

TÓMBOLA

El secretario/a cubre los datos de los miembros del grupo:

Coordinador/a	
Secretario/a	
Responsable del material	
Ayudante	

El coordinador/a lee la actividad en alto:

Crea un nuevo juego para la caseta de Tómbola. Puedes inspirarte (o no) en alguna de estas ideas:

- ¿Cuánto dinero hay en el tarro? Gana el que, sin abrir el tarro, acierte. Se puede hacer con monedas de un sólo tipo o con dos, o añadir un billete... Se le puede prestar una pesa, un tarro vacío igual al que está lleno...



- Creamos tarjetas en las que haya un número tapado con, por ejemplo, una gota de cera derretida (bajo la supervisión de un adulto). El número tapado puede ser parte de una cuenta, parte de una secuencia de números, pero ha de poderse deducir de la información de la tarjeta. Gana el que, sin rascar, adivine el número que hay debajo. El encargado de la caseta comprueba si ha acertado o no rascando la cera. ¿Habrán premios?

Decidimos el juego

- Durante unos 5 minutos cada miembro del equipo escribe en su libreta las ideas que se le ocurren.
- El coordinador va dando el turno de palabra a los participantes. En cada turno solo se puede dar una idea (también se puede "pasar"). El secretario va anotando las ideas hasta haber anotado todas.
- Si alguien no tiene claro alguna de las ideas, pregunta y la persona que ha propuesto esa idea le aclara sus dudas.
- Se puntúan las propuestas. Para ello cada miembro del equipo ha de ordenar las ideas propuestas poniendo en primer lugar la que más le guste (puntuación 1), en segundo lugar la siguiente (puntuación 2), hasta la última.
- El secretario anota junto a cada una de las ideas, la puntuación que le ha otorgado cada participante y, al final, se suman las puntuaciones y se elige la idea que menos puntos tiene.

El secretario/a anota el juego que habéis decidido hacer:

El coordinador/a lee en voz alta:

Tenéis que pensar en los pasos que hay que seguir para diseñar el juego y su solución.

Lápices al centro. Entre todos, decidimos qué pasos seguir para diseñar el juego.

El secretario escribe los pasos que hay que seguir en el **folio giratorio**.

El coordinador decide quién empieza. A partir de ahí se rota y vais así completando los huecos.

1.	2.
3.	4.
5.	6.
7.	8.

9.	10.
11.	12.
13.	14.
15.	16.

Nota: El número de pasos en los que hayáis estructurado vuestro trabajo no tiene por qué ser 16. Si sobran o faltan huecos, no pasa nada.

El coordinador/a lee en voz alta:

Tenéis llevar vuestro juego en la tómbola ¿Cómo lo vais a hacer? ¿Qué materiales vais a necesitar?

Lápices al centro. Entre todos decidid cómo vais a presentar vuestro juego: los materiales qué necesitáis, lo que hay que construir, cómo contarlo.... Y quién se encarga de cada cosa.

El secretario anota lo que hay que hacer y quién se encarga de cada cosa:

El **responsable del material** custodiará los materiales creados.



“Actividad Grupal:Reto Final. Tómbola”, del proyecto cREAgal, se publica con [Licencia Creative Commons Reconocimiento No-comercial Compartir igual 4.0](#)