

CÓMO JUGAR



Juegue el papel de una paloma o una ardilla en busca de comida para descubrir qué pasó con el jardín este verano.

1

2 nuestro Jardín

campo

tomates

calabazas

hierbas

14

1

2

3

4

5

6

7

13

12

11

10

9

8

7

4b

3 COMER una calabaza

¡Mmm! Esta fruta es deliciosa y está llena de semillas.

4a

BARRIGA DE PALOMA

BARRIGA DE ARDILLA

Para comer, mueva la comida al cuadro correspondiente. Si sus cuadros están llenos, deje caer la comida en el campo.

Para comer, mueva la comida al cuadro correspondiente. Si sus cuadros están llenos, deje caer la comida en el campo.

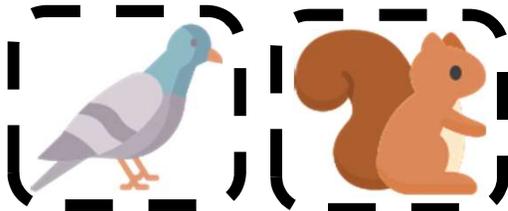
1. Configura el tablero de juego como se muestra.
2. Comience en el cuadro 1, en los tomates. Turnense para lanzar un dado para mover a su animal por el patio de la escuela.
3. Cuando aterrice en una casilla, voltee la carta a juego para ver si el animal comerá, dejará caer, o cargará la comida.
4. Siga las instrucciones en la carta.
 - a. Comer: Tome una ficha de comida y muévelo a su barriga*.
 - b. Dejará Caer/Cargará: mueva la ficha de comida a donde diga la carta*. *Si ya tiene esa comida en su barriga, déjela caer en el campo.
 - c. Hierbas/Campo: Agregue o retire las semillas de la imagen o la barriga de su animal. Muévalos a donde indique la carta*.
 - d. Dejará Caer/Cargará: mueva la ficha de comida a donde diga la carta*. *Si ya tiene esa comida en su barriga, déjela caer en el campo.
5. Juegue 10 turnos cada uno. No se detenga en el cuadro 14, siga dando la vuelta al juego de mesa tantas veces como necesite.
6. Observe dónde están ahora los alimentos del jardín y las hierbas. ¿Están todavía donde fueron plantados?

MISTERIO DEL JARDÍN



LAS FICHAS DE JUGADORES & LAS BARRIGAS

Separar. Cada jugador recibe una ficha para mover y una barriga para almacenar comida y colocar hierbas.



BARRIGA DE PALOMA

Para comer, mueva la comida al cuadro correspondiente. Si sus cuadros están llenos, deje caer la comida en el campo.

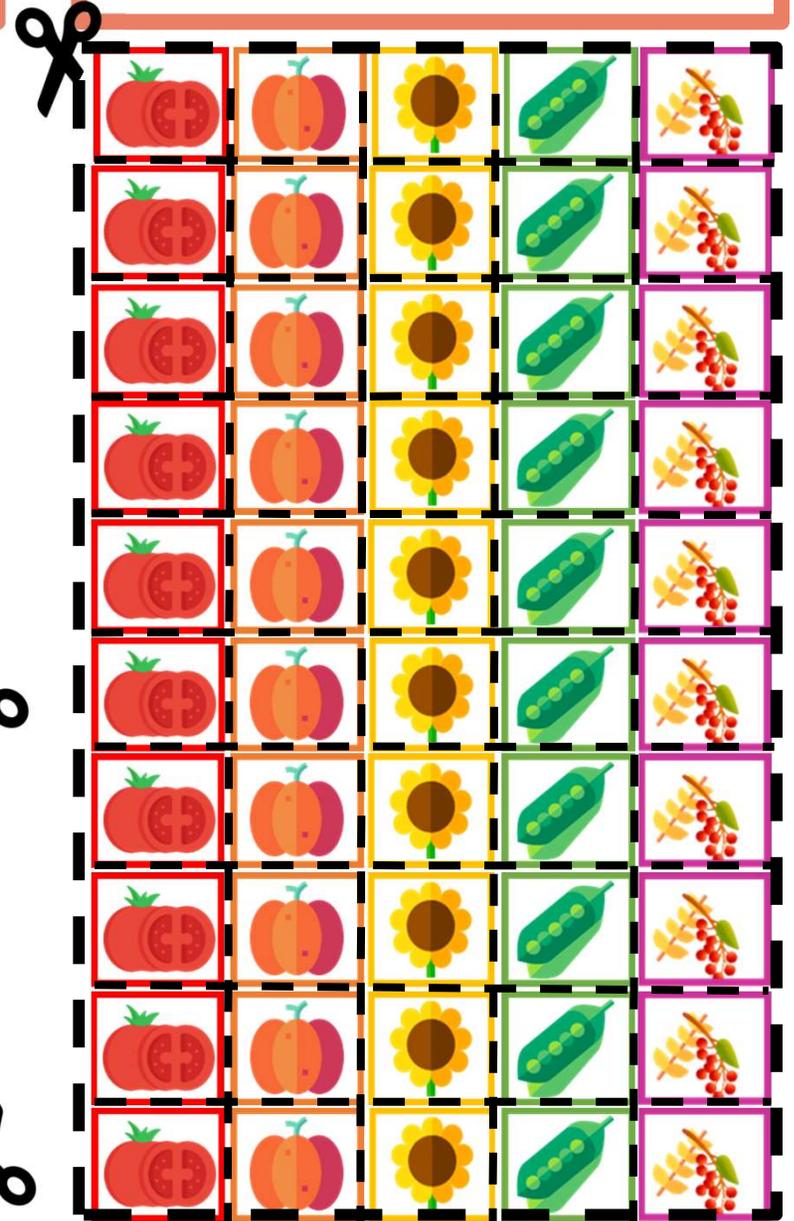


BARRIGA DE ARDILLA

Para comer, mueva la comida al cuadro correspondiente. Si sus cuadros están llenos, deje caer la comida en el campo.

LAS FICHAS DE COMIDA

Recorta y coloca junto al tablero de juego.



Cómo crear cartas de juego:

1. Cortar a lo largo de las líneas punteadas- Mantenga las tarjetas con el mismo número adjunto.
2. Doblar en el centro y pegue los lados para crear una tarjeta: el número grande pertenece al frente y el texto es la parte posterior.



1

1 COMER un tomate

¡Mmm! Esta fruta es deliciosa y está llena de semillas.

4

4 COMER uno SOLTAR uno

DOS calabazas...¡Esto es demasiada comida! Coma una y deje caer la otra en las hierbas.

2

2 COMER uno SOLTAR uno

Dos tomates...¡Esto es demasiada comida! Coma una y deje caer la otra en el huerto de calabazas.

5

5 CARGAR una semilla puntiaguda

Las semillas de cola de zorra se enganchan al pelaje, pero no a las plumas.
Ardilla: Mueva una semilla a la ardilla.
Paloma: Hacer nada.

3

3 COMER una calabaza

¡Mmm! Esta fruta es deliciosa y está llena de semillas.

6

6 SOLTAR toda la comida que comió

Hacer popó en las hierbas.

Su excremento tiene semillas de las frutas y flores que comió.

7

7 CARGAR una semilla pegajosa

Las semillas de muérdago pegajosas se adhieren a los picos de los pájaros.
Paloma: Mueva una semilla a la paloma.
Ardilla: Hacer nada.

8



8 COMER un girasol

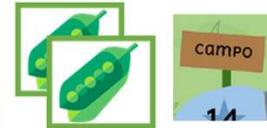


¡Mmm! Esta flor es deliciosa y está llena de semillas.

11



11 COMER uno SOLTAR uno



Dos vainas de chícharos...¡Esto es demasiada comida! Coma una y deje caer la otra en el campo.

9



9 COMER uno SOLTAR uno



Dos Girasoles.....¡Esto es demasiada comida! Coma una y deje caer la otra en el huerto de chícharos.

12



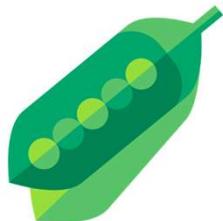
12 SOLTAR semillas pegajosas y puntiagudas



Úse la rama de árbol para rasparse las semillas que se le hayan pegado.

Deja las semillas en el campo.

10



10 COMER una vaina de chícharos



¡Mmm! Esta fruta es deliciosa y está llena de semillas.

13



13 SOLTAR una comida que comió

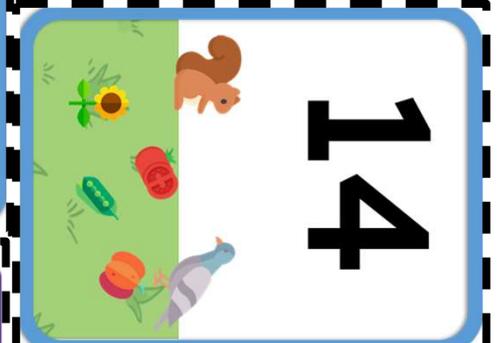
Hacer popó en el campo.



Su excremento tiene semillas de las frutas y flores que comió.

Cómo crear cartas de juego:

1. Cortar a lo largo de las líneas punteadas- Mantenga las tarjetas con el mismo número adjunto.
2. Doblar en el centro y pegue los lados para crear una tarjeta: el número grande pertenece al frente y el texto es la parte posterior.



14 COMER cualquier alimento que elija

¡Encontró comida en el campo!
Elija cualquier alimento y agréguelo a su barriga.

