

## JUEGOS DE DADOS Y JUEGOS DE MESA INFANTILES



Título	Edad	Nº Jugadores	Tiempo	Descripción
Story cubes Acciones español	8+	1 a 12	20'	Deja volar tu imaginación. <i>Story Cubes</i> es una potente máquina de crear historias tamaño bolsillo que impulsa la creatividad, mejora la confianza en uno mismo, ayuda a desarrollar las habilidades relacionadas con el lenguaje y que permite crear conexiones únicas y momentos inolvidables entre las personas de todas las edades que jueguen.
Story cubes classic español	8+	1 a 12	20'	Deja volar tu imaginación. <i>Story Cubes</i> es una potente máquina de crear historias tamaño bolsillo que impulsa la creatividad, mejora la confianza en uno mismo, ayuda a desarrollar las habilidades relacionadas con el lenguaje y que permite crear conexiones únicas y momentos inolvidables entre las personas de todas las edades que jueguen.
Story Cubes viajes español	8+	1 a 12	20'	Deja volar tu imaginación. <i>Story Cubes</i> es una potente máquina de crear historias tamaño bolsillo que impulsa la creatividad, mejora la confianza en uno mismo, ayuda a desarrollar las habilidades relacionadas con el lenguaje y que permite crear conexiones únicas y momentos inolvidables entre las personas de todas las edades que jueguen.
Animal sobre animal	4+	1 a 2	15'	A los animales les encanta ejecutar su número más espectacular: ¡la gran pirámide! ¿Quién conseguirá colocar el pingüino sobre el cocodrilo, la oveja sobre el pingüino, la serpiente sobre la oveja, el tucán...?
Danza del Huevo	5+	2 a 5	10'	Irás cogiendo cartas de vagones, dinero, robar y acciones especiales. Eligiendo por turnos cartas de entre las disponibles y decidiendo si quieres gastar más o menos dinero en elegir una carta que esté más lejos que otra.
El Frutalito	3+	1 a 4	10'	Se prepara el tablero con el cerezo y el cuervo y se colocan las cartas con las flores hacia arriba. Por turnos cada jugador tira el dado y gira la carta que contenga la misma flor que aparece en el dado. Al girarla pueden suceder 3 cosas: hay una cereza (el jugador coge un par de cerezas y las coloca en la cesta), hay un cuervo (se le hace avanzar una casilla hacia el cerezo) o hay un animal durmiendo (no se hace nada). Si los jugadores consiguen todas las cerezas antes de que llegue el cuervo, todos ganan. Si el cuervo llega primero, él gana la partida y los jugadores pierden.
Primer frutal	2+	1 a 4	10'	Nuestro juego clásico «El frutal», ahora para los más pequeños: hemos adaptado las reglas a la edad y diseñado especialmente los materiales de juego a las manitas de los niños. Estas piezas de madera, bellas y

				manejables, invitan también al juego libre y estimulan al mismo tiempo la motricidad fina.
--	--	--	--	--