Tu noche de Lotería, sin prisas

Lista para organizar una posada, un convivio familiar o una fiesta del trabajo.

Antes de invitar

Define cuántas personas jugarán, la duración y el idioma de las llamadas. Revisa todas las cartas y elige contenido adecuado para tu grupo.

Usa fotos propias o con permiso. No incluyas datos privados ni bromas que incomoden a otra persona.

Lista de materiales

[ ] Una tabla por persona y una baraja completa de llamadas del mismo juego.

[ ] Marcadores para cada jugador: papelitos o fichas apropiadas para las edades. No supongas que las fichas vienen con un pedido impreso.

[ ] Una mesa despejada, buena luz, una persona que cante y premios sencillos opcionales.

[ ] Un patrón ganador acordado antes de cada ronda y un plan para los empates.

Si vas a imprimir en casa

Descarga los archivos del juego aparte. Imprime primero una prueba al tamaño real (100%) y comprueba el texto y los márgenes antes de imprimir todo.

Sigue el tamaño y las instrucciones del PDF que elegiste; no actives ajustes de varias páginas por hoja sin revisar la prueba.

Si vas a personalizar

Una tabla de 3×3 necesita al menos 9 cartas distintas; 4×4, 16; y 5×5, 25. Una baraja más amplia permite más variedad.

Un pase de un solo proyecto permite hasta 50 tablas. Una membresía activa permite hasta 100 por proyecto. Consulta los planes vigentes para los demás detalles.

Canta, juega y celebra

Un plan flexible de 30 minutos. Puedes ajustar la duración a tu grupo.

Un plan de 30 minutos

Minutos 0-5: reparte tablas y marcadores. Muestra una carta y explica cómo marcarla.

Minutos 5-8: acuerda el patrón: una fila, una columna, una diagonal o tabla llena. No cambies las reglas a mitad de la ronda.

Minutos 8-25: baraja las cartas, sácalas una por una y canta el nombre con claridad. Da tiempo para encontrar cada imagen.

Minutos 25-30: comprueba los ganadores, celebra y vuelve a barajar si empiezan otra ronda.

Lo que puede decir quien canta

“Jugamos por [patrón]. Voy a cantar cada carta y mostrarla. Si completas el patrón, di ¡Lotería! Revisaremos tus imágenes con las cartas que hayan salido.”

“Puede haber más de un ganador. Si hay empate, [compartimos los premios / aplicamos el desempate que acordamos antes de empezar].”

Tablas únicas no significa un solo ganador

Dos tablas diferentes pueden completar el patrón con la misma carta. Al crecer el grupo, los empates son una posibilidad que conviene prever.

Si cada tabla de 4×4 usa las mismas 16 cartas, todos empatan al jugar tabla llena. Usa más cartas para variar el contenido y acuerda otro patrón si tienes una baraja mínima.

Prepara premios para compartir o un desempate anunciado desde el inicio. Ninguna cantidad de cartas garantiza una ronda sin empates.

Para cerrar con algo personal

Invita a compartir un agradecimiento, un recuerdo o un deseo; participar siempre es opcional. En un intercambio de regalos, acuerden el orden y el presupuesto aparte.

Este recurso incluye solo organización y actividad. No incluye tablas, baraja, fichas ni premios. Los juegos y pedidos impresos se obtienen por separado.