



**DEG**  
División  
Educación  
General

# Ribera

# Instrucciones

Aprendo Jugando  
[www.aprendoenlinea.mineduc.cl](http://www.aprendoenlinea.mineduc.cl)





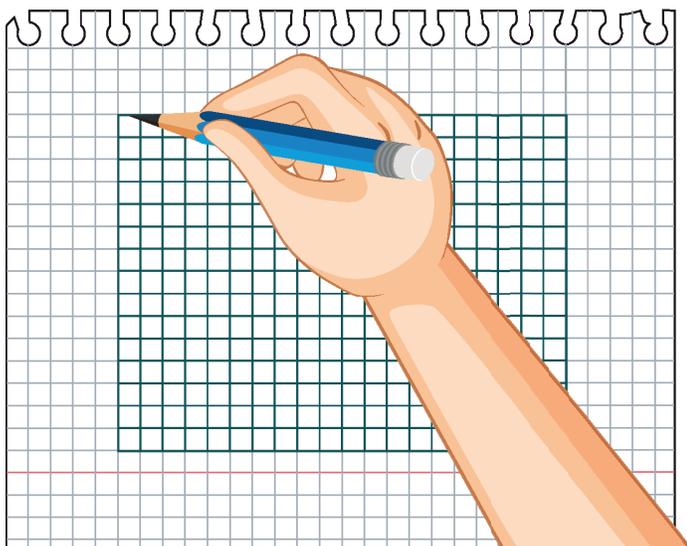
# Instrucciones

## 1. ¿DE QUÉ SE TRATA?

Los ríos son fuente de vida para muchos seres vivos. Dentro de sus aguas encontramos algas, peces y pequeños crustáceos como el cangrejo de río. En sus riberas crecen variadas plantas, arbustos y árboles, que a su vez son habitados por numerosos insectos, reptiles, y mamíferos. Para darle el cuidado necesario a nuestras aguas y orillas, se han armado cuadrillas que deberán hacerse cargo de la limpieza y cuidado de la ribera de los ríos y lagos. Te desafiamos a buscar una estrategia adecuada para que la cuadrilla que representas consiga limpiar la mayor cantidad de casillas del río. Con este juego podrás desarrollar tus habilidades de visualización y pensamiento lógico, mejorando tus estrategias de planificación y organización.

## 2. ¿CÓMO PREPARARLO?

Dibujamos en una hoja de papel cuadriculado las dos orillas de un río sin salirse de las líneas de la cuadrícula. Luego cada jugador toma un lápiz de distinto color, y estamos listos.



### Materiales:

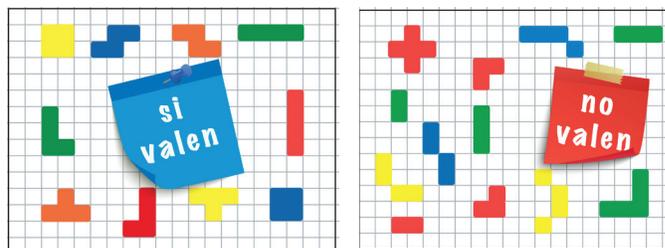
- Cuaderno cuadriculado, lápices en varios colores (un color distinto por jugador y otro para dibujar las orillas).



### Preparación del juego

Para hacer el tablero de la partida, deberás dibujar una cuadrícula de 10 x 15 (principiante), 15 x 20 (intermedio) o 20 x 30 (avanzado) casillas, según la modalidad del juego. Dentro del rectángulo dibujamos, en color azul o negro, las dos orillas del río. Para dibujar las orillas puedes guiarte por las opciones que encontrarás al final de este instructivo, o bien hacer tu propio río. No es necesario que pintes el agua del río, se entiende que todos los cuadrados que estén entre las dos orillas son agua, mientras que el resto son tierra.

Para limpiar el río, cada jugador tiene a su cargo una cuadrilla de 4 personas que se representarán por figuras de 4 casillas del cuadriculado conectadas



Para jugar en solitario, puedes utilizar los tableros propuestos al final de este instructivo, o bien crear tu propio tablero. Las figuras de las cuadrillas son las mismas que en la modalidad multi-jugador.



# Instrucciones

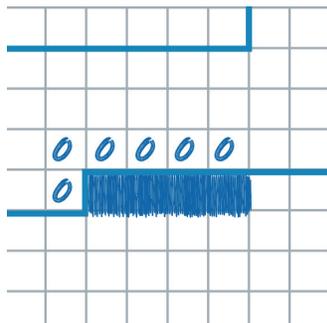
## 3. ¿CÓMO SE JUEGA?

### MODALIDAD PRINCIPIANTE: "Pequeñas Riberas" Recomendado para Cuarto y Quinto Básico.

El objetivo del juego es lograr limpiar la mayor cantidad de casillas posibles del río. Cada jugador se encarga de, por turnos, ir dibujando su cuadrilla de limpieza de un lugar a otro, a orillas del río para que la limpie.

Entre los jugadores, dibujan un tablero de juego para esta modalidad (de 10 x 15 casillas) y se sortea quien comienza. Por turnos, cada jugador, con ayuda de un lápiz de color, debe dibujar a su cuadrilla representada por una figura que ocupe 4 casillas conectadas entre sí (ver preparación del juego). Cada vez que dibujes la cuadrilla debes asegurarte de que esté conectada con al menos un trozo de orilla y que su forma sea distinta a la que dibujaste en tu jugada anterior.

Al dibujar la cuadrilla, las casillas de agua que se conectan con la figura dibujada (como se muestra en la imagen) serán limpiadas por la cuadrilla. De la misma forma, también serán limpiadas por la cuadrilla otras casillas del agua que hayan quedado conectadas por 2 o más de sus lados, a las que se acaban de limpiar, como es el caso de la casilla de la imagen marcada con la letra B.



Una vez dibujada la cuadrilla de limpieza en un lugar, el jugador deberá ir marcando con un signo todas las casillas que limpia en dicho lugar. Si una o más casillas no se marcaron en el turno correspondiente, permanecerán sin limpiarse, hasta que una nueva cuadrilla lo haga.

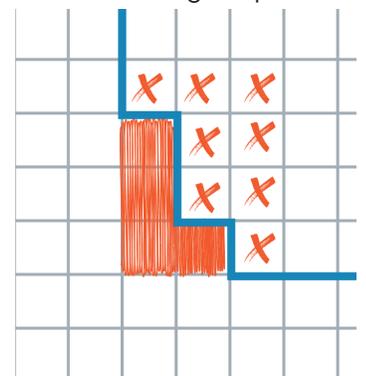
La partida termina cuando ya no es posible limpiar más casillas. Gana el juego quien haya limpiado una mayor cantidad de casillas. Al empezar una nueva partida ustedes deciden si juegan de nuevo con el mismo dibujo o juegan con otro.

### MODALIDAD INTERMEDIO: "Ribera" Recomendado de Quinto a Séptimo Básico.

El objetivo del juego es lograr limpiar la mayor cantidad de casillas posibles del río. Cada jugador se encarga por turnos de ir dibujando su cuadrilla de limpieza de un lugar a otro, a orillas del río para que la limpie.

Entre los jugadores, dibujan un tablero de juego para esta modalidad (de 15 x 20 casillas) y se sortea quien comienza. Por turnos, cada jugador, con ayuda de un lápiz de color, debe dibujar a su cuadrilla representada por una figura que ocupe 4 casillas conectadas entre sí (ver preparación del juego). Cada vez que dibujes la cuadrilla debes asegurarte de que esté conectada con al menos un trozo de orilla y que su forma sea distinta a la que dibujaste en tu jugada anterior.

Al dibujar la cuadrilla, las casillas de agua que se conectan con la figura dibujada (como se muestra en la imagen) serán limpiadas por la cuadrilla. De la misma forma, también serán limpiadas por la cuadrilla otras casillas del agua que hayan quedado conectadas por 2 o más de sus lados, a las que se acaban de limpiar, como es el caso de la casilla de la imagen marcada con la letra A.

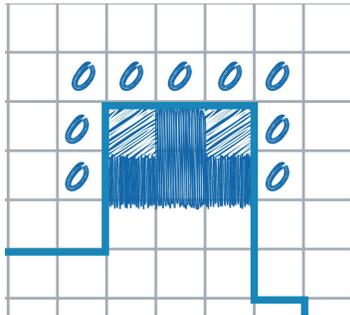




# Instrucciones

Una vez dibujada la cuadrilla de limpieza en un lugar, el jugador deberá ir marcando con un signo todas las casillas que limpia en dicho lugar. Si una o más casillas no se marcaron en el turno correspondiente, permanecerán sin limpiarse, hasta que una nueva cuadrilla lo haga.

En el caso que un jugador ubique una cuadrilla en la orilla de forma tal que deja encerrado algún espacio de orilla en los que no es posible dibujar otra cuadrilla, dichas casillas de orilla se marcarán como ocupadas por la cuadrilla que las encerró.



La partida termina cuando ya no es posible limpiar más casillas del río. Gana el juego quien haya limpiado una mayor cantidad de casillas. Al empezar una nueva partida ustedes deciden si juegan de nuevo con el mismo dibujo o juegan con otro.

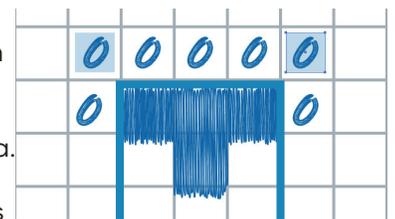
## MODALIDAD AVANZADO: "Gran Ribera"

Recomendado para Séptimo y Octavo Básico.

El objetivo del juego es lograr limpiar la mayor cantidad de casillas posibles del río. Cada jugador se encarga por turnos de ir dibujando su cuadrilla de limpieza de un lugar a otro, a orillas del río para que la limpie. En esta modalidad podrás dibujar pequeños islotes dentro del río, desembocaduras, ríos que se juntan, etc.

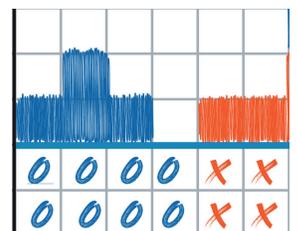
Entre los jugadores, dibujan un tablero de juego para esta modalidad (de 20 x 30 casillas) donde puedan dibujar algunas islas o incluso incorporar una desembocadura al mar. y se sortea quien comienza. Por turnos, cada jugador, con ayuda de un lápiz de color, debe dibujar a su cuadrilla representada por una figura que ocupe 4 casillas conectadas entre sí (ver preparación del juego). Cada vez que dibujes la cuadrilla debes asegurarte de que esté conectada con al menos un trozo de orilla y que su forma sea distinta a la que dibujaste en tu jugada anterior.

Al dibujar una figura, las casillas que se conectan con la figura dibujada directamente, serán limpiadas por la cuadrilla. De la misma forma, también serán limpiadas por la cuadrilla todas



aquellas que hayan quedado conectadas por 2 o 3 de sus lados, a las ya reclamadas por el jugador. Una vez dibujada la pieza, el jugador deberá reclamar sus casillas escribiendo sobre ellas una marca a elección. De lo contrario, la casilla podría ser reclamada por otro jugador en una jugada posterior.

En el caso que un jugador ubique una cuadrilla que encierra una, dos o tres casillas fuera del río, y por lo tanto no cabe otra cuadrilla, dicho jugador podrá reclamar todas las casillas del río conectadas a ellas y a la figura.





# Instrucciones

La partida termina cuando ya no es posible limpiar más casillas del río. Gana el juego quien haya limpiado una mayor cantidad de casillas. Al empezar una nueva partida ustedes deciden si juegan de nuevo con el mismo dibujo o juegan con otro.

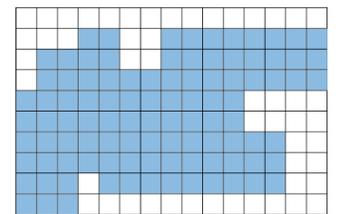
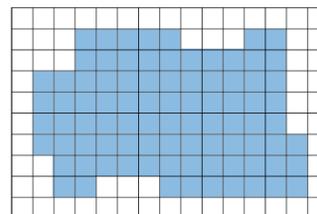
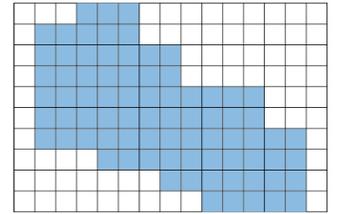
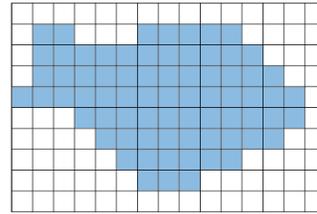
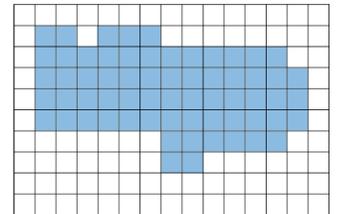
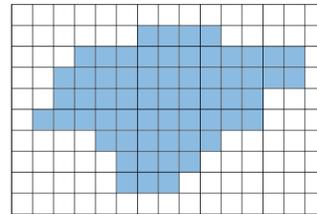
## Solitario "Limpiando por dentro"

Escoje uno de los tableros según la modalidad que quieras jugar, principiante, intermedia o avanzada. Esta vez, las cuadrillas, en lugar de limpiar el agua desde las orillas, la limpian navegando por el agua, de manera de tratar de cubrir todas sus casillas. Por ello es que en esta modalidad deberás dibujar la cuadrilla siempre dentro del río, sin que ninguna cuadrícula salga del agua. Además de ir cambiando la forma cada vez que dibujas una nueva cuadrilla, ésta tiene que tocar por alguna parte con la última que dibujaste. Usa colores distintos para cada tipo de pieza para visualices tu trabajo. Prueba varias veces con el mismo tablero antes de cambiar al siguiente, desafiate y mejora tus habilidades de pensamiento espacial.

## EJEMPLOS DE TABLEROS PARA EL JUEGO

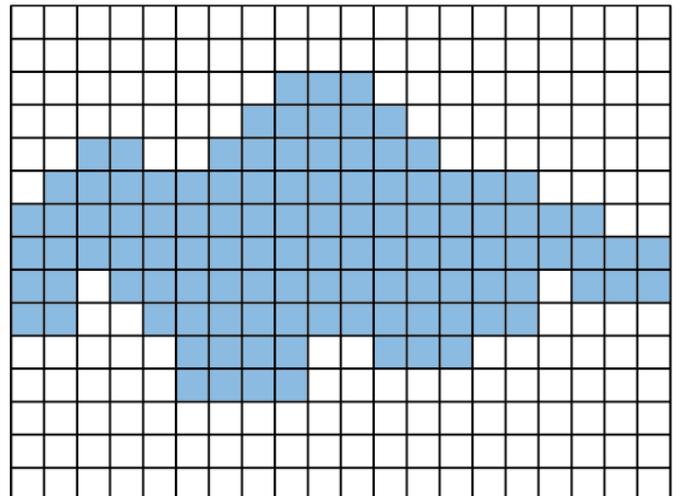
### Modalidad Principiante "A orillas del lago"

Debe ser construido en un cuadrículado de 10 x 15 casillas.



### Modalidad Intermedio

Debe ser construido en un cuadrículado de 15 x 20 casillas..

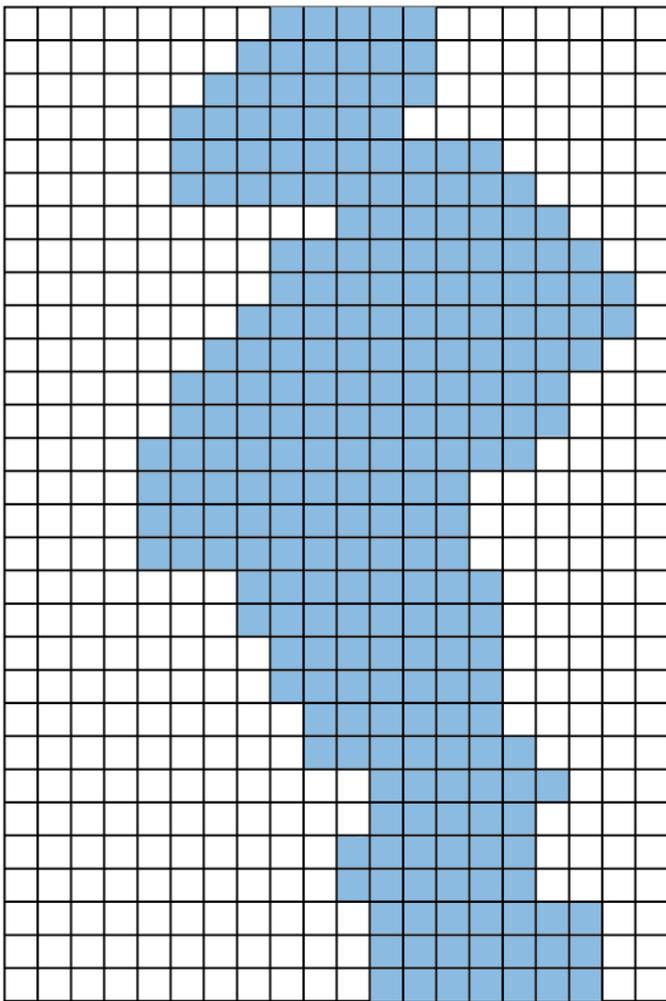




# Instrucciones

## Modalidad Avanzado

Debe ser construido en un cuadrilado de 20 x 30 casillas..





**DEG**

---

**División  
Educación  
General**