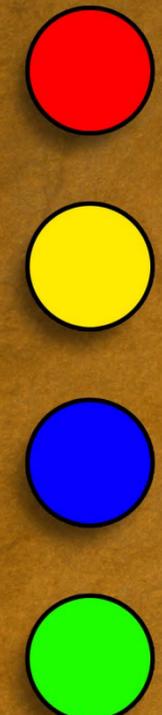


# ¿Dónde está Peter Pan?



## Las preguntas de las hadas

- Casilla n<sup>o</sup>4*  
¿Dónde están escondidas las hadas del espectáculo?
- Casilla n<sup>o</sup>9*  
¿Con qué animal se encuentran nuestros amigos al llegar al país de nunca jamás?  
¿Sabrías imitarlo?
- Casilla n<sup>o</sup>15*  
¿Qué le ocurre a los piratas cuando se encuentran con el cocodrilo?
- Casilla n<sup>o</sup>19*  
¿Cuál es el saludo de los Indios?
- Casilla n<sup>o</sup>27*  
¿Sabrías reproducir el baile de los Indios?
- Casilla n<sup>o</sup>31*  
¿En qué se convierte el sombrero del Capitán Garfio?
- Casilla n<sup>o</sup> 36*  
¿Sabrías decir cómo está hecho el cocodrilo del espectáculo?
- Casilla n<sup>o</sup>42*  
¿Dónde viven las sirenas?
- Casilla n<sup>o</sup>47*  
¿Sabes con qué elementos hace el actor el sonido del tic-tac del cocodrilo? ¿Se te ocurre otra manera de reproducir ese sonido?

## Respuestas:

4. Dentro de un armario / 9. Con un avestruz / 15. Que el cocodrilo se los come / 19. Haul / 31. En un barco / 36. Con una caja de cartón y una tela verde / 42. En la laguna / 47. Con dos botellas de cristal

# Reglas del juego

Cada jugador elige una de las cuatro fichas recortables y la coloca en el punto de salida.

Comienza a tirar el dado el jugador de menor edad y después los demás jugadores en sentido de las agujas del reloj.

Cada jugador moverá su ficha tantas casillas como el dado indique y el primero que llegue hasta la casa de Peter Pan ganará la partida.

Pero cuidado, no será tan fácil.

## ¿Qué pasa si te encuentras con...

### Las hadas



Las hadas son tus amigas. Si caes en una de ellas puedes avanzar hasta la siguiente hada y volver a tirar el dado. Siempre y cuando respondas correctamente a la pregunta correspondiente.

La última hada te llevará hasta Peter Pan.

### La llave



Te llevará hasta el Avestruz.

### Los piratas



Cuidado con ellos, intentarán impedir que encuentres a Peter Pan y te harán retroceder cuatro casillas.

### La cometa



Si consigues alcanzarla ¡Enhorabuena! Ella te llevará directamente hasta la casa de Peter Pan y habrás ganado la partida.

### Capitán garfío



Sólo Peter Pan puede vencerlo, tú tienes que volver a la casilla n.º 1

### Tormenta



Qué mala suerte, tendrás que esperar un turno hasta que pase el mal tiempo.

### Cocodrilo



El cocodrilo puede comerte y tendrás que esperar a que otro jugador pase por delante para rescatarte y continuar el juego.

### Indios



Los indios te ayudarán. Tira el dado otra vez.

### Sirenas



Son juguetonas y te harán perder tiempo. Retrocede dos casillas.

¿Dónde está  
Peter Pan?