

ÚLTIMO MOMENTO



¡Qué desastre!

¡Por error los guardias nocturnos del zoológico Metropolitano de Santiago han desactivado el sistema de seguridad y algunos animales se escaparon a la ciudad!

El zoo busca a los dos grupos más valientes de cuidadores para encontrar a los animales y devolverlos a sus hogares, antes de que generen algún desastre...

¿Podrán con el desafío?

¿Será tu equipo el que salve a la ciudad?

¿Quiénes encontrarán más animales y se llevarán la llave de la ciudad?

¡Encuéntralas antes de que la ciudad entre en pánico!

ZOO

¡Animales en fuga!

8+

Juego diseñado para dos equipos a partir de los 8 años.

Mínimo 2 jugadores por equipo (máximo 5).

El objetivo del juego es descubrir la mayor cantidad de animales que se escaparon del zoológico, a través de pistas, descripciones y desafíos.

Contenido

- 1 tablero de juego
- 33 cartas de animales y 15 de desafío
- 1 dado
- 1 cronómetro o reloj de arena
- 10 distintivos de grupo Y 2 cuidadores
- 1 reglamento
- 1 catálogo de animales del zoológico
- 2 cuadernillos de apuntes
- 3 walkie talkies
- 1 llave de la ciudad
- 1 base para cartas

Preparación del juego

1. Forma 2 equipos entre los integrantes y decidan un nombre para cada equipo.
2. Repartan a cada grupo los distintivos y escriban en ellos el nombre de cada equipo.
3. Abran y coloquen el tablero en la mesa.
4. Seleccionen un cuidador para cada equipo y colóquenlo en la casilla de inicio.
5. Revuelvan las cartas y colóquenlas boca abajo en cada espacio de la base de cartas.

1

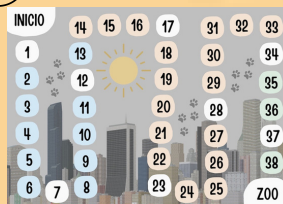


2

EQUIPO

...

3



4



INICIO

5



- 6. Coloquen el reloj de arena en un costado del tablero y entreguen un cuadernillo a cada equipo.
- 7. En cada equipo digan sus meses de cumpleaños y el o la que esté de cumpleaños más cerca será quién parta del grupo y tendrá uno de los walkie talkies.
- 8. Coloquen uno de los walkie talkies en el centro del tablero.
- 9. Los integrantes de cada equipo con el walkie talkie deben jugar al cachipún para ver qué equipo parte (a la tercera vez, se define el o la ganadora).

6



7



8



9



Comienzo del juego

Parte jugando el o la ganadora del cachipún, quien debe **escoger una carta de la categoría animales.** →

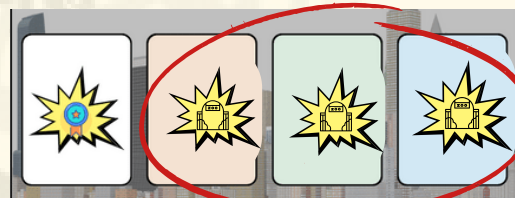
Giras el reloj de arena y durante ese minuto tendrás que pensar la descripción del animal con **3 adjetivos calificativos.** →

Una vez acabado el tiempo tendrás que decirle a tu equipo la descripción creada.

Vuelves a girar el reloj de arena y durante ese minuto tu equipo **deberá llegar a un acuerdo sobre el nombre del animal.** Para ello, tienen 2 oportunidades para decir "El animal es...".

Si la respuesta es correcta, pueden lanzar el dado y avanzar en el tablero, pudiendo jugar la carta de la casilla.

Si la respuesta es incorrecta, deberán quedarse en el punto de partida y esperar al siguiente turno del equipo para repetir la acción hasta descubrir un animal de la baraja.



ATENCIÓN: LA CARTA ROBADA (EN CUALQUIER TURNO) **NO SE PUEDE MOSTRAR AL EQUIPO,** SOLO TÚ LA PUEDES VER.



RECUERDA QUE EL ADJETIVO CALIFICATIVO ENTREGA INFORMACIÓN DEL SUSTANTIVO, COMO CARACTERÍSTICAS, CUALIDADES Y VALORACIONES DEL ANIMAL

El juego

Para jugar debes recorrer la ciudad para encontrar a los animales que se escaparon. Para eso tendrás que lanzar el dado y avanzar con el cuidador del equipo las casillas indicadas.

Luego tendrás que sacar una de las cartas del montón con el mismo color. Sin mostrarla, solo tú la puedes ver.

Gira el reloj de arena y durante ese minuto tendrás que pensar en la descripción que crearás sobre ese animal utilizando 3 adjetivos calificativos.

Una vez acabado el tiempo tendrás que decirle a tu equipo la descripción que creaste con los 3 adjetivos calificativos.

Vuelve a girar el reloj de arena y durante ese minuto, tu equipo tendrá que reconocer el animal de acuerdo con la descripción que les diste.

Si la respuesta es correcta, guardan la carta y ganan el punto (las cartas de animales siempre valen 1 punto).

Si la respuesta es incorrecta, tendrás que devolver la carta y revolverlas. Además, tendrás que esperar el siguiente turno para obtener puntaje y poder avanzar.



OJO: PUEDEN SALIR 4 CONTENIDOS EN LA CARTA, CON COLORES ESTÁN LOS ANIMALES (AVES, MAMÍFEROS Y REPTILES) Y DE BLANCO ESTÁN LOS DESAFÍOS.

RECUERDA QUE EL ADJETIVO CALIFICATIVO ENTREGA INFORMACIÓN DEL SUSTANTIVO, COMO CARACTERÍSTICAS, CUALIDADES Y VALORACIONES DEL ANIMAL.

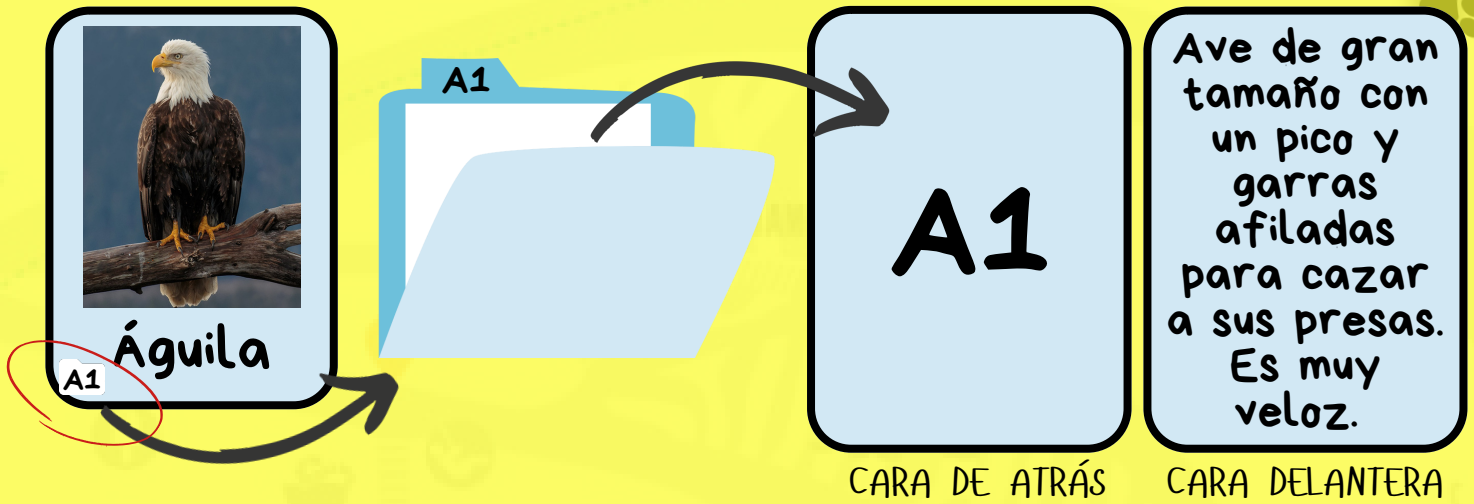
TEN CUIDADO PORQUE TU MENSAJE LO PUEDEN ESCUCHAR TODOS, HASTA EL OTRO EQUIPO Y ESTARÁN ATENTOS A LA CANTIDAD DE ADJETIVOS QUE DIGAS, PORQUE ESTARÁN VIGILANDO QUE SIGAS LAS REGLAS Y SI NO CUMPLES CON ALGUNA, EL EQUIPO CONTRARIO NO DEJARÁ QUE OBTENGAS LOS PUNTOS.

¿Qué pasa si no conozco el animal?

No te preocupes, hay algunos animales que son difíciles. Para eso, te dejamos un truco bajo la manga.

Dentro del contenido del juego podrás encontrar unos archivadores, estos representan los colores de cada grupo: celeste= aves, anaranjado= mamíferos y verde=reptiles.

Solo tienes que buscar el correspondiente a tu carta, de acuerdo al orden del abecedario o guiarte con la simbología de la carta, por ejemplo:



Águila
A1

A1

Ave de gran tamaño con un pico y garras afiladas para cazar a sus presas. Es muy veloz.

CARA DE ATRÁS CARA DELANTERA

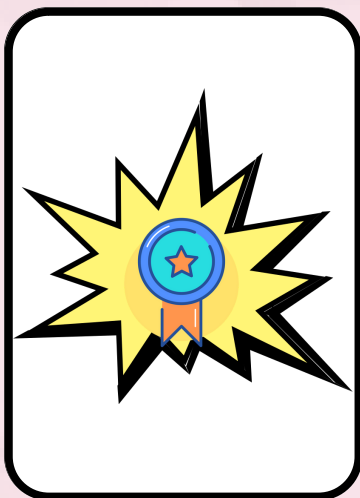
Luego, solo tendrás que crear una descripción en base a la información de la carta y dejar que tu equipo lo descubra en un minuto (usando el cronómetro o el reloj de arena).

¡Sigamos jugando!

¿Qué sucede si estoy en una casilla blanca?

Si en el tablero caes en una casilla blanca, significa que tendrás que jugar con una carta de desafío, acá te enseñamos las opciones que pueden salir.

CARA POSTERIOR



MÍMICA

Haz la mímica de

2 puntos

EL O LA CUIDADORA DE TURNO DEBERÁ REALIZAR LA ACCIÓN Y EL EQUIPO DEBE ADIVINAR. EL PUNTAJE SIEMPRE SON 2 PUNTOS

LA MESA PIDE

"La mesa pide ..."

2 puntos

EL O LA CUIDADORA DE TURNO DEBERÁ LEER Y TODOS LOS EQUIPOS DEBEN PARTICIPAR. QUIEN LLEGUE CON EL OBJETO PRIMERO LE DA A SU EQUIPO 1 O 2 PUNTOS.

DELETREO

Deletrea la palabra

1 punto

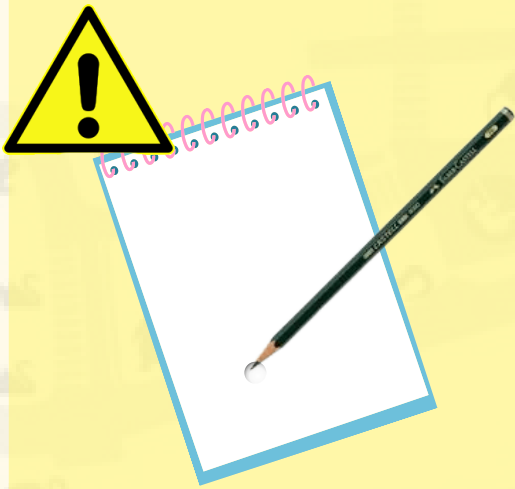
OPCIÓN 1: EL CUIDADOR(A) DEBERÁ DELETREAR LA PALABRA INDICADA Y GANA 1 PUNTO. OPCIÓN 2: EN EQUIPO DELETREAN LA PALABRA INDICADA Y GANAN 2 PUNTOS.

La fiscalización

El **equipo contrario** (del o la cuidadora que está jugando) debe estar atento a la descripción que hace, si no cumple las siguientes reglas, **podrán detener el juego y hacerles perder el turno.**

SON FISCALIZADOS:

1. Si el o la cuidadora entrega **menos de 3 adjetivos calificativos** del animal en su descripción.
2. Si el o la cuidadora **realiza sonidos** para describir al animal.
3. Si el o la cuidadora **utiliza mímicas o con el cuerpo da una pista** del animal.



Si, como fiscalizadores, tienen una duda acerca de una palabra, **podrán detener el juego, para buscar la palabra en el diccionario y fijarse en la categoría gramatical, que sale abreviada (adjetivo es adj.)**

Ejemplo:

alto¹, ta +

Der lat. *altus*.

1. **adj.** Levantado, elevado sobre la tierra.
2. **adj.** De gran estatura. *Un hombre alto.*

Para hacer efectiva la fiscalización, **deberán anotar en el cuadernillo los adjetivos dichos.**

Fin del juego

El juego finaliza cuando **ambos equipos** hayan llegado a la casilla final llamada "ZOO", ahí tendrán que sumar los puntos obtenidos.

Gana el equipo que haya obtenido el mayor puntaje a lo largo del recorrido.



RECUERDA QUE:

POR CADA ANIMAL CAPTURADO, OBTIENEN 1 PUNTO.

CADA CARTA DE MÍMICA TE DAN 2 PUNTOS.

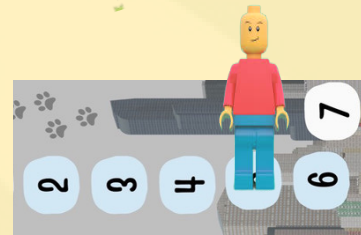
LA CARTA DE "MESA PIDE" Y "DELETREO" DICE LA CANTIDAD DE PUNTAJE (ABAJO), DE ACUERDO CON LA ACCIÓN.

¿Cómo sería un turno del juego?

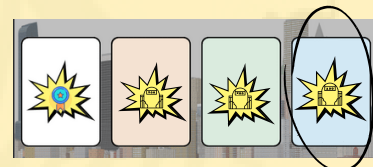
1 Lanza el dado quien tenga el walkie talkie (recuerda que después de cada partida deben ir pasándose en el equipo, esto para que todos/as participen).



2 Avanza las casillas de acuerdo con el número obtenido del dado.



3 Saca una carta correspondiente al color indicado en la casilla y léela en voz baja (mentalmente).



4 Gira el reloj de arena para indicarte 1 minuto. Durante este tiempo tendrás que pensar en la descripción que vas a dar del animal encontrado (puedes tomar nota en un cuaderno).



5 Di en voz alta tu descripción. Aquí te dejamos un ejemplo.



"¡Magdalena llamando a equipo alfa, recorriendo la ciudad encontré un animal perdido! pero... ¡no me acuerdo a qué tipo de animal corresponde! Les daré una descripción y ustedes deberán decirme como se llama el animal... es un ave que tiene piernas fuertes, es rápida corriendo y tiene un cuello largo ... ¿Qué tipo de ave es?"

6 El equipo contrario escribe las características y las analiza. Recuerda que si la descripción sigue las reglas, no interrumpen el juego del equipo que está participando.



"Llamada interceptada por el equipo, todo ok para atrapar al animal".

7

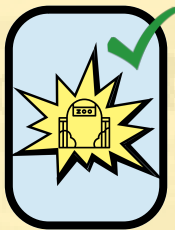
El equipo deberá girar el reloj de arena para indicar 1 minuto. En este tiempo tendrán que pensar en las características descritas y ponerse de acuerdo para descifrar el animal correspondiente. Tienen 2 oportunidades para decir el animal.



"Equipo alfa llamando a Magdalena, creemos que se trata de una avestruz".

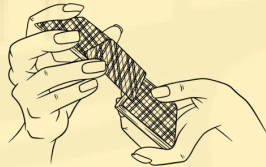
8

Si la respuesta es correcta, la figura del equipo se queda en el lugar y se queda con la carta.



+1 punto

Si la respuesta es incorrecta, el equipo deberá devolver la carta y revolver el maso, perdiendo el puntaje.



sin punto

9

Finaliza, entregando el walkie talkie a tu compañero/a de equipo que está a tu izquierda y el dado al equipo contrario, para lanzar.



¡Es hora de comenzar la aventura!

INICIO

14

15

16

17

31

32

33

1

13

18

30

34

2

12

19

29

35

3

11

20

28

36

4

10

21

27

37

5

9

22

26

38

6

7

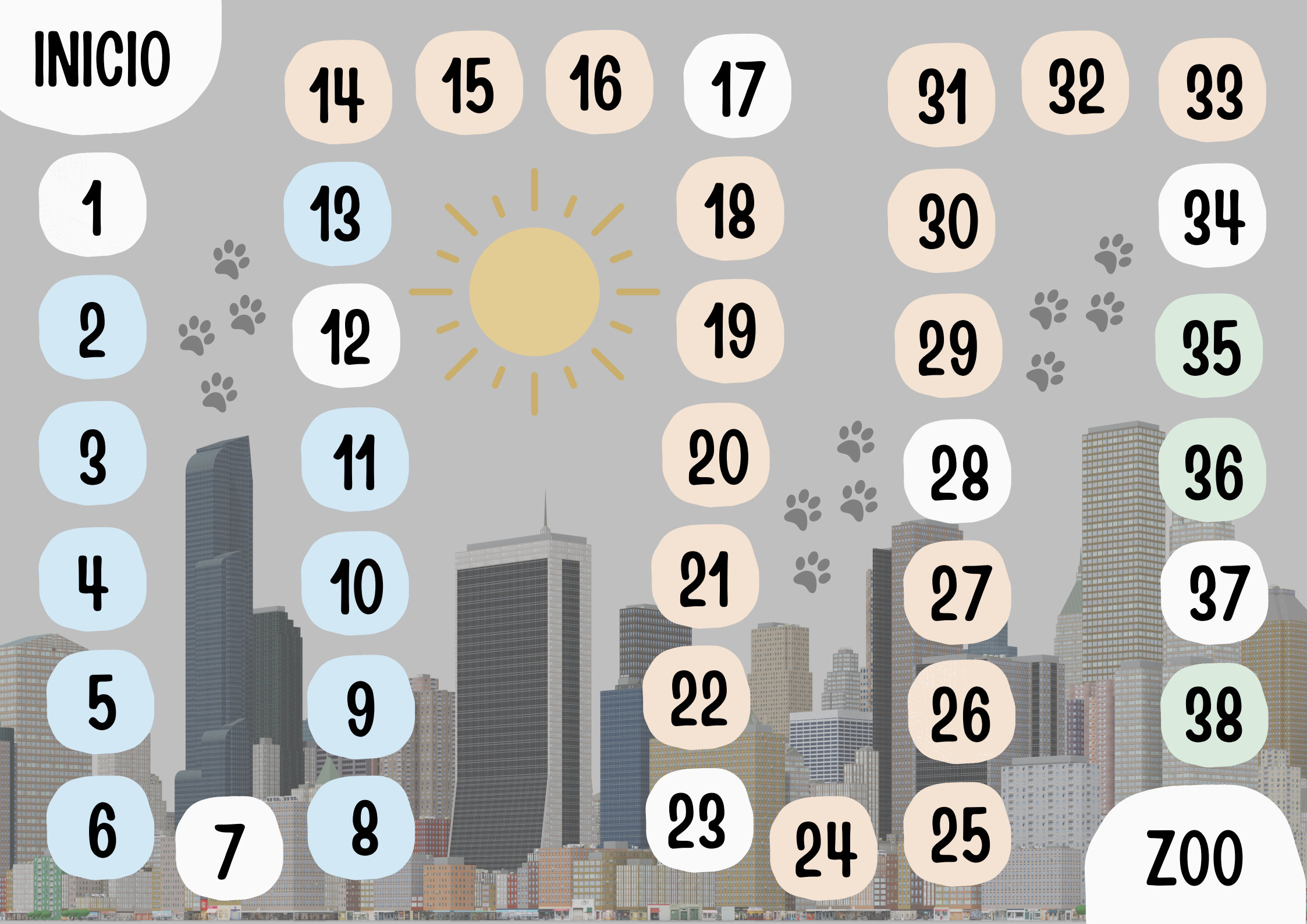
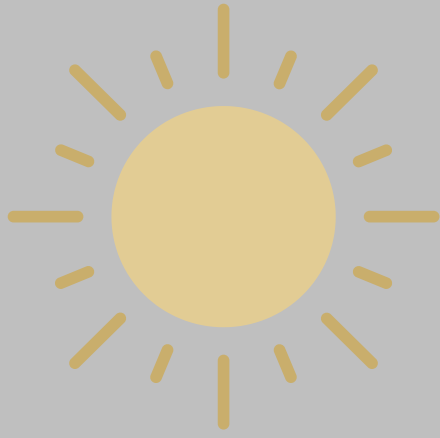
8

23

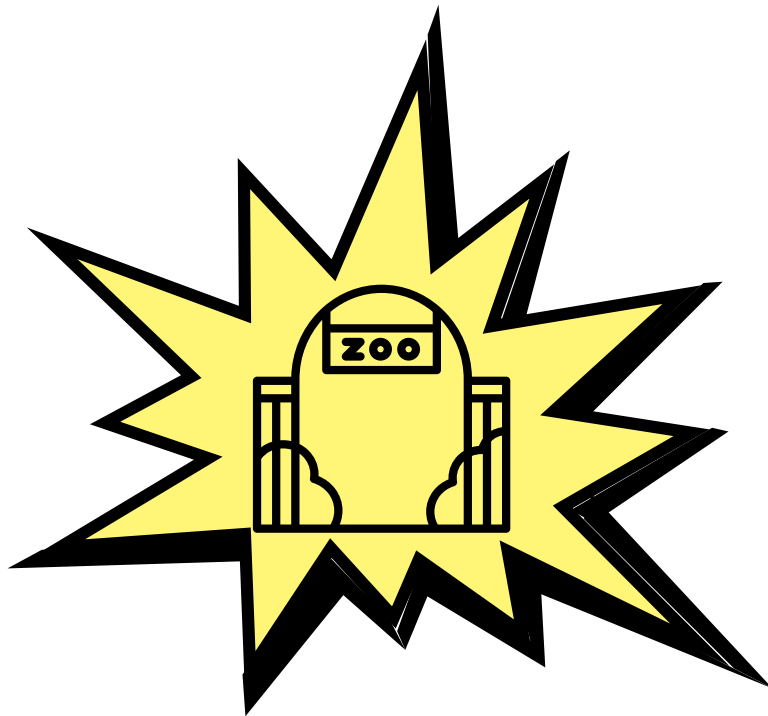
24

25

ZOO



CARTAS DE ANIMALES



AVES



P1 Pájaro
carpintero



Búho



A1 Águila



Flamenco



Gaviota



Tucán



Loro



Pato



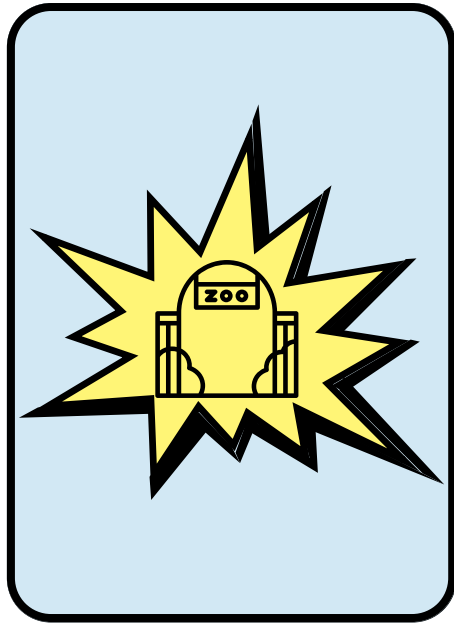
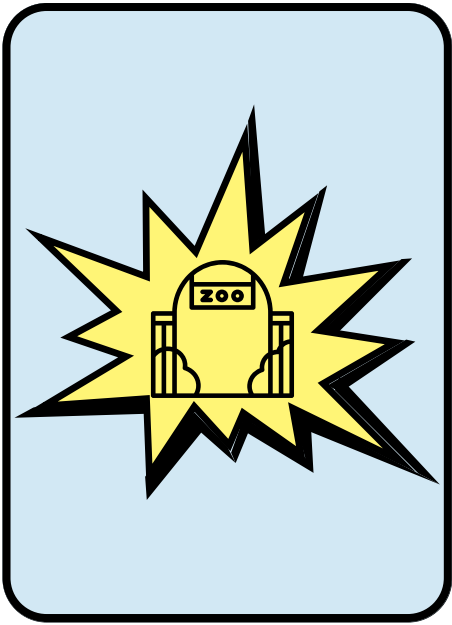
Cisne



A2 Avestruz



P2 Pavo
real



MAMÍFEROS



Zorro



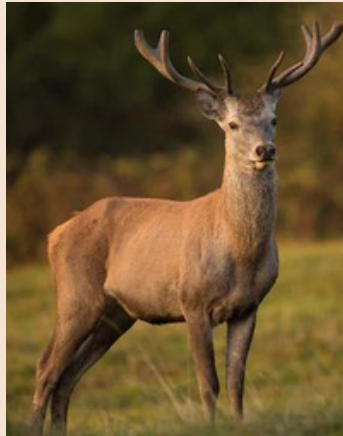
Oso
pardo



Oso
panda



Oso
polar



Ciervo



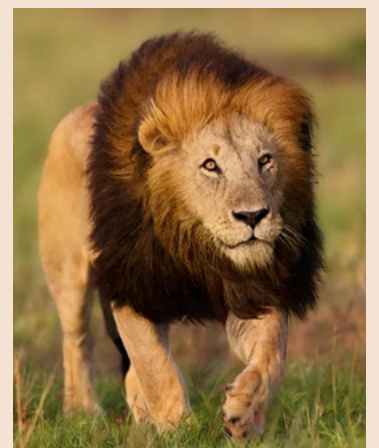
Mapache



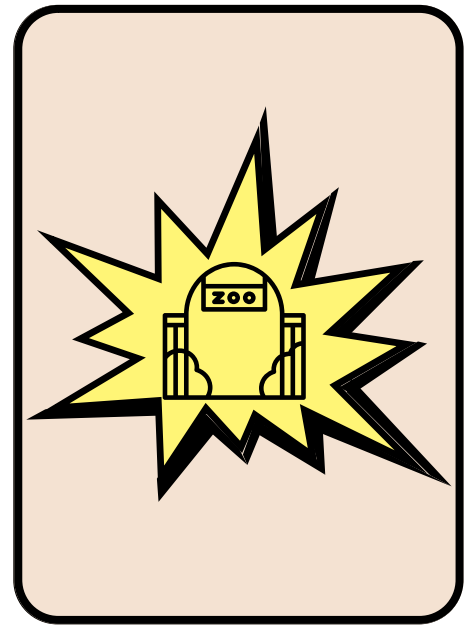
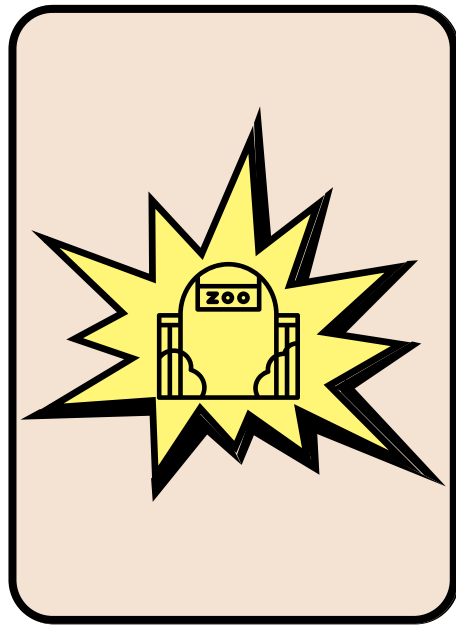
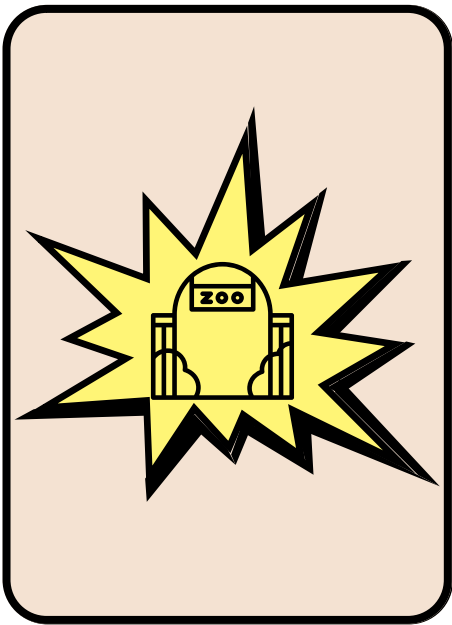
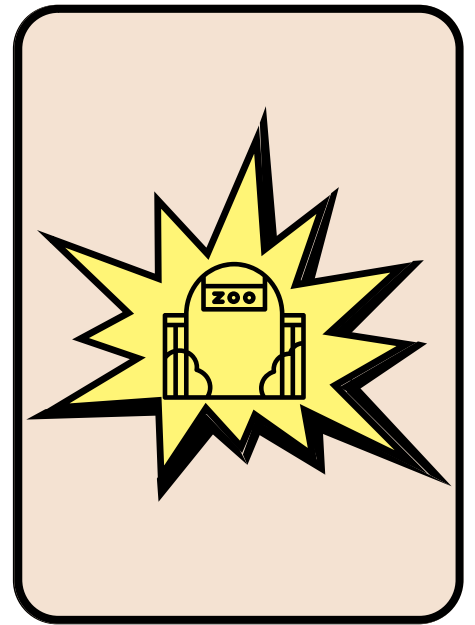
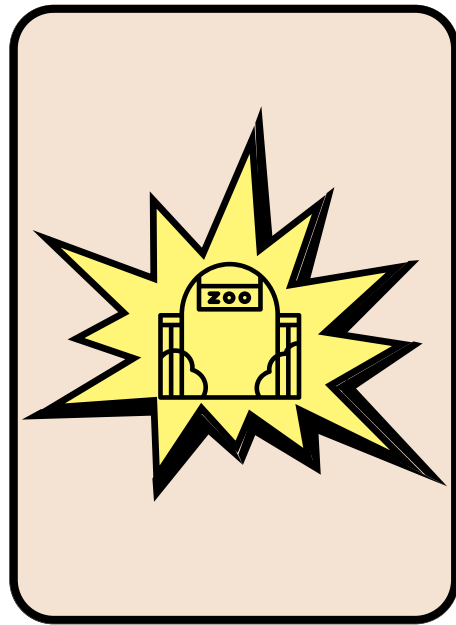
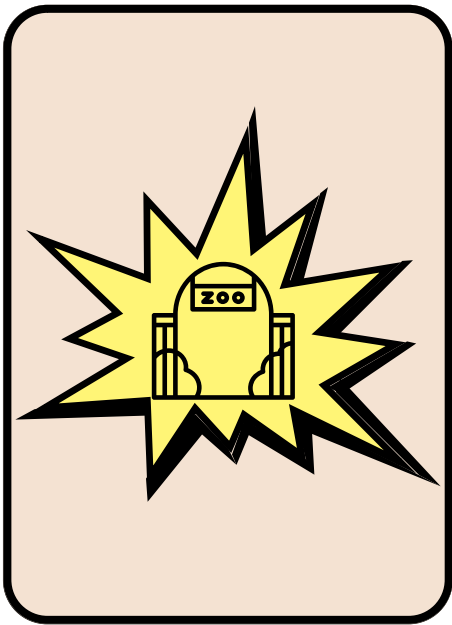
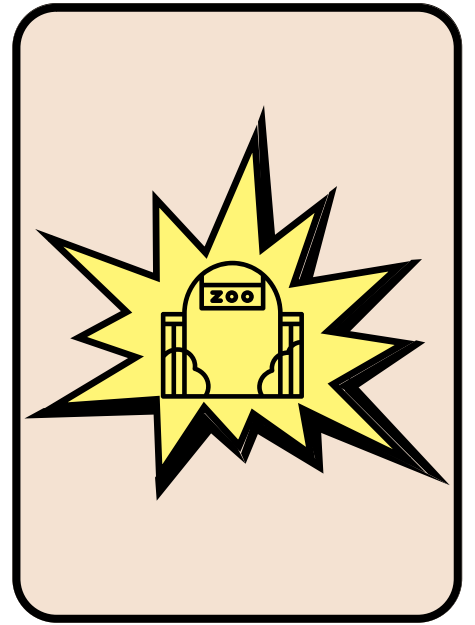
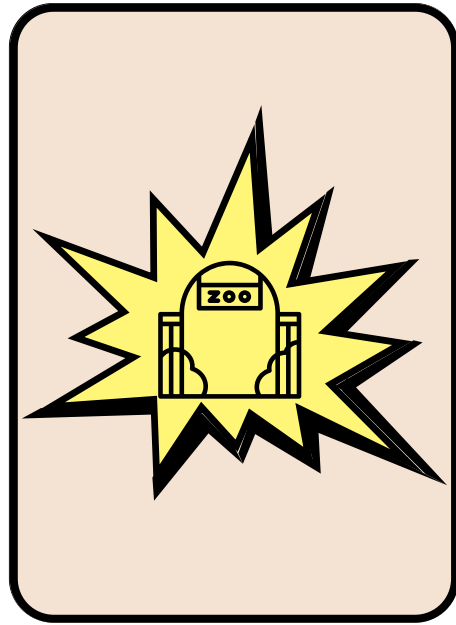
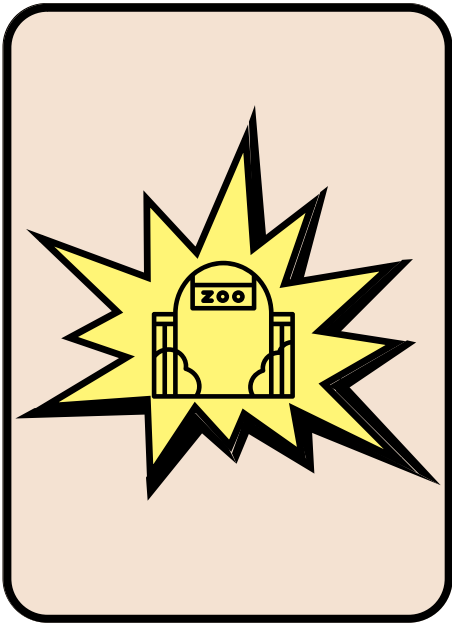
Ardilla



Gorila



León





Jaguar



Jirafa



Hipopótamo



Elefante



Cebra



Vaca



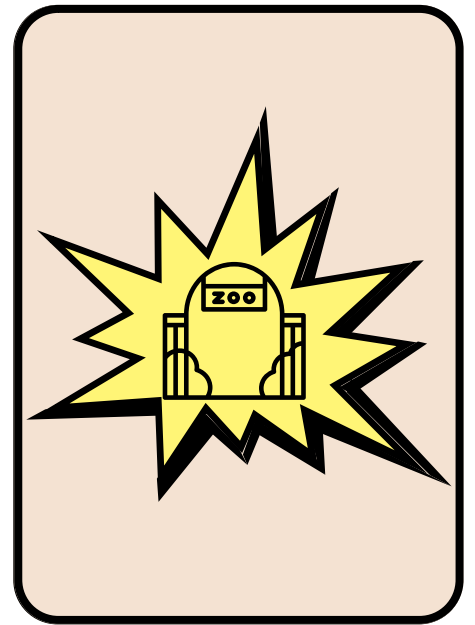
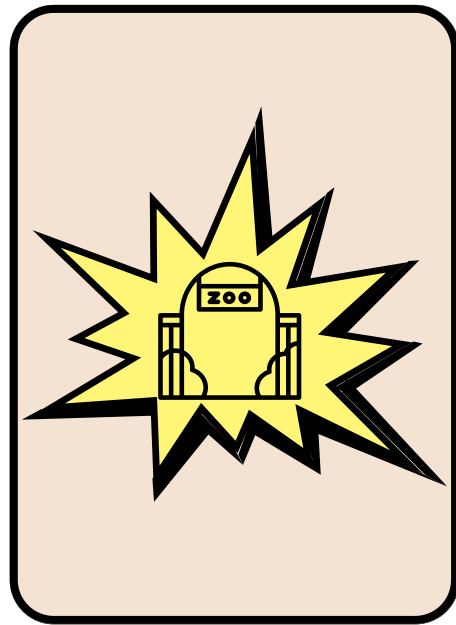
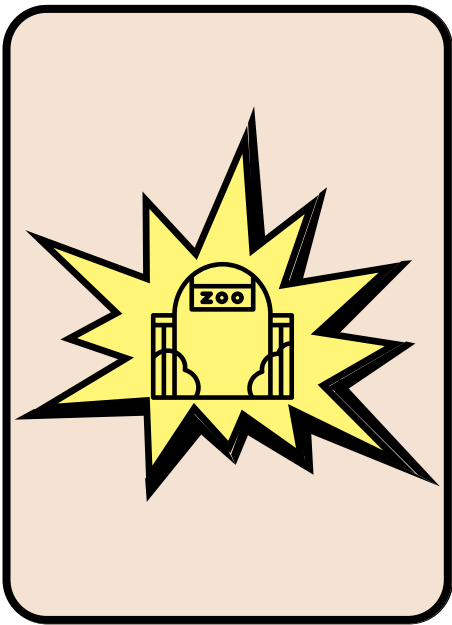
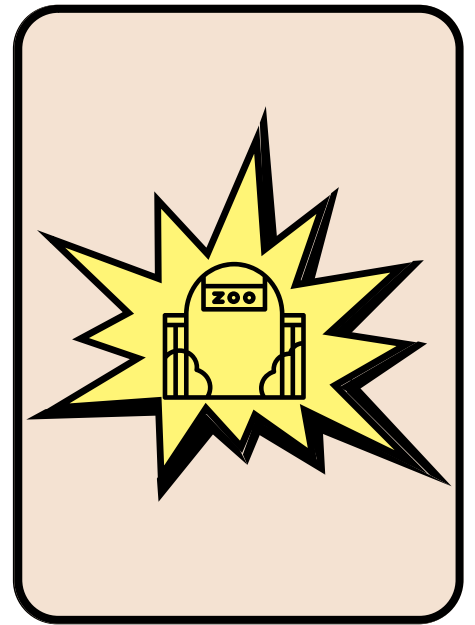
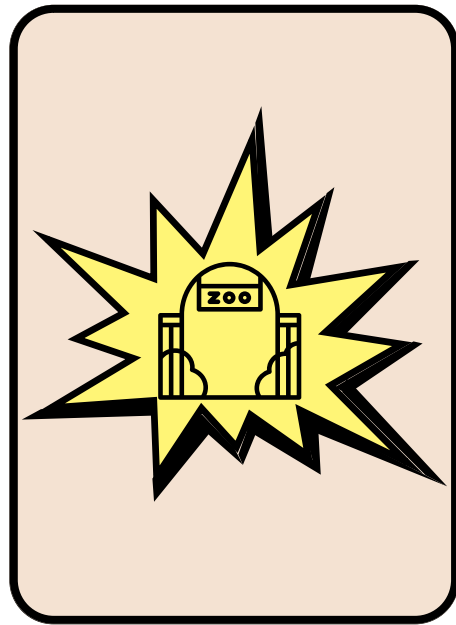
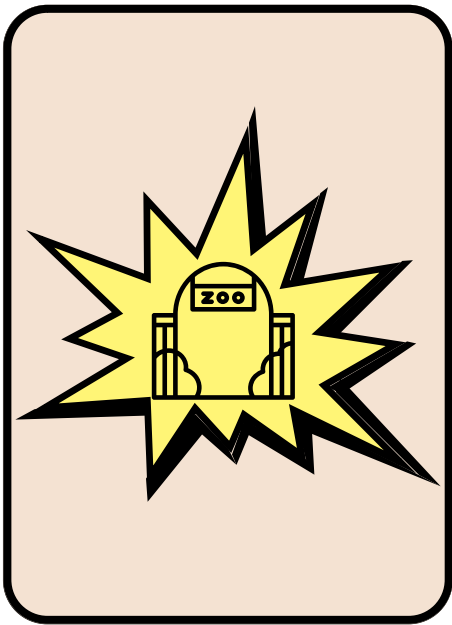
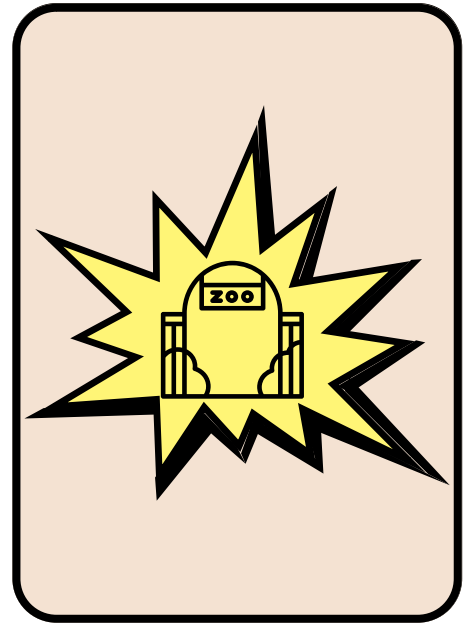
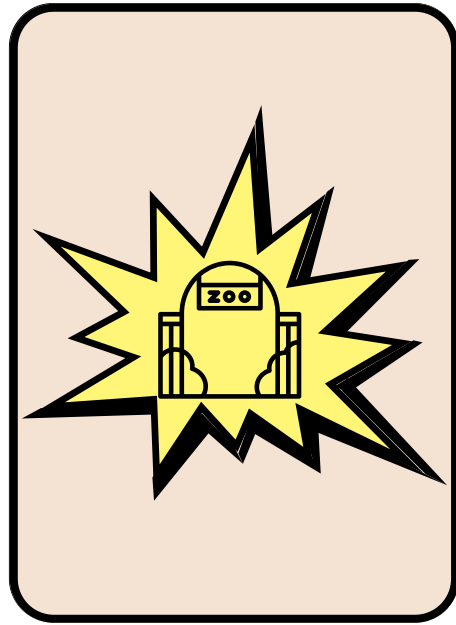
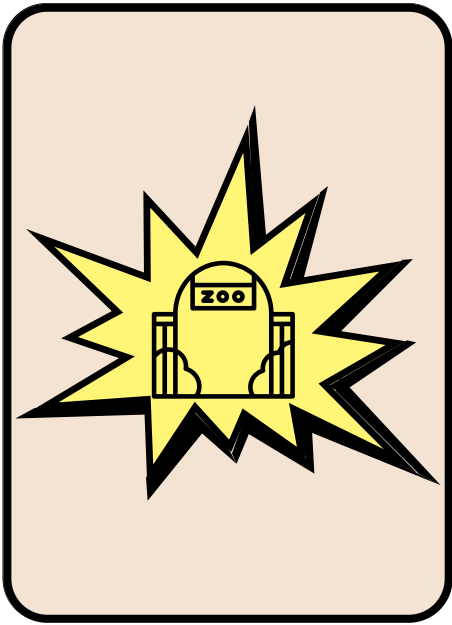
Tigre



Oveja



Cerdo



REPTILES



Tortuga



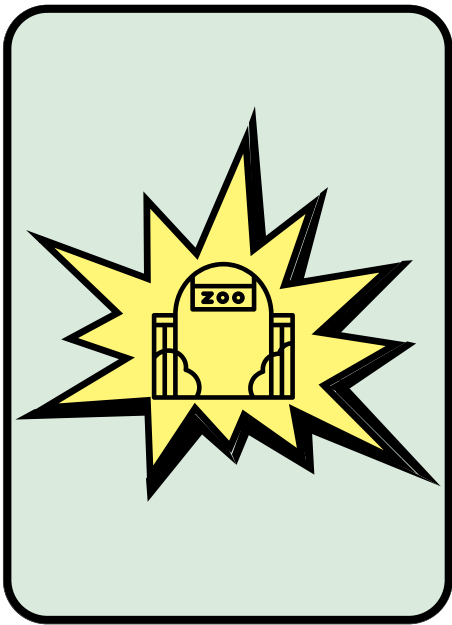
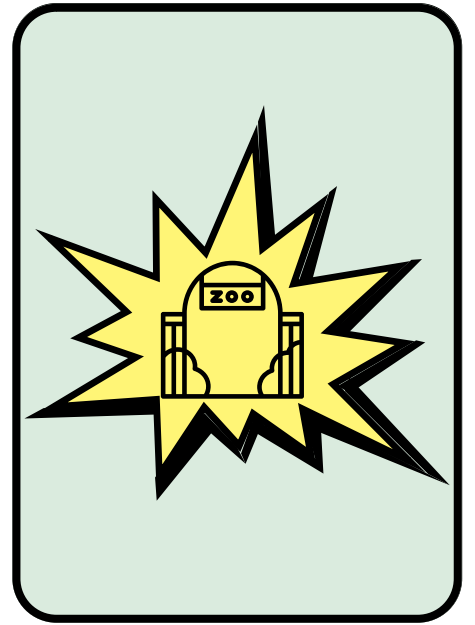
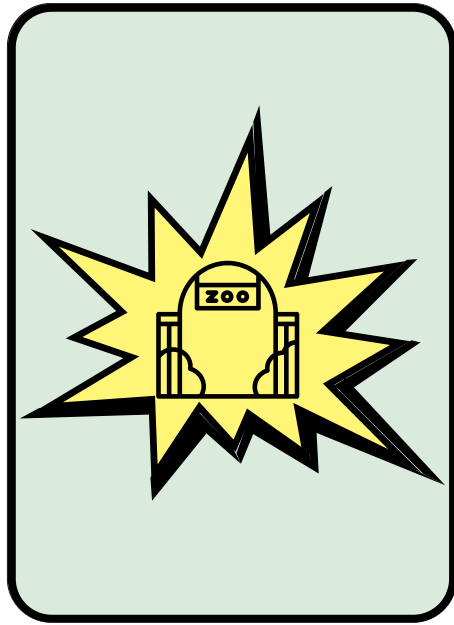
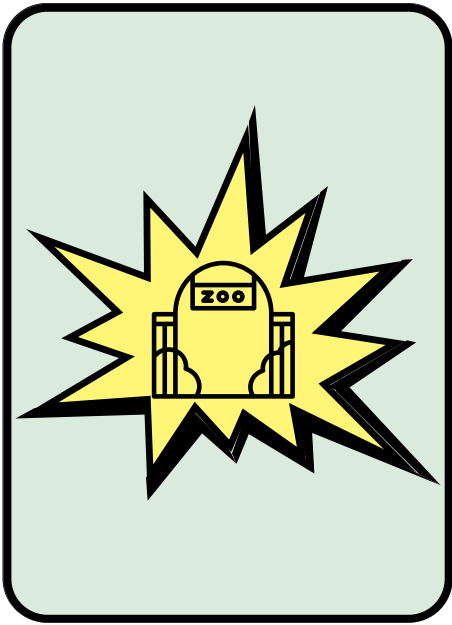
Iguana



Serpiente



Camaleón



CARTAS DE DESAFÍOS



Haz la
mímica de

CANGURO

2 puntos

Haz la
mímica de

GALLINA

2 puntos

Deletrea
la
palabra

PERRO

1 punto

Deletrea
la
palabra

CABALLO

1 punto

Haz la
mímica de

RANA

2 puntos

Deletrea
en equipo
la

palabra
CIGÜEÑA

2 puntos

"La mesa
pide el
nombre de
una película
donde los
protagonistas
son animales"

2 puntos

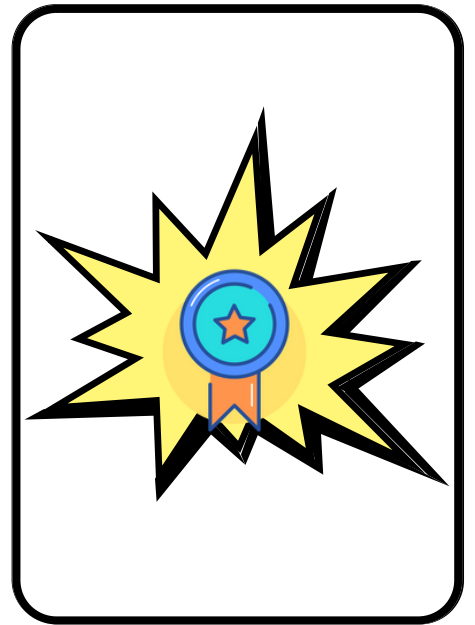
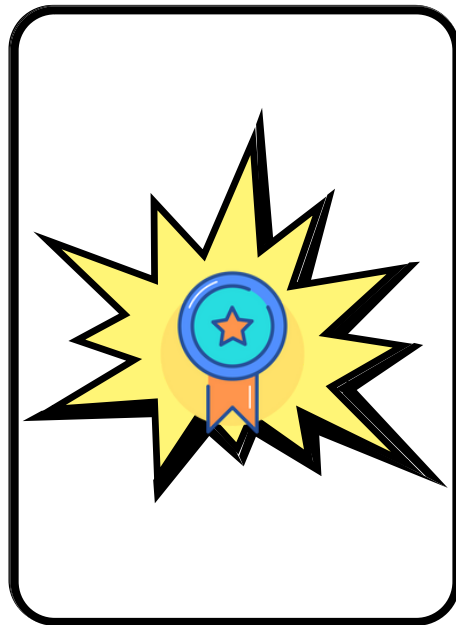
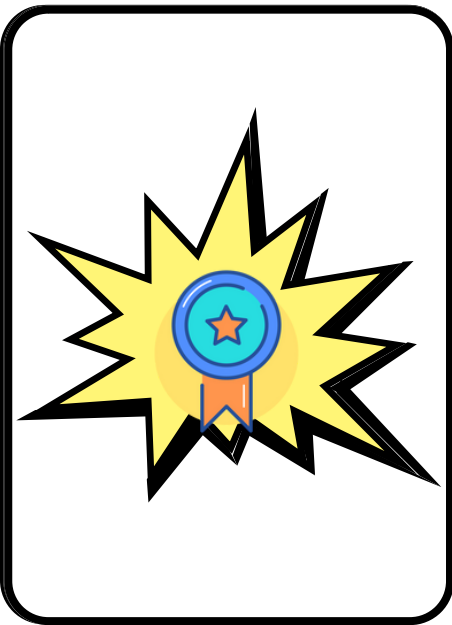
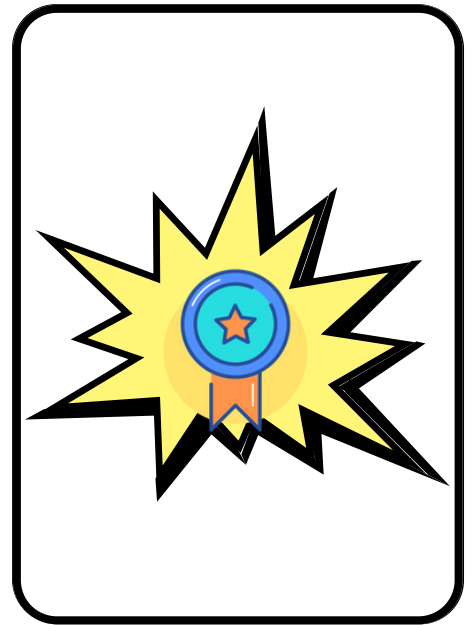
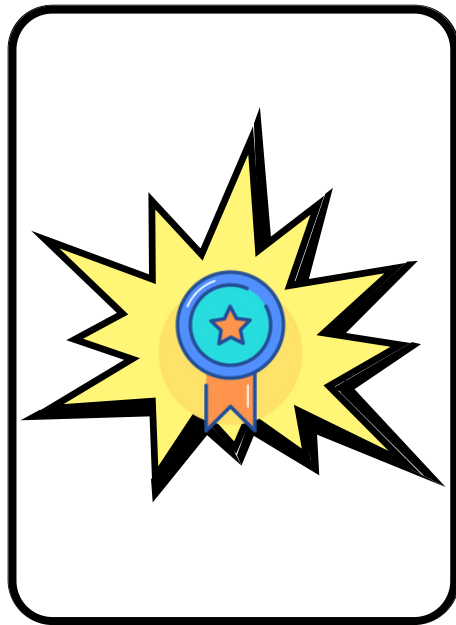
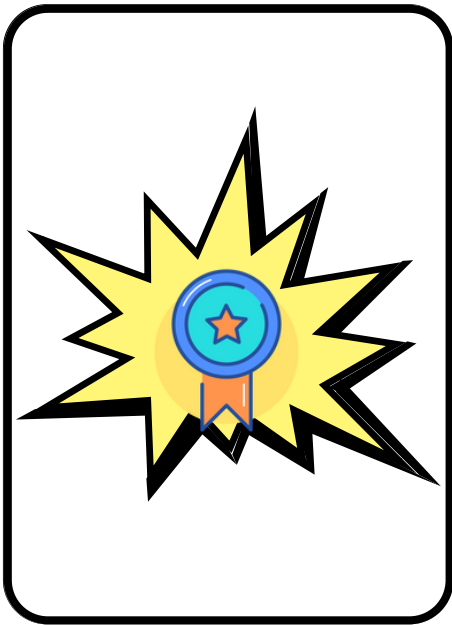
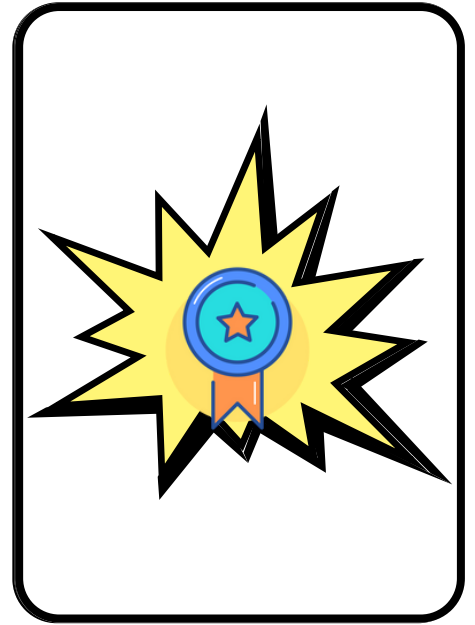
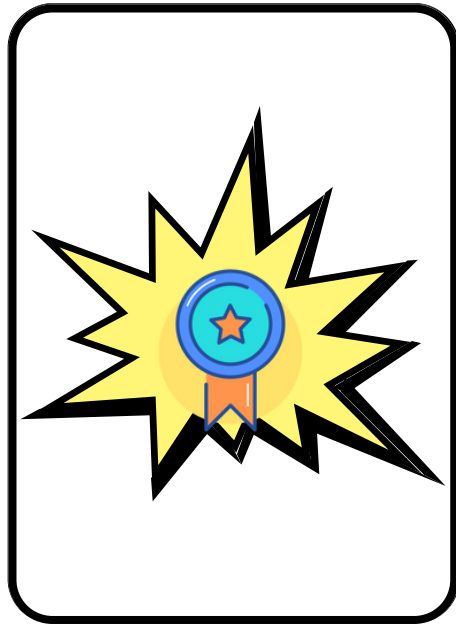
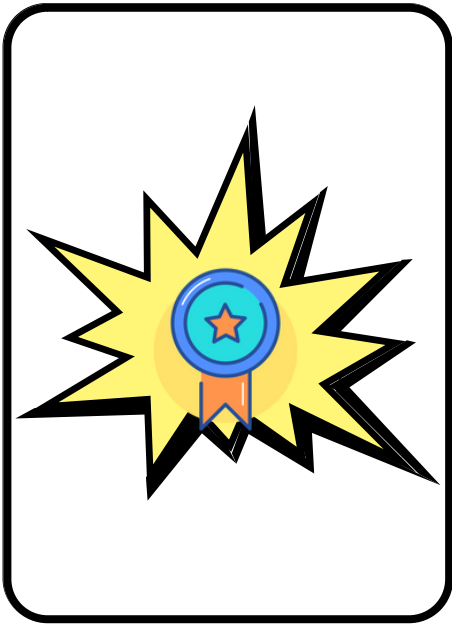
Deletrea
en equipo
la
palabra
PINGÜINO

2 puntos

Haz
mímica de

PINGÜINO

2 puntos



Deletrea
la
palabra
GATO

1 punto

"La mesa
pide un
calcetín
con más de
dos
colores"

2 puntos

"La mesa
pide una
goma de
borrar con
forma
circular"

1 punto

"La mesa
pide una
regla de 30
centímetros
o más"

1 punto

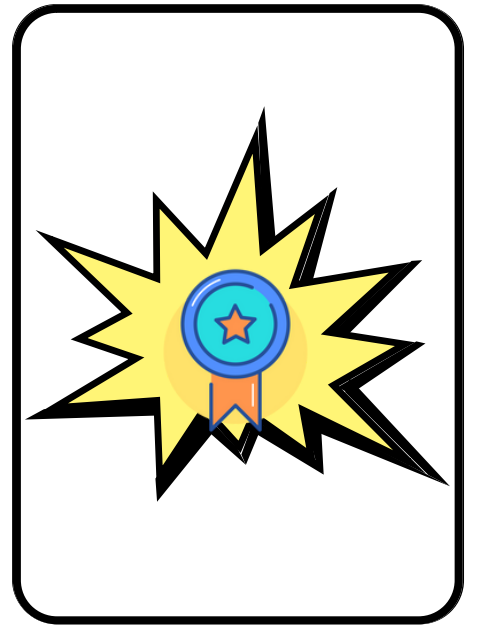
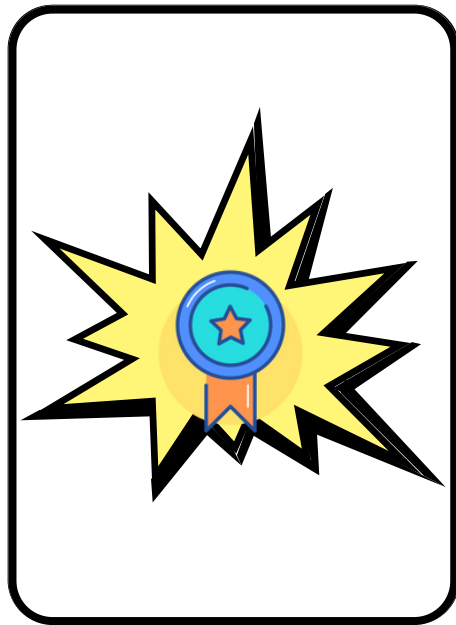
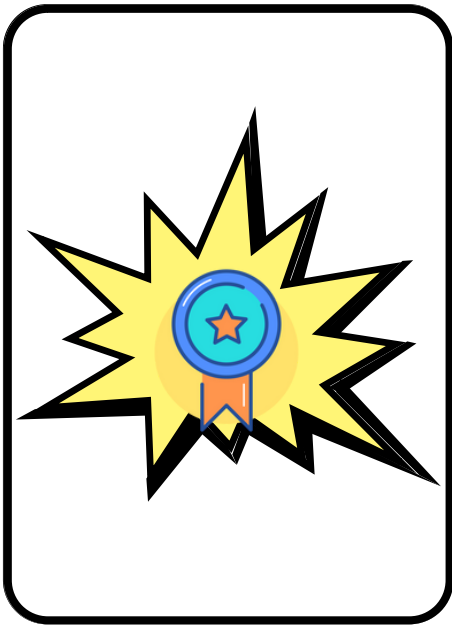
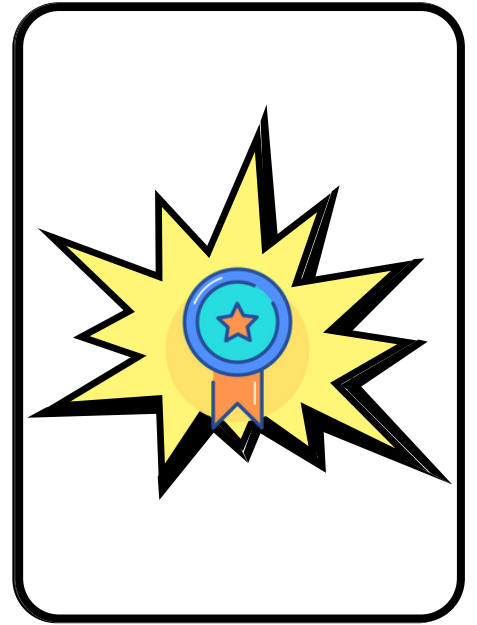
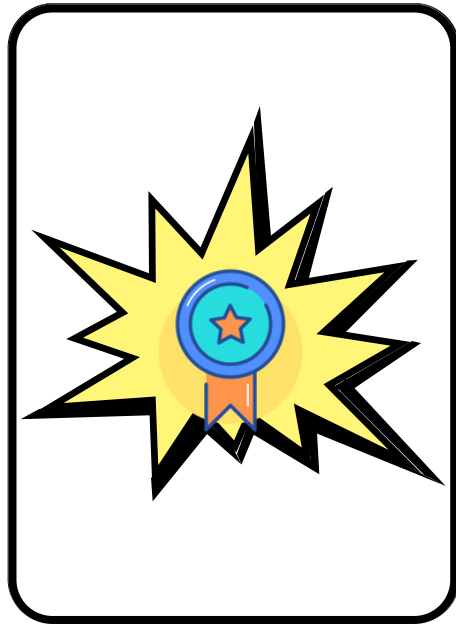
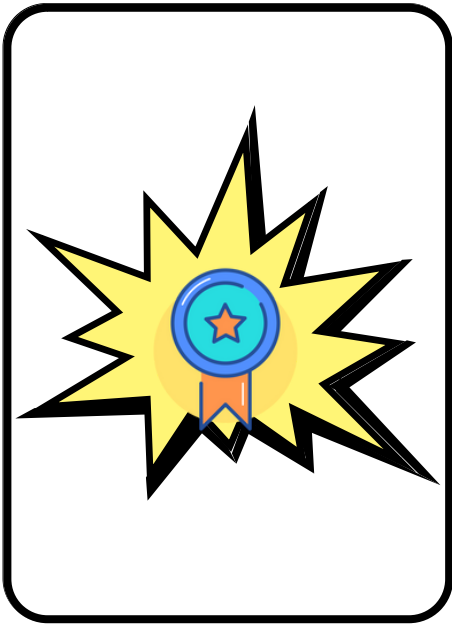
"La mesa
pide que
canten una
canción con
la palabra
chocolate"

2 puntos

Haz la
mímica de

CONEJO

2 puntos



**CARTAS
PARA
FICHERO
DE
ANIMALES**



Ave pequeña que pica con su pico los troncos para hacer sonidos y alimentarse de insectos o gusanos.

Ave que duerme durante el día y caza por la noche. Tiene una mirada fija y puede rotar su cuello casi por completo para encontrar presas.

Ave de gran tamaño con un pico y garras afiladas para cazar a sus presas. Es muy veloz.

Ave con plumas de color gris, blanco o negro. Tiene patas cortas y un pico largo amarillo muy fuerte para comer.

P1

B

A1

G

Ave con
piernas largas
que le
permiten
correr a gran
velocidad. Es
la criatura
más rápida que
existe sobre
dos patas.

Ave grande y
colorida. Su
cola tiene
plumas que
juntas
parecen
muchos ojos,
con color azul,
dorado y rojo.

Ave con cuello
largo, plumas de
color blanco y
pico de color
naranja intenso.
Tiene una mancha
de color negro
que rodea sus ojos
y sube por su pico.
La puedes
encontrar en el
agua.

A2

P2

C

Mamífero que mastica su alimento por largo tiempo. Su pelo es corto y de color rojizo o gris. Los machos son más grandes que las hembras y tienen astas.

Mamífero que se distingue fácilmente por el "antifaz" oscuro en su rostro situado sobre los ojos. Es un animal de tamaño similar al de un gato.

Mamífero que vive normalmente en los árboles y se alimenta de semillas. Sus dientes delanteros son largos para comer, tiene garras afiladas y una cola peluda.

Mamífero que se desplaza a cuatro patas. Sus extremidades anteriores son más alargadas que las posteriores y se asemejan a brazos, aunque son utilizadas también como punto de apoyo al caminar.

C

M

A

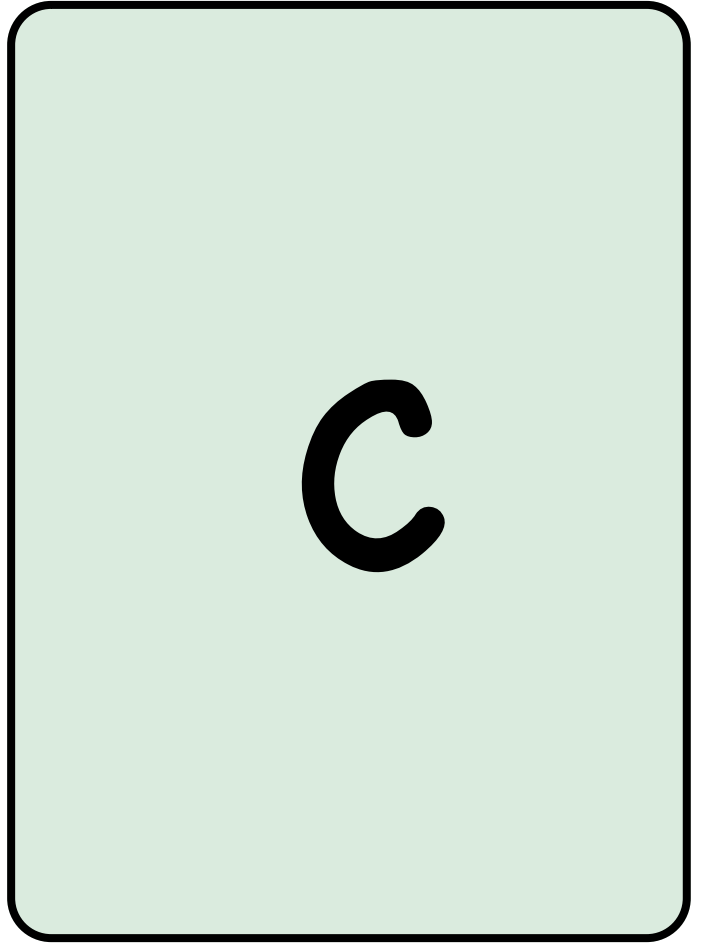
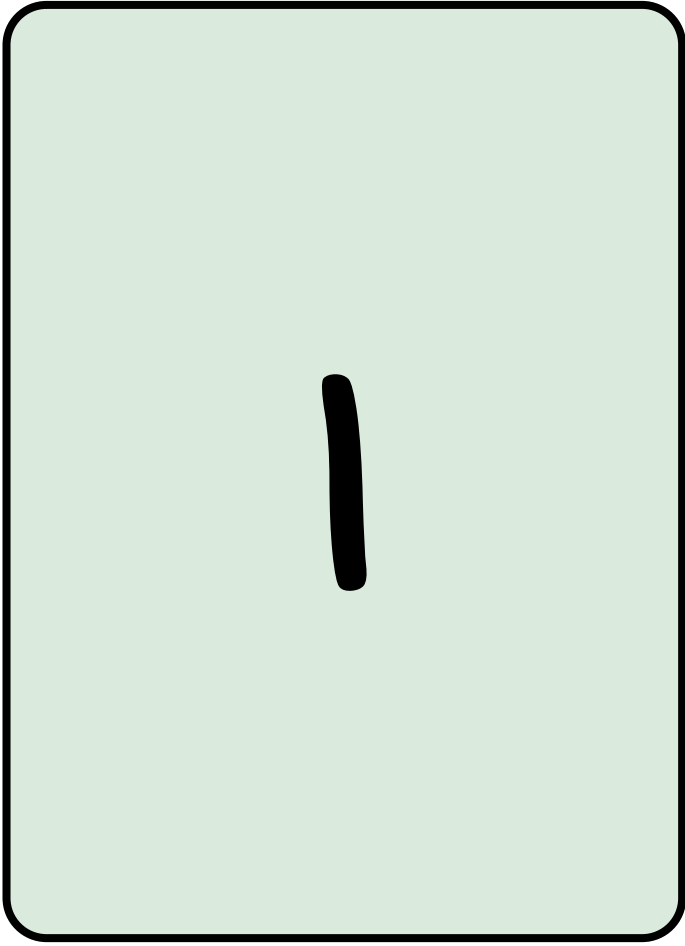
G

Mamíferos con
cuerpo
rechoncho en
forma de
barril y una
cabeza
grande. Tiene
boca ancha y
una piel lisa
sin pelo.

H

Reptil con cabeza ancha, hocico redondo, cuerpo grande, 4 patas con uñas duras y afiladas. Tiene una cola delgada y aplanada que le sirve como látigo para defenderse.

Reptil que cambia el color de su cuerpo para camuflarse o expresar su estado de ánimo. Se alimenta de insectos. Para cazar puede permanecer mucho tiempo quieto y moverse muy lento.



BASE PARA
DEJAR LAS
CARTAS
DURANTE EL
JUEGO

