

Cuaderno de Actividades Juego Responsable



ASOCIACIÓN ALAVESA
DE JUGADORES EN
REHABILITACIÓN
ERREABILITAZIOAN DIREN
ARABAKO JOKALARIEN ELKARTEA



Ayuntamiento
de Vitoria-Gasteiz
Vitoria-Gasteizko
Udala



Cuaderno de Actividades

Hola somos Andoni y Edurne y queremos pasar un buen rato jugando y pensando sobre como jugar de manera responsable.

Los/as niños/as a través del juego conseguimos entrar en contacto con el mundo, tener experiencias de forma placentera, agradable y estar en compañía de otros/as niños/as.
Jugar es investigar, crear, conocer, divertirse.

Ten en cuenta que juegos son adecuados para ti, y ya sabes que las personas menores no podemos jugar a juegos de azar.

“Los menores de edad,.....no podrán practicar los mismos (juegos de azar), usar máquinas con premio, ni participar en ningún género de apuestas..”

(Ley4/1991, de 8 de noviembre, reguladora del juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco)

Correo electrónico

Marca en los cuadrados los e-mails que crees que deberías abrir.

Remite	Asunto
<input type="checkbox"/> Miren	Andoni me ha dicho que le lleves el libro.
<input type="checkbox"/> Pepe Gómez	¡¡IMPORTANTE! LEE ESTE MENSAJE YA.
<input type="checkbox"/> Lourdes	Fotos de la excursión del sábado.
<input type="checkbox"/> Aintzane A.	Únete al mejor club: CLUB BABÚ.
<input type="checkbox"/> Apuestas Royal	¡Haz gratis tu primera apuesta!
<input type="checkbox"/> Jeni López	Tu vida va a cambiar para siempre.
<input type="checkbox"/> Garbiñe	Los deberes de matemáticas.
<input type="checkbox"/> Irati	(Sin asunto).
<input type="checkbox"/> Tiendas Mariví	Ven y tendrás un regalo.
<input type="checkbox"/> Andoni	El sábado, a la piscina.
<input type="checkbox"/> Prima Margari	Las fotos de las vacaciones en Asturias.
<input type="checkbox"/> Mikel	¿Te vas a conectar esta tarde?
<input type="checkbox"/> Casino Royal	¡Enhorabuena! Has ganado 200€.
<input type="checkbox"/> lkmjrsawtlm	JRMTMSKITSLANTA.
<input type="checkbox"/> Web surfera	Gana dinero sólo por navegar.





El marciano accidentado

Estaba una noche el erizo mirando al cielo con su telescopio, cuando le pareció ver pasar una nave espacial volando hacia la luna. Cuando consiguió enfocarla, descubrió que se trataba de la nave de un pobre marciano que había tenido un accidente y había aterrizado en la luna, y que no podría salir de allí sin ayuda.

El erizo se dio cuenta de que seguro que era él el único que podría haberlo visto, así que decidió tratar de salvarle, y llamó a algunos animales para que le ayudasen. Como no se les ocurría nada, llamaron a otros, y a otros, y al final prácticamente todos los animales del bosque estaban allí.

Entonces se les ocurrió hacer una gran montaña, unos subidos encima de otros, hasta llegar a la luna. Aquello fue muy difícil, y todos terminaron con algún dedo en el ojo, un pisotón en la oreja y numerosos golpes en la cabeza, pero finalmente consiguieron llegar a la luna y rescatar al marciano. Desgraciadamente, cuando estaban bajando por la gran torre de animales, el oso no pudo evitar estornudar, pues era alérgico al polvo de luna, y toda la torre se vino abajo con gran estruendo de aullidos, rugidos y otros lamentos de los animales.

Al ver todo aquel estruendo, con todos los animales doliéndose por todas partes, el marciano pensó que se enfadarían muchísimo con él, porque todo aquello había sido por su culpa. Pero fue justo al revés: según se fueron recuperando de la caída, todos los animales saltaban y daban palmas de alegría, felices por haber conseguido entre todos algo tan difícil, y durante todo aquel día celebraron una gran fiesta juntos.

El marciano anotó todas estas cosas, y cuando volvió a su planeta dejó a todos boquiabiertos con lo que le había pasado. Y así fue como aquellos sencillos y voluntariosos animales enseñaron a los marcianos la importancia del trabajo en equipo y de la alegría, y desde entonces, ya no hacen naves de un solo pasajero, sino que van en grupos dispuestos siempre a ayudarse y sacrificarse unos por otros en cuanto sea necesario.



1. Si ves a alguna persona sola, ¿vas a echarle una mano?

2. Cuando crees que no puedes hacer algo solo/a, ¿pides ayuda a tus amigos/as?



Sopa de letras

Busca las siguientes palabras.

DIVERSIÓN - AZAR
APUESTA - JUEGO
SUERTE - ESFUERZO
RISA - AMIGOS

M	O	Q	W	Y	B	G	J	M	L
E	X	C	V	A	M	S	D	G	E
R	U	Y	T	P	V	I	G	Z	H
L	C	U	K	U	B	J	L	D	N
W	O	O	L	E	H	U	Z	T	I
A	N	Ó	I	S	R	E	V	I	D
S	Z	P	Z	T	E	G	O	U	O
I	O	F	E	A	I	O	B	O	G
R	Z	D	T	L	P	F	A	Q	P
M	R	H	R	Y	O	M	M	I	A
Ñ	E	U	E	X	A	S	I	R	S
Q	U	P	U	U	R	P	H	E	C
P	F	Z	S	E	G	E	U	B	A
W	S	M	J	H	T	A	Z	A	R
T	E	T	A	M	I	G	O	S	Z



Frases

Para completar cada una de las frases, elige las palabras, que te parezcan las correctas, de la columna de la derecha. Después piensa el mensaje que transmiten y coméntalo con tu padre, tu madre e incluso con tus profesores/as.

Más
Esfuerzo
Correcto
Amigos/as
Solucionar
Piensa
Esfuerzo
No
Corto
Mejor
Alegría
Participar
Diálogo
Actuar
No
Deben

- _____ antes de _____.
- El juego más divertido es el que hago con _____.
- Piensa en hacer lo que consideres _____.
- _____ te dejes llevar por lo que hacen los/as demás.
- Las personas menores de edad _____ jugar a juegos de azar y de dinero.
- El camino _____ hacia lo que queremos es el _____.
- En el juego no importa ganar o perder, lo importante es _____.
- Todo se puede hacer _____ cuando se practica con _____ y _____.
- El mejor camino para _____ problemas y arreglar errores es el _____.

Colorear

Disfruta coloreando esta imagen.





Unir Palabras

Une, con una raya, cada palabra con su definición. Si tienes dudas, puedes pedir ayuda a tus padres o profesores/as.

Juego -

Afición -

Juego de habilidad -

Autocontrol -

Juego de azar -

Dependencia -

Azar -

- Hecho que depende de la suerte, la casualidad, sin que podamos hacer nada para que nos favorezca.

- Ejercicio recreativo sometido a reglas y el cual se gana o se pierde. Actividades que realizamos para divertirnos, entretenernos, aprender, hacer amigos, desarrollar habilidades,...

- Capacidad para guiar nuestras propias conductas y comportamientos sin perder el control.

- Hacer algo que nos gusta sin que nos traiga problemas.

- Juego cuya finalidad es "ganar o perder, acertar o no" y cuyos resultados dependen sólo de la suerte o del azar, no de nuestra habilidad.

- Juego en donde el resultado depende de nuestra inteligencia, fuerza, entrenamiento.

- Conducta que realizamos por necesidad, que no podemos parar ni controlar, que nos domina, a pesar de que nos trae consecuencias negativas.

