

# Instrucciones

- 1** Busca un **compañero o compañera** para que realices el juego.
- 2** Escoge **dos dados de diferente color**. Por ejemplo, pueden ser de color azul y blanco como el modelo que les presentamos.
- 3** Decide el dado que **corresponderá a cada línea**. Por ejemplo, el dado azul para la línea vertical y el dado blanco para la línea horizontal.
- 4** Luego, **observa las siguientes imágenes y lee con atención la indicación** que presenta cada una de ellas.

Mencionar un ejemplo de **patrimonio material mueble**.



Mencionar un ejemplo de **patrimonio material inmueble**.



Mencionar un **peligro** al que está expuesto el patrimonio cultural.



Mencionar un ejemplo de **patrimonio inmaterial**.



Acciones que permiten **cuidar el patrimonio cultural**.



- 5** Tiren el dado y **el que obtiene el mayor puntaje comienza el juego**.
- 6** Cada jugador tiene derecho a **10 tiradas** durante el desarrollo del juego.
- 7** Por turnos, tiren ambos dados. **Observen el número que obtienen en cada uno de ellos y busquen en el tablero el punto de encuentro**. Por ejemplo, si al tirar los dados se obtiene el número 5 en el dado azul y el número 3 en el dado blanco; el punto de encuentro será el siguiente:
- 8** Realicen lo indicado en la casilla. Para esto, tengan en cuenta las imágenes que observaron con anterioridad.
- 9** Recuerden que **gana quien tiene mayor número de respuestas correctas**.



PERÚ

Ministerio de Cultura

## El cruce de caminos

Material didáctico para secundaria

