

NOCHE DE JUEGOS FAMILIARES

5:40-6:00	Registracion	
Estaciones de Juegos: Escoja un juego de alfabetizacion (cajas grises) y un juego de matemáticas (cajas blancas) para visitar. Vea la hoja de juegos para sus opciones.		
6:00-6:30	Estacion de Juegos # 1	Visite a los salones de acuerdo a su juego. Recibirá un sello en ambas estaciones que visite. ¡Entregue las tablas de juego selladas al final de la noche para un juego de mesa gratis para llevar a casa!
6:30-6:40	Tiempo de Transición	
6:40-7:10	Estacion de Juegos # 2	
7:10-7:20 Gimnasio	Un regalo de juego de mesa gratis (Traiga su tabla de juegos sellado)	



Por favor escoja un juego de alfabetización (cajas grises) y un juego de matemáticas (cajas blancas) para visitar. Las descripciones y niveles de grado recomendados están incluidos para ayudarlo a escoger. ¡Haga que le pongan un sello en su tabla en cada una de sus estaciones y regreselo al final de la noche para llevarse a casa un juego de mesa!

Los periodos de grado son solo una sugerencia.

<p><u>Tapple</u> Tomen turnos pensando en palabras que quepan en una cierta categoría sin repetir una palabra con la misma letra al principio. (Grados 1-5)</p>	<p><u>Qwirkle</u> Simplemente combine colores y figuras en filas y columnas sin crear duplicados, pero necesita pensar rapido y estratégicamente. (Grados K-5)</p>	<p><u>Bananagrams</u> Sea el primero que use todos sus azulejos de letras al arreglarlos en cuadrículas de crucigrama. (Grados K-5)</p>	<p><u>Sequence Numbers</u> Use sus habilidades de sumar y restar para combinar respuestas al juego de mesa y estar allí primero para obtener cinco combinaciones en una fila. (Grados 1-5)</p>	<p><u>Scattergories</u> Rode un dado y ponga el reloj automático mientras trata de crear una respuesta que comience con la letra en el dado para cada categoría en su lista. (Grados 2-5)</p>
<p><u>Math War</u> Voltee su tarjeta y resuelva el problema matemático. La persona con la respuesta más alta se queda con todas las tarjetas volteadas abajo. Trate de ganar todas las tarjetas que pueda. (Grados K-5)</p>	<p><u>Scrabble Slam</u> Compita en una carrera en contra de cada uno para cambiar la palabra de cuatro letras existentes y deshacerse de sus tarjetas. (Grados 2-5)</p>	<p><u>Yahtzee</u> Rodé los dados y decida con qué números quedarse y cuales rodar de nuevo en un intento de obtener la puntuacion mas alta posible. (Grados 2-5)</p>	<p><u>Blurt</u> Muevase en el juego de mesa al ser el primero en delatar la respuesta de la pista en la tarjeta. (Grados 1-5)</p>	<p><u>Chutes & Ladders</u> Gire el rotador y sea el primero en llegar a 100. Tenga cuidado de los resbaladizos a lo largo del camino que le lleva de regreso abajo. (Grados K-2)</p>
<p><u>Word Play</u> Piense en una palabra en una categoría que tiene ciertas letras dentro de ella. Cuanto más larga la palabra en la que piensa, más puntos recibirá. (Grados 2-5)</p>	<p><u>Skip-bo</u> Crear pilas de tarjetas numerados secuencialmente hasta que ya no tenga mas para jugar. Sea el primero en deshacerse de todas sus tarjetas. (Grados K-5)</p>	<p><u>Buzz Word</u> Usted y sus compañeros tienen 45 segundos para resolver un grupo de pistas con respuestas que tienen la misma palabra buzz en ellos. (Grados 1-5)</p>	<p><u>Super Genius</u> Hay solo una y solo una combinación entre cualquiera de dos tarjetas. Tendrá que tener un ojo enfocado para encontrar las ecuaciones que combinan y las respuestas en sus tarjetas. (Grados 1-5) <i>*Sumas o multiplicación disponibles</i></p>	<p><u>Zingo</u> Reclame azulejos para crear palabras de tres letras y sea el primero en llenar su tabla. (Grados K-2)</p>
<p><u>Mastermind</u> ¿Puede romper el código en diez movimientos o menos en el juego de lógica y deducción? (Grados K-5)</p>	<p><u>Boggle</u> Trate de hacer las palabras que mas pueda con las letras que se muestran. Las letras pueden ir en cualquier dirección mientras se estén tocando. (Grados 2-5)</p>	<p><u>Racko</u> Use un poco de estrategia y quizás algo de suerte para ser el primero en tomar y reemplazar tarjetas en su mano para poder ponerlos en orden numérico. (Grados 1-5)</p>	<p><u>Scrabble (Original)</u> Ponga letras juntas, construya palabras, sume su puntaje y gane. (Grados 3-5)</p>	<p><u>Tenzi</u> Rode su diez dados lo mas rapido que pueda. Sea el primer jugador de tener todos sus dados en el mismo número y gane. (Grados K-5)</p>
<p><u>Apples to Apples</u> Crea comparaciones chistosas mientras expande su vocabulario. Sea el primero en ganar cinco tarjetas rojas y ser coronado el ganador. (Grados 2-5)</p>	<p><u>Sumoku</u> Un juego con estilo de crucigrama usando numeros, jugadores suman todos sus azulejos a un múltiplo del número en el dado. El puntaje crece con cada fila conectada que pueda hacer. (Grados 3-5)</p>	<p><u>Headbandz</u> Un juego con una pregunta breve “¿Quién soy yo?” Pregunte preguntas de si o no para decidir que esta en la tarjeta que tiene alzada a su frente. (Grados K-5)</p>	<p><u>Farkle</u> Tómese un riesgo y siga rodando para aumentar su puntaje, o juegue seguro para que no pierda sus puntos en este juego de rodar dados. (Grados 3-5)</p>	<p><u>Story Cubes</u> Hágase un cuentacuentos al rodar cubos y haciendo que las fotos iluminen su imaginación. (Grados K-5)</p>
<p><u>Qwixx</u> En este juego de dados cada decisión es crucial. Cuanto mas numeros marque, más puntos obtiene. (Grados 2-5)</p>	<p><u>Charades</u> Actúe palabras y/u oraciones para que sus compañeros puedan adivinar. Sea lo más rápido para juntar los puntos que mas pueda para su equipo. (Grados K-5)</p>	<p><u>Math Dice</u> Trate de acercarse lo más cerca del número en el blanco al crear ecuaciones diferentes con los dados que rodo. (Grados 3-5)</p>	<p><u>Taboo</u> Haga que su equipo adivine la palabra secreta, pero las claves más obvias estan sin-limites. ¿Que tan creativo puede ser? (Grados 3-5)</p>	<p><u>Math Memory</u> Desarrolle habilidades de memoria al tratar de encontrar tarjetas que combinen y que contengan una ecuación y una respuesta que combine. (K-1)</p>