

Cómo jugar I SPY Find It Fast Game

Trabaja en la discriminación visual, la figura, la destreza manual, la memoria visual, la manipulación en la mano, las habilidades de funcionamiento ejecutivo, las habilidades de proceso, las habilidades de socialización, la exploración y participación en el juego y el ocio.

En la caja: 40 cartas de imagen, 9 dados de imagen

Elige una carta, tira los dados y encuéntrala rápidamente. Muy claro. Como puede ver en las tarjetas de la imagen de arriba, hay muchos artículos en cada tarjeta, pero no todos esos artículos están representados en los dados. Elegí una carta aleatoria y se representaron 17 elementos diferentes, y solo seis de esos elementos se muestran en los dados. Las cartas miden 1.5 "x 3.5" y los dados miden .75 "x .75". Las imágenes en los dados son calcomanías y artículos cotidianos que incluyen una manzana, un murciélago, un avión, una flor, una concha, una pelota de baloncesto, dientes falsos y una bellota. Los elementos en los dados se repiten, por lo que puede lanzar nueve dados y obtener tres murciélagos.

Objeto:

Tener la mayor cantidad de cartas al final del juego.

Preparar:

Baraja las cartas y coloca el mazo boca abajo sobre la mesa. Coloca los nueve dados cerca.

Jugar:

A su vez, cada jugador volcará la carta superior boca arriba y luego sacudirá y lanzará los nueve dados a la vez. Todos los jugadores escanean juntos, buscando cualquier coincidencia entre cualquier dado y la carta. La primera persona que encuentra una coincidencia llama al elemento. Obtienen la tarjeta y juegan pases para el siguiente jugador que repite el proceso. Cuando se hayan recogido todas las cartas, el juego habrá terminado. El jugador con más cartas es el ganador.

Echa un vistazo a más juegos de figuras divertidas en I SPY Games.

Prueba esto:

Vea las imágenes en los dados antes de jugar y asegúrese de que todos los jugadores sepan cómo llamar a cada elemento.

Voltea una carta, tira los dados y los jugadores buscan todos los partidos, no solo uno. Cuando un jugador siente que sabe cuántos hay, grita, como "hay tres partidos". Los otros jugadores continúan mirando por encima de la tarjeta y ver si pueden detectar otros partidos. Si alguien encuentra a otro, grita "hay cuatro coincidencias". Los jugadores miran hasta estar satisfechos de que se han encontrado todos los partidos. La última persona en llamar a un número señala las coincidencias en la tarjeta y luego recibe la tarjeta. Juega todas las cartas, la persona con más cartas al final es la ganadora.

Coloque una carta boca arriba sobre la mesa. Coloque los dados cerca. Pídale al jugador que levante y gire cada dado en la mano y, si encuentra una coincidencia, coloque el dado con la imagen hacia arriba.

Juega solo con las cartas. Baraja el mazo y colócalo boca arriba sobre la mesa. Elija cualquier elemento, como un avión, luego escanee cada tarjeta para buscar ese elemento. Haga dos pilas, un sí y un no. Ordene las cartas. Recógelos de la baraja uno a la vez mientras los clasifica, teniendo cuidado de no derribar la pila o elegir más de una carta a la vez.

Coloca una carta en el medio de los jugadores. El jugador uno nombra un elemento de la carta. El jugador dos nombra ese elemento más uno más. El jugador tres nombra esos dos elementos, en orden, y uno más. Sigue hasta que alguien falle. La persona que fue la última antes que la persona que perdió recibe la tarjeta. El jugador con más cartas al final es el ganador.

Ahueca la mano antes de agregar los dados. Si el jugador tiene dificultades, coloque una pelota en la palma de su mano, pídale que forme sus dedos alrededor de ella y luego retire la pelota. Suelta los dados en su mano. Coloque la otra mano y colóquela en la parte superior antes de agitar. Alterna qué mano sostiene los dados entre turnos.