

Maratón



Edades: 6 +
De: 1 a 6 jugadores o equipos

Instructivo

Lee este instructivo antes de empezar a jugar.

• Características

Se trata de una carrera de Maratón, a 10 kilómetros, que los participantes tratan de ganar contestando amenas preguntas sobre temas infantiles, hechas especialmente para niños de 6 años en adelante.

Cada jugador tiene dos fichas del mismo color: una de la "Sabiduría" y otra de la "Ignorancia". Las dos fichas avanzarán en sentido opuesto hasta que una de ellas llegue a la meta común.

• Participantes

En el Maratón Infantil pueden participar hasta seis niños de 6 años en adelante y un árbitro, de preferencia persona adulta.

• Elementos del juego

El Maratón Infantil consta de:

- Un tablero
- 6 fichas de la "Sabiduría"
- 6 fichas de la "Ignorancia"
- 500 tarjetas, de las cuales 380 son de preguntas y respuestas y 120 de preguntas de caricaturas de diversas personas, animales y cosas. En total son 2,400 preguntas y respuestas.



Comienzo del juego

Antes de empezar, cada jugador tomará dos fichas del mismo color: una de la "Sabiduría" y otra de la "Ignorancia" y las colocará en la posición de salida que les corresponde.

Los jugadores se sentarán de grandes a chicos alrededor del tablero, quedando el mayor a la derecha del árbitro y el menor a su izquierda.

El árbitro tomará la primera tarjeta del tarjetero para comenzar a leer en orden cada una de las seis preguntas que contiene, empezando por la número uno.

Los participantes tendrán oportunidad de contestar en forma rotativa. El primero será el que está a la derecha del árbitro.

Desarrollo de la competencia

El árbitro leerá en voz alta cada pregunta hasta dos veces, y después de 10 segundos comenzará a recibir las respuestas de cada jugador, hasta que alguno acierte o termine la ronda.

La siguiente pregunta se hará empezando por el que está sentado a la derecha del jugador que contestó primero la vez anterior.

Avance de la "Sabiduría" y de la "Ignorancia"

El jugador que conteste bien una pregunta podrá avanzar un kilómetro su ficha de la "Sabiduría"; quien conteste mal tendrá que mover un kilómetro su ficha de la "Ignorancia".

La primera ficha de la "Sabiduría" que llegue al kilómetro 10 ganará la carrera y si alguna ficha de la "Ignorancia" llega a la meta, su propietario quedará eliminado de la competencia.

Después de que la primera ficha de la "Sabiduría" llegue a la meta, los jugadores decidirán si continúa la carrera hasta definir el segundo y tercer lugar.



El pase

El jugador que tenga duda de su respuesta podrá pedir “el pase” **antes** de contestarla, cediendo el turno al jugador de su derecha. En este caso, no avanzará ninguna de sus fichas.

Preguntas de caricaturas

La pregunta 6 de algunas tarjetas es de caricaturas. Cuando así se indique, el árbitro tomará una tarjeta de caricatura y la mostrará, uno a uno a todos los jugadores durante cinco segundos, con el fin de que memoricen las imágenes que aparecen en ella.

A continuación leerá la primera de las dos preguntas escritas al reverso de la tarjeta, sin que los jugadores vuelvan a ver las imágenes. Las respuestas se darán de la manera antes mencionada, o sea en forma rotativa (en este tipo de pregunta no se permite “el pase”).

Cuando alguien responda correctamente o termine la ronda, se hará la segunda y última pregunta del reverso de esta tarjeta.

Previamente se mostrarán las imágenes a los jugadores por segunda vez, en la misma forma, para que observen y memoricen los **detalles** de las figuras, porque sobre esto mismo va a tratar la pregunta.

La forma de avanzar será como se indicó anteriormente.

Cada tarjeta utilizada pasará a la parte de atrás del tarjetero.

Funciones del árbitro

El árbitro es la máxima autoridad en el juego y los participantes obedecerán sus decisiones.

El éxito del juego depende de que se mantenga el orden en todo momento.

El jugador que conteste fuera de su turno tendrá como castigo el avance de un kilómetro de su ficha de la “Ignorancia”.



Observaciones al margen

Muchas de las respuestas contienen comentarios entre paréntesis. Se recomienda que el árbitro los lea en voz alta ya que estas observaciones amplían o complementan el contenido de las preguntas y respuestas.

NOTA para padres de familia y maestros

Como puede observarse, las tarjetas de preguntas y respuestas tienen diferentes colores: azul, rojo y verde. Este indica el grado de dificultad de las preguntas. Las azules son del primer nivel; las rojas del segundo y las verdes del tercero.

Si se considera conveniente, pueden agruparse las tarjetas por colores de acuerdo a la edad o a los conocimientos de los jugadores.

**Dicho lo anterior,
¡Buena Suerte y que gane la "Sabiduría"!**

Distribuido por Hasbro de México, S.A. de C.V.
Periférico sur no. 4124, 7º piso,
Col. Jardines del Pedregal, México, D.F. C.P. 01900
RFC: HME-910724-IM5 Hecho en México.
Centro de Servicio: Calle Venado no. 163,
Col. La Turba, México, D.F. C.P. 13300
Tel. 5845-13-62 y del interior de la República
01-800-712-6225.

