



PIRATANIA

BÚSQUEDA DEL TESORO DE LOS TIEMPOS MODERNOS

N'JOY
anime la vie!



EL MEGA juego

4-7 años



¡No dejar que toquen este librito!
Los niños podrían encontrarlo y
obtener todas las respuestas del juego.

INSTALACIÓN

- Imprima las cartas Enigma
- Dóblelas y péguelas.
- Escóndalas en la casa.

CONSEJO

Un niño puede no tener ganas de jugar con sus compañeros. No lo fuerce, pero asegúrese de que está bien, hable con él, tranquilícele y anímele a unirse al grupo. Los padres presentes pueden, por supuesto, participar ellos también en la animación y compartir así un momento agradable con los niños.

MATERIAL QUE PREVER

- 10 cartas Enigma que imprimir, que recortar, que doblar, y que esconder en la casa.
- Una gran mesa para reunir las cartas Enigma encontradas por los niños.
- Hojas y bolígrafos para todos los niños.
- Ocasionalmente, copias suplementarias de las cartas Enigma que repartir a los niños en el momento oportuno.

DECORACIÓN

La decoración es importante para sumergir a los niños en el ambiente del juego. Le ayudará a estimular el imaginario de los niños.



¿CÓMO JUGAR?

ANTES DE COMENZAR

Para llevar a cabo esta animación, es necesario que un adulto haga el papel del capitán Silvery exponga la historia a los niños. Recorte, doble y pegue las cartas Enigma, luego escóndalas por toda la casa, en lugares a los que los niños puedan acceder.

FINALIDAD DEL JUEGO

Resolver todos los enigmas para descubrir el tesoro legendario.

DESARROLLO

1. Los niños van en busca de las cartas Enigma escondidas en la casa. Así que una de ellas se haya encontrado, la búsqueda se interrumpe y los niños van a depositar la carta Enigma sobre la mesa.
2. Los niños resuelven el enigma de la carta.
3. Pueden entonces devolver la carta Enigma, cuyo dorso representa una parte del tesoro legendario. Los niños pueden de nuevo ir en busca de las cartas Enigma que faltan.

La partida se gana cuando todas las cartas Enigma se han encontrado y los enigmas se han resuelto: el tesoro legendario puede entonces recuperarse.



PIRATANIA

¡Buenos días, jóvenes cautivos!
(Haga una voz llena de coraje y lea este pequeño texto a los niños para comenzar la animación.)

Capitán Silver, para servirlos.
Podéis llamarme "Capitán"... o "Capi", si os atrevéis.
La situación es grave, amigos míos; hace dos días descubrí que para encontrar el tesoro legendario, tengo que resolver unos enigmas muy difíciles.

Al estar mi equipo compuesto de grumetes, de corsarios, de marineros de agua dulce y de bandidos que apenas saben leer y escribir, es imposible contar con ellos para usar su cabeza...

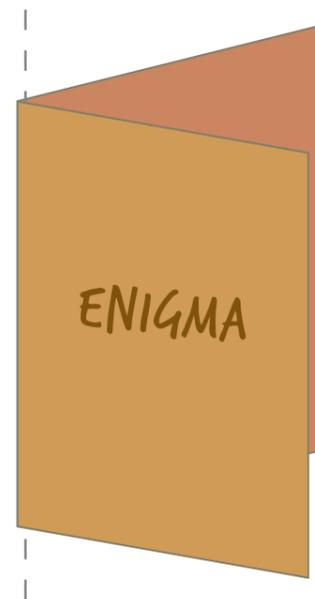
¡NECESITO DE VOŚOTROS Y DE VUESTRA MATERIA GRIS PARA ADUEÑARME DE ESE MALDITO TESORO!



IMPRIMIR, RECORTAR Y DOBLAR

N'JOY
anime la vie!

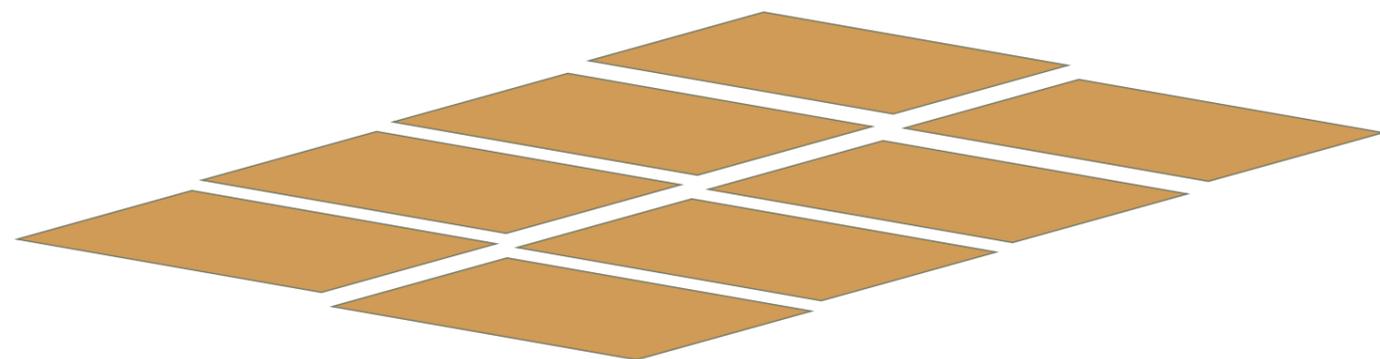
LAS CARTAS ENIGMA



Recorte las cartas Enigma.

Dóblelas por la mitad para tener el enigma por el lado anverso y un trozo del tesoro legendario por el lado reverso.

¡Al final del juego, todos los reversos reunidos formarán el tesoro legendario!



1 CÓDIGOS DE PIRATAS

1. ¡TODO EL MUNDO SOBRE EL PUENTE, GRUMETES!
2. ¡PIRATAS AL ABORDAJE!
3. MARINEROS DE AGUA DULCE

2 VOSOTROS, ¿SOIS PIRATAS?

Respuestas de los niños.

3 A TRAVÉS DE LOS MARES

Ejemplos de piratas conocidos (ficción): Rackham el Rojo, Barbanegra, Capitán Garfio, Jack Sparrow...

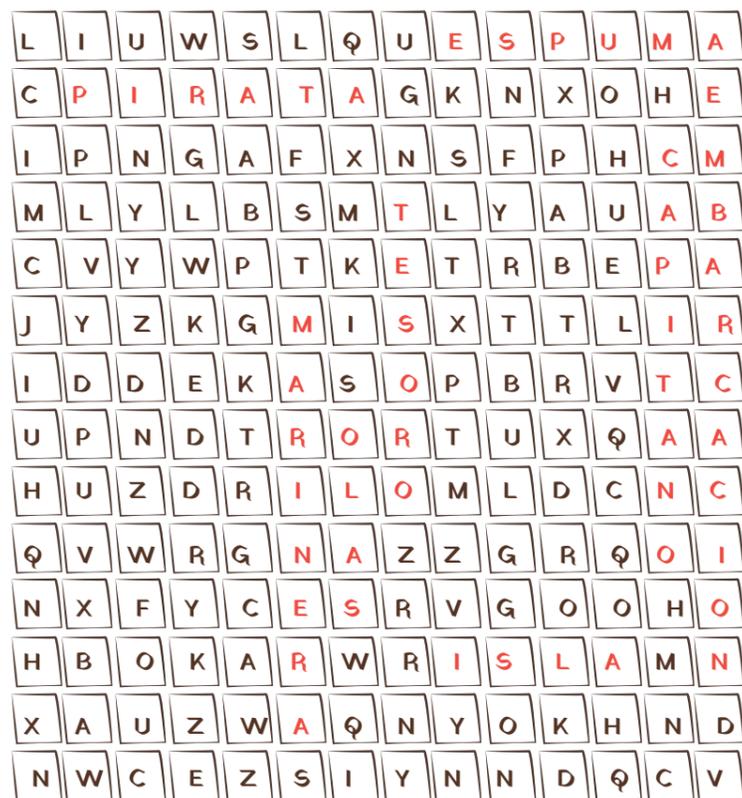
4 UN SINFÍN DE PALABRAS



5 ¡NOMBRE DE UN ANCLA!

La zapatilla - La cesta - El libro - El globo - El avión - El Smartphone - El submarino

6 ESCONDITE



7 ¡UN PELIGRO!

«EL KRAKEN LLEGA»

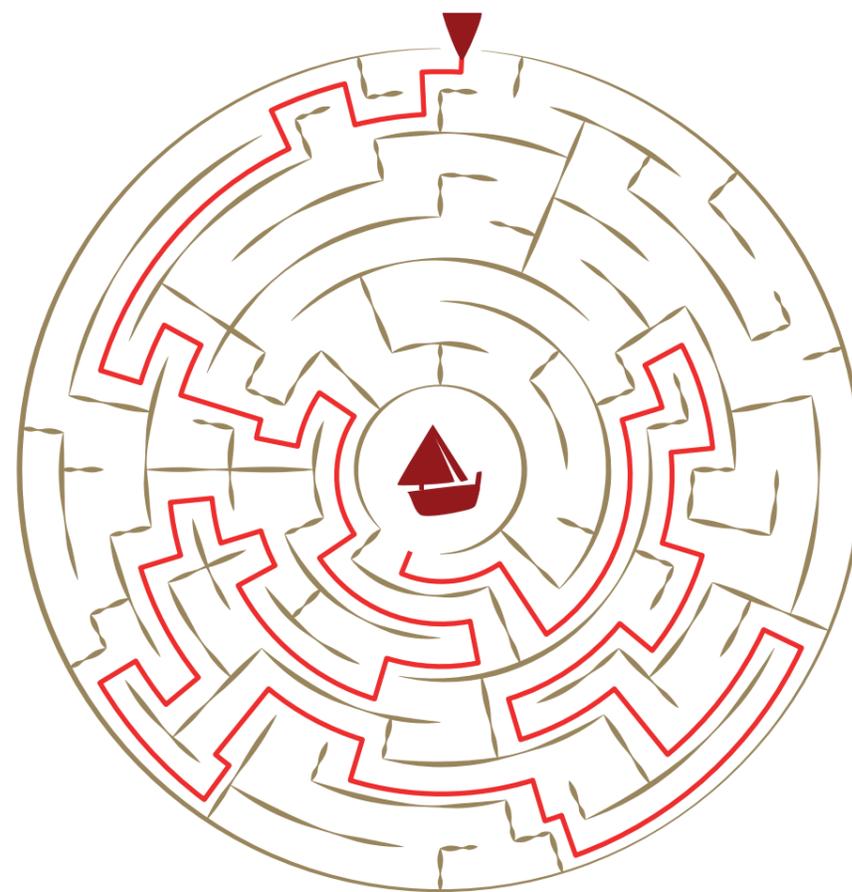
8 LA CAVERNA



9 EL CERROJO

LA LLAVE E.

9 RUTA MALA





CÓDIGOS DE PIRATAS

¡Los auténticos piratas usan mensajes codificados para comunicarse secretos! ¿Sabrías descifrar estos tres códigos raros?

**1. SETEMURG, ETNEUP LE ERBOS
ODNUM LE ODOT**

**2. ¡QJSBUBT
BM BCPSEDEBKF!**
Pista : A = B

**3. 13.1.18.9.14.5.18.15.19 4.5
1.7.21.1 4.21.12.3.5**

Pista : 1 = A



VOSOTROS, ¿SOIS PIRATAS?

¡Eh! Pero... Ahora que pienso... Nada me asegura que seáis auténticos piratas... ¡Y no es cuestión que más tarde digan que el capitán Silver se ha hecho a la mar con aficionados! Compañeros de aventuras: a vuestros bolígrafos: este es un formulario de adhesión a la congregación internacional de piratería.

1. ¿CUÁL ES TU NOMBRE DE PIRATA?

2. ¿A QUÉ SE PARECE TU DISFRAZ DE PIRATA?

Gracias por dibujarlo.

3. ¿CUÁL ES TU GRITO DE UNIÓN?

4. ¿CUÁL ES TU ANIMAL-TÓTEM DE PIRATA?

**5. ¿QUÉ OBJETOS INDISPENSABLES PARA UN PIRATA
LLEVAS SIEMPRE CONTIGO?**

Tres objetos máximo.

**6. ¿Y SI UN DÍA TE CONViertes EN CAPITÁN, A QUÉ
SE PARECERÁ TU BARCO?**

Gracias por dibujarlo.

7. ¿QUÉ NOMBRE DARÍAS A TU BARCO?



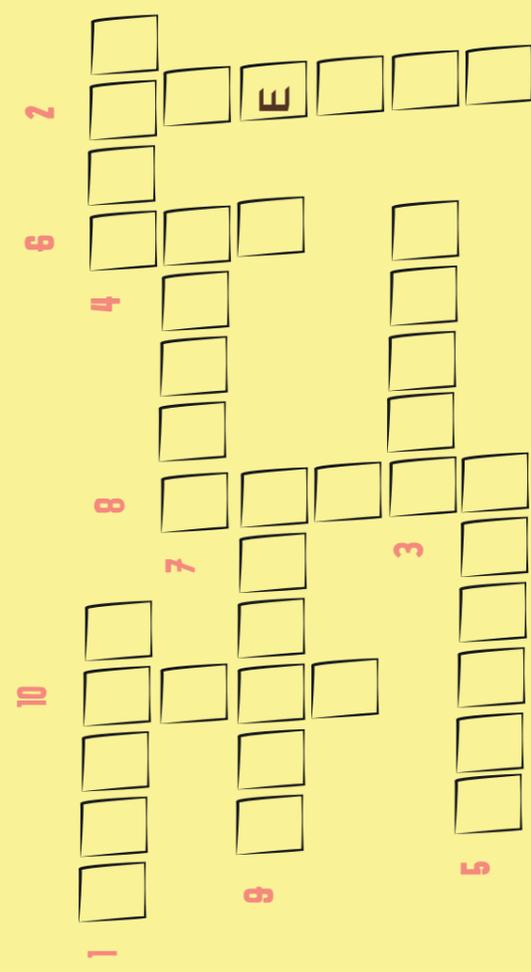


A TRAVÉS DE LOS MARES

Cita tres
piratas conocidos.



UN SINFIN DE PALABRAS



1. Para defenderse.
2. Garaje de barcos.
¡Bum!
3. Perdido sin ella.
4. Queremos encontrarla.
- 5.
6. Océano.
7. Roja, negra o azul.
8. Vehículo de los piratas.
9. Tipo de corsario.
10. Repite todo.





5 ¡NOMBRE DE UN ANCLA!

Encuentra los siete errores.



6 ESCONDITE

Willy el Terrible ha escondido ocho palabras de piratas en esta cuadrícula. Os toca a vosotros encontrarlas. ¡Cuidado con las trampas!

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| L | I | U | W | S | L | Q | U | E | S | P | U | M | A |
| C | P | I | R | A | T | A | G | K | N | X | O | H | E |
| I | P | N | G | A | F | X | N | S | F | P | H | C | M |
| M | L | Y | L | B | S | M | T | L | Y | A | U | A | B |
| C | V | Y | W | P | T | K | E | T | R | B | E | P | A |
| J | Y | Z | K | G | M | I | S | X | T | T | L | I | R |
| I | D | D | E | K | A | S | O | P | B | R | V | T | C |
| U | P | N | D | T | R | O | R | T | U | X | Q | A | A |
| H | U | Z | D | R | I | L | O | M | L | D | C | N | C |
| Q | V | W | R | G | N | A | Z | Z | G | R | Q | O | I |
| N | X | F | Y | C | E | S | R | V | G | O | O | H | O |
| H | B | O | K | A | R | W | R | I | S | L | A | M | N |
| X | A | U | Z | W | A | Q | N | Y | O | K | H | N | D |
| N | W | C | E | Z | S | I | Y | N | N | D | Q | C | V |

9

EL CERROJO

¡Cormac el Belicoso está bloqueado por un cerrojo resistente! Es imposible abrir el cofre del tesoro... ¡Ayudadle a encontrar la llave correcta!

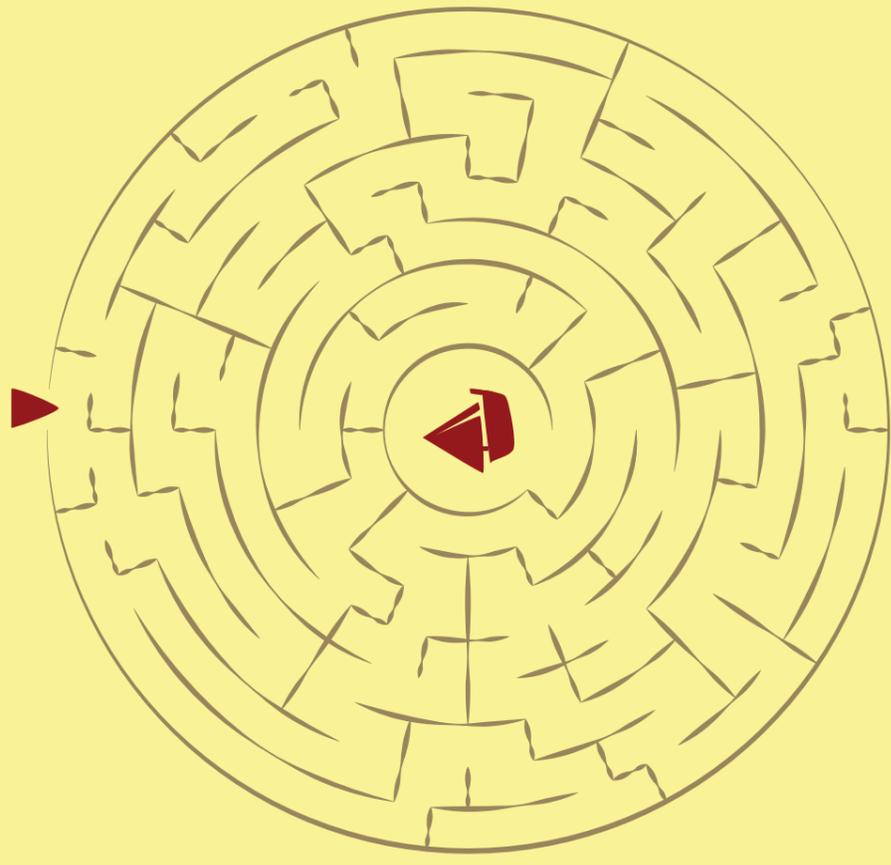


10

ruta mala

¡Vaya! ¡Nos hemos equivocado de isla!
¡Y unos animales salvajes nos persiguen!

¡Abrámonos paso rápido por un camino en la jungla para encontrar el lugar en el que hemos atracado!





N'JOY

¡Te deseo un feliz cumpleaños!



EN EXCLUSIVA PARA



162, boulevard de Fourmies - 59100 Roubaix

contact@njoy.fr - njoy.fr