Playzzle™ **Arma el rompecabezas, juega el juego.**

CÓMO USAR LOS PRODUCTOS

From The Gecko™ es un juego de velocidad en las matemáticas que se enfoca en que el jugador comprenda los números y tome decisiones rápidas. Cuando un niño recibe estímulo para pensar, se crean puentes neurológicos y aquellos que ya se han desarrollado se refuerzan. A medida que se forman más puentes neurológicos, más capacidad intelectual se desarrolla.

Beneficios: Un juego donde todo el mundo tiene éxito y todo el mundo se divierte y se educa. El juego ofrece memoria, lenguaje, matemáticas, resolución de problemas, habilidades motoras, lógica y reconocimiento de patrones. Los jugadores identifican las es similaridades y diferencias en la toma de decisiones y aprenden a tener un incre mento en la atención a los detalles.

games with an aptitude®
Aristoplay®
www.aristoplay.com

De las reglas Gecko™

Edades: 5 a adultos
Jugadores: 2 - 6
Concursos de juegos: El juego contiene Seis piezas de Gecko Playzzles™, dos pares de dadosy pegatinas de lenguaje. Sitúe las pegatinas de lenguaje en la parte blanca de la pieza del Gecko con el número correspondiente. Es beneficioso animar la pronunciación verbal mientras se está jugando al juego y deletrear cada pieza.

Objetivo del juego: Ser el primer jugador que arma su Gecko correctamente.

INICIO DEL JUEGO:

Todo el mundo escoge un color de Gecko (todas las cabezas son #1) y comienza en la cabeza del Gecko. Las piezas están numeradas del 1-12. Para cada Gecko que juege, sitúe las otras piezas 2-12 en el medio de la mesa.

El juego: Los jugadores más jóvenes son los primeros que comienzan o que tiran los dados para ver quién va primero.

VERSIÓN #1

¡Comienza el juego! El primer jugador tira los dados. Pueden sumar los dados para tener un sólo número y tomar esa pieza del centro, o pueden usar los números sueltos y tomar una de esas piezas de su Gecko Playzzle™. Luego el siguiente jugador tira los dos dados y hace lo mismo.

Es parte de la experiencia de aprendizaje el decir el número en voz alta, en el lenguaje que se esté aprendiendo.

Por ejemplo: Español - anímeles a que digan Uno - One.

La primera persona que arme el Gecko Playzzle™ completo gana.

Por ejemplo: Si un jugador obtiene un 3 y un 5, tiene la opción de escoger qué piezas de juego del Gecko quiere. Puede escoger el 3 o el 5, o sumar los números y escoger el 8. Sólo puede usar una combinación o tirar un dado cada vez.

VERSIÓN # 2

Se juega igual que la Versión 1 del juego, pero con una variante.

Variante del juego: puedes escoger no utilizar los números de los dados para escoger una pieza Playzzle™ de tu propio Gecko y usar una combinación de tu tirada para regresar la pieza de otro jugador al centro de la pila, haciendo que el jugador tenga que conseguir ese número de nuevo. La pieza que se sitúa de nuevo en la pila, no puede ser la (#2) o a cualquier parte conectada, por orden, a la cabeza (#7, #12). Una vez que el dos y el siete estén conectados, en orden, a la cabeza (#1) no se pueden situar de regreso en el medio.

Por ejemplo, si un jugador obtiene: un 3 y un 5, con un total de 8, tiene la opción de escoger la pieza 8, la pieza 3 o la pieza 5 de los Gecko Playzzles™. Sólo se puede escoger una combinación por tirada. Si no quiere tomar una de sus propias piezas, puede mirar alrededor par ver si hay otro jugador que tenga #3, #5 u #8 y tirar su pieza de regreso en la pila central, haciéndo difícil que el otro jugador complete su Gecko Playzzle™, consiguiendo así que vayan más despacio para que usted lleve la delantera.

VERSIÓN 3

Se juega igual que la versión #2, con otro juego matemático: la resta.

Los jugadores pueden usar sus tiradas de la forma siguiente: jugar con cada uno de los dados, jugar con la combinación de los dos o jugar con la resta del total.

Por ejemplo: si un jugador consigue un 3 y un 5, pueden elegir las piezas que quieren para jugar con el Gecko, sumando los números (8), restando el 5 del 3 = 2 o usando cualquiera de los números, el 3 o el 5. Sólo se puede escoger una combinación o el sumo de un dado. Recuerde que el objetivo del juego es ser el primero en armar el Gecko Playzzle™ completo.

¡Buena suerte y adelante!

Aristoplay, Ltd. • Una división de Talicor, Inc.
901 Lincoln Parkway • Plainwell, Michigan 49080
Fabricado en Estados Unidos • Artículo Núm. 330

©2007 Fun with Languages, LLC. Todos los derechos reservados.