

INSTRUCCIONES LA AVENTURA DE LOS REYES MAGOS

Recomendamos jugar este quest con sus hijos en la mañana del día 5 o 6 de enero. En cada etapa merece la pena estar al lado de su hijo/s y, cuando es necesario, participar junto con ellos en resolver los rompecabezas. Pero tómese su tiempo para decidir todo por ellos.

Lo que hace falta preparar de antemano:

-un vaso transparente; la leche; un vaso de plástico; un papel celo; unas tijeras; unos lápices de colores/bolígrafos/rotuladores (rojo y verde); unas hojas de papel de tamaño no menos de A4; unos libros, unas revistas o cojines; un calcetín.
-imprimir las instrucciones, recortar el rompecabezas y hojas con las tareas. Es mejor utilizar la impresora de color.

En el juego hay 3 hojas.

1 hoja: el rompecabezas. Recorte las piezas del rompecabezas a lo largo de las líneas discontinuas.

2 hojas: descripción de las tareas que se utilizan en quest. Las tareas también tienen que estar recortadas.

Debe decidir de qué manera el niño recibirá el texto A con la introducción: puede entregárselo al niño comentando que esta carta fue entregada por la mañana por el búho postal; o puede poner la hoja en un lugar y de la manera que el niño la encuentre sin ayuda.

Que hace falta hacer para preparar cada etapa de esta aventura:

1. Ponga en el calcetín la primera parte del rompecabezas y la tarea B (del mar blanco). Deje el calcetín en la lavadora.

2. Pegue desde fuera en el fondo de un vaso transparente la tarea C ("!TOC-TOC! Alguien está llamando en la puerta"). Si el diámetro del vaso es lo suficientemente grande, intente pegar la hoja de la manera que el niño pueda leer el texto mirando dentro del vaso. Si no, doble el papelito, péguelo con papel celo, el niño lo notará y lo despegará. No use demasiado papel celo, que el niño no pierda tiempo arrancando cinta adhesiva.

3. Al nivel de la cara del niño, pegue en la puerta de entrada con papel celo la segunda parte del rompecabezas y la tarea D con letras de colores. Es mejor pegar la llave y las tareas en el exterior de la puerta. Si imprime tareas en una impresora en blanco y negro, marque las letras necesarias con rotuladores / lápices rojos y verdes.

4. Pegue la tercera parte del rompecabezas y la tarea E (sobre pingüinos) en el interior de la encimera de una de las mesas.

5. Deje la cuarta parte del rompecabezas y la tarea F (la torre) en el congelador. Puede simplemente poner ambas hojas en el congelador o hacer algo interesante, pero tendrá que prepararse para esto el día antes del juego. Vierta un vaso de agua incompleto, coloque la hoja con la tarea sobre la torre en el interior y congélela. ¡No ponga la pieza del rompecabezas en el agua! Solo póngalo en el congelador. Cuando el agua se convierta en hielo, retire la forma de hielo del vaso (por ejemplo, dejando que se derrita un poco), y luego, ponga la forma de hielo nuevamente en el congelador sin vaso. Entonces el niño tendrá que derretir o romper el hielo para leer la tarea. El truco de hielo se ve muy impresionante, el niño lo recordará por mucho tiempo.
6. Ponga en un vaso de plástico la quinta parte del rompecabezas y la tarea G (con problemas matemáticos). Coloque en el vaso una hoja vistosa o una tela para que el niño la vea. Coloque el vaso en el borde del armario y ponga hojas de papel enrollado en bolas en el suelo al lado del armario; con ellas el niño derrumbará el vaso. Para que el vaso no retroceda hacia la pared del fondo cuando el niño acierte, coloque libros y cualquier otro objeto justo detrás del vaso para que le impida caerse. En este caso, el vaso caerá hacia adelante. Si no tiene armarios altos en casa, puede poner el vaso en el borde de la mesa y a la distancia de unos 2 metros dibujar una línea que no pueda pasar; el niño arrojará bolas de papel desde esta línea. Si va a usar la mesa, para que el niño no note el vaso sobre la mesa antes de tiempo, póngalo en el momento cuando el niño está ocupado con la tarea anterior.
7. Esconda la tarea H (sobre el gigante) en los juguetes de los niños. Ponga libros, revistas o cojines junto a ellos. Será ideal que los juguetes con libros estén en la parte más alejada de la habitación, entonces el niño tendrá espacio hasta la puerta, que tendrá que pasar. Quédese usted mismo junto a la puerta.
8. Ponga la sexta pieza del rompecabezas, la adivinanza I (une los puntos con números) y un lápiz en su bolsillo. Cuando el niño le diga la clave: "CLAVE", entréguele las hojas.
9. Ponga el regalo junto al nombre del niño/a en los zapatos, hay una tarjeta en blanco para ello.