

PICTIORELY

PICTIORELY

PICTIORELY

PICTIORELY

PICTIORELY

PICTIORELY

PICTIORELY

PICTIORELY

PICTIORELY

PICTIORELY

PICTIORELY

PICTIORELY

PICTIORELY

NORMAS DEL JUEGO PICTIORELY

La finalidad de este juego es divertirnos todos juntos y aprender nuevas palabras y términos tanto de religión como de nuestra vida cotidiana

Gana el juego el equipo que logre avanzar hacia la casilla final y adivinar el último dibujo.

1.- Establecer los equipos.

2.- Cada equipo puede escoger la persona que hará los dibujos pero esta persona ha de ir variando **según las reglas, no puede ser siempre la misma.**

Cada tarjeta tiene 5 categorías que se corresponden con los **colores de las casillas del tablero.**

- **Amarillo:** Persona, lugar o animal.
- **Azul:** Objeto
- **Naranja:** Acción o cosas que se puede hacer.
- **Verde:** difícil, palabras difíciles de dibujar o adivinar
- **Rojo:** una palabra o varias y todos los equipos juegan para adivinarla.

3.- La persona designada para dibujar solo tendrá 5 segundos para mirar la tarjeta, **planear su estrategia sobre el dibujo.** Luego la persona de equipo contrario pondrá el reloj de arena y tiene 1 minuto para hacer el dibujo. No se pueden usar gestos ni dar pistas, **tampoco se pueden escribir letras o números junto al dibujo.**

4.- El equipo que adivine el dibujo antes de que se acabe el tiempo gana, si ya tiene el turno lo conserva de nuevo.

5.- Cada nueva palabra **tendrá que ser dibujada por otro integrante del equipo.**

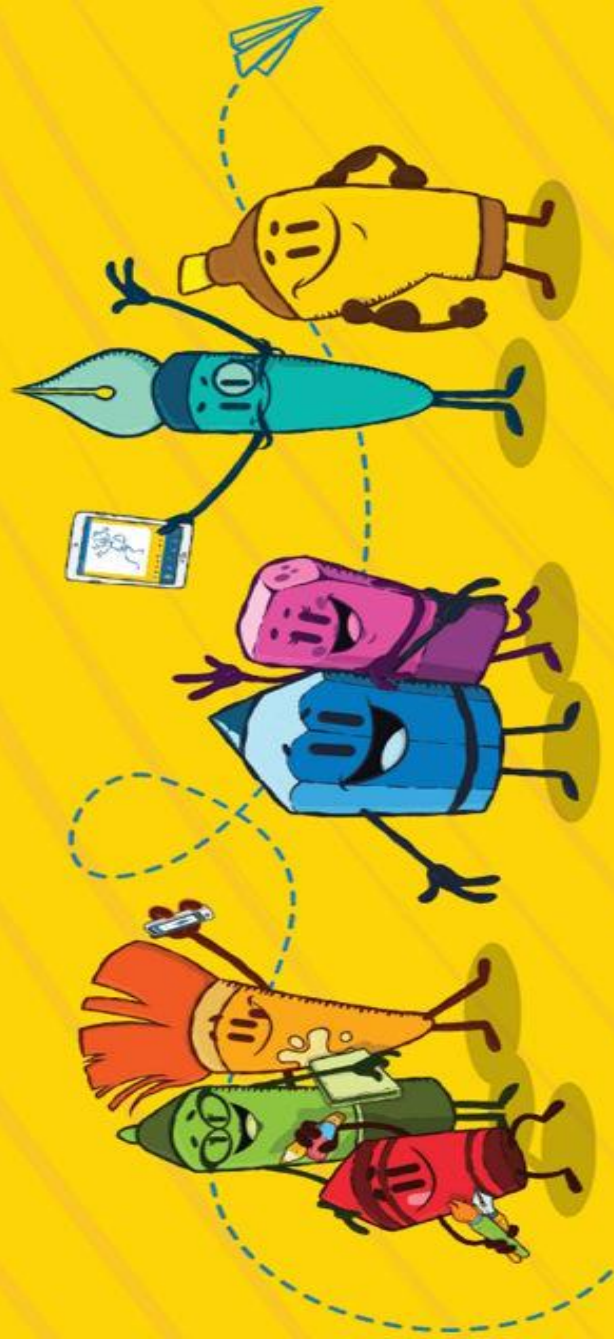
6.- El juego continua con la mecánica de lanzar el dado avanzar casillas ir alternando jugadores que dibujen. Escoger una nueva tarjeta y dibuja la palabra **correspondiente al color de la casilla.**

7.- Si el equipo no logra adivinar la palabra antes de que se acabe el tiempo, **tiene que pasar el dado al equipo que tiene a su derecha.** El otro equipo cogerá una nueva tarjeta, **no lanza el dado.** Se da la vuelta al reloj de arena y el dibujante del nuevo equipo dibujara.

8.- Las únicas ocasiones en que se lanza el dado es para mover ficha cuando el equipo adivina la palabra dentro del tiempo límite y cuando el equipo es el primero en adivinar la palabra en la jugada *‘Todos juegan’*.

9.- Un equipo nunca **puede mover ficha a menos que adivine la palabra dibujada,** su ficha seguirá en la misma casilla hasta adivinar palabra. Una misma casilla puede estar ocupada por varias fichas al mismo tiempo.

PICTORLY



PICTORLY

