

MATERIAL

**Objetivo:** tener más fichas al finalizar el juego.**Jugadores:** dos.**PARA EMPEZAR**

El primer jugador elige ser del país del frío o del país del calor.

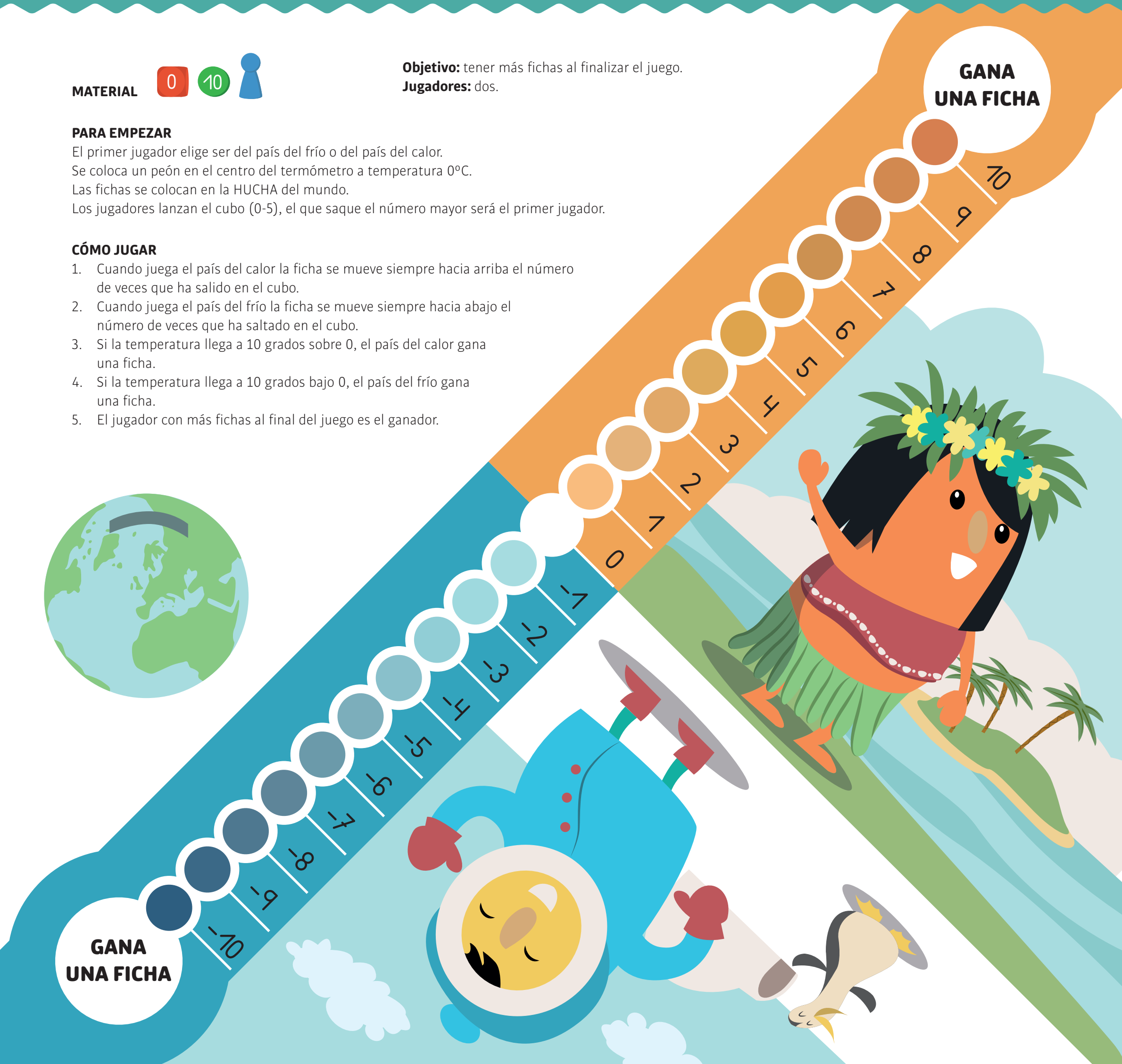
Se coloca un peón en el centro del termómetro a temperatura 0°C.

Las fichas se colocan en la HUCHA del mundo.

Los jugadores lanzan el cubo (0-5), el que saque el número mayor será el primer jugador.

CÓMO JUGAR

1. Cuando juega el país del calor la ficha se mueve siempre hacia arriba el número de veces que ha salido en el cubo.
2. Cuando juega el país del frío la ficha se mueve siempre hacia abajo el número de veces que ha saltado en el cubo.
3. Si la temperatura llega a 10 grados sobre 0, el país del calor gana una ficha.
4. Si la temperatura llega a 10 grados bajo 0, el país del frío gana una ficha.
5. El jugador con más fichas al final del juego es el ganador.


**GANAR
UNA FICHA**
**GANAR
UNA FICHA**


MATERIAL    **Objetivo:** tener más fichas al finalizar el juego.

PARA EMPEZAR **Jugadores:** dos, tres o cuatro.

Todas las respuestas deben cubrirse con fichas.
Se colocan las fichas adicionales en el BANCO.
Los jugadores colocan sus peones en SALIDA.
Los jugadores lanzan el cubo (0-5), el que saque el número mayor será el primer jugador.

CÓMO JUGAR

1. Los jugadores se turnan para lanzar el cubo y mover sus peones el número de espacios indicado.
2. En cada espacio en que caigan, los jugadores deben decir correctamente la operación y el resultado.
3. Los jugadores comprueban el resultado levantando la ficha. Si el resultado es correcto, el jugador gana esa ficha. Si es incorrecto vuelve a tapar el resultado.
4. Los jugadores reciben dos fichas del BANCO cada vez que pasan o caen en la isla de SALIDA.
5. Un jugador no puede ganar una ficha si no hay ninguna en ese espacio. El jugador que saque 0 no puede mover ni ganar una ficha.
6. El jugador con más fichas al final del juego es el ganador.

SALIDA

2:00 9:00 11:00 4:00

3:00 7:00 10:00 6:00

8:00 2:00 11:00 3:00 1:00 6:00

12:00 5:00

STOP

MATERIAL 16 0

Objetivo: tener el mayor número de fichas al finalizar el juego.
Jugadores: dos, tres o cuatro.

PARA EMPEZAR
 Todas las respuestas deben cubrirse con fichas.
 Los jugadores colocan sus peones en SALIDA.
 Los jugadores lanzan el cubo (0-5), el que saque el número mayor será el primer jugador.

CÓMO JUGAR

1. Los jugadores se turnan para lanzar el cubo y mover sus peones el número de espacios indicado.
2. Después de caer en un espacio, un jugador puede ganar la ficha de dicho espacio diciendo la hora que muestra el reloj correctamente.
3. Los jugadores comprueban sus respuestas levantando las fichas. Si se da una respuesta incorrecta el jugador devuelve la ficha.
4. Un jugador no puede ganar una ficha si el espacio no tiene ninguna.
5. Los jugadores que caigan en STOP, deben colocar una de sus propias fichas en un círculo de respuesta vacío.
6. Los jugadores que caigan en SALIDA pueden moverse a cualquier espacio vacante del tablero y tratar de ganar una ficha si el espacio tiene una.
7. El juego termina cuando se han destapado todas las fichas. El ganador será el jugador con más fichas.