

Juego de tablero Tesoros del mar

Jugadores: 2-6
Edad: 4-9

Piezas del juego:

- 1 tablero
- 6 marcadores/personajes
- 36 cartas de concha

Instrucciones:

Imprime las páginas 2-3 en cartulina. Luego junta las dos páginas para formar el tablero. (Para mayor duración, plastifica el tablero.)

A continuación, imprime las tarjetas en cartulina (página 4-9) por ambos lados. El rótulo «Carta de concha» debe ir por una cara de la página, y la acción por el otro lado. Tendrás 3 páginas de doble cara. Recórtalas.

Imprime la página 1 en cartulina, luego recorta los personajes al pie de la página. Plastifícalo con papel adhesivo transparente.

REGLAS DEL JUEGO

Necesitarás:

- 1 dado
- Un marcador/personaje para cada jugador

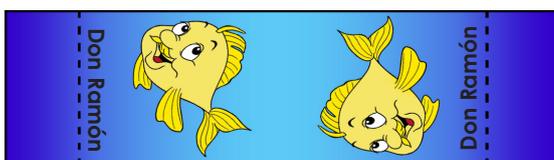
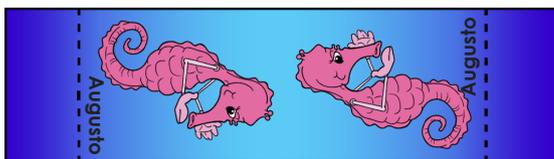
Normas del juego:

Baraja las cartas de concha, luego colócalas boca abajo, en el tablero, en el espacio marcado «Cartas de concha». Cada jugador escoge un personaje y lo coloca en la casilla de «Salida». Lanza el dado para ver quién comienza. El jugador que saque el número menor comienza el juego.

El primer jugador lanza el dado y se mueve ese número de casillas. Si un jugador cae en una casilla que tiene una concha, escoge una carta del montón, la lee y sigue las instrucciones. Su turno termina a menos que la tarjeta indique que debe continuar.

Cuando un jugador cae en un puente, debe *avanzar* hasta el próximo puente y cruzar a donde termina este. Si cae en una cascada, el jugador debe *retroceder* hasta la anterior cascada y seguir hasta donde ésta termina. Su turno acaba después de cruzar el puente o la cascada, a menos que los jugadores caigan en una casilla de concha, en cuyo caso el jugador escogerá una carta y seguirá sus instrucciones.

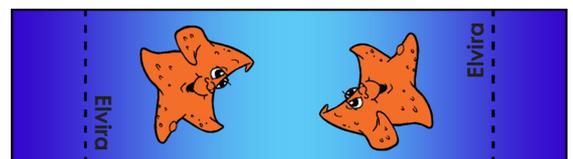
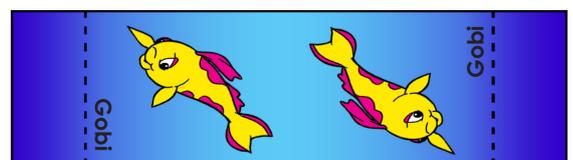
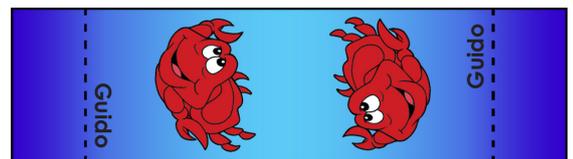
Gana el jugador que primero alcance la casilla 100 con un puntaje exacto.



Marcadores/personajes

Recorta los personajes por la línea negra.

Dobla por la línea de puntos. Pega juntas las dos solapas inferiores para formar figuras triangulares que se mantengan de pie.



Tesoro

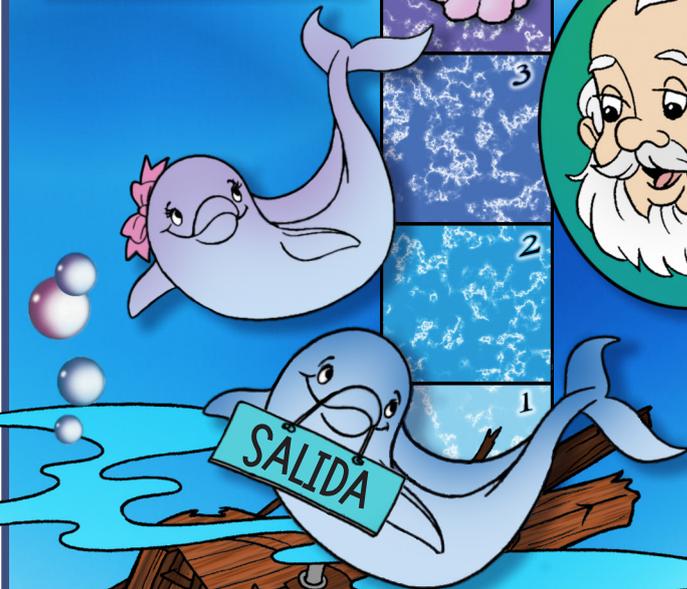


CARTAS DE CONCHA

The crossword puzzle grid is set against a blue background with a pattern of bubbles and seaweed. The grid consists of 34 numbered squares. The numbers are: 1 (1 down), 2 (1 down), 3 (1 down), 4 (1 down), 5 (1 down), 6 (1 down), 7 (1 down), 8 (1 down), 9 (1 down), 10 (1 down), 11 (1 down), 12 (1 down), 13 (1 down), 14 (1 down), 15 (1 down), 16 (1 down), 17 (1 down), 18 (1 down), 19 (1 down), 20 (1 down), 21 (1 down), 22 (1 down), 23 (1 down), 24 (1 down), 25 (1 down), 26 (1 down), 27 (1 down), 28 (1 down), 29 (1 down), 30 (1 down), 31 (1 down), 32 (1 down), 33 (1 down), 34 (1 down), 58 (1 down), 59 (1 down), 6 (1 down), 74 (1 down), 75 (1 down), 76 (1 down), 77 (1 down), 78 (1 down), 79 (1 down).



SALIDA



as del mar



Hurra



Tu amigo estaba triste y dedicaste tiempo a animarlo. Avanza 2 casillas.

Hurra



Pasaste tiempo dando gracias por todo lo que tienes. Avanza hasta el próximo puente y crúzalo.

Hurra



Dedica tiempo a conseguir un amigo. Al hacerlo, manifiestas el amor de Dios. Lanza el dado y avanza.

Hurra



Nombra algo por lo que estás agradecido, luego avanza al próximo puente y crúzalo.

Hurra



Aunque estabas triste, dedicaste un rato a pensar en cosas alegres que te animaron. Avanza 2 casillas.

Hurra



¡Mira el lado bueno de las cosas! Recuerda todo lo que Dios te ha dado y a todas las personas que te aman. Así te sentirás más feliz. Lanza el dado y avanza.

Hurra



Estabas desanimado, pero tu amigo te animó. Di algo amable sobre la persona que está a tu izquierda, luego lanza el dado y avanza.

Hurra



Cada jugador toma un turno para decir algo sobre el jugador que está a su izquierda que hace única a esa persona. Todos los jugadores avanzan 2 casillas.



Carta de
concha



Carta de
concha



Carta de
concha



Carta de
concha



Carta de
concha



Carta de
concha



Carta de
concha



Carta de
concha



Hurra



Guido no sabía cómo ayudar a Guirlanda, pero oró y el Señor le dio la solución. Avanza hasta el próximo puente y crúzalo.

Hurra



Había un trabajo pendiente y colaboraste echando una mano. Avanza 3 casillas.

Hurra



Sin importar lo pequeño que seas, o si crees que eres bueno o no en algo, Dios puede mostrarte cómo ayudar a otros cuando lo necesitan. Avanza 2 casillas.

Hurra



¡La obediencia es importante! Cuando cumples con lo que debes hacer, te sientes más feliz. Cada jugador avanza 2 casillas.

Hurra



Camila se hizo daño y estaba triste. Dedicaste tiempo a animarla. Avanza 2 casillas.

Hurra



Tristán aprendió a pensar cosas alegres. Así pudo pensar menos en sí mismo y divertirse con sus amigos. Lanza el dado, y tú y la persona que está a tu izquierda pueden avanzar.

Hurra



Dios protegió a Augusto después de orar y arrepentirse de haber desobedecido. Aprendió que es prudente prestar atención y obedecer. Avanza 1 casilla.

Hurra



Don Ramón ayudó a Augusto y Guido a resolver las cosas. El jugador a tu derecha avanza 1 casilla.



Carta de
concha



Carta de
concha



Carta de
concha



Carta de
concha



Carta de
concha



Carta de
concha



Carta de
concha



Carta de
concha



Hurra



El amor y la bondad funcionan mucho mejor que la ira y la frustración. Has hecho caso al sabio consejo del abuelito sobre resolver las cosas con amor. Avanza 2 casillas.

Hurra



Discutir y pelearse no ayuda a resolver los problemas. En vez de eso, procura hablar del problema con calma y verás que eso da mucho mejor resultado. Avanza 3 casillas.

Hurra



Tuvieron un desacuerdo, pero dedicaron tiempo a resolver con amabilidad el conflicto. Lanza el dado y todos avanzan.

Hurra



¿Qué personajes de *Tesoros del mar* aparecen en el cuento «Amistad en Navidad»? Si respondes correctamente, avanza 2 casillas. Si no sabes la respuesta, quédate donde estás.

Hurra



Tu amigo te echó una mano cuando tenías problemas. Lanza el dado, y el jugador que está a tu derecha avanza.

Hurra



Frustrado, dijiste algo desagradable a uno de tus amigos. Lanza el dado. El número que salga será el número de casillas que retrocedes.

Hurra



Guido estaba triste e infeliz porque era más lento que sus amigos. Le mostraste que él, a su manera, era aún muy importante y útil. Avanza 3 casillas.

Hurra



Hoy estuviste alegre y positivo. ¡Lanza el dado y avanza!



Carta de
concha



Carta de
concha



Carta de
concha



Carta de
concha



Carta de
concha



Carta de
concha



Carta de
concha



Carta de
concha



iUh!



En lugar de resolver las cosas, todos los jugadores se pusieron a discutir. Todos retroceden 2 casillas.

iUh!



Estabas ocupado con lo que tú querías hacer y te olvidaste de tu amigo, lo que le hizo sentirse excluido. Retrocede 2 casillas.

iUh!



En lugar de resolver tu problema, te pusiste a pelear con tu amigo. Lanza el dado y retrocede ese número de casillas.

iUh!



Le contaste a tu amigo algo que no era cierto. Retrocede 4 casillas.

iUh!



Tristán está siendo grosero con sus amigos. Retrocede 2 casillas.

iUh!



Don Ramón estaba gruñón y apartó a sus amigos. Retrocede 1 casilla.

iUh!



Tu amigo precisaba tu ayuda, pero estabas demasiado ocupado. Retrocede 3 casillas.

iUh!



Aunque Augusto sabía que no debía ir a Punta Sombría, desobedeció y se metió en problemas. Retrocede hasta la cascada más cercana y crúzala.



Carta de
concha



Carta de
concha



Carta de
concha



Carta de
concha



Carta de
concha



Carta de
concha



Carta de
concha



Carta de
concha



iUh!



Tristán no obedeció cuando el abuelo le dijo que recogiera sus cosas. Retrocede 4 casillas.

iUh!



Chantal y Tristán se pusieron a discutir. Tú y el jugador a tu derecha retroceden 2 casillas.

iUh!



En lugar de resolver bien las cosas, Augusto y Guido discutieron por las decoraciones navideñas. Pierdes un turno.

iUh!



Elvira quería caerle mejor a Augusto, así que se inventó una historia que no era cierta. Retrocede hasta la cascada más cercana y crúzala.

