





INVENTÁ UN PERSONAJE

DIVERSIÓN ASEGURADA

EL JUEGO

¿Cómo se prepara el juego?

Imprimir el tablero y la hoja que contiene el dado desplegado con las fichas. Recortar siguiendo las líneas negras, y armar el dado uniendo sus diferentes lados con las solapas.

También podés dibujar tu propio tablero, dado y fichas, sin necesidad de imprimir.

¿Cómo se juega?

Cada jugador elige una ficha de un personaje de la historia y tira el dado para moverse por el tablero, una vez por turno. El objetivo del juego es conseguir la varita mágica para pedir un deseo.

¿Qué pasa en cada casillero?

1. Comienza cada jugador, apoyando su ficha.
 2. El perro se llevó tu pantufla, perdés un turno buscándola.
 3. Tirar el dado nuevamente.
 4. Volvés al comienzo.
 5. Con los patines vas más rápido, avanzás 2 casilleros. Continúa el siguiente jugador.
 6. ¡Falta terminar de comer toda la sopa de zanahorias! Retrocedés un casillero. Continúa el siguiente jugador.
 7. Tirar el dado. Si sale "1, uno o estrella" avanzás un casillero, si sale "0, 2 o dos" el jugador que te sigue avanza dos casilleros.
 8. Tirar el dado nuevamente.
 9. Te distraés con la televisión, perdés un turno.
 10. Saltando encima de la pelota avanzás un casillero. Continúa el siguiente jugador.
 11. Volvés al comienzo.
 12. Por ya haber ordenado tus cosas, tenés tiempo para volver a tirar el dado.
 13. El gato tiene hambre, perdés un turno dándole su comida.
 14. Tirar el dado. Si sale "1, uno o estrella" avanzás un casillero, si sale "0, 2 o dos" el jugador que te sigue avanza dos casilleros.
 15. Se perdió el conejo de peluche, retrocedés dos casilleros para buscarlo. Continúa el siguiente jugador.
- FIN: ¡Conseguiste la varita mágica, podés pedir cualquier deseo!