

VACACIONES
DE
INVIERNO

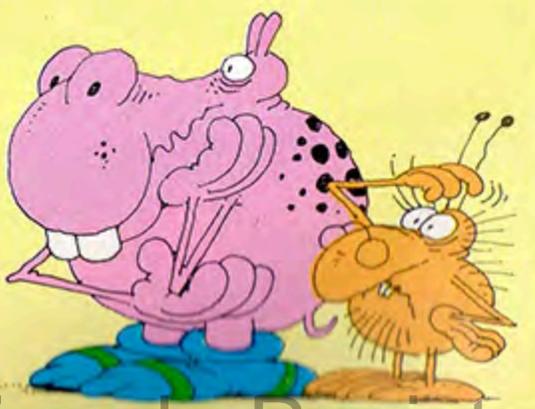




Humi descubrió para ustedes las *sobremesas para jugar*, las *monedas mágicas*, los *laberintos para perderse*, los *papeles paliduchos pero llenos de misterio*, los *juegos de tablero*, y.....bueno, todo lo demás. ¿Saben por qué? ¡Porque Humi está tan vacunado como ustedes!

Sumario

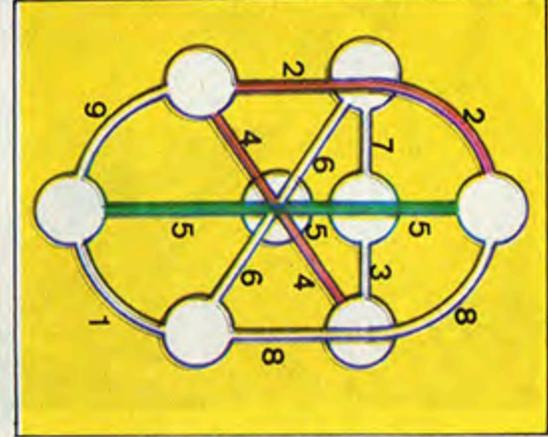
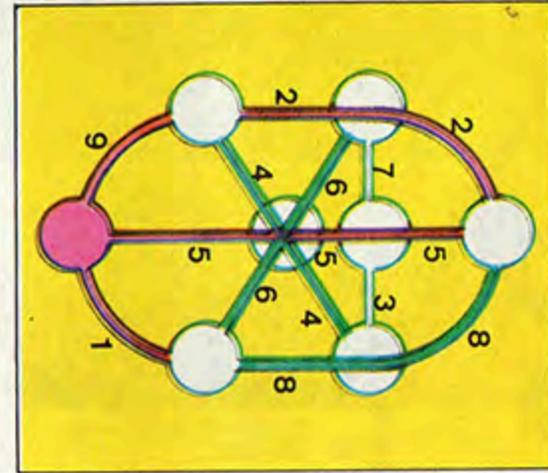
- El bloqueo, Pág. 3.
- Lobos y ovejas, Págs. 4 y 5.
- Juegos con monedas, Págs. 6 y 7.
- Laberinto, Pág. 8.
- Lucha en la selva, Págs. 9, 10 y 11.
- 6 juegos de sobremesa, Págs. 12 y 13.
- Marin de vacaciones, Págs. 14 y 15.
- La rima robada, Págs. 16 y 17.
- Muchos juegos, Págs. 18 y 19.
- Fichas para lobos y ovejas, Pág. 20.
- Soluciones, Pág. 20.



EL BLOQUEO

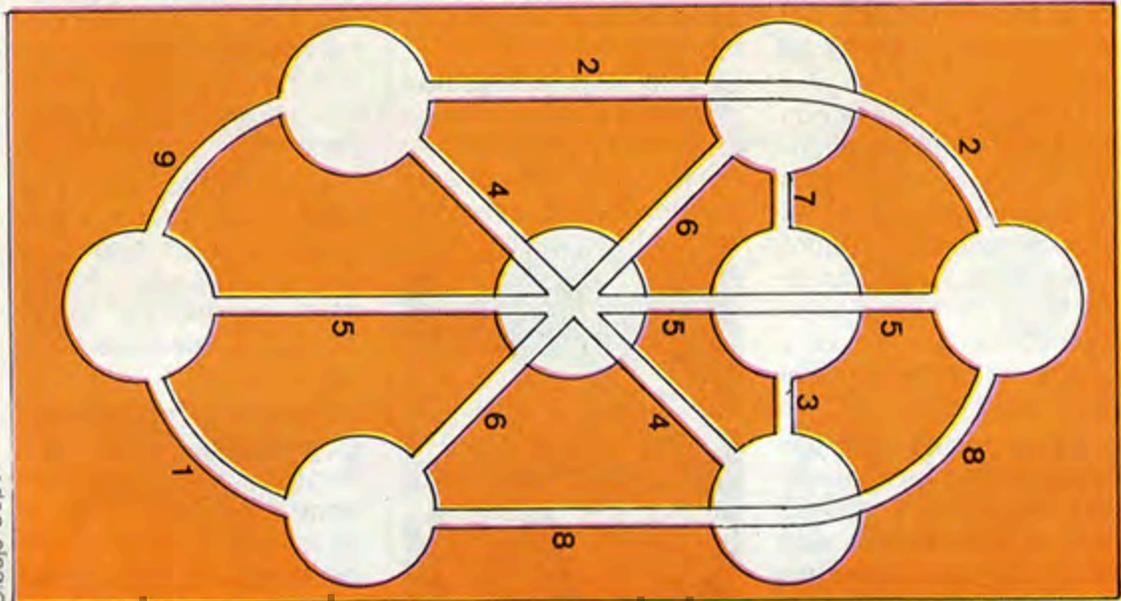


En este extraño mapa del futuro, los círculos son ciudades y las líneas, autopistas. Intervienen dos jugadores, cada uno con un marcador de distinto color. Cada jugador, en su turno, se "adueña" de una autopista numerada pintándola de su color toda a lo largo (aunque pase por varias ciudades).



Gana el que primero pinte con su color tres autopistas que entren en la misma ciudad. Acá te mostramos un partido que ganó el rojo.

¡Ahora atención! Acordate que el juego se llama Bloqueo. ¿Qué jugada tenés que hacer vos para evitar que el rojo gane en el próximo número? Si lograste bloquearlo, seguí el partido.



Dibujó Coper

Lobos y ovejas



Para este juego hay que conseguir 26 piezas (pueden ser fichas, porotos pintados o botones). 24 fichas tienen que ser de un color y 2 fichas de otro.

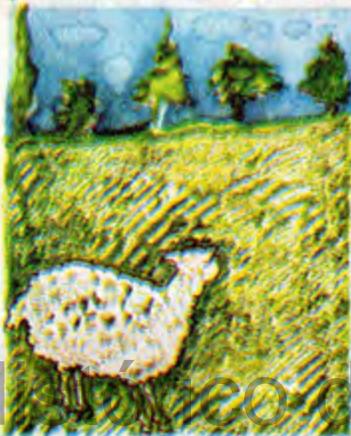
Un jugador juega con dos fichas (que representan los lobos) y que ubica en cualquier lugar de la guarida (que es el cuadro remarcado). El otro jugador tiene 24 piezas (que representan las ovejas) y ocupa todos los puntos de alrededor.

• **Los lobos** pueden moverse en cualquier dirección, de a un casillero por vez. **Las ovejas** sólo se pueden mover hacia la guarida en línea recta o diagonal. No pueden re-

troceder.

• Los lobos comen a las ovejas saltando por encima de ellas a un casillero vacío inmediato. (La oveja comida se retira del tablero)

El lobo tiene **obligación** de comer si puede hacerlo. Si no se da cuenta, o no lo hace, las ovejas pueden retirar ese lobo

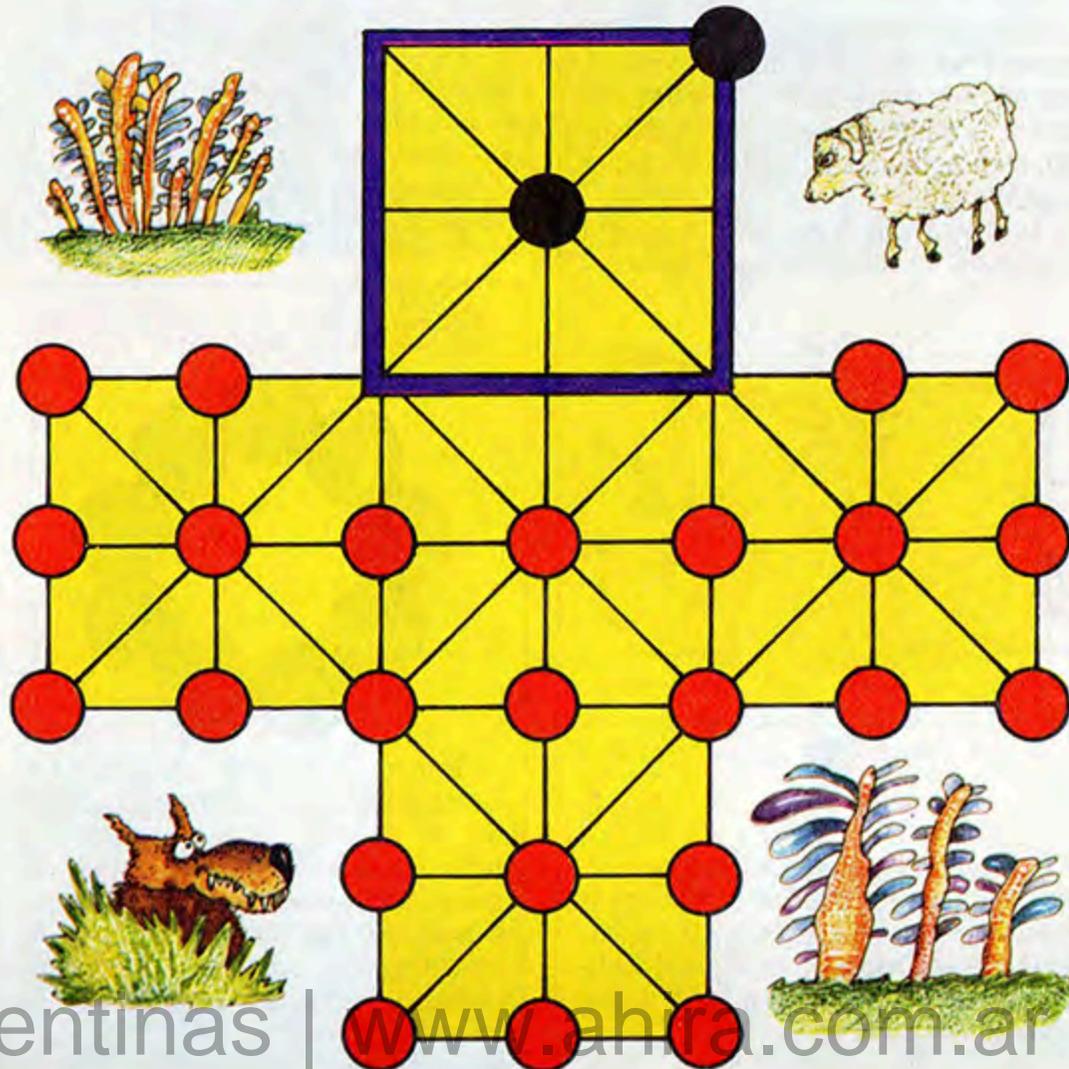
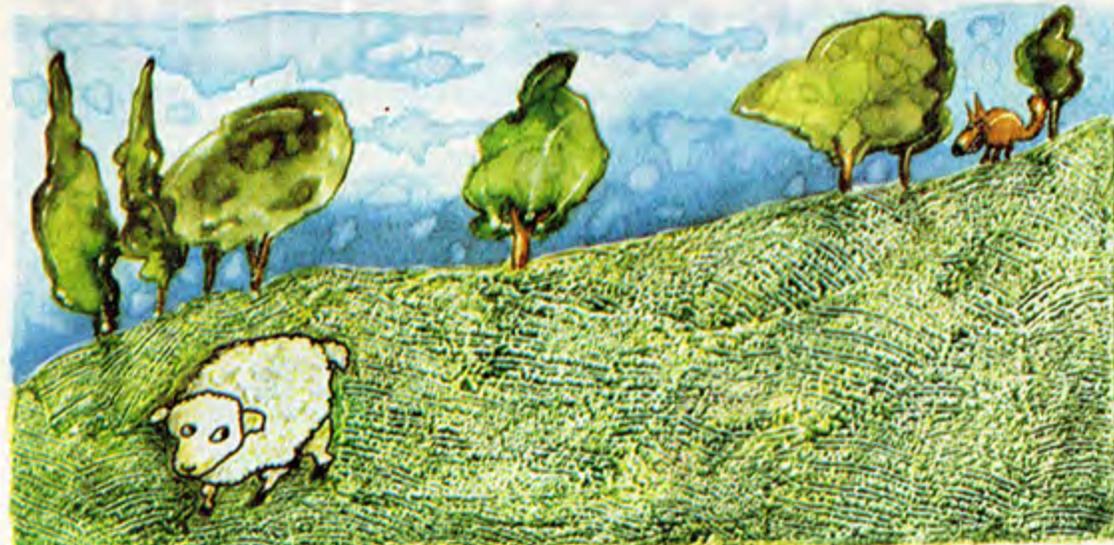


del tablero.

• Las ovejas ganan el juego si consiguen acorralar los lobos de modo que ya no se puedan mover, o si consiguen ocupar **todos** los puntos interiores de la guarida de los lobos (El cuadrado remarcado).

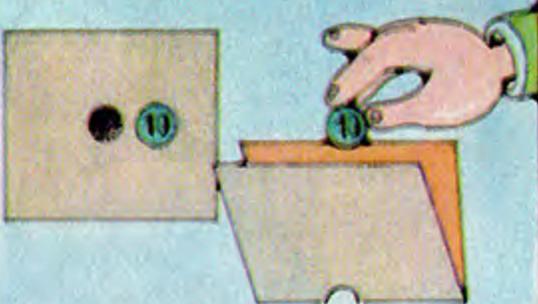
• Los lobos ganan el juego si se comen tantas ovejas que las que quedan ya no puedan ni acorralarlos ni ocupar todos los puntos interiores de la guarida.

Después de jugar este juego varias veces, contanos con qué fichas conviene más jugar: ¿Con la de los lobos o con las de las ovejas? ¿Qué tienen que hacer cada uno para ganar? ¿Enhh?



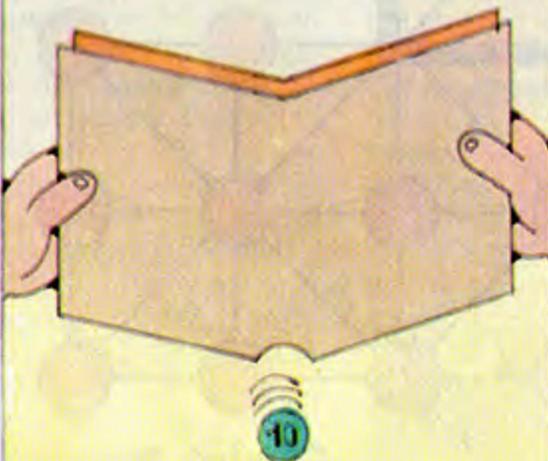
JUEGOS CON MONEDAS

EL AGUJERITO

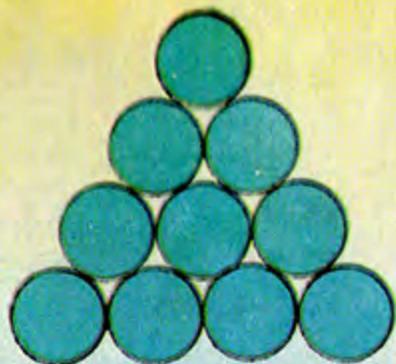


Dicen que **nadie** puede hacer pasar una moneda por un agujero más chico que la moneda misma. ¡Pamplinas! **Nosotros**, podemos. Te contamos nuestro secreto, así vos también podés darte corte con algún grande.

En un papel, tenés que hacer un agujero del tamaño de una moneda de 5 centavos.



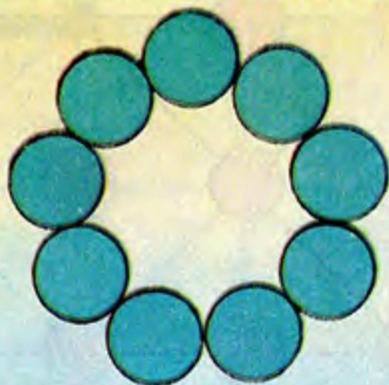
Para hacer pasar por este agujero una moneda de 10 centavos, doblá el papel como te mostramos en el dibujo. Colocá la moneda en el agujero. Después, tomá el papel doblado por los costados y tirá hacia arriba. ¡Pliing! Moneda al suelo.



Triángulo invertido

- Se forma un triángulo con 10 monedas como indica el dibujo.
- Cambiando de lugar sólo 3 monedas hay que lograr que el triángulo apunte hacia abajo.

El círculo de monedas

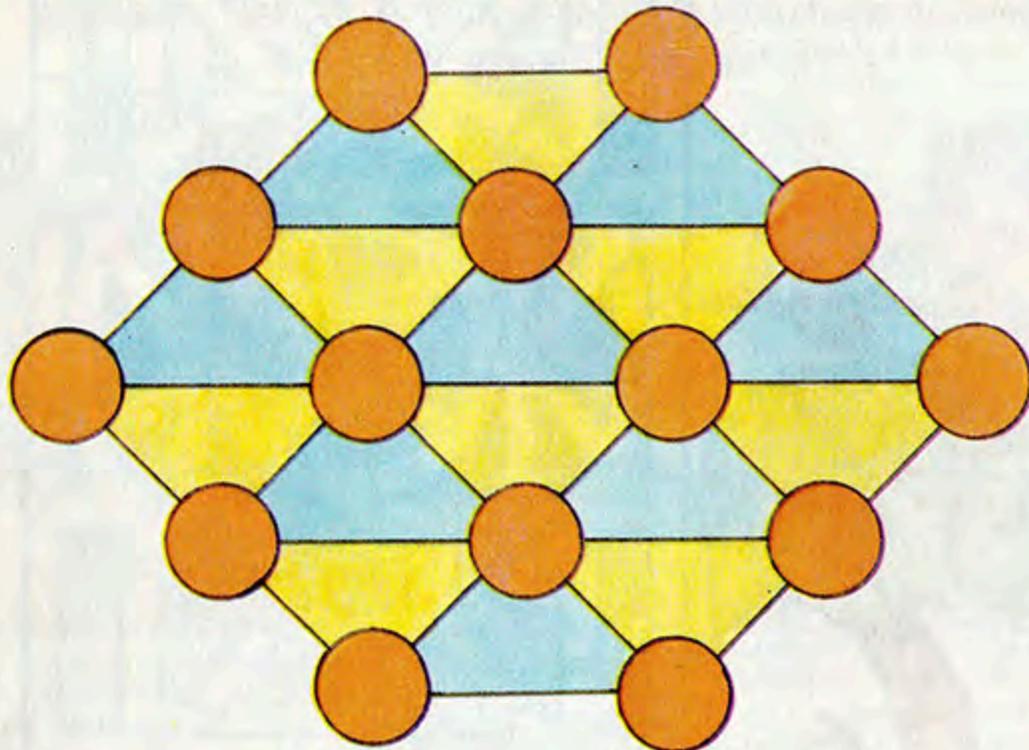
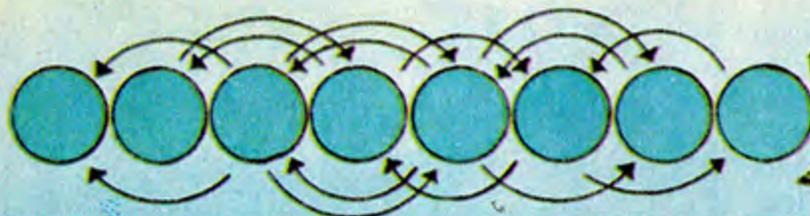


Se forma un círculo con un número cualquiera de monedas. Cada moneda toca a sus dos vecinas. Intervienen dos jugadores. Por turno, el jugador elige entre sacar una o dos monedas. Se puede sacar una moneda: siempre que esté tocando a una o a dos monedas del círculo. Se pueden sacar dos monedas: siempre que se toquen entre sí, que sean vecinas.

Un juego para uno: El salto de la rana

Poné 8 monedas en línea. El desafío consiste en armar, con 4 movimientos, 4 pilas de 2 monedas cada una.

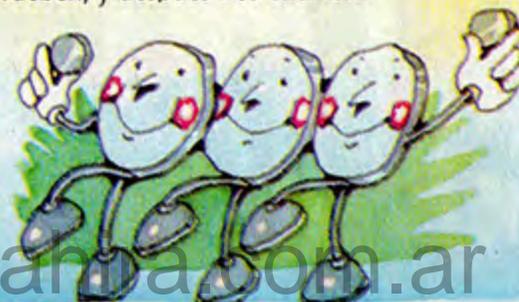
El movimiento consiste en saltar por encima de la compañera para caer sobre la siguiente. En el dibujo se ven los desplazamientos permitidos.



Nimbi

Parece zonzo pero... obligar al otro a levantar la última moneda es toda una habilidad. Prueben, y después nos cuentan.

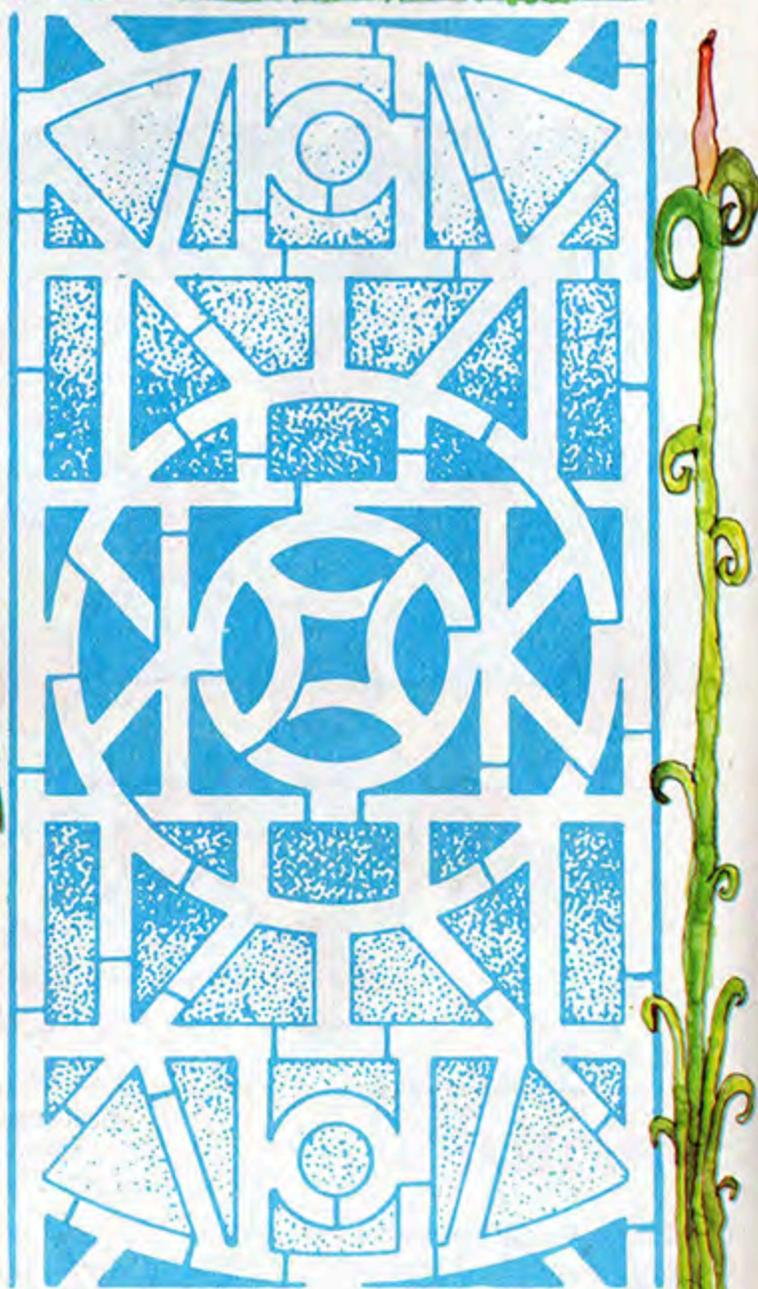
Para jugarlo ubiquen 14 monedas en los círculos del dibujo. Los 2 jugadores se van alternando para quitar monedas. En su turno, el jugador puede sacar tantas monedas como quiera de una misma línea, siempre que sean monedas adyacentes (o sea, sin que entre ellas se haya creado ningún hueco). El jugador que se lleva la última moneda pierde.



Laberinto



En uno de sus paseos, Gallo y Pato se encontraron con este laberinto. Antes de cantar ¡Quiquiriquí!, Gallo llegó a la salida. El pobre Pato, mientras tanto, sigue despistado. ¿Te animás a darle un empujoncito para que alcance a su amigo?



Dibujo Lima



LUCHA EN LA SELVA



Éste es un antiguo juego infantil chino. Participan dos jugadores, cada uno con ocho piezas que representan animales: 1) ratón, 2) gato, 3) perro, 4) lobo, 5) pantera, 6) tigre, 7) león y 8) elefante.

Reglas del juego:



- La lucha se desarrolla en un tablero que representa la selva, donde dos grupos de animales se enfrentan.

- Cada jugador tiene como objetivo: alcanzar, con cualquiera de sus piezas, la guarida de los animales adversarios. Esas guaridas están ubicadas en puntos opuestos del tablero, cercadas por trampas.

- Cada una de las piezas-los animales tiene un número que representa su "fuerza", es decir, su valor en el juego.

- Cuando se enfrentan: la pieza de mayor valor vence a la de menor valor. Hay una excepción: todos comen al ratón, pero éste vence al elefante. (Esto se debe a una antigua tradición china que dice: "el ratón vence al elefante, entrando por su oreja").

- Cuando se enfrentan dos piezas de igual valor, gana la que atacó.

- Se avanza de costado y de frente. Se ataca sólo de frente. El movimiento es de a un casillero por vez. ¡Ojo! el tigre y el león



pueden saltar la cantidad de casilleros que quieran, incluso el agua, siempre que esté libre el casillero en el que vayan a caer. Estos animales no pueden saltar y comer en la misma jugada.

- El ratón es el único que puede nadar (avanzar de a un casillero en el agua)

- En un enfrentamiento el vencedor queda en el lugar en que estaba la pieza vencida. La pieza vencida sale del juego.

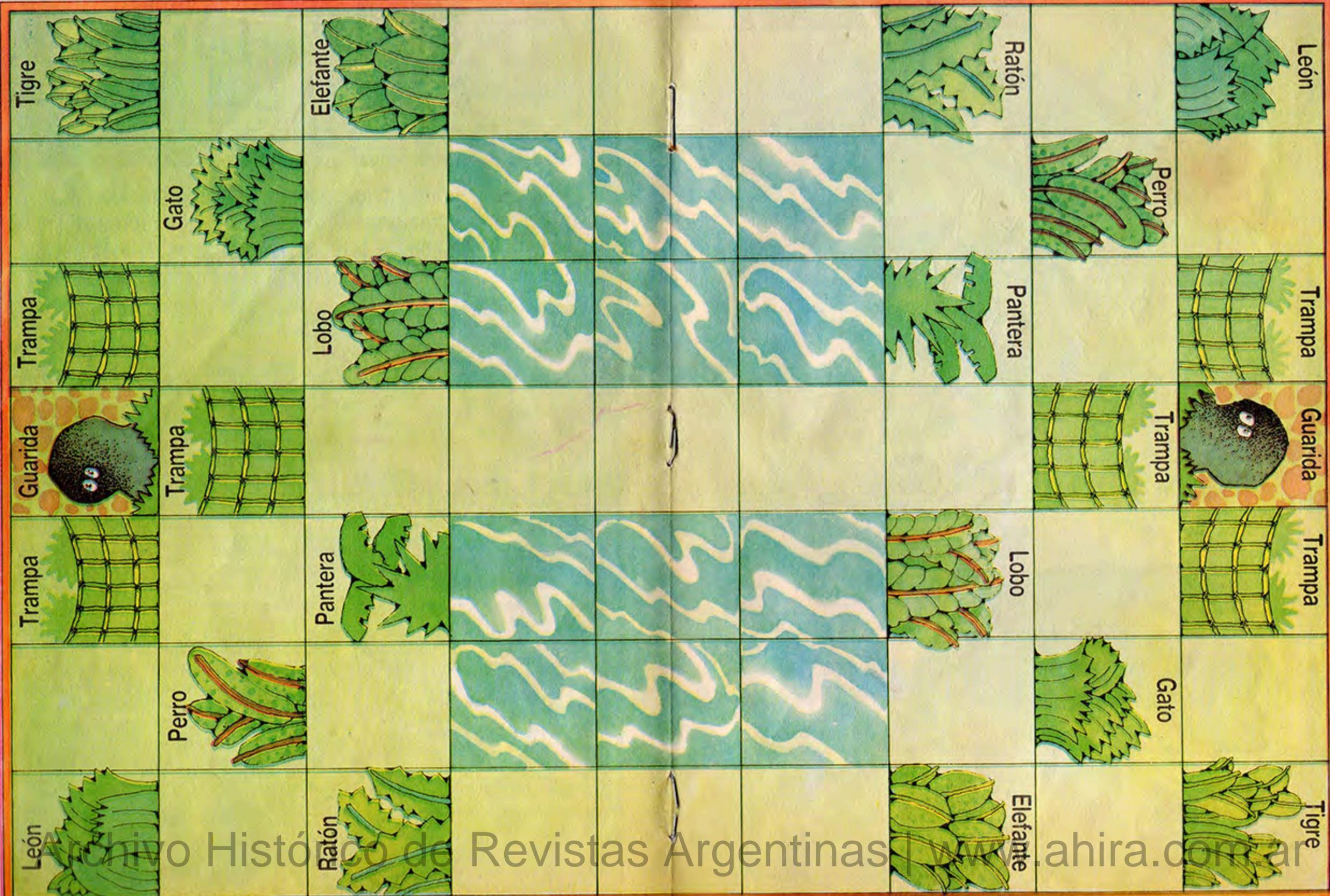
- Cuando un atacante está en una trampa, vale cero: cualquiera le gana.



¡Atención! El tablero está en las páginas 10-11 y las fichas en la página 20.

Dibujo Milanese

Lucha en la selva



MUCHOS JUEGOS

PARA RESOLVER ESTE CRUCIGRAMA TENÉS QUE BUSCAR POR TODO EL DIBUJO LOS OBJETOS NUMERADOS Y ESCRIBIR SUS NOMBRES EN LAS CASILLAS



DE TODOS ESTOS PECES HAY 2 QUE SON IGUALES ¿CUALES?

¿CÓMO DIVIDIRÍAS ESTE CUADRADO EN DOS PARTES IGUALES PARA QUE EN CADA UNA DE ELLAS SE ENCUENTREN LOS MISMOS COLORES?



¿CON CUÁL DE ESTOS TROZOS DE VIDRIO SE COMPLETA LA CLARABOYA?



Dibujó Colazo

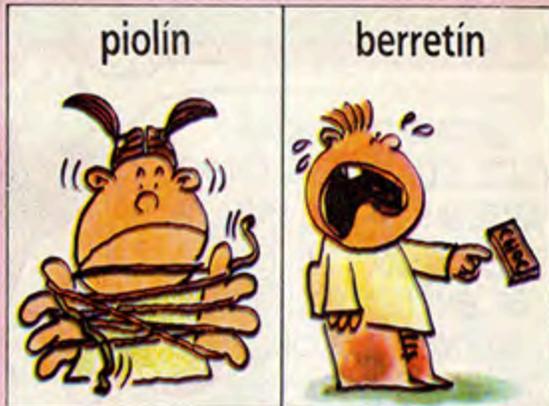
Colazo

LA RIMA ROBADA

Digan **ratón**. Ahora, digan **apretón**. ¿Vieron cómo suenan iguales? Eso quiere decir que estas palabras **riman**. Ahora vamos a hacer un juego con el mecanismo de la "Casita robada".

- Hay cuatro grupos diferentes de palabras, que riman (por grupos) entre sí. Recorten y repartan las tarjetas entre cuatro jugadores (Bien, bien mezcladas). Después, cada jugador pone una sobre la mesa.

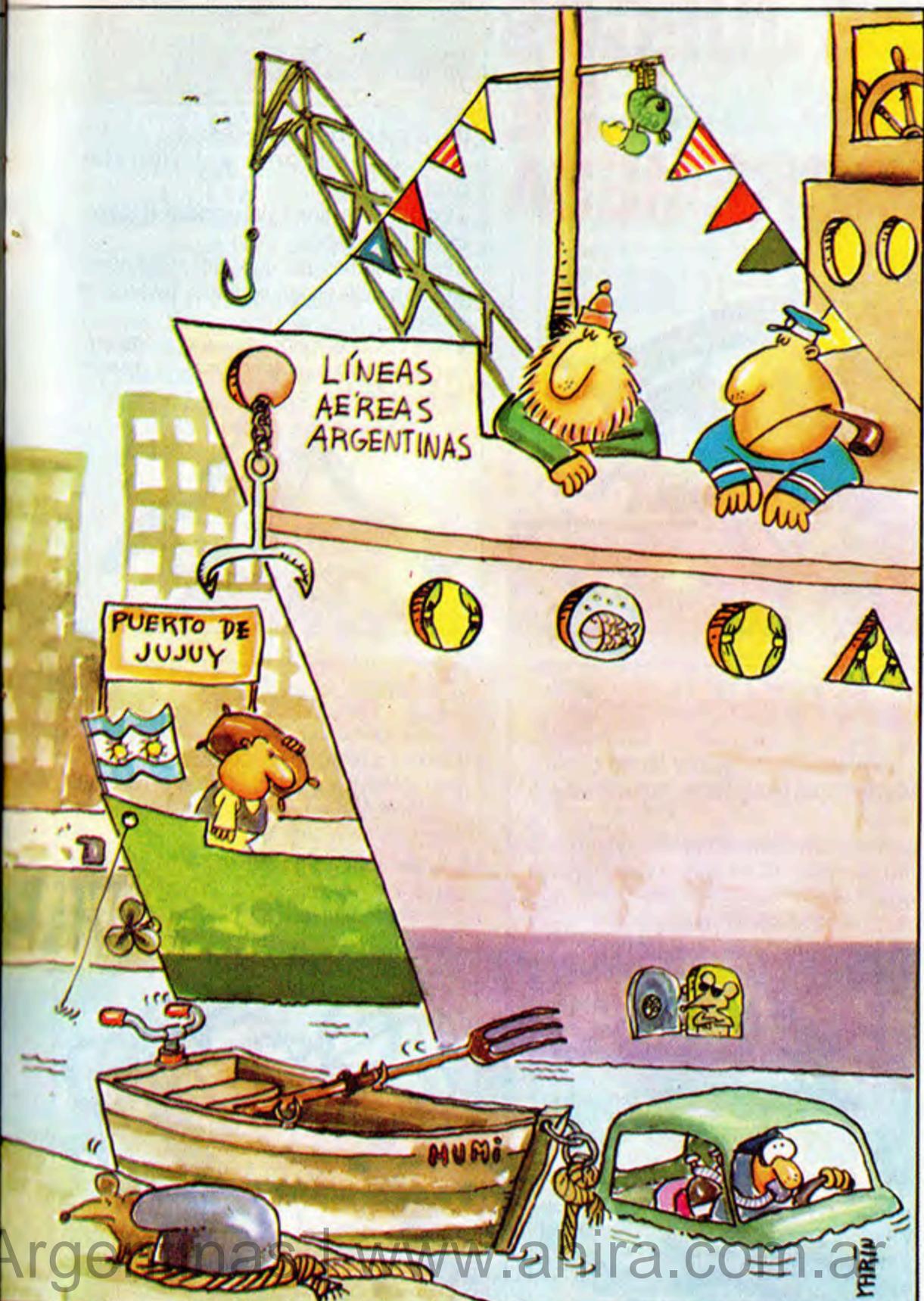
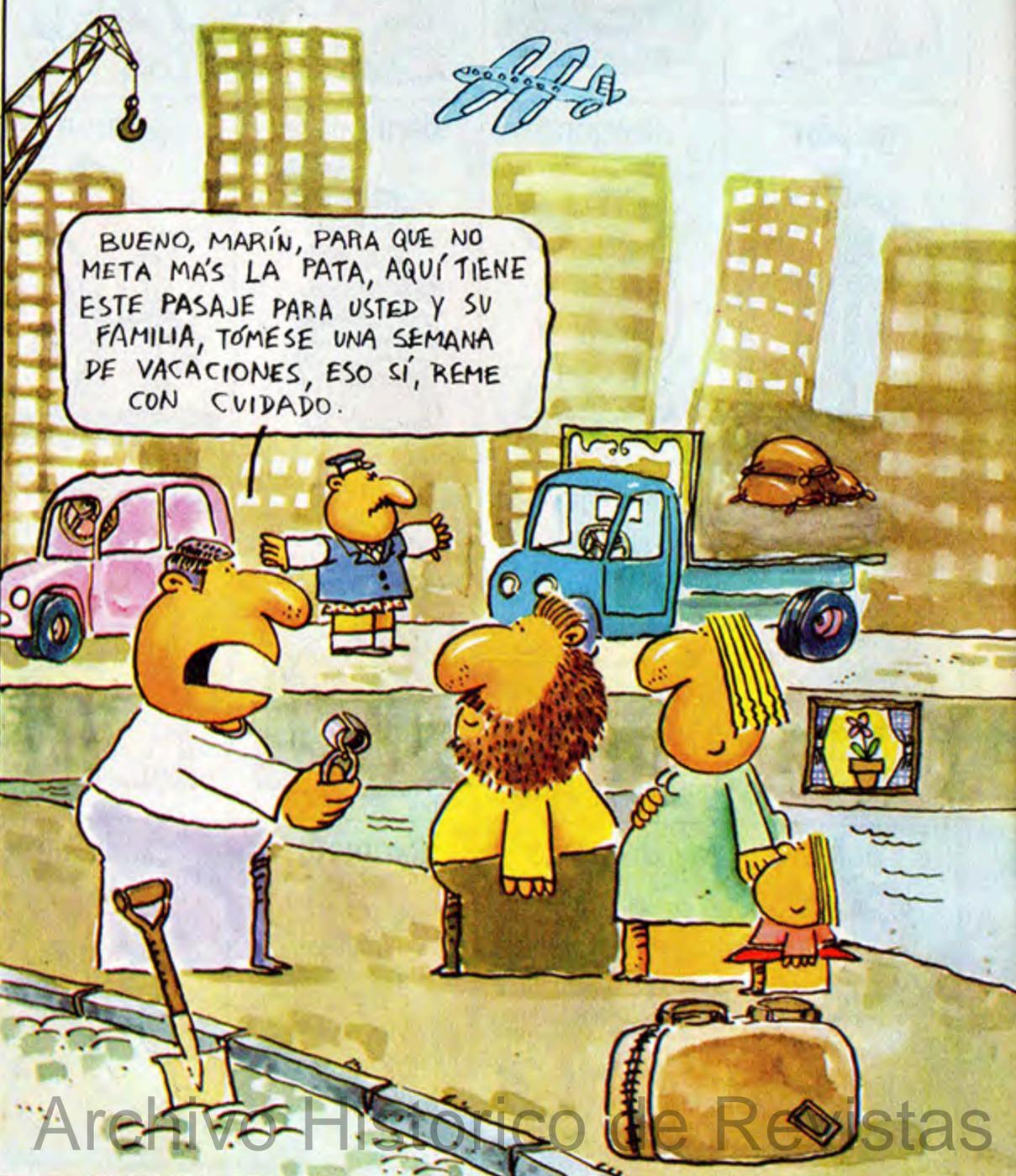
- Luego, por turno, van levantando **todas** las que rimen con **una** de sus cartas. Con **cucaracha**, se pueden levantar **muchacha** y **remolacha**. Así cada uno se consigue su pila de cartas o "casita". Cada jugador puede robar también la casita que tenga la misma rima. ¡Gana el que junte y conserve más cartas!



Dibujó Marín

MARIN DE VACACIONES

BUENO, MARÍN, PARA QUE NO META MÁS LA PATA, AQUÍ TIENE ESTE PASAJE PARA USTED Y SU FAMILIA, TÓMESE UNA SEMANA DE VACACIONES, ESO SÍ, REME CON CUIDADO.

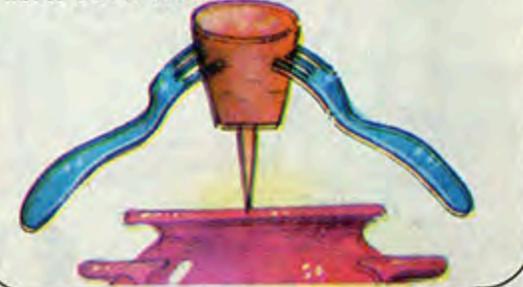


6 JUEGOS DE SOBREMESA

1 El Corcho Equilibrista

Para este juego necesitás: 1 corcho, 2 tenedores y 1 mondadientes.

- Clavá los tenedores y el mondadientes como indica el dibujo.
- Podés hacerle hacer equilibrio sobre un vaso, una botella o... bueno, donde se te ocurra probar.
- Para buscar el mejor equilibrio, podés probar separando o juntando más los mangos libres de los tenedores.



2 El agua involcable

- Llená un vaso con agua y tapalo con una hoja de papel, previamente humedecida con agua.
- Sujetá suavemente el papel con los dedos e invertí el vaso. (¡Ojo! Que el vaso esté bien derecho).
- Sacá la mano con cuidado y: ¡El papel no se cae ni se vuelca el agua! ¿Será cierto?



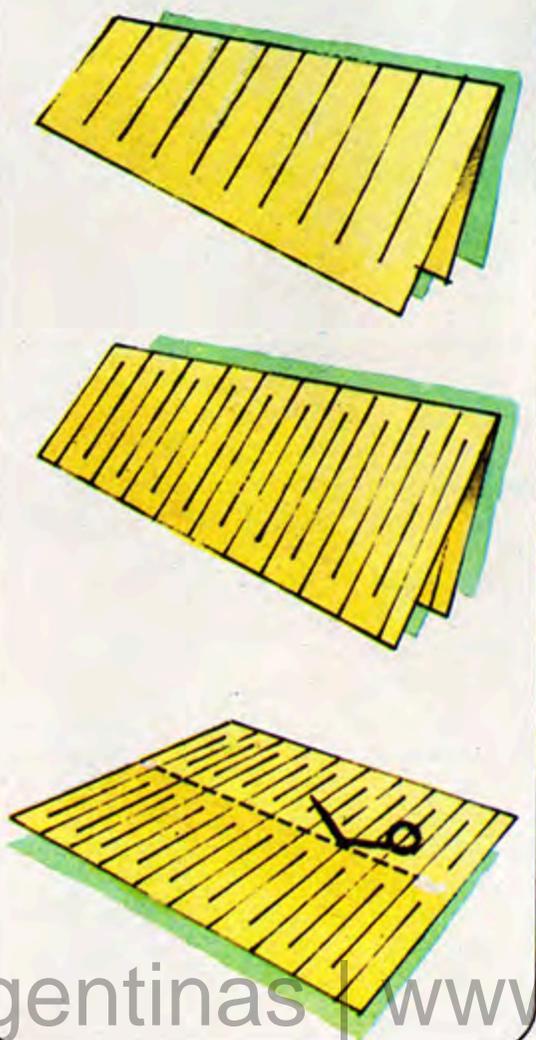
3 Hilo Mágico

- Con esta prueba, dejarás boquiabierto ¡al propio Fu-Manchú! Tenés que poner el piolín en los ojos de la tijera como lo muestra el primer dibujo.
- Pedile a un amigo que sostenga el piolín con el dedo. Después, invítalo (si se anima) a que separe la tijera del piolín, **sin cortarlo ni soltarlo del dedo**. (La solución te la damos en el segundo dibujo.)



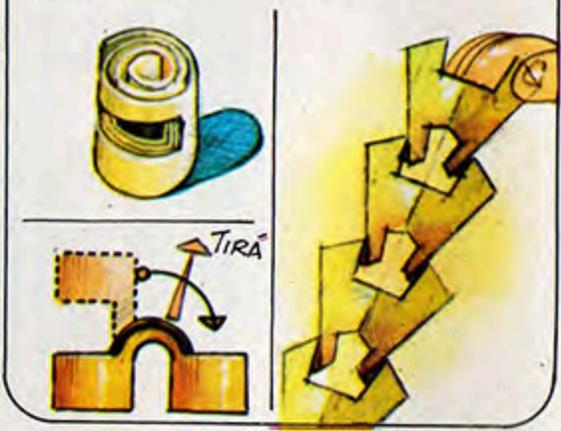
4 El gran agujero

Preguntale a un amigo si él es capaz de hacerte pasar por dentro de una hoja de cuaderno. ¡Seguro que se da por vencido! Hacedlo pasar vos a él, siguiendo estos pasos. 1) Doblá la hoja por la mitad, en su sentido más largo. Hacedle diez a doce cortes sin llegar al extremo opuesto. 2) Por el otro lado, hacé otros diez o doce cortes, sin que se toquen con los anteriores y sin llegar tampoco al extremo opuesto. 3) Por último, cortá el doblez de la hoja, desde el primer corte hasta el último. Tirá de los bordes de la tarjeta y ¡listo el agujero!



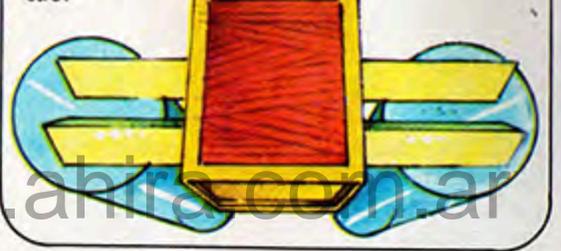
5 La Escalera

- Prepará una tira de papel de 70 cm de largo y 10 cm de ancho.
- Hacé un rollo, no muy apretado.
- Cortá la parte central del rollo y después doblala como indican los dibujos.
- Sostené con una mano el rollo doblado. Con la otra tirá con cuidado de la parte superior y ¡parecerá la escalera!



6 El Puente

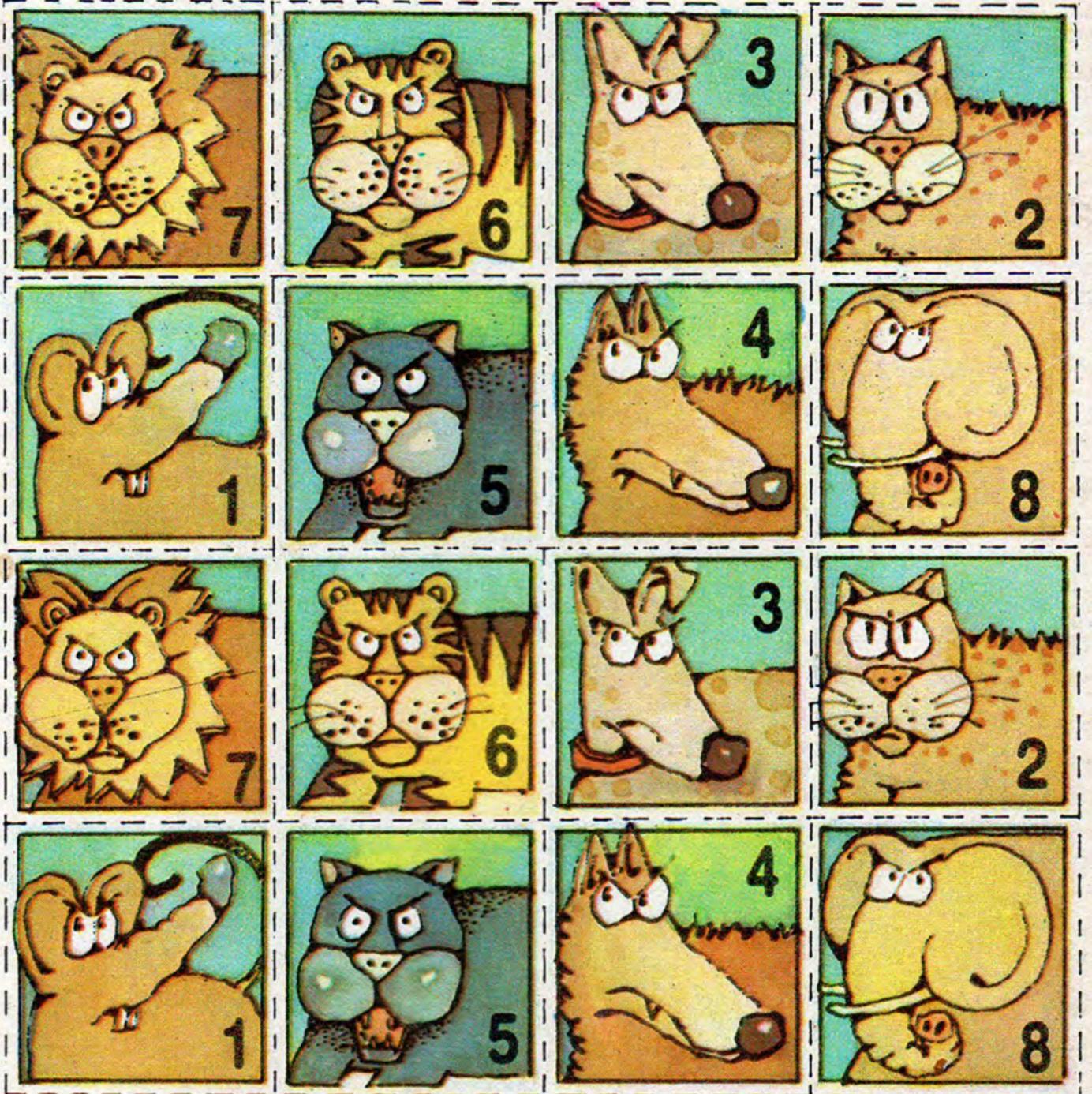
- Cortá 2 tiras de papel de 15 cm de largo por 5 cm de ancho.
 - Colocá 2 vasos separados entre sí por 12 ó 13 cm.
 - Desafíá a un amigo a construir un puente que una los vasos con estas 2 tiras. Pero ese puente tiene que poder soportar el peso, o sostener, una cajita de fósforos llena.
- Ésta es la solución:
- Doblá por la mitad, a lo largo, cada tira. Apoyalas abriéndolas un poquito sobre los vasos.
 - Poné encima la cajita de fósforos y... ¡no se cae!



Dibujo Coper

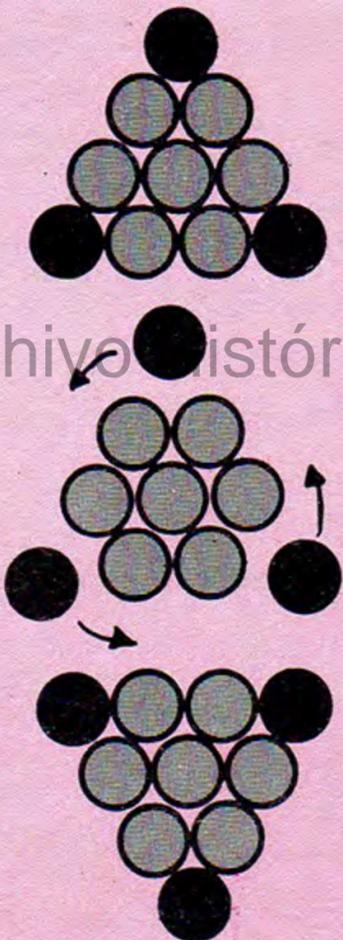
LUCHA EN LA SELVA

FICHAS PARA RECORTAR



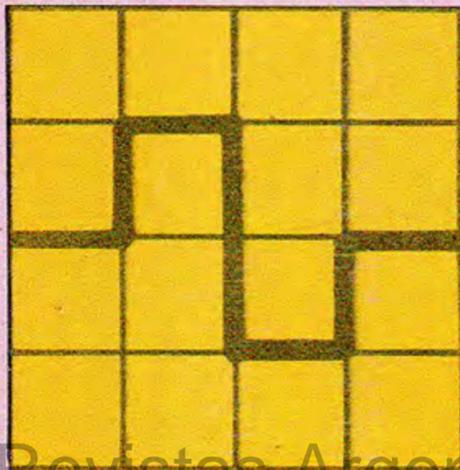
SOLUCIONES

Triángulo invertido (Pág. 6)



Muchos juegos (Págs. 12 y 13)
 Crucigrama: 1 - Boya. 2 - Ancla. 3 - Nube. 4 - Soga. 5 - Botella. 6 - Avión. 7 - Pito.

¿Cómo dividir el cuadrado?



Vidrios rotos: El "E". Peces iguales: El 2 y el 16.

Marín de vacaciones (Págs. 16 y 17). Los errores son: Avión con dos pares de alas - Auto con volante en el techo - Policía sin pantalones - Las bolsas del camión están en el aire - En lugar de un pasaje le da una tenaza - Hay una pala en el cemento - La valija tiene dos manijas - ¡Una ventana en el muelle! - En Jujuy no hay puerto - La bandera tiene dos soles - La hélice del barco está

sobre el agua y en la proa - Un bote con manubrio - El remo con forma de tenedor - Un auto en el agua - Un pez en el ojo de buey - Un ojo de buey triangular - Ancla al revés - Anzuelo en el guinche - ¡El loro cabeza para abajo! - La pipa hacia abajo - En el barco dice "Línea aérea".

Laberinto (Pág. 8)

