



Para 1 o más jugadores de 3 a 6 años de edad

Reglas © 1991 Parker Brothers, una División de Tonka Corporation, Beverly, MA 01915. Impreso en los EE.UU.

AVISO A LOS PADRES: Esperamos que sus hijos disfruten de los juegos POP-ALONG™ y los alentamos a que creen sus propias variaciones del juego ya que de ese modo fomentarán la creatividad de los niños y el proceso de aprendizaje será más divertido. Tanto si se juega sólo como con otros niños, estos juegos ayudarán a los niños en edad preescolar a practicar el uso de importantes aptitudes de aprendizaje.

Busque otros juegos para aprender divirtiéndose con sus personajes favoritos de Disney.

Equipo: Caja de Camión de Correo de Donald • 6 Casillas de Correo con letras faltantes y 1 Conductor de Camión de Correo (sepárelas de la plancha) • Mazo de 28 cartas: 18 Cartas de Postales, 4 Cartas de Camión de Correo, 6 Cartas de Casilla de Correo • Etiquetas adhesivas: adherir al frente del vehículo, como se ilustra en la caja, y al interior de la caja abierta — a,e,i,o,u,y — como se ilustra al dorso.

Juego Nº 1: ¡El correo debe llegar! ¡Puede ayudar a Donald a entregarlo!

Preparación: (Use las 6 Casillas de Correo, las 6 Cartas de Casilla de Correo y seleccione 6 de las Cartas de Postales. Asegúrese de seleccionar una para cada personaje.) Deje las restantes a un lado, fuera del juego. Coloque las seis Casillas de Correo en las ranuras externas (las más grandes) dentro de la caja; coloque las Cartas de Casilla de Correo y las Cartas de Postales, cara arriba y en el mismo orden, frente a la caja. El jugador de menor edad empieza primero y es seguido por el que se encuentra a su izquierda. (Ver la ilustración al dorso.)

El juego: Cuando llegue su turno, accione el dado y vea qué letra sale. Busque esa misma letra (realizada en negro) en una de las Cartas de Postales y mire la Carta de Casilla de Correo que está encima de ella para ver qué nombre necesita esa letra para completarse. “Entregue” la Carta de Postal empujándola detrás de la Casilla de Correo apropiada (en la misma ranura) de modo que se vea la vocal faltante. Aquí termina su turno. Si la carta que saca ya ha sido “entregada”, su turno termina.

Ganador: El jugador que entregue la última postal será el ganador.

Variación: Juegue de la misma manera, pero cada vez que entregue una postal, tome la Carta de Casilla de Correo

correspondiente y guárdela. Entonces, si saca una letra que ya ha sido entregada, tome la Carta de Casilla de Correo de quien la tenga. Una vez que se haya entregado todas las Cartas de Postales, el jugador que tiene más Cartas de Casilla de Correo será el ganador.

NOTA PARA LOS PADRES: Hay Cartas de Postales adicionales para todos los personajes, de manera que se las puede intercambiar para distintos juegos. Además de llevar el nombre del destinatario, las Cartas de Postales tienen también un mensaje especial de uno de los personajes de Disney, en el cual falta también la vocal correspondiente. Haga que su niño halle la vocal en el mensaje, además de en el nombre.

Juego Nº 2: A tus amigos les faltan Cartas de Postales, ¿se habrán perdido en el correo? Trata de recordar dónde están y entrégalas.

Preparación: (Use las 6 Casillas de Correo, las 6 Cartas de Casilla de Correo y seleccione 6 de las Cartas de Postales, una dirigida a cada personaje.) Coloque las Casillas de Correo en las ranuras correspondientes y ponga las Cartas de Casilla de Correo cara arriba (en el mismo orden que las Casillas de Correo) frente a la caja. Mézcle las Cartas de Postales y dispérselas sobre la mesa, cara abajo. El jugador de menor edad empieza primero y es seguido por el que se encuentra a su izquierda.

El juego: Al llegar su turno, accione el dado y dé vuelta una Carta de Postal. Si la letra negra que está en la Carta de Postal es igual a la letra del dado, empuje la postal en la ranura que está detrás de la Casilla de Correo correspondiente, de modo que se vea la letra faltante. Consejo: no olvide revisar las Cartas de Postales que ya están cara arriba: si una de ellas tiene la misma letra del dado, la podrá usar. Su turno termina aquí.

Si da vuelta una postal que no tiene la letra del dado, déjala cara arriba donde la halló. Su turno termina aquí.

Ganador: El jugador que entregue la última postal faltante será el ganador.

Variación: En la preparación, añada la Cartas de Camión de reparto de correo y póngalas cara abajo junto a las Cartas de Postales. Durante el juego, accione el dado y dé vuelta cualquier carta. Si ésta es un Camión de Correo con buenas gomas, dé vuelta cualquier otra carta, buscando una Carta de Postal que tenga la misma letra que la del dado. Pero si es un Camión de Correo con gomas pinchadas, no podrá poner ninguna carta cara arriba y, por el contrario, deberá poner cara abajo cualquier carta que haya cara arriba. ¡Recuerda en qué lugar de la mesa está cada carta!

Juego Nº 3: ¡He aquí una prueba de memoria! Encuentre las Cartas de Postales y las Cartas de Casilla de Correo que correspondan, ¡todo de memoria!

Preparación: (Use las 6 Cartas de Casilla de Correo y seleccione 6 de las Cartas de Postales, una dirigida a cada personaje.)

Disperse todas las cartas cara abajo sobre la mesa y mézclelas. El

jugador de menor edad empieza primero y es seguido por el que se encuentra a su izquierda.

El juego: Al llegar su turno, accione el dado. Dé vuelta dos cartas cualesquiera. Si ambas corresponden a la letra del dado, cómelas y su turno termina. Pero si sólo una de ellas, o ninguna, corresponde a la letra del dado, deje ambas cartas cara abajo donde las encontró. Su turno termina aquí.

Ganador: Cuando todas las cartas estén agrupadas en pares, el jugador que tenga más pares será el ganador.

Variación: Use también las Casillas de Correo. Comience poniéndolas en las ranuras apropiadas de la caja. Luego, al encontrar una carta que corresponde, entregue la postal a la Casilla de Correo apropiada y guarde la Carta de Casilla de Correo. El jugador que llegue al final con la mayor cantidad de Cartas de Casilla de Correo será el ganador.

Juego Nº 4: ¡Lleva las letras faltantes a las Casillas de Correo correspondientes en tu camión de correo!

Preparación: (Use el Conductor del Camión de Correo, las 6 Casillas de Correo, las 6 Cartas de Casilla de correo y seleccione 6 Cartas de Postales, una dirigida a cada personaje.) Coloque las Casillas de Correo en las ranuras correspondientes, con las Cartas de Casilla de Correo y las Cartas de Postales en el mismo orden, cara arriba, frente a la caja. Coloque el Conductor del camión de correo en cualquier ranura. El jugador de menor edad empieza primero y es seguido por el que se encuentra a su izquierda.

El juego: Al llegar su turno, accione el dado. Lleve el Conductor del Camión de Correo hasta la Casilla de Correo a la que le falta la letra indicada. Luego, busque la postal correspondiente a esa Casilla de Correo y deslícela detrás de la Casilla de Correo, de manera que se vea la vocal faltante. Su turno termina aquí.

Si la letra ya ha sido entregada, ¡mala suerte! Su turno termina aquí.

Ganador: El jugador que entregue la última letra será el ganador.

Variación: Cada vez que entregue una postal, guarde la Carta de Casilla de Correo correspondiente. Si lleva el camión a una Casilla de Correo que ya tiene una postal, tomela Carta de Casilla de correo correspondiente del jugador que la tenga. Cuando se haya entregado todas las Cartas de Postales, el jugador que tenga la mayor cantidad de Cartas de Casilla de Correo será el ganador.

DESEMPATE: Es posible que de vez en cuando se produzca un empate entre dos o más jugadores. Cuando eso suceda se hará lo siguiente: cada jugador elige una vocal distinta... luego se hace saltar el dado por turnos: el primero que saca la vocal que ha elegido será el ganador.

Tendremos sumo agrado en recibir sus preguntas o comentarios relativos a este juego. Escriba a: Consumer Relations, Parker Brothers, P. O. Box 1012, Beverly, MA 01915.