



Batido Ortográfico



ANTES DE EMPEZAR A JUGAR...

Debes tener sobre la mesa:

- Folios o libreta
- Diccionario
- Móvil

- Bolígrafos
- Temporizador.

COMPONENTES

• **Baraja de Sección:** Tanto si se juega por grupos de grafías o no, las barajas serán de 48 cartas.

- Ej. - Todas las cartas de B/V
- Lo mismo si se mezclan todas las grafías.

• **Baraja de Juego:** Dos cartas de cada acción, excepto 4 de blancas. (18 cartas).

• **Baraja de Puntos:** 100 cartas: 30 cartas de +1, 30 de -1, 20 de +2, 20 de -2, 10 de +3 y 10 de -3.

• Tablero

• Libro de Reglas

• Dos cartas de instrucciones para los alumnos.





LA BARAJA DE SECCIÓN

336 cartas de juego en total. 48 cartas por **GRUPO**:

- B/V
- G/I
- H, -
- S/X
- Ac
- Qu/C/K/Z/CC
- LL/Y



Cada grupo tiene 4 secciones de 12 cartas:

COMPLETA:

El jugador completa con las grafías indicadas en el margen superior las palabras que se le indican.

HOMÓNIMAS/PARÓNIMAS:

El jugador define el par de palabras que se le muestran.

ADIVINA:

Mediante pistas se debe averiguar qué palabra es la descrita.

SOPA DE LETRAS:

Se busca en la sopa de letras la palabra que ha sido definida y se escribe correctamente.

LA BARAJA DE JUEGO

+2: Recibes 2 puntos y juegas la carta de Sección.

PIERDES EL TURNO: Debes esperar al próximo turno para continuar jugando.

BLANCA: El juego continúa sin cambio alguno, sigue su proceso habitual.

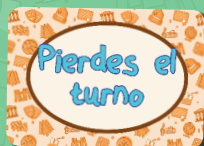
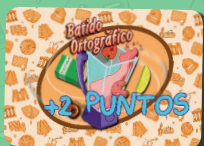
AYUDA: Te da la opción de que un compañero diga por ti la respuesta, sumando así puntos los dos a la vez.

CAMBIO: Intercambias todas tus cartas con las del jugador que tú elijas.

CONSULTA: Permite consultar desde un diccionario, internet o móvil la carta de Sección.

RIVAL: Eliges a otro jugador con la finalidad que falle para poder corregirlo y ganar puntos. Si el oponente no falla, no ganas puntos. Si el oponente falla y tú también, ganas puntos en negativo. El oponente ni gana ni pierde puntos.

ELECCIÓN: Con esta carta puedes elegir la actividad que quieras jugar (sopa de letras, homónimas/parónimas, completa o adivina). Si el jugador de tu derecha no tiene la carta con la actividad que tu desees, entonces, pasará al jugador de tu izquierda. Si él tampoco la tiene, el jugador que la tenga te la ofrecerá para que la resuelvas.





LA BARAJA DE PUNTOS

+3

Si contestas sin error la carta **COMPLETA** y si consigues en dos pistas la palabra oculta en la carta **ADIVINA**.



+2

Si contestas sin error la carta **HOMÓNIMAS/PARÓNIMAS** y la **SOPA DE LETRAS**. Si averiguas la palabra al tercer intento en la carta **ADIVINA**. Si te toca **LA CARTA +2** en la baraja de juego.



+1

Si averiguas en el cuarto o quinto intento la palabra **ADIVINA**. Si sólo resuelves la mitad del juego en la carta **PALABRAS HOMÓNIMAS/PARÓNIMAS** y en la carta **SOPA DE LETRAS**. Si no sabes la respuesta de la definición en la Sopa de Letras y te lo dicen, lo buscas en la Sopa y lo escribes correctamente. Si sólo cometes un error en la carta **COMPLETA**.



-1

Si cometes dos fallos en la carta **COMPLETA**.



-2

Si no resuelves la carta **HOMÓNIMAS/PARÓNIMAS Y SOPA DE LETRAS**, es decir, debes encontrar y escribir bien la palabra tomada como respuesta de la definición.



-3

Si cometes más de tres errores en la carta **COMPLETA** o no logras averiguar a qué palabra se refiere la carta **ADIVINA**.



DINÁMICA DEL JUEGO

Se reparten cartas de la **BARAJA DE SECCIÓN** en función del número de jugadores:

2-3 jugadores:	7 cartas.
4-5 jugadores:	5 cartas.
Más de 5 jugadores:	3 cartas.

¿CÓMO SE JUEGA?

Una vez repartidas las cartas a cada jugador, se coloca boca abajo la **BARAJA DE JUEGO** y se empieza a jugar. Al jugador que le toca el turno cogerá en primer lugar una carta de la **BARAJA DE JUEGO** y hará lo que se le indica. Luego, tomará una carta de **SECCIÓN** de su compañero siguiendo el orden de las agujas del reloj. Cada jugador pregunta al de su derecha. Según falle o no, recibirá más o menos puntos.

¿QUIÉN GANA?

Gana quién consigue más puntos positivos al acabarse las cartas de **SECCIÓN**, que a medida que son utilizadas se van dejando encima de la mesa. Para que termine el juego tienen que haberse jugado todas las cartas de los distintos jugadores. En el caso que algún jugador se quedara sin cartas y los demás todavía tuvieran, cogerá de la **BARAJA DE SECCIÓN** un número de cartas igual que el jugador que menos tenga y continuará jugando.

*No es necesario jugar con todas las cartas de **SECCIÓN**, tú mismo puedes crear la baraja con las grafías que quieras. No obstante, se recomienda al principio usar solo una pareja de grafías. Por ejemplo: b/v o g/j o ...*

Con el tiempo se pueden ir añadiendo más, es decir, crear barajas de una pareja de grafías, luego de dos, de tres, etc., hasta que todas las grafías estén mezcladas en una misma baraja.





VERSIÓN CON TABLERO

PREPARACIÓN

Preparad cuatro barajas de 25 cartas de sección clasificadas por tipo de actividad:

COMPLETA, HOMÓNIMAS/PARÓNIMAS, SOPA DE LETRAS y ADIVINA. También una **BARAJA GENERAL** de 30 cartas con todas las grafías y tipos de actividades mezcladas.

Cuatro juegos de 7 cartas de **CERTIFICADO**.

Un tablero, cuatro fichas y un dado.

OBJETIVO

Llegar a la **META** el primero una vez obtenidos los 7 Certificados.

¿CÓMO SE JUEGA?

Empieza el que saca el número más alto al tirar los dados. Si caes en una casilla de **COMPLETA, ADIVINA, HOMÓNIMAS/PARÓNIMAS** o **SOPA DE LETRAS**, tienes que resolver una carta de este tipo de actividad para continuar avanzando en el mismo turno.

Si caes en la casilla **CERTIFICADO**, se coge una carta de la Baraja General. Si resuelves la actividad que te toca al azar, recibes el Certificado sobre la grafía que has jugado. En el caso que te tocara la misma grafía cuando volvieras a caer en una casilla de Certificado y la acertaras, ganarías otro Certificado con la misma grafía que podrías cambiarlo con cualquier compañero por un Certificado que no tengas. Si llegaras a tener tres certificados de la misma grafía, sólo podrías cambiarlo una vez, no dos. Así pues, el tercer Certificado no tendría valor alguno durante la partida y deberías devolver uno de ellos a la baraja de Certificados. Sin embargo, sí puedes cambiar tantas veces como sea posible cualquier Certificado repetido que no lo hayas cambiado. Esto es, puedes tener hasta tres certificados iguales, pero no puedes cambiar un Certificado que ya hayas cambiado anteriormente. Solamente una vez por Certificado.

Tienes que ir avanzando hasta la **META**, pero si llegas sin los 7 Certificados deberás ir retrocediendo hasta que los consigas. Luego, avanzar de nuevo hacia la **META**. Tienes que llegar a la **META** para poder retroceder a buscar los que te faltan. Irás retrocediendo hasta que los consigas.

AUTORA: MERCE ARCE

ILUSTRADORA: ALBA ARAGÓN

MAQUETACIÓN: M3DESIGN

*A mi hija Dagna,
fuente de inspiración.*

