



### Oca de "El País de la Lectura"

#### ● **ELEMENTOS:**

- Tablero.
- Dado.
- Capitanes (6).
- Tarjetas con preguntas acerca de los textos de "El País de la Lectura" (72).

#### ● **REGLAS DEL JUEGO:**

**PARTICIPANTES:** 2 a 6.

**INICIO DEL JUEGO:** Se colocan tantos capitanes como participantes en la casilla de salida. Todos los participantes tiran el dado. Aquel que saca el puntaje más alto comienza a jugar. Luego, es el turno del jugador a su derecha, y así sucesivamente.

**DESARROLLO DEL JUEGO:** El jugador tira el dado y avanza la cantidad de casillas que éste le indica. **Entonces:**

**1.** Si cae en una casilla común, deberá tomar una tarjeta. Allí aparecerán dos preguntas referidas a las diferentes aventuras de "El País de la Lectura". El coordinador del juego (o uno de los participantes) deberá formularle una. Si el jugador contesta correctamente, es el turno del siguiente participante. Si no, debe retroceder hasta el primer FANTASMA DEL OLVIDO que encuentre. En caso de que aún no haya encontrado ninguno en su camino, deberá retroceder hasta la salida.

**2.** Si el jugador cae sobre el LORITO, avanza un casillero, sin recibir pregunta o castigo alguno, y es el turno del siguiente jugador. En el caso de caer en el CAPITÁN BIBLOS avanza tres lugares sin responder ninguna pregunta o recibir castigo.

**3.** Si el jugador cae sobre un FANTASMA DEL OLVIDO, pierde el siguiente turno, pero no retrocede.

**¿QUIÉN GANA?:** El jugador que llega a la meta primero, con los pasos justos (que no le sobren puntos del dado), se consagra como... ¡CAMPEÓN LECTOR!

#### ¡ATENCIÓN!

Cada tarjeta contiene dos preguntas, ordenadas en función de su dificultad. De esta manera, la pregunta número 1 es de un nivel de complejidad menor que la número 2. Antes de iniciar el juego, el coordinador deberá decidir (o bien los participantes entre sí) si formularán la pregunta 1, la 2, o ambas alternativamente. Este criterio deberá ajustarse a la edad de los participantes y a la cantidad de cuentos del libro que hayan leído. El capitán Biblos recomienda formular al jugador una de las preguntas y, en caso de que no conozca la respuesta, pasar a la restante.

Las preguntas que remiten a un cuento o texto en particular llevan el número de página que le corresponde en "EL PAÍS DE LA LECTURA", a fin de que –si así lo deseara– el coordinador de juego (o el participante que está formulando la pregunta) pueda dar alguna "ayudita" a quien debe contestar. Asimismo, podrán revisar el libro, en busca de la respuesta a la pregunta.