



Apoyo visual para comprender las reglas del juego “¡No despiertes a papá!”



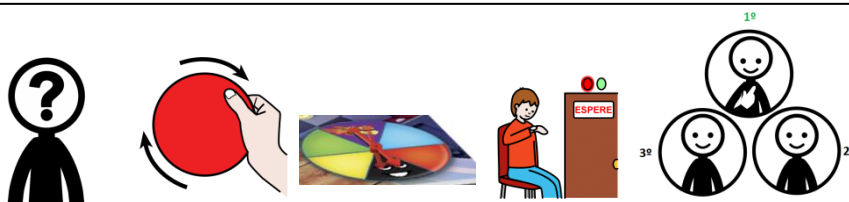
Cada jugador elige un niño de un color



Los niños se ponen encima de las zapatillas de su color



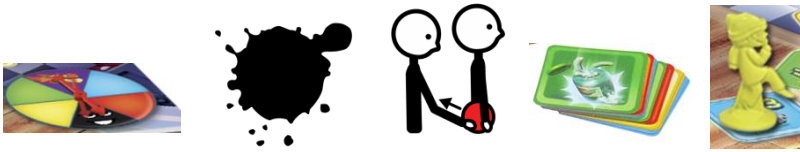
Se reparten las cartas



Decidimos quién es el primero en girar la ruleta, esperamos nuestro turno.



Giramos la ruleta, ¿qué color ha tocado? Avanzas hasta la siguiente casilla libre de ese color.



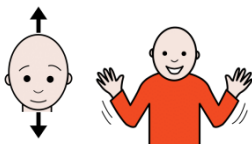
Si la ruleta apunta al color negro robas una carta a otro jugador



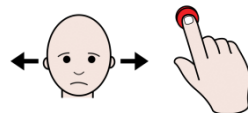
Si la ruleta apunta a las zapatillas rápidas avanzas dos casillas del mismo color de tu jugador.



¿Tienes la carta de la casilla en la que has caído?



– ¡Sí! Te has salvado



7 6
8 2 3
4 1



- ¡No! Dale al despertador el número de veces que pone en la casilla.



Si se despierta papá vuelves a las zapatillas de tu color



Gana el primero que llegue a la nevera.

Nota informativa:

Este material es un apoyo complementario. Para jugar es necesario disponer del juego original.

Este material ha sido elaborado por Diotima para favorecer la comunicación, la participación y el aprendizaje en contextos cotidianos como es el juego.

Los pictogramas utilizados pertenecen a **ARASAAC (Centro Aragonés para la Comunicación Aumentativa y Alternativa)**, creados por **Sergio Palao** y distribuidos bajo licencia **Creative Commons BY-NC-SA 4.0**.

Se autoriza su uso, copia y adaptación siempre que se cite la autoría, no exista un uso comercial y las obras derivadas se compartan con la misma licencia