EL·BÚHO·LUIGI
Aprendemos jugando

JUEGO CAUSA-EFECTO

El juego trae **48 fichas** triangulares que forman **24 parejas**. Cada pareja es una escena y lo que pasa después: **la causa y su efecto**. Al unir las dos fichas por un lado se forma un rombo.

CÓMO USARLAS

- Las misiones están ordenadas en **3 niveles**: Nivel 1 para empezar, Nivel 2 un poco más y Nivel 3 el gran reto. Avancen a su ritmo.
- Imprime en hojas A4. Cada misión trae sus pasos y, al pie, sus respuestas.
- **Para el adulto:** lee en voz alta cada paso. El niño arma con las piezas sobre la mesa y responde mirando lo que armó.
- Las respuestas están escritas **al revés** al pie de cada misión: giren la hoja para comprobar.
- Al final hay ideas para seguir jugando sin pantalla.

Estas mismas actividades, en el celular:
elbuholuigi.com/causa-efecto/

NIVEL 1 **5 misiones**

EL·BÚHO·LUIGI
Aprendemos jugando

NIVEL 1 · MISIÓN 1 DE 5

¿QUÉ VES? **Parejas**

6 años a más

Pon todas las fichas **boca arriba** sobre la mesa. Busca qué escena va con cuál y únelas formando un rombo.

1. Toma una ficha y di **todo lo que ves**: quién está, qué hace, dónde está.
   ☐ ¡Lo dije!
2. Ahora busca su pareja. ¿Qué pasó antes o qué pasó después?
   ☐ ¡La encontré!

Para el adulto: Atención, observación y relaciones de causa y efecto. Antes de unirlas, que diga qué ve en cada ficha.

EL·BÚHO·LUIGI
Aprendemos jugando

NIVEL 1 · MISIÓN 2 DE 5

POCAS FICHAS **Parejas**

6 años a más

Pon todas las fichas **boca arriba** sobre la mesa. Busca qué escena va con cuál y únelas formando un rombo.

1. Elige **6 fichas** al azar y busca las parejas que haya entre ellas.
   ☐ ¡Las uní!
2. Ahora con **20 fichas**. Si alguna se queda sin pareja, déjala a un lado.
   ☐ ¡Las uní!

Para el adulto: Atención, observación y relaciones de causa y efecto. Antes de unirlas, que diga qué ve en cada ficha.

EL·BÚHO·LUIGI
Aprendemos jugando

NIVEL 1 · MISIÓN 3 DE 5

BUSCA LA PAREJA **Parejas**

6 años a más

Pon todas las fichas **boca arriba** sobre la mesa. Busca qué escena va con cuál y únelas formando un rombo.

1. Pon **10 fichas** boca arriba. El adulto elige una y tú buscas su pareja.
   ☐ ¡La encontré!
2. Repitan con **3 fichas** más.
   ☐ ¡Las encontré!

Para el adulto: Atención, observación y relaciones de causa y efecto. Antes de unirlas, que diga qué ve en cada ficha.

EL·BÚHO·LUIGI
Aprendemos jugando

NIVEL 1 · MISIÓN 4 DE 5

MEMORIA CON 4 PAREJAS **Memoria**

6 años a más

Las fichas no tienen nada atrás: sirven para jugar a la memoria. Una pareja es una causa con su efecto.

1. Elige **4 parejas**, ponlas boca abajo y mézclalas. Da vuelta 2 fichas por turno.
   ☐ ¡Encontré todas!

Para el adulto: Memoria visual y atención. Al encontrar una pareja, que la explique con “porque”.

CUÉNTALA CON PORQUE

Cuenta la historia

6 años a más

Usa las fichas para **contar historias** en voz alta.

1. Toma **una pareja** y cuéntala en voz alta usando la palabra **“porque”**.

   ☐ ¡La conté!

Para el adulto: Expresión oral: ordenar ideas y usar conectores como porque, entonces, después. Escucha sin corregir; al final pregunta “¿y luego qué pasó?”.

NIVEL 2 **5 misiones**

EL·BÚHO·LUIGI
Aprendemos jugando

TODAS LAS PAREJAS **Parejas**

6 años a más

Pon todas las fichas **boca arriba** sobre la mesa. Busca qué escena va con cuál y únelas formando un rombo.

1. Ahora usa **todas las fichas**. Une cada causa con su efecto.
   ¿Cuántas parejas formaste? _____
2. Pon cada rombo con la **causa a la izquierda** y el **efecto a la derecha**, como si leyeras.
   ☐ ¡Listo!

Para el adulto: Atención, observación y relaciones de causa y efecto. Antes de unirlas, que diga qué ve en cada ficha.

Respuestas: 1) 24

EL·BÚHO·LUIGI
Aprendemos jugando

ADIVINA EL EFECTO **¿Qué pasará?**

6 años a más

Un juego para hacer con otra persona: adivinar lo que pasará **antes de verlo**.

1. Separa las parejas. Pon las **causas** en una fila y esconde los **efectos** en un montón.
   ☐ ¡Listo!
2. El adulto elige una causa. Antes de buscar su pareja, **di qué crees que pasará**.
   ☐ ¡Lo dije!
3. Busca en el montón el efecto. ¿Acertaste? Repítanlo con **6 causas**.
   ☐ ¡Terminamos!

Para el adulto: Anticipar consecuencias y expresarlas con sus propias palabras. Acepten cualquier idea que tenga sentido, aunque no sea la de la ficha.

EL·BÚHO·LUIGI
Aprendemos jugando

MEMORIA CON 10 PAREJAS **Memoria**

6 años a más

Las fichas no tienen nada atrás: sirven para jugar a la memoria. Una pareja es una causa con su efecto.

1. Juega con **10 parejas** por turnos con otra persona.
   Gana quien tenga más parejas.
   ☐ ¡Terminamos!

Para el adulto: Memoria visual y atención. Al encontrar una pareja, que la explique con “porque”.

CUÉNTALA CON ENTONCES **Cuenta la historia**

6 años a más

Usa las fichas para **contar historias** en voz alta.

1. Ahora usa **“entonces”**: “Primero… entonces…”.
   ☐ ¡La conté!

Para el adulto: Expresión oral: ordenar ideas y usar conectores como porque, entonces, después. Escucha sin corregir; al final pregunta “¿y luego qué pasó?”.

¿QUÉ PASA SI…? **Cuenta la historia**

6 años a más

Usa las fichas para **contar historias** en voz alta.

1. Busquen causas y efectos en la casa: ¿qué pasa si dejamos un helado fuera del congelador?
   ☐ ¡Lo dijimos!
2. ¿Y si regamos una planta todos los días? ¿Y si apagamos la luz?
   ☐ ¡Lo dijimos!
3. Inventa tú una pregunta “¿qué pasa si…?” para el adulto.
   ☐ ¡La inventé!

Para el adulto: Expresión oral: ordenar ideas y usar conectores como porque, entonces, después. Escucha sin corregir; al final pregunta “¿y luego qué pasó?”.

NIVEL 3 **5 misiones**

AL REVÉS **¿Qué pasará?**

6 años a más

Un juego para hacer con otra persona: adivinar lo que pasará **antes de verlo**.

1. Ahora el adulto elige un **efecto**. Adivina qué pasó **antes**.
   ☐ ¡Lo dije!
2. Busca la causa y comprueba. Repítanlo con **6 efectos**.
   ☐ ¡Terminamos!

Para el adulto: Anticipar consecuencias y expresarlas con sus propias palabras. Acepten cualquier idea que tenga sentido, aunque no sea la de la ficha.

MEMORIA CON LAS 24 **Memoria**

6 años a más

Las fichas no tienen nada atrás: sirven para jugar a la memoria. Una pareja es una causa con su efecto.

1. El gran reto: juega con **las 24 parejas** (48 fichas).
   ☐ ¡Terminamos!

Para el adulto: Memoria visual y atención. Al encontrar una pareja, que la explique con “porque”.

UNA SOLA HISTORIA **Cuenta la historia**

6 años a más

Usa las fichas para **contar historias** en voz alta.

1. El gran reto: toma **2 parejas** e inventa **una sola historia** que las una.
   ☐ ¡La conté!

Para el adulto: Expresión oral: ordenar ideas y usar conectores como porque, entonces, después. Escucha sin corregir; al final pregunta “¿y luego qué pasó?”.

ACTÚALO **Cuenta la historia**

6 años a más

Usa las fichas para **contar historias** en voz alta.

1. Elige una pareja sin que nadie la vea y **actúa la causa**, sin hablar.
   ☐ ¡Lo actué!
2. Los demás adivinan qué pasará después. Luego muestra la ficha del efecto.
   ☐ ¡Lo adivinaron!

Para el adulto: Expresión oral: ordenar ideas y usar conectores como porque, entonces, después. Escucha sin corregir; al final pregunta “¿y luego qué pasó?”.

MI PROPIA PAREJA **Cuenta la historia**

6 años a más

Usa las fichas para **contar historias** en voz alta.

1. Piensa en algo que te pasó a ti y que tenga causa y efecto: “me puse la chompa porque hacía frío”.
   ☐ ¡Lo pensé!
2. Dibuja en un papel la causa y el efecto, como si fuera una ficha nueva.
   ☐ ¡Lo dibujé!

Para el adulto: Expresión oral: ordenar ideas y usar conectores como porque, entonces, después. Escucha sin corregir; al final pregunta “¿y luego qué pasó?”.

JUEGO LIBRE • SIN PANTALLA

Ideas para jugar solo con las piezas. Léeselas al niño y déjenlo inventar.

- **Actúalo.** Elige una pareja sin que nadie la vea y actúa la causa. Los demás adivinan qué pasará después.
- **Mi pareja.** Dibuja en un papel una causa y su efecto que te hayan pasado a ti: “me puse la chompa porque hacía frío”.
- **¿Qué pasa si…?.** Busquen causas y efectos en la casa: ¿qué pasa si dejo el helado fuera? ¿si riego la planta? ¿si apago la luz?