



ACTIVIDAD

UNIVERSO ENTRETENIDO

UE-instrucciones

 **NOTA:** Para determinar cuántas casillas se avanza al responder correctamente, se puede tirar un dado o extraer una ficha de un conjunto numerado -1 al 6- creado al efecto. Pueden ser pequeños círculos de cartulina:



 Entregar los mazos de tarjetas a la persona encargada de hacer las preguntas (**monitor del juego**); puede ser el profesor/a.

 Para empezar a jugar, todos los equipos sacan una tarjeta del mazo de los Planetas y avanzan en el panel tantas casillas como puntos valga ese planeta. El valor de cada planeta se corresponde con la posición que ocupa en el Sistema Solar con respecto al Sol (Mercurio, 1; Venus, 2; y así sucesivamente).

 El monitor saca una tarjeta correspondiente al mazo representado en la casilla a la que han accedido, y hace una pregunta sobre alguno de los aspectos especificados en la tarjeta. Si el equipo acierta, avanza. El monitor sacará una nueva tarjeta para la nueva casilla donde hayan llegado y volverá a preguntar. El equipo podrá seguir jugando sin perder turno hasta que falle una respuesta, momento en que empezará otro equipo.

 Llegar a **una nebulosa** supondrá un turno sin jugar.

 Las casillas con **trasbordadores espaciales** llevarán a otro vehículo espacial (salto hacia adelante). Una vez en la nueva casilla, el equipo vuelve a jugar (tirando dado o extrayendo ficha).

 Las casillas con **tormenta solar** obligarán a retroceder tantas posiciones como indique el número que salga en una tirada de dado o en una extracción de ficha (dependiendo de la opción de juego elegida).

 Habrá una casilla dedicada al **agujero negro**. Si un equipo cae en ella, sólo podrá salir cuando otro equipo caiga en la misma.

 Gana el equipo que primero alcanza el **SOL**.