

Introducción al juego

Chanclazo

Cuando niños en algún momento todos hemos **roto** algo, y tan pronto reparábamos en el error una idea venía a nuestra cabeza: **Mamá no puede enterarse, no debe.**

Así, a **contrarreloj**, habíamos de **reparar** inmediatamente lo que sea hubiésemos destruido o sino allí venía mamá a darnos con la **chancleta**.

~ * ~

En este juego tendrás que resolver tres mini problemas antes de que mamá llegue y te de un chanclazo. Si terminas antes que el tiempo límite se agote recibirás una chancleta de premio. **El objetivo es juntar las tres chancletas tras resolver los retos.**

Primer escenario. Reparar dentadura

Aceptas el reto que tu hermano propuso, la batalla desgasta sus puños y en la búsqueda de la victoria recuerdas los gloriosos movimientos del Santo...

. El golpe fue tan efectivo que a tu hermano se le cayeron 4 dientes **¡RÁPIDO!** Mamá está a punto de llegar y debes volver a ponérselos.

*Primero, no puedes tocarlos directamente. Usa la caña de pescar para atraparlos y volver a colocarlos en su lugar (están imantados). Ten cuidado de no ponerlos en una posición errónea y, ante todo recuerda que solo tienes **4 minutos**.*

*Si no te apuras, bueno... **CHANCLAZO**.*

Segundo escenario. Reparar el jarrón

.El mejor espadachín, luego de encontrar la espada perfecta en el jardín, decides desenvainar tu arma dentro de la casa, el arduo entrenamiento termina con un **apreciado jarrón hecho pedazos...**

.Como la casa está desescombrada, *primero debes encontrar todos los pedazos para después rearmar el jarrón.*

.*Logra esta hazaña antes de que se cumplan los 3 minutos.*

Tercer escenario. Reparar vestido

Tienes una misión, salvar al mundo como un súper hombre, todo mundo sabe que un gran héroe tiene un gran traje, corres al armario de tu madre y ahí encuentras **la capa** digna de ti, la portas y juntos comienzan su gran aventura, hasta que en un trágico tropiezo la tela es desgarrada.

. Tu capa predilecta es **el vestido favorito de tu madre**, *ahora debes arreglarlo antes de que termine el minuto.*

. *Eres preso del miedo, debes coserlo rápido pero para ello dependes de la suerte. Tiras dos dados, uno con números y otro con letras, dependiendo de la combinación obtenida se deben unir dos puntos del vestido con hilo. Suerte!*