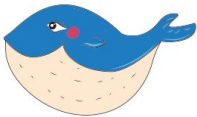




¿QUIÉN ES TXISPA?

Hola familia soy TXISPA! Algun@s ya me conocéis pero para los que no, deciros que soy una ballena a la que le encanta nadar por los alrededores de Txispum. ¡Siempre me encuentro niñ@s con los que jugar, reír y pasármelo genial!

Como estos días estáis tod@s en casa me siento un poco sol@, echo de menos esas carcajadas y jugar a todas horas, así que se me ha ocurrido proponeros un juego.



¿Queréis jugar conmigo?

JUEGO TXISPA

NORMAS

JUGADORES: 2 o más jugadores

MATERIALES:

- Tablero Txispa
- Documento explicativo de las pruebas
- Dados
- Fichas de colores
- Papel y bolígrafo
- Ganas de divertirse

Se juega con uno o dos dados, juegan dos o más jugadores con una ficha de diferente color cada uno. Empieza el jugador que obtiene el número más alto con el dado. Las fichas avanzan según el número de la tirada. Dependiendo de la casilla en la que se caiga se puede avanzar o retroceder (puente, red, cárcel...). En las casillas que aparezca Txispa hay que hacer una prueba (se especifican en el documento adjunto). Si se supera la prueba la ficha se quedará en la misma casilla y si no se supera la prueba se retrocederá una casilla. Gana el juego el primer jugador que llega a la casilla 63, "Txispum".

DADOS: “De Txispa a Txispa y tiro porque me flipa”. Avanzas a la siguiente casilla que aparecen los dados y vuelves a tirar. *Casillas: 1, 5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54 y 59.*



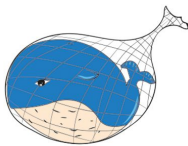
PUENTE: “De puente a puente y me lleva la corriente”. Avanzas al siguiente puente. En caso de no haber más retrocedes al puente anterior. *Casillas: 6 y 12*



CASA: Pierdes un turno. *Casilla: 19*



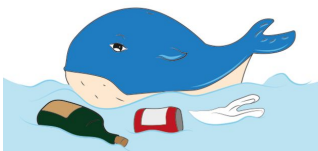
RED DE PESCA: El jugador no tira hasta que le adelante otro jugador. *Casilla: 31*



CARCEL: Pierdes dos turnos. *Casilla: 47*



MUERTE: Vas a la casilla de salida, la casilla Txispum. *Casilla: 58*



PRUEBAS

Casilla 3: Haz 10 sentadillas.

Casilla 8: Canta tu canción favorita con la letra A.

Casilla 11: Imita a un cangrejo.

Casilla 16: Dibuja en un folio a tu familia en 2 minutos.

Casilla 21: Salta a la pata coja mientras los demás cuentan hasta 20.

Casilla 25: Baila tu canción favorita.

Casilla 29: Di tres cosas que te gustan de la persona que tienes a tu derecha.

Casilla 34: Haz una voltereta.

Casilla 38: Lávate las manos durante 30 segundos.

Casilla 43: Salta 10 veces dando palmas.

Casilla 49: Di tres cosas que te gustan hacer en familia.

Casilla 52: Mantente callado y sin reír durante 30 segundos (el resto de los jugadores intentarán hacerte reír)

Casilla 56: Da 5 vueltas sobre ti mismo y seguido anda recto unos metros.

Casilla 61: Otro jugador pintará en un folio algo relacionado con el mar y tú tendrás que adivinarlo. Tienes un minuto.