

OCA LECTORA

JUEGO DE LECTURA

REGLAS DE JUEGO

PARA PARTICIPANTES DE 3 A 7 AÑOS (CATEGORÍA A)

Para participar debes apuntarte en la biblioteca y tener carnet de lector. Si no lo tienes puedes hacerlo en la biblioteca.

Las reglas serán las del tradicional juego de la Oca, con algunas modificaciones.

1. Para tirar el dado tendrán que leer en casa un libro.
2. Serán ellos mismos los que elijan el libro y tendrán que hacer un dibujo de la portada, en el que figure el título del libro y el autor. Por detrás del dibujo llevará el nombre del participante.
3. Cada libro leído, y hecho el dibujo correspondiente, dará opción a tirar una vez el dado.
4. Los participantes irán avanzando por el tablero hasta llegar a la casilla central, a la que siempre habrá que llegar con la tirada exacta. En caso de exceso se retroceden tantas casillas como puntos sobrantes. Cada vez que lleguen a esta casilla ganarán una oca.
5. Una vez que se ha llegado a la casilla final volverán a la casilla de inicio.

El juego consiste en llegar cuantas más veces mejor a la casilla central y ganar muchasocas. Ganará quién másocas tenga.

En caso de empate en número deocas, se contabilizarán también los libros leídos. Ganará el participante que más libros haya leído.

Recuerda:

Oca: de oca a oca y tiro porque me toca.

Puente: de puente a puente y tiro porque me lleva la corriente.

Dado: de dado a dado y tiro porque me ha tocado.

Posada: El libro lo escogerá la bibliotecaria.

Pozo: El libro lo escogerá la bibliotecaria.

Laberinto: El libro lo escogerá la bibliotecaria.

Cárcel: El libro lo escogerá la bibliotecaria.

Muerte: El libro lo escogerá la bibliotecaria.

Comodín: Tirada extra.

Las demás casillas no tendrán ningún valor.

Cualquier problema que se presente durante el juego se resolverá siempre con el criterio del personal de la biblioteca.

Participar en el juego supone la aceptación de las bases.

El juego comenzará el día 1 de febrero y terminará el día 30 de junio.

Habrá un premio (a determinar) para el ganador/a que se entregará en el Día de la Biblioteca (24 de Octubre).

OCA LECTORA

JUEGO DE LECTURA

REGLAS DE JUEGO

PARA PARTICIPANTES DE 8 A 11 AÑOS (CATEGORÍA B)

Para participar debes apuntarte en la biblioteca y tener carnet de lector. Si no lo tienes puedes hacerlo en la biblioteca.

Las reglas serán las del tradicional juego de la Oca, con algunas modificaciones.

1. Los participantes comenzarán el juego con un libro de su elección que deben leer en casa.
2. Al devolverlo tendrán la opción de tirar el dado y comenzar el juego.
3. El segundo y sucesivos libros serán los que indique la casilla resultante de tirar los dados.
4. Cada libro leído dará opción a tirar una vez el dado.
5. Si es más de una las veces a tirar el dado, será la primera tirada la que indique el libro correspondiente.
6. Los participantes irán avanzando por el tablero hasta llegar a la casilla central, a la que siempre habrá que llegar con la tirada exacta. En caso de exceso se retroceden tantas casillas como puntos sobrantes. Cada vez que lleguen a esta casilla ganarán una oca.
7. Una vez que se ha llegado a la casilla final volverán a la casilla de inicio.
8. Si se repite casilla, después de haber dado una vuelta al tablero, se pasará a la casilla siguiente hasta llegar a una casilla en la que no haya caído. No se tendrán en cuenta las casillas especiales, excepto el comodín.
9. Si el participante rechaza leer el libro correspondiente, retrocederá diez casillas y podrá escoger un libro de su elección. No se tendrán en cuenta las casillas especiales ni el comodín.
10. Si el libro que corresponde está prestado, se pasará a la casilla siguiente hasta llegar a una casilla en la que no haya caído. No se tendrán en cuenta las casillas especiales, excepto el comodín

El juego consiste en llegar cuantas más veces mejor a la casilla central y ganar muchasocas.
Ganará quién másocas tenga.

En caso de empate en número deocas, se contabilizarán también los libros leídos. Ganará el participante que más libros haya leído.

Recuerda:

Oca: de oca a oca y tiro porque me toca.

Puente: de puente a puente y tiro porque me lleva la corriente.

Dado: de dado a dado y tiro porque me ha tocado.

Posada, Laberinto, Cárcel y Muerte: En estas casilla habrá que superar una prueba que consistirá en responder una pregunta relacionada con alguna de las materias del colegio, leer un trabalenguas o resolver una adivinanza o un acertijo . Si la respuesta es correcta volverán a tirar, y si no, no pasa nada, sólo que han perdido la oportunidad de volver a tirar.

Comodín: Libro de su elección.

Cualquier problema que se presente durante el juego se resolverá siempre con el criterio del personal de la biblioteca.

Participar en el juego supone la aceptación de las bases.

El juego comenzará el día 1 de febrero y terminará el día 30 de junio.

Habrà un premio (a determinar) para el ganador/a que se entregará en el Día de la Biblioteca (24 de Octubre).