

Actividades de enseñanza-aprendizaje virtuales.

Aislamiento Social Preventivo y Obligatorio 2020



Grado: 6to Titulo de la actividad: Atrapo de a uno Docente: Sebastian Cias

Consultas/Contacto: profetecnotaller@gmail.com

Hola, cómo estas? Cómo te fue con la actividad anterior? Estás preparado para seguir descubriendo? No olvides enviarme tus respuestas a la [dirección de Gmail](#) que figura al principio y final de la actividad. (Por favor aclarar grado y Escuela Primaria a la que perteneces).

Te invito a que recorramos juntos este mundo virtual, donde realizaremos ejercicios, proyectos y reflexiones... Muy pronto volveremos a vernos y estar juntos, mientras tanto nos quedamos en casa y continuamos aprendiendo de esta manera...

Recuerda: **LAS ACTIVIDADES DE TECNOLOGIA-TALLER SON QUINCENALES Y NO ES NECESARIO IMPRIMIR NADA.**

Reglas del Juego:

- 1- Se pueden jugar de a uno o dos jugadores.
- 2- Dentro del circulo que está en el centro del juego dejamos en numero par los objetos a atrapar.
- 3- Los objetos solo se pueden atrapar de a uno.
- 4- Una vez que lo atrapamos lo retiramos por la puerta de tu propio lado.
- 5- Se debe utilizar una sola mano para mover la red con la que vamos a retirar el objeto.
- 6- Ganará el participante que retire más objetos.

Ahora vamos al proceso de producción del juego.

Materiales a utilizar.

Como objetos a atrapar yo utilicé Fideos.



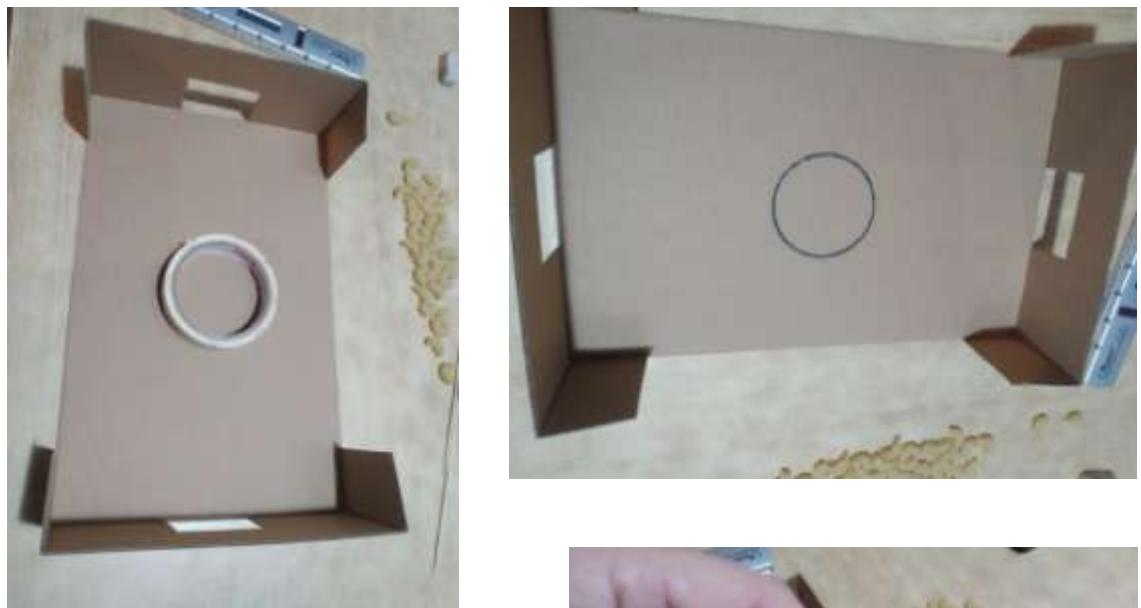
En los rectángulos vamos a hacer las puertas.

Por qué en estas medidas las puertas? Para que la red salga y entre justito, así hacer difícil el proceso de sacar el objeto atrapado.

Pegamos los laterales con un par de paredes para se mantengan de pie.



En el Centro del juego marcamos un círculo.



- **Nos falta armar las redes para poder jugar.**
 - **Del tubo de cartón de papel higiénico cortamos un tramo que entre en la puerta que hicimos anteriormente.**



Y le agregamos un palito (yo utilicé uno de brochet), de donde lo vamos tomar para poder manejar la red.



Lo aseguramos con cinta o Plasticola, para que no se desarme fácilmente.

YYYYYY juego terminado, a jugarrrrrrrr.
Respetemos las reglas del juego.



Consultas/Contacto: profetecnotaller@gmail.com

(Por favor aclarar Grado y Escuela Primaria a la que pertenecen)



ESCUELA
TALLER
Nº 76

Juan E. Pestalozzi