

Super
Nanny

LOS
SUPERJUEGOS
DE
SUPERNANNY

LIBRO
DE
INSTRUCCIONES



abba
games

cuatro

Famosa

MAGNOLIA
TV ESPAÑA
a edibak media company

Bienvenido a “Los Superjuegos de Supernanny”, un verdadero centro de actividades donde desarrollar las más variadas habilidades y reforzar los principales valores, sin dejar de divertirse.

El contenido de la caja está cuidadosamente diseñado para ofrecer al niño horas de entretenimiento, tanto de forma independiente como compartiéndolo con sus padres o amigos.

Algunos de los elementos que podemos encontrar son para un único uso, como aquellos relacionados con las manualidades y expresión plástica, mientras que los juegos pueden ser utilizados indefinidamente y ser, incluso, combinados entre sí.

CONTENIDO:

- 1 pizarra de tareas con fichas e iconos magnéticos.
- 1 rotulador.
- 1 dado.
- 1 juego de “Los Galletazos”.
- 49 cartas de animales (con instrucciones para varios tipos de juegos y actividades).
- 28 tarjetas del “Dominó de Coki”.
- 14 tarjetas para el juego de “Los Monstruos Gemelos”.
- 7 láminas para colorear.
- 3 recortables para desarrollar una serie de figuras 3D.
- 1 tablero del “Juego de la Seguridad Vial”.
- 1 tablero para el juego “Tú o Yo”.
- 6 piezas geométricas para el juego “Cubica tu Coco”.
- 12 fichas de juego.
- 12 fichas de jugador.
- 1 libro de instrucciones.

1. PIZARRA DE TAREAS

COMPONENTES

- 1 Pizarra con núcleo metálico e imán en la trasera.
- 12 Fichas magnéticas de tareas pre-asignadas.
- 9 Fichas magnéticas de tareas no asignadas.
- 14 Piezas magnéticas circulares verdes.
- 14 Piezas magnéticas circulares rojas.
- 1 Rotulador.

ADVERTENCIA: NO SACAR LA PIZARRA DEL MARCO



INSTRUCCIONES

La pizarra de tareas de Supernanny no es propiamente un juego, sino una manera visual y divertida para ayudar a establecer rutinas y comportamientos en el niño.

Sus dimensiones y material están pensados para colocarla fácilmente en un lugar visible y frecuentado por toda la familia: la puerta del frigorífico. En su parte trasera, un imán hace sencillo que se adhiera sin problemas a la mayoría de estos electrodomésticos.

La pizarra está diseñada para su empleo con un máximo de 3 niños y contiene 3 filas, diferenciadas por colores (naranja, rosa y azul) una para cada niño. Al inicio de cada una de ellas colocaremos una pieza magnética sobre la que escribiremos el nombre del niño.

El resto de recuadros de la fila se corresponden con los 7 días de la semana y están destinados a colocar las piezas donde escribiremos la tarea asignada al niño cada día.

Existen una serie de piezas ya impresas con tareas habituales (fregar los platos, hacer la cama) y otras en las que se puede escribir la tarea específica que deseemos. Además, contamos con unas piezas circulares, unas caritas sonrientes verdes y otras tristes de color rojo.

Inicialmente debemos llegar a un acuerdo con el niño, una especie de sencillo "contrato" en el que establecemos cual será la recompensa que recibirá una vez que haya completado sus tareas de forma positiva.

Cada vez que el niño cumple su parte del acuerdo y realiza la tarea en el día acordado, se coloca al lado de ella una ficha verde; cuando no es así, colocaremos una roja.

EJEMPLO

El niño no quiere perderse una película que estrenarán en los cines la semana que viene.

Llegamos al acuerdo de que, durante las próximas 2 semanas deberá recoger su cuarto los lunes, miércoles y viernes.

Esto supondría que, al final debería haber conseguido 6 fichas verdes pero, para no ser demasiado estrictos, admitimos que sólo sean 5.

Colocamos las fichas con la tarea en los días acordados y, al final del día, junto con el niño, pondremos la carita sonriente o triste, según corresponda.

Al acabar la primera semana anotamos el número de fichas verdes y rojas obtenidas tras lo que retiramos todas para volver a empezar el recuento de la segunda semana.

Cuando acabe el plazo podremos hacer el recuento final y determinar si el niño ha cumplido con su parte o no. Y ahora le toca al adulto hacer lo propio.



Aunque, en esencia, este es el modo de empleo de la pizarra, su uso puede, y debe ser personalizado en cada caso.

Por ejemplo, una opción es no usar las piezas rojas, que pueden tener una connotación negativa, y simplemente dejar la ficha de tarea sin pieza alguna.

El nivel de flexibilidad a la hora de valorar la actuación del niño es, igualmente, algo muy personal en cada caso. Siempre existe la posibilidad de “ampliar el contrato” para dar la oportunidad de que el niño consiga el número de piezas verdes que necesita.

2. EL JUEGO DE LAS FAMILIAS

NÚMERO DE JUGADORES

De 2 a 4.

COMPONENTES

49 cartas (45 de animales y 4 comodines).

OBJETIVO

Conseguir reunir el mayor número de “familias” con las cartas.

Una familia está compuesta por 5 cartas en las que aparece el mismo animal.



INSTRUCCIONES

Se reparten 5 cartas a cada jugador y se deja el mazo con las cartas sobrantes, boca abajo, encima de la mesa.

Comienza el turno del primer jugador:

1. Roba 2 cartas del montón.

2. Comprueba si, con sus 7 cartas, ha conseguido formar una familia.

- Ha conseguido formar una familia; la muestra a los demás y la coloca junto a él, sobre la mesa, boca arriba y una sobre otra dejando ver parte de todas ellas. Como en su mano sólo quedan 2 cartas, roba 3 más del mazo.

- No ha conseguido formar ninguna familia; descarta una carta boca arriba y otra boca abajo.

Coloca el mazo de cartas sobrantes sobre ésta última.

3. Pasa el turno al jugador de su derecha.

Con los sucesivos turnos se irán formando pues, 2 montones sobre la mesa, uno con las cartas boca arriba y otro boca abajo. De esta forma, a partir del turno del primer jugador, la estructura sería:

1. Escoge entre robar 2 cartas del mazo de cartas boca abajo o una de ese mazo y la primera del mazo de cartas boca arriba (si lo hubiere).

2. Comprueba si, con sus 7 cartas, ha conseguido formar una familia.

- Ha conseguido formar una familia; la muestra a los demás y la coloca junto a él, sobre la mesa, boca arriba y una sobre otra dejando ver parte de todas ellas. Como en su mano sólo quedan 2 cartas, roba 3 más del mazo de cartas boca abajo.

- No ha conseguido formar ninguna familia; descarta una carta boca arriba y otra boca abajo.

Coloca el mazo de cartas sobrantes sobre ésta última.

3. Pasa el turno al jugador de su derecha.

Existen 4 comodines que pueden sustituir a cualquier carta a la hora de formar una familia.

Si sobre la mesa hay una familia que contiene algún comodín, el jugador que posea la carta a la que sustituye dicho comodín, puede intercambiarla cuando llegue su turno.

De esta forma, colocaría la carta del animal correspondiente en la familia y se quedaría con el comodín que podrá usar para formar alguna familia.

El juego termina cuando se han formado las 9 familias y lo gana aquel que haya conseguido reunir más.

En caso de empate, ganaría el jugador que tenga menos comodines entre sus familias.

3. EL TRAMPOSILLO

NÚMERO DE JUGADORES

De 2 a 6.

COMPONENTES

45 Cartas de animales (no se usan los 4 comodines).

OBJETIVO

Ser el primero en quedarse sin cartas en la mano.



INSTRUCCIONES

Es importante advertir que, cada carta tiene una serie de elementos: un número, un animal, una figura y el color de la misma. Estos elementos serán los que se usen para combinarlas en pequeños grupos entre sí, como se verá más adelante.

El juego se inicia repartiendo todas las cartas, de una en una, entre los jugadores.

Es posible que algunos tengan, al final del reparto, más cartas que otros.

Una vez sorteado (por cualquier método) quién empieza, comenzará el turno de ese jugador.

Durante su turno, el jugador decide de cuántas cartas quiere deshacerse: 1, 2 o 3.

Al hacerlo, las colocará boca abajo sobre la mesa declarando que combinación de cartas del mismo tipo está descartando (3 leones, o 1 estrella, o 2 cuatros... por ejemplo).

Es el turno del jugador situado a la derecha, que tendrá dos opciones:

1. Suponer que es cierto lo que el jugador previo ha declarado y unir otro número de cartas (1, 2 o 3) del mismo tipo que el anterior.

2. Por el contrario, declarar que no se lo cree y decide voltear dichas cartas para comprobarlo. Al hacer esto, de nuevo nos encontramos ante 2 posibilidades:

- Efectivamente, el jugador anterior era un poco “tramposillo” y las cartas que echó no se corresponden con lo que declaró. En este caso el “tramposillo” ha sido pillado y se lleva todas las cartas que hay sobre la mesa.

- Resulta que el jugador fue sincero y todas las cartas son exactamente del tipo que había declarado cuando las colocó sobre la mesa. En este caso, es el jugador “desconfiado” el que paga por su error quedándose con todas las cartas de la mesa.

3. Una vez resuelto lo anterior, si el jugador que ha levantado las cartas ha ganado, esto es, ha descubierto que el anterior había hecho trampas, será quien comience el nuevo turno.

Por el contrario, si el jugador que ha levantado las cartas ha perdido, esto es, el jugador anterior dijo la verdad, el turno pasará al jugador de la derecha.

El jugador que empieza este nuevo turno, pondrá sobre la mesa un número de cartas a su elección (1, 2 o 3), declarará en voz alta que combinación de cartas del mismo tipo son, y el turno pasará al jugador situado a su derecha.

Ejemplo: el primer jugador coloca 2 cartas sobre la mesa y declara “idos leones!” el siguiente jugador, decide aceptarlo y coloca tres cartas más diciendo “itres leones más!”, el tercer jugador desconfía y decide comprobar si era cierto al grito de “ieso habrá que verlo, tramposillo!” y voltea las últimas tres cartas. Resulta que dos de ellas sí eran leones, pero la tercera era un suricato.

Ha pillado al tramposillo, así pues, el segundo jugador (el jugador “pillado” se queda con todas las cartas que había en la mesa.

Por último, después de haber acertado y obligado al anterior jugador a llevarse un buen montón de cartas, el tercer jugador pone 2 cartas sobre la mesa mientras dice “idos cartas rojas!”. El siguiente jugador se pregunta: ¿será cierto...?

Gana el juego el primero en quedarse sin cartas.

Podemos jugar una variante más larga en la que el juego continúa hasta que sólo queda un jugador con cartas, que definitivamente, pierde la partida.

En otra variante más sencilla, sólo usamos una característica de las cartas: el animal que representan, de forma que las declaraciones serían del tipo "tres rinocerontes" o "un casuario" sin tener en cuenta el número, figura, ni color de la carta.



4. EL JUEGO DEL TRÁFICO

NÚMERO DE JUGADORES

De 2 a 4.

COMPONENTES

1 Tablero.

1 Dado.

Tantas fichas de jugador como participantes.

OBJETIVO

Ser el primero en completar dos vueltas al circuito.



INSTRUCCIONES

El Juego del Tráfico es una sencilla y divertida carrera en la que se utilizan señales de tráfico para avanzar más o menos deprisa.

Inicialmente, todos los jugadores se sitúan en la casilla de salida y, tras sortear el orden en el que saldrán los jugadores, empieza la carrera!

El primer turno de todos los jugadores es idéntico: simplemente se lanza el dado y se avanzan tantas casillas como indique el número que nos haya salido.

Pero atención, es muy importante fijarse en la señal que aparece en la casilla en la que hayamos caído, porque, cuando vuelva a ser nuestro turno, después de tirar el dado de nuevo, avanzaremos más o menos casillas en función del número que nos salga y la señal sobre la que nos encontremos.

Podemos encontrar una explicación detallada de los efectos de las señales sobre nuestro avance al pie del tablero.

EJEMPLO:

El primero de los dos jugadores que participa en esta partida de ejemplo tira el dado y obtiene un 4, por lo que avanza hasta la casilla 4. El segundo saca un 6 y adelanta en la carrera moviendo su ficha hasta la casilla marcada con ese número. Es de nuevo el turno del primer jugador, tira el dado y saca un 5, pero como está en una casilla con la señal de "autopista", multiplica automáticamente su tirada por 2 y avanza 10 casillas, hasta la número 14.

El segundo jugador ha quedado muy atrás, pero tira de nuevo su dado con la esperanza de recuperar posiciones; obtiene un 4 en el dado pero debe aplicar la regla de la casilla en la que se encuentra: "curvas peligrosas" por lo que resta 2 a su tirada y mueve sólo 2 casillas.

Así, se van alternando los turnos hasta conseguir dar 2 vueltas al circuito, el primero que rebase por segunda vez la casilla de "salida" se proclamará el vencedor de la carrera.

A continuación puedes ver una descripción más detallada de las señales de tráfico que pueden encontrarse a lo largo de la carrera:



¡A correr! Esta señal indica que estás en la autopista, por lo que puedes ir rápido. Siempre que caigas en esta casilla multiplicarás x2 el número del dado que saques después. Por ejemplo, si un jugador está en la casilla 3 y al tirar el dado saca un 4, deberá multiplicar este por dos, por lo que deberá avanzar 8 casillas. Esto le situaría en la casilla 11.

Casillas con autopista: 1-5 y 41-45.



Esta señal indica curvas peligrosas, por lo que debes reducir la velocidad. Si caes en una casilla con esta señal le debes restar dos al número que saques al tirar el dado. Por ejemplo si estás en la casilla 6 y sacas un tres, solo avanzarás una casilla, es decir hasta la casilla número 7.

Casillas con curvas peligrosas: 6-7, 17-19, 29-30, 36, 46 y 59.



Estás en zona peligrosa por lo que tienes que mantener la velocidad baja. Estas casillas indican que el máximo de velocidad permitido es de 40 km/h. Si estando sobre una de estas casillas sacas un 1, 3, o 5 (es decir, un número impar), solamente podrás avanzar una casilla. Si sacas un 2, 4, o 6 (un número par), avanzas dos. Por ejemplo si estás en la casilla 9 y sacas un 5 solo te mueves hasta la casilla 10. Si estás en la casilla número 27 y sacas un 4, avanzas dos y te sitúas en la 29.

Casillas con limitación de 40km/h: 8-9, 27-28, 34-35.



Esta señal significa paso de animales en libertad. Así que mantén los ojos muy abiertos por si se te cruza alguno por el camino. Si sacas un uno, quiere decir que hay un animal cruzando y tienes que esperar a que atravesese la carretera, por lo que pierdes un turno. Si sacas cualquier número del 2 al 6 tienes el camino despejado y puedes avanzar con normalidad lo que saques. Por ejemplo si estás en la casilla 11 y sacas un dos, avanzas hasta la 13. Sin embargo si sacas un uno, pierdes un turno.

Casillas con señal de paso de animales en libertad: 10-13 y 37-38.



Señal de 90 km/h, no puedes correr mucho. Si sacas un 5 o 6 solo podrás avanzar 4 casillas. Si sacas cualquier número del 1 al 4 avanzas con normalidad. Por ejemplo, si estás en la casilla número 15 y sacas un 4 adelantarías hasta la 19. Si sacas un 6, solo podrás avanzar 4 así que avanzarías hasta la casilla 19.

Casillas con señal de limitación de velocidad de 90 km/h: 14-16, 20-22, 39-40, 54-55, y 74-75.



Entras en una zona de posibles desprendimientos, por lo que debes ir con cuidado. No tiras el dado y avanzas dos. Por ejemplo si estás en la casilla 23 avanzas hasta la 25.

Casillas con desprendimientos: 23-26.



Entras en una zona peligrosa por posible hielo o nieve en el pavimento. Si sacas un 1, 2, o 3 quiere decir que no está nevando así que avanzas sin problema. Si sacas un 4, 5, o 6 está nevando por lo que tienes que reducir la velocidad y solamente puedes moverte una casilla. Por ejemplo, si estás en la casilla 32 y sacas un 2 avanzas hasta el 34. Si sacas un 5 es indicación de que está nevando y solo avanzas una casilla.

Casillas con Nieve: 31-33.



Estás en una zona de estrechamiento de vía, los dos carriles se reducen a uno por lo que debes ir con cuidado y despacio sobre todo en caso de haber más jugadores en la zona. Si tienes a alguien delante no podrás adelantarle hasta que salga del estrechamiento, independientemente del número que saques al tirar el dado. En caso de no tener a ningún otro jugador delante puedes avanzar con normalidad.

Casillas de estrechamiento de vías: 47-50 y 71-73.



Has entrado en una zona de obras, por lo que puede que tengas que reducir la velocidad si hay movimiento. Si sacas un uno quiere decir que están de obras en ese momento y pasas un turno sin jugar. Si sacas cualquier número del 2 al 6 quiere decir que la carretera está libre y puedes avanzar lo que saques. Por ejemplo si estás en la casilla número 52 y sacas un 5 adelantas hasta la 57. Pero si sacas un uno las obras te cortan el paso y tienes que esperar un turno para poder volver a jugar.

Casillas con obras: 51-53.



Has llegado a un muelle por lo que conduce con cuidado. Si sacas cualquier número entre el 2 y el 6 avanzas sin problema pero si sacas un 1 quiere decir que has perdido el control y te has caído al agua. Deberás pasar dos turnos sin jugar. Por ejemplo si estás en la casilla 56 y sacas un uno te caes al agua y pierdes dos turnos. Si sacas un 4 te sitúas en la casilla 60.

Casillas con muelle: 56-57.



La señal de badén indica resaltos en la carretera por lo que no puedes correr mucho. Le tienes que restar 3 a cualquier número que saques al tirar el dado. Por ejemplo si sacas un 4 estando en la casilla 58 solo avanzarías 1, situándote en la casilla número 59.

Casillas con badén: 58, 65, 69 y 70.



La señal indica paso a nivel con barreras, lo que quiere decir que estás pasando por una zona por la que puede que en breve pase un tren. Si sacas un 1 quiere decir que el tren está a punto de llegar y el jugador que te sigue tendrá que esperar un turno sin jugar hasta que cruce el tren. Si sacas cualquier número del 2 al 6 tienes vía libre y avanzas con normalidad. Por ejemplo, si estás en la casilla 62 y sacas un 4, avanzas hasta la 66. Si sacas un uno te mueves hasta la 63 y el jugador detrás de ti deberá esperar un turno sin jugar mientras pasa el tren.

Casillas con paso a nivel con barreras: 60-62.



Estás entrando en zona urbana y llegas a un paso de peatones, por lo que debes reducir la velocidad, ya que te podrías cruzar con alguno. Cuando caigas en esta casilla no tiras el dado y solamente avanzas una casilla. Por ejemplo, si estás en la casilla 63 solamente avanzas uno y te sitúas en la casilla número 64.

Casillas con pasos de peatones: 63 y 67.



Has llegado a un semáforo. Si sacas un 1 o 2 indica que está verde y puedes seguir adelante. Si sacas un 3 o 4 te encuentras con el semáforo en amarillo y le restas uno al número que saques. Si sacas un 5 o 6 quiere decir que está rojo y tienes que esperar a que se ponga verde por lo que te toca un turno sin jugar. Por ejemplo, si estás en la casilla 64 y sacas un 2 te adelantas hasta la 66. Si sacas un 3 le restas uno, por lo que solo avanzas dos situándote en la casilla número 66. Si sacas un 6 te quedas un turno sin jugar.

Casillas con semáforos 64 y 68.



En esta zona urbana hay que ir despacio porque te puedes cruzar con niños. Si sacas cualquier número entre el 1 y el 4 avanzas solamente una casilla. Si sacas un 5 o 6 tienes que esperar a que pasen los niños y pierdes un turno. Por ejemplo si estás en la casilla 66 y sacas un 4 avanzas solamente una casilla, hasta la 67. Si sacas un 5 tienes que esperar un turno sin jugar.

Casillas con niños: 66.

5. EL DOMINÓ DE COKI

NÚMERO DE JUGADORES

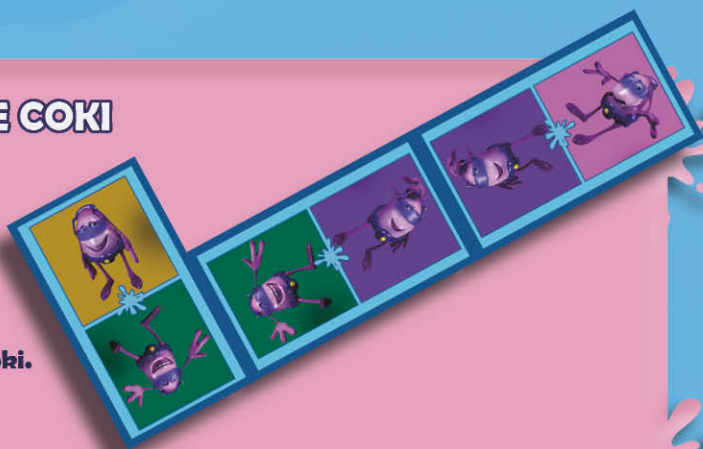
De 2 a 4.

COMPONENTES

28 Fichas de dominó de Coki.

OBJETIVO

Colocar ordenadamente y por turnos la mayor cantidad posible de fichas sobre la mesa siguiendo las normas que se explican a continuación.



INSTRUCCIONES

El dominó de Coki es similar al típico dominó pero, en lugar de puntos que indican un valor numérico, encontramos al extraterrestre Coki en diferentes posturas y actitudes sobre diferentes fondos de color.

Las fichas se ponen por turno, una cada vez, formando una hilera sobre la mesa.

Es habitual hacer que la hilera haga giros en lugar de continuar en línea recta para evitar que se extienda demasiado sobre la mesa.

La única norma, a la hora de colocar una ficha en cualquiera de los dos extremos de la hilera es que alguna de las imágenes de Coki de la ficha que vamos a colocar coincida con alguna de las imágenes de las fichas que están en los extremos de la hilera.

Si queremos, podemos colocar las piezas en las que la imagen de Coki está repetida (dobles) atravesadas en la fila.

Cuando un jugador no tiene ninguna ficha que pueda colocar para continuar la hilera, debe decir "paso" y el turno pasa al siguiente.

Existen 2 formas de ganar:

El primero que se queda sin fichas gana automáticamente al colocar la última.

Cuando en ambos extremos de la hilera tenemos la misma imagen de Coki, pero ya nadie tiene ninguna ficha con esa imagen, el juego no puede continuar, es lo que llamamos "cierre". En ese caso gana el jugador al que le queden menos fichas.

Si varios jugadores empatan a número de fichas, ganaría el que hubiese puesto la última.

6. LOS MONSTRUOS GEMELOS

NÚMERO DE JUGADORES

2.

COMPONENTES

14 Tarjetas de monstruos.

OBJETIVO

Recordar las parejas de monstruos iguales.



INSTRUCCIONES

En este juego podemos encontrar 7 monstruos diferentes; de cada uno de ellos tendremos 2 tarjetas exactamente iguales.

Preparamos el juego mezclando las 14 tarjetas como si se tratase de cartas normales.

A continuación, deben colocarse boca abajo sobre la mesa formando 2 filas de 7 tarjetas cada una.

Después de sortear quién empieza, el primer jugador dará la vuelta a una tarjeta descubriendo el monstruo que ocultaba; volverá a colocarla boca abajo en el mismo sitio y hará lo mismo con cualquier otra tarjeta a su elección.

A continuación, es el turno del siguiente jugador que tendrá la oportunidad de descubrir otras dos tarjetas, primero una y luego otra.

Ambos jugadores deben estar muy atentos y retener en la memoria los monstruos que van apareciendo.

Cuando un jugador cree saber dónde se encuentra un par de tarjetas iguales, usará su turno para conseguir descubrir ambas cartas; puede decir algo como “¡He descubierto a un par de gemelos monstruosos!” y dar la vuelta a ambas cartas a la vez.

Si estaba en lo cierto, se llevará a la extraña parejita consigo.

Si no, habrá fallado, deberá volver a dejar las tarjetas como estaban y, si hubiese conseguido ya alguna pareja, ésta pasaría a ser de su contrincante (sólo una por fallo).

Gana el juego aquel que consiga más parejas al acabar la partida.

Al ser impares, es imposible que se dé un empate.

7. TÚ O YO

NÚMERO DE JUGADORES

2

COMPONENTES

49 Cartas (45 de animales y 4 comodines).

OBJETIVO

Conseguir que tu ficha llegue a su destino antes que la del otro jugador.

INSTRUCCIONES

Se trata de hacer una carrera. Al inicio, cada jugador coloca su ficha en un extremo del circuito.

Los participantes deben recorrer todo el circuito tratando de llegar a su meta. El primero que lo consiga, ganará la carrera.

Para avanzar por el circuito se usa el mazo de cartas de animales, incluyendo los comodines.

Después de barajar se reparten 7 a cada jugador y se sortea quién empieza.

En su turno, el jugador deberá considerar qué es lo que la siguiente casilla le pide para poder desplazar su ficha a ella.

Si, por ejemplo, la siguiente casilla pone “pareja de cualquier tipo”, el jugador deberá tener en su mano dos cartas que cumplan con esa condición (2 leones, 2 estrellas, 2 cartas con el número 3...).



Para acceder a una casilla, puede ser necesario tener combinaciones de cartas de varios tipos:

Parejas: Se pueden hacer parejas de animales, figuras geométricas, números o por el color de las cartas.

Trío: cualquier combinación de números que sean seguidos: "1, 2 y 3", "2, 3 y 4" o "4, 5 y 6".

Incluso encontraremos casillas que pidan algo más específico, como por ejemplo, un mono, de forma que sólo podremos movernos a esa casilla si poseemos alguna carta con un mono.

El juego se desarrolla por turnos, siendo la estructura general de cualquier turno la siguiente:

1. El jugador muestra la combinación que pide la siguiente casilla a la que necesita mover su ficha. Una vez que el oponente comprueba que, efectivamente, es la combinación correcta, el jugador descarta estas cartas, mueve su ficha una posición hasta la nueva casilla y roba el mismo número de cartas que acaba de descartar.
2. Si no tuviese la combinación necesaria, deberá descartar dos cartas y robar dos nuevas, con la esperanza de conseguir así la combinación adecuada y poder mover en su próximo turno.
3. El turno ha concluido y pasa al otro jugador que repetirá el mismo esquema de juego.

Comodín: Sustituye a cualquier combinación, por lo tanto podemos enseñar y descartar un comodín para poder pasar automáticamente a la siguiente casilla.

Es importante recalcar que el comodín no sustituye a cualquier carta sino a cualquier combinación de cartas.

Otras casillas: Existen casillas que piden varias combinaciones a la vez.

EJEMPLO:

Dos figuras geométricas iguales y dos números iguales. Para conseguir estas dos combinaciones es posible que se deban usar 2, 3 o 4 cartas:

- 2 cartas con la misma figura geométrica + 2 cartas con el mismo número
- 2 cartas con el mismo número + 1 carta con una figura geométrica igual a la de alguna de las cartas anteriores
- 2 cartas con la misma figura geométrica y el mismo número.

Siempre que con el grupo de cartas se cumplan las condiciones, el jugador podrá avanzar, y será decisión suya, en base a su estrategia, que combinación de cartas desea emplear.



estas 2 cartas cumplirían todas las condiciones necesarias para moverse hacia la casilla señalada.

8. CUBICA TU COCO

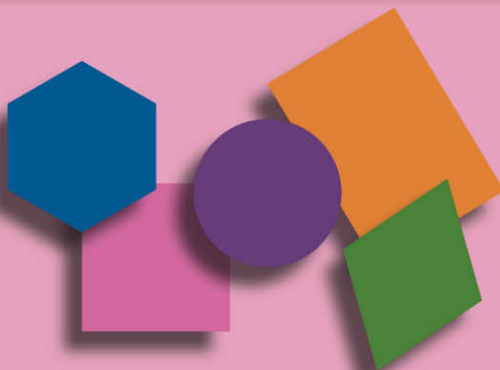
NÚMERO DE JUGADORES

De 1 a 2.

COMPONENTES

6 Piezas geométricas.

1 Tarjeta de propuestas.



OBJETIVO

Memorizar una composición hecha con figuras geométricas e intentar reproducirla.

INSTRUCCIONES

Aunque es posible jugar solo, simplemente para ejercitar la mente, es mucho más divertido hacerlo con otro amigo y competir para ver quién consigue reproducir mejor las composiciones con las figuras geométricas.

La dinámica del juego es sencilla:

Se establece un tiempo para memorizar alguna de las composiciones de ejemplo que se pueden encontrar al dorso del tablero del Juego del Tráfico.

Se establece un tiempo para que el jugador trate de reproducirlo con las piezas geométricas sobre la mesa.

Se comparan ambas composiciones y se establece el nivel de exactitud.

Los tiempos son variables y deberían adaptarse a las necesidades de los jugadores, sin llegar a hacer tedioso el juego.

Pueden medirse con un reloj, un móvil o simplemente contando en voz alta desde cero hasta la cifra acordada.

Podemos jugar con diferentes modos que implican un mayor o menor nivel de complejidad.



A) MODO BÁSICO

El jugador tendrá que reproducir con exactitud el diseño previo.

Si todas las piezas mantienen la misma orientación y están colocadas en el mismo sitio unas con respecto a otras, se considerará correcto y se sumará 1 punto, en caso contrario, no se conseguirá ningún punto.

B) MODO INTERMEDIO

Una vez acabada la composición, se examinarán cuantas piezas están bien colocadas y cuantas no.

Por cada pieza que esté en su sitio, pero mal orientada (por ejemplo, el rectángulo está en su sitio pero horizontal en vez de vertical) se sumará 1 punto.

Por cada pieza que se encuentre bien orientada y situada, se sumarán 2 puntos.

C) MODO AVANZADO

El contrincante propondrá un número determinado de composiciones (2, 3, 4...) mencionando su número.

El jugador se tomará un tiempo para memorizarlas todas.

A continuación, el contrincante tapaná las referencias y le indicará al jugador cual de ellas debe reproducir.

El método de tanteo para este modo de juego puede ser cualquiera de los dos anteriores, a elección de los jugadores.



9. PINTA Y COLOREA

COMPONENTES

7 Láminas con dibujos a línea de animales para colorear.

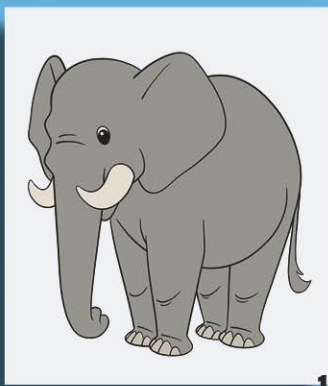
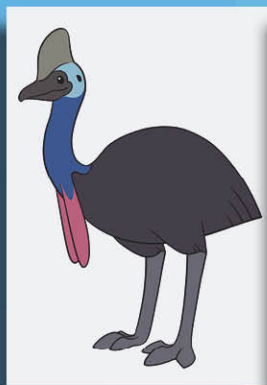
INSTRUCCIONES

Utilizando cualquier técnica: lápices de colores, acuarelas, témperas, rotuladores... es el momento de dejar volar la imaginación y colorear estos simpáticos animales.

Las posibilidades son infinitas.

Puede hacerse usando una gama de colores más o menos realista, siguiendo el modelo de las imágenes de referencia. O ser totalmente creativo y jugar con colores increíbles.

Imágenes de referencia:



10. RECORTABLES

COMPONENTES

3 láminas con recortables para desarrollar figuras con volumen a partir de piezas recortadas y plegadas.

INSTRUCCIONES

A partir de estas láminas, podemos crear 3 divertidas figuras con volumen de diferentes niveles de dificultad.

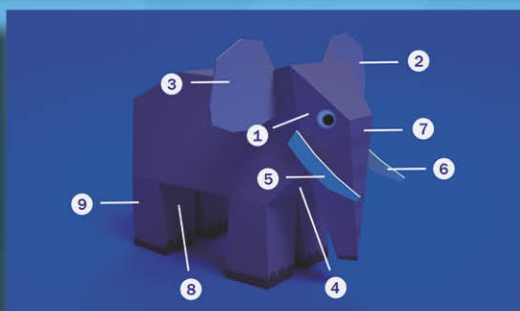
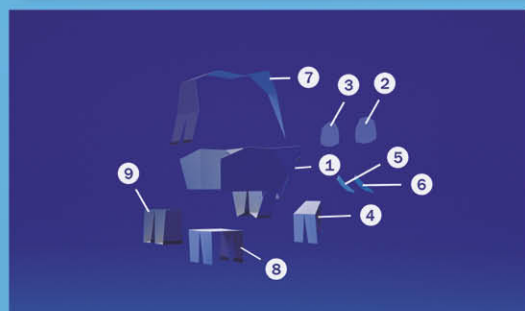
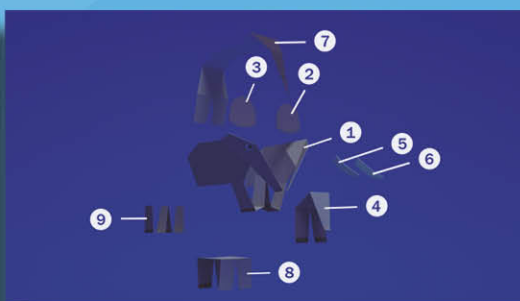
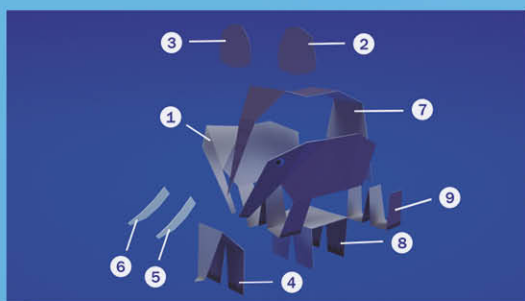
Es recomendable empezar por el elefante, la más sencilla de todas, después el pingüino y, por último, el oso.

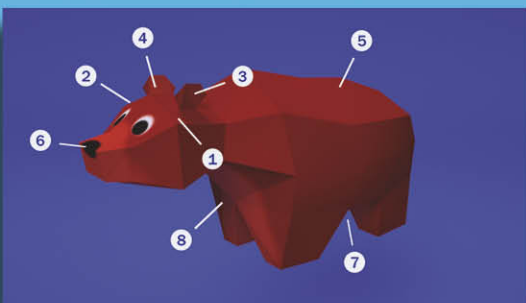
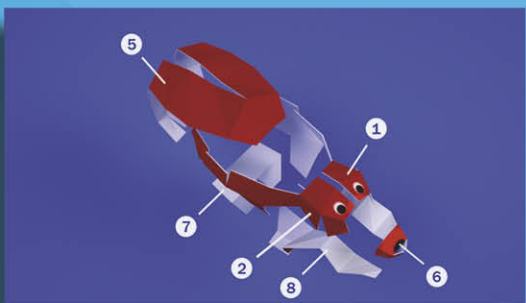
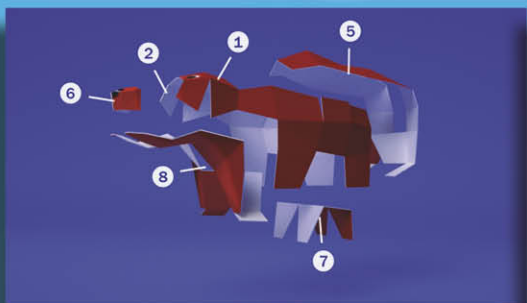
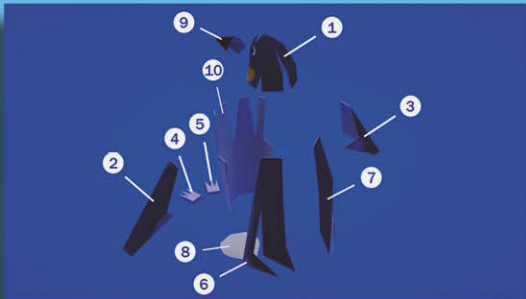
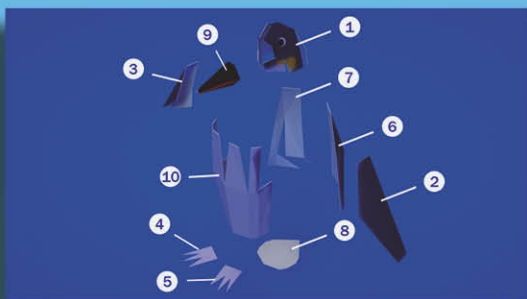
La línea continua indica por donde debe recortarse.

La tenue línea discontinua sirve para saber por donde plegar las piezas.

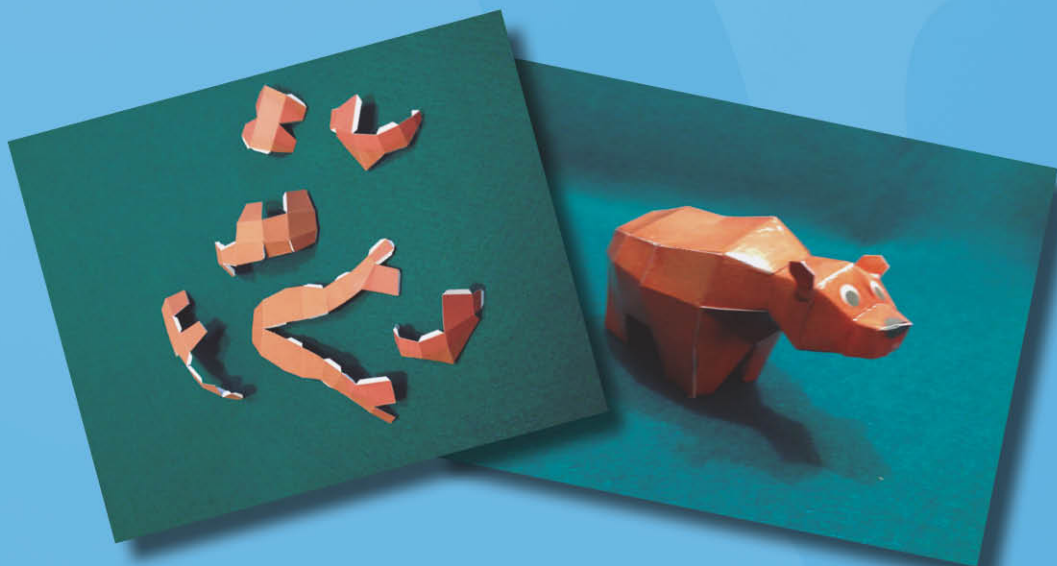
Las pestañas blancas sirven para pegar unas partes con otras.

Lo más sencillo es comenzar recortando todas las piezas, una vez que las tenemos todas, las plegamos según se indica, por último las pegamos tal y como muestran las imágenes.





Una vez acabado, si lo deseamos, podemos darle a todo el conjunto una capa de cola blanca, una vez seca quedará transparente y nuestra figura estará mucho más brillante y reforzada.



11. CASTILLOS EN LA MESA

COMPONENTES

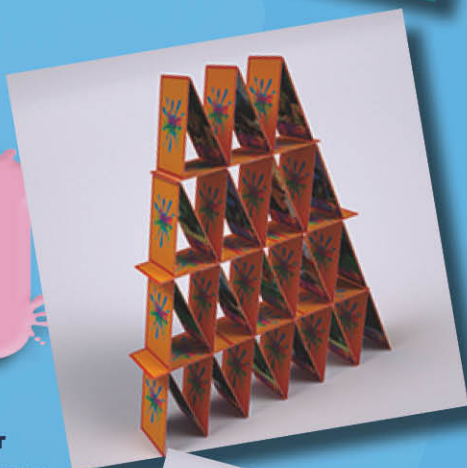
49 Cartas (45 de animales y 4 comodines).

INSTRUCCIONES

Con un poco de paciencia es posible colocar las cartas como se muestra en los ejemplos que pueden encontrarse en la trasera del tablero del "Juego del Tráfico".

Lo más recomendable es empezar por el más sencillo e ir avanzando poco a poco.

Cuando se hayan completado todos los modelos, es el momento de dejar volar la imaginación y diseñar nuestros propios castillos de naipes.



LOS JUEGOS DE LOS GALLETAZOS:

12. EL PRIMERO DE LA CLASE

NÚMERO DE JUGADORES

2.

COMPONENTES

44 Galletazos (4 de identificación de categoría y 40 con preguntas y respuestas).



INSTRUCCIONES

Se separan los 44 galletazos por grupos (rojos, verdes, amarillos y naranjas). Te saldrán cuatro montones. Se ponen a parte los cuatro galletazos que no tienen preguntas ni respuestas (es uno de cada color). Se sortea quién empieza. El jugador que comienza escoge dos de los cuatro galletazos separados. El siguiente jugador cogerá los dos restantes.

EJEMPLO:

El jugador 1 ha cogido el galletazo naranja y amarillo, por lo que podrá coger dos galletazos de cada montón de cada color que contienen las preguntas. Esto es, cogerá dos galletazos de color naranja y dos amarillos.

Acto seguido leerá en alto la pregunta de alguno de los cuatro galletazos que tiene en la mano. Si el jugador contrario acierta la respuesta, se llevará ese galletazo, pero si falla, el galletazo se lo llevará el que ha preguntado.

Ahora le toca el turno al segundo jugador que hará lo mismo, escogerá entre sus cuatro galletazos y leerá una de las preguntas de alguno de los cuatro galletazos.

Cuando ambos jugadores se queden sin galletazos en la mano volverán a repartir los galletazos sin preguntas ni respuestas salvo que ahora empezará a escoger el segundo jugador.

El juego continúa con la misma mecánica hasta que no haya más galletazos, ni en los montones iniciales ni en la mano de ambos jugadores. El que tenga más galletazos gana el juego.

LOS JUEGOS DE LOS GALLETAZOS:

13. CARRERA DE GALLETAZOS

NÚMERO DE JUGADORES

De 2 a 4 jugadores.

INSTRUCCIONES

Se separan los galletazos por colores y cada jugador escoge un color.

Se establece una línea de salida y una llegada en cualquier superficie lisa (una mesa, en el suelo...).

Cada jugador dispone de 11 galletazos.

Al comienzo de la partida se ponen dos galletazos de cada color próximo entre ellos junto a la salida.

Se sortea quién empieza.

El objetivo es empujar con los dedos un galletazo para que a su vez empuje a otro y este último avance.

Cuando un galletazo, que haya sido empujado por otro galletazo de su mismo color, consiga superar la meta, habrá ganado la carrera.

Aclaraciones:

-Si al empujar con los dedos un galletazo este no toca a otro galletazo de su mismo color, volverá a la línea de salida.

-Puedes utilizar los 11 galletazos que dispones, pero eso sí, tendrás que ir sacándolos de la salida en cada turno.

LOS JUEGOS DE LOS GALLETAZOS:

14. FLY GALLETAZOS

NÚMERO DE JUGADORES

De 2 a 4 jugadores.

INSTRUCCIONES

Se usan todos los galletazos. Se separan los cuatro galletazos identificatorios (los que no llevan ni preguntas ni respuestas) y se colocan en línea en el centro (deben estar a la misma distancia de cada jugador). Se barajan aleatoriamente el resto de



galletazos y se reparten entre los jugadores.

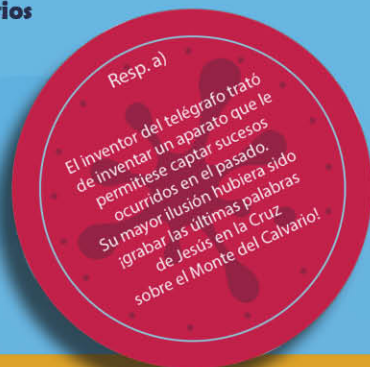
Una vez repartidas, cada jugador hace un montón con las que tiene y las deja en la mesa delante de él.

IMPORTANTE: El montón hay que hacerlo según se reparten los galletazos. No vale unir los colores.

A la de tres... cada jugador cogerá el primer galletazo de su montón y lo pondrá encima del uno de los galletazos identificatorios que habíamos puesto en línea previamente. Debe corresponder al mismo color.

Si algún jugador se equivoca al colocar el galletazo que tenía en la mano, la partida se para automáticamente, ese jugador es eliminado y se vuelve a barajar y repartir los galletazos.

Gana el primero que se quede sin galletazos.



Fe de erratas:

GALLETAZOS.

FICHA AMARILLA	CURIOSIDADES	¿Sabías que en los casinos...
FICHA AMARILLA	CURIOSIDADES	Los nombres de los días de la semana vienen por ...
FICHA AMARILLA	PREGUNTA	¿Cuál es el planeta ...
FICHA AMARILLA	PREGUNTA	¿Cómo se llama la ciencia que estudia...
FICHA NARANJA	RESPUESTA	¿cuál es el número primo? La respuesta es la C y no la A
FICHA AMARILLA	CURIOSIDADES	La población de EEUU es superior a los trescientos ...

PIZARRA DE TAREAS.

Sobra el texto "Más instrucciones en el interior de la revista" de la parte posterior de la pizarra.

Entra en <http://abbagames.com/superjuegosdesupernanny.html> y descubre más imágenes para colorear, recortables y otras sorpresas.





**LE RECOMENDAMOS
GUARDE ESTAS
INFORMACIONES**



IT00138125



Famosa

DISTRIBUIDO POR:
© FAMOSA SPAIN 2014
NIF. A-84392596
Edificio FAMOSA Polígono Industrial "La Marjal"
Carretera Onil-Castalla (CV-815) 03430 Onil
Alicante - España
www.famosa.es