna 3:** respuesta posible: «Para saber en qué orden se hacen las cosas» o «para saber qué va primero y qué después».
- **Consigna 4:**
  - Instructivo: a y d.
  - Reglamento: b, c y e.
- **Consigna 5:** de arriba hacia abajo, 2, 1, 4, 3.
- **Consigna 6:** respuesta libre. Es correcta si la regla se aplica igual a todos y dice qué pasa si no se cumple. Por ejemplo: «Si alguien ve la respuesta antes de contestar, pierde su turno».
- **Consigna 7:** respuesta libre. Revisa que cada paso tenga una sola acción, empiece con un verbo y siga el orden real del juego.

### Error frecuente

- Escriben reglas sin consecuencia («No hacer trampa»). Pregunta: «¿Y si alguien la hace, qué pasa?» y que lo agreguen.
- En los pasos juntan varias acciones con «y luego». Pide que cada «luego» se convierta en un paso nuevo con su número.