

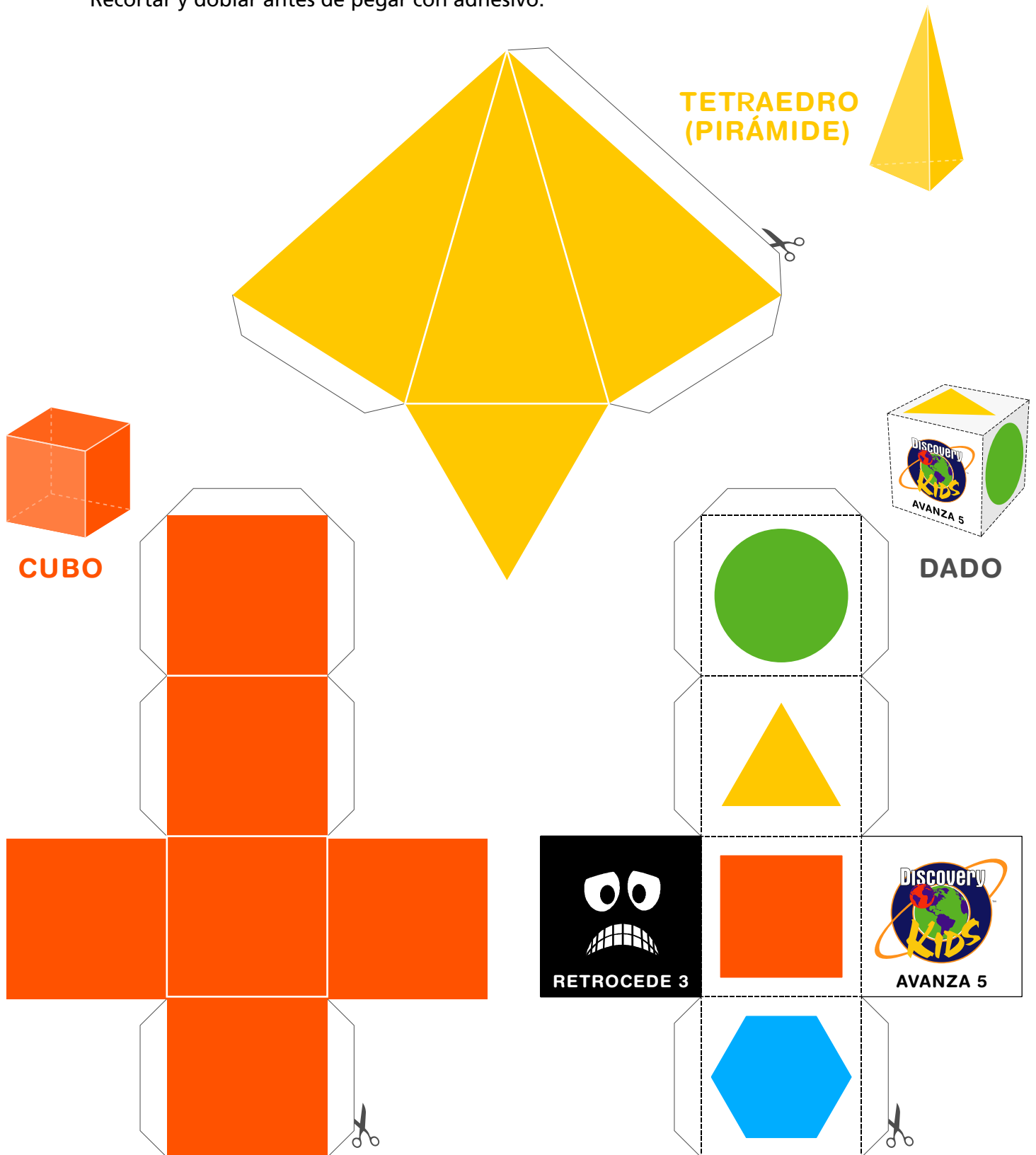
CARRERA DE FIGURAS

1/4

INSTRUCCIONES DE ARMADO

Tablero: imprimir, recortar y pegar sobre cartón o similar, cuidando de hacer coincidir las dos mitades.

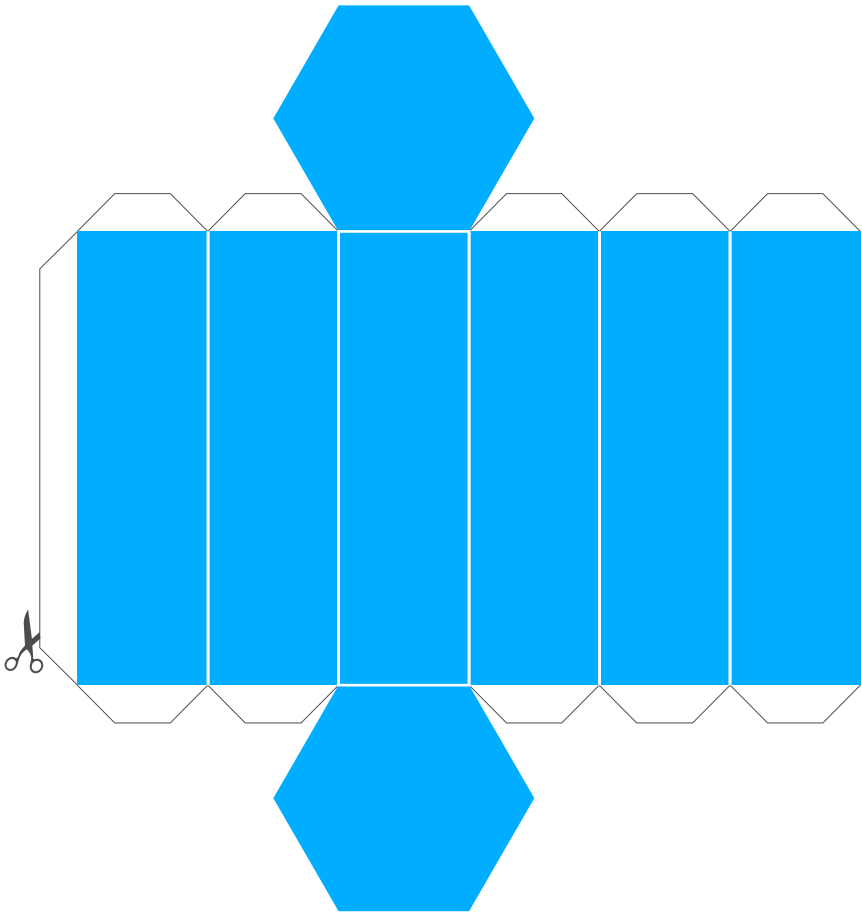
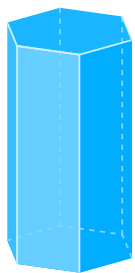
Dado y cuerpos geométricos: imprimir sobre cartulina o montar sobre ella la hoja impresa en papel. Recortar y doblar antes de pegar con adhesivo.



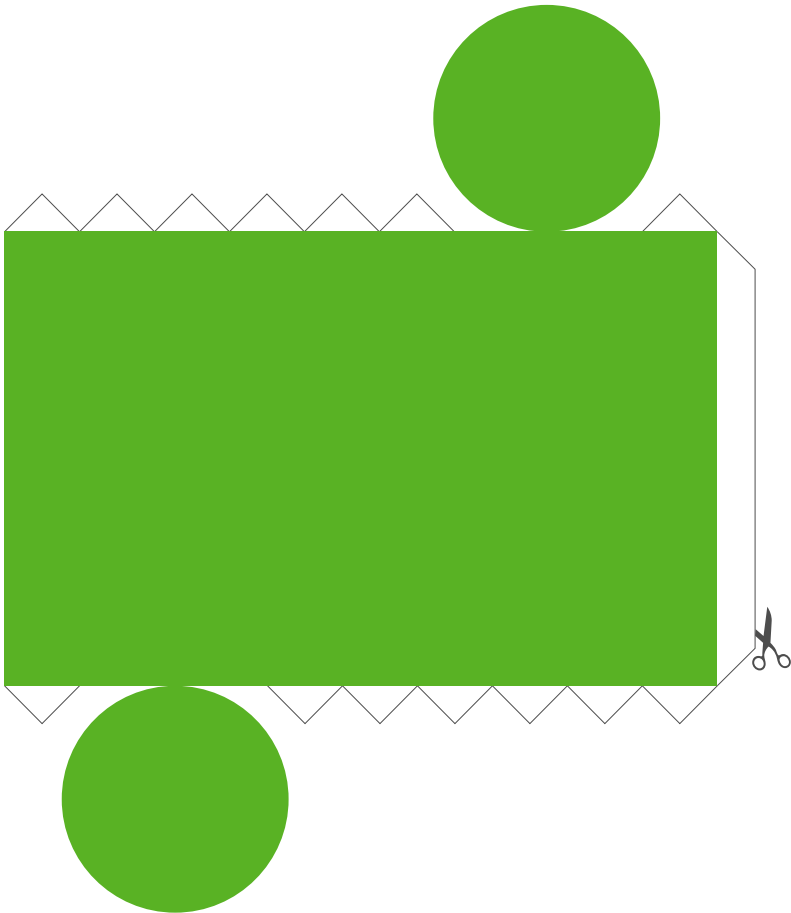
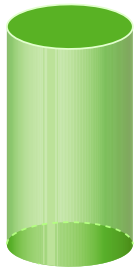
CARRERA DE FIGURAS

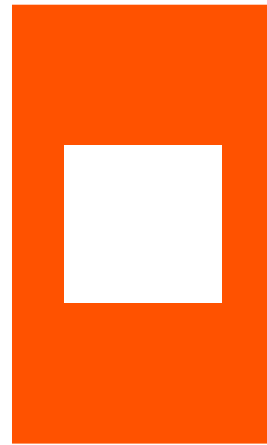
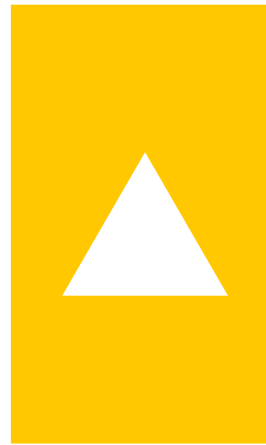
2/4

PRISMA
HEXAGONAL



CILINDRO





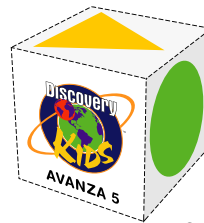
CARRERA D

Para 2, 3 ó 4

Primero se arman el tablero, el dado y los 4 cuerpos geométricos: cubo, tetraedro (pirámide), prisma hexagonal y cilindro.

Cada jugador elige un cuerpo y lo pone en el casillero de Salida.

Con el dado se sortea quién empieza: si sale el triángulo mueve primero la pirámide, si sale el cuadrado mueve primero el cubo, y así. Si sale el logo de Discovery Kids, o la carita triste, se vuelve a tirar.



El primer jugador arroja el dado. La **figura que sale le indica hasta dónde avanza**. Por ejemplo, si sale el hexágono, lleva su cuerpo geométrico hasta el próximo hexágono.

Pero si además la figura que sale **coincide** con el propio cuerpo (por ejemplo, si el que tiene el prisma hexagonal arrojó el hexágono), no sólo avanza lo que le corresponde, sino que después **vuelve a tirar**.





E FIGURAS

competidores

Si sale el logo de Discovery Kids, avanza directamente 5 casilleros.

Si sale la carita triste, debe retroceder 3 pasos.

Atención: si al avanzar o retroceder se cae en la propia figura, se **vuelve a tirar**.

El turno pasa al siguiente y continúa la veloz carrera.

El casillero de Salida es también el de Llegada. Como contiene las cuatro figuras, se puede llegar con cualquiera de ellas.

FIGURAS



CUERPOS

