



JUEGOS DE MESA

CATÁLOGO 2022

bontus
Maldón



www.papelerabariloche.com.ar



@papelerabariloche



/papelerabariloche



EL MEMORIOSO

El Memorioso es un juego de mesa en donde la memoria y la agilidad mental son claves para ganar. Al sacar una tarjeta, corre el tiempo y se compite para ver quién recuerda más (y los más atípicos) elementos de una determinada lista. Con una cuota de estrategia se podrán duplicar o dividir los puntos de los jugadores, según sus conocimientos en las más variadas temáticas existen.

Contenido:

448 tarjetas de listas - 4 blocks - 4 lápices
10 fichas - reglamento

Cantidad de jugadores:

2 a 4 jugadores o equipos

Edad recomendada:

15+



Ilustrado por Tute



cód. 220002



20%OFF*

DESCUENTO ESPECIAL

**promo válida hasta el 30/07
o hasta agotar stock*



EL BENJAMÍN

El Benjamín es un juego de mesa que contiene tres clásicos infantiles: el ahorcado, el dominó y el juego de la memoria. Incluye también 18 hojas con dibujos para colorear. Un giro simpático de juegos clásicos, ideal para chicos de distintas edades. A partir de los tres años ya pueden disfrutar del juego de memoria y dominó (¿alguna vez jugaron al juego de la memoria con un niño de tres años? Es increíble, a esa edad tienen una especial habilidad que después se diluye) y cuando están aprendiendo las letras el ahorcado resulta infalible.

Contenido:

42 tarjetas de animales - 90 tarjetas de letras
32 tarjetas de personajes - 28 fichas de dominó
18 dibujos para colorear



Ilustrado por Andrés



cód. 220003

Cantidad de jugadores:
2 a 4 jugadores o equipos

Edad recomendada:
3+



20%OFF*

DESCUENTO ESPECIAL

*promo válida hasta el 30/07
o hasta agotar stock

20%OFF*

DESCUENTO ESPECIAL

*promo válida hasta el 30/07
o hasta agotar stock



YOGI

Yogi es un juego de mesa en el que tendrán que contornearse y torcerse para cumplir con las reglas. En tu turno, tenés que sacar una carta que te indica qué deberás hacer: ponerte la carta sobre la cabeza, tocarte la nariz con el dedo o simples instrucciones que parecen fáciles. Pero ojo, a medida que avanzan los turnos las instrucciones se van sumando y tendrás que seguir cumpliendo todo lo indicado. Un divertidísimo party game para jugar con amigos, familia e inclusive para romper el hielo que gente que recién conocés.

cód. 220009

Cantidad de jugadores:
3 a 15 jugadores

Edad recomendada:
8+



Ilustrado por Behrooz Shahriari





ROBOTS

ROBOTS es un juego de estrategia en donde cada jugador deberá usar sus cartas para ganar cada una de las batallas.

Las cartas tienen 5 colores (armas) que, junto con cartas de acción y comodines, se usan para pelear cada batalla e intentar ganar ese trofeo. Quién primero consiga el objetivo será el ganador.

cód. 220015

Cantidad de jugadores:
2 a 5 jugadores

Edad recomendada:
10+



20%OFF*

DESCUENTO ESPECIAL

*promo válida hasta el 30/07
o hasta agotar stock



bontus

ABRECABEZAS

Con seis actividades diferentes para realizar en equipo o individualmente, Abrecabezas es pura diversión para compartir en familia o con amigos, a la vez que descubren y ejercitan sus distintas capacidades.

Pronuncia "arboleda" al revés, silba una canción para que tu compañero la reconozca, contesta preguntas, actúa para identificar una película, y mucho más...

¡También en formato para llevar: el Abrecabezas Jr!

Contenido:

Un mazo de cartas especiales, un talonario de anotación e instrucciones de juego.



cód. 221000

Cantidad de jugadores:
2 a 12 jugadores

Edad recomendada:
12+

cód. 221010



bontus

TE CONOZCO?

¿Serías capaz de imitar una gallina "ponedora" sólo para avanzar algunas casillas? Si fueras un árbol, ¿qué árbol serías?. Si fueras invisible... ¿qué harías? "Te conozco?" es una forma divertida de conocer nuestros verdaderos colores.

¡Una divertida forma de conocernos!

Tiempo de aprendizaje: 5 minutos.
Tiempo de juego: 45 a 80 minutos.

Contenido:

270 tarjetas con 900 situaciones y fichas, 25 "votos" e instrucciones.



cód. 221001

Cantidad de jugadores:
3 a 10 jugadores

Edad recomendada:
12+



bontus

QUÉ ARTISTA!

Los jugadores, individualmente o en equipos, realizan divertidas actividades artísticas; dibujar, actuar y modelar con masa.

Modela una tortuga intentando que reconozcan tu obra, dibuja "Los Tres Mosqueteros" o actúa "El Señor de los Anillos."

Si logras que te comprendan puedes ser el artista premiado... ¡y el ganador del juego!

Las tarjetas que indican las actividades se dividen en dos grupos, dos niveles de juego; principiantes y avanzados.

Contenido:

180 tarjetas con 540 actividades, un tablero, 1 pote de masa para modelar, 1 lápiz, un talonario para dibujar, 6 fichas "jugadores" e instrucciones



cód. 221002

Cantidad de jugadores:

3 a 10 jugadores

Edad recomendada:

12+



bontus

JUEGOS DIARIOS

DIBÚJALO **nuevo**

El dibujante y el que descubre el dibujo obtienen puntos: el que más arriesga (con la otra mano y con los ojos tapados) gana más puntos.

Diviértete dibujando una tortuga, pero con los ojos tapados!

Dibujar un muñeco de nieve puede ser muy simple, pero... puedes dibujarlo con la otra mano? y con los ojos tapados?

Dibujar así es muy divertido, en especial para los que tienen que descubrir de qué se trata tu dibujo!

Contenido:

Un mazo de 56 cartas con 330 consignas para dibujar, un talonario de dibujo, un lápiz, 48 tarjetas de puntos, lentes de cartulina para tapar los ojos, e instrucciones de juego.



cód. 221042

Cantidad de jugadores:

3 a 8 jugadores

Edad recomendada:

6+



bontus

JUEGOS DIARIOS

UNA PISTA MÁS **nuevo**

Un juego en el que tu imaginación, conocimiento, intuición y capacidad de deducción te convertirán en un gran detective.

El misterio puede ser:

-10 Pistas: El detective pregunta "El tuyo cómo es?" y el informante va leyendo las pistas mientras el detective y los demás intentan deducir de qué se trata

-Clave Secreta: La tarjeta provee claves secretas, el informante elige una y luego tiene que dar pistas, que sean creativas y divertidas.

Contenido:

84 tarjetas "10 pistas"; 24 tarjetas con 96 claves secretas; 1 detective; 1 informante; 48 fichas lupa e instrucciones de juego



cód. 221043

Cantidad de jugadores:
2 a 18 jugadores

Edad recomendada:
12+



bontus

JUEGOS DIARIOS

CRUZANDO PALABRAS **nuevo**

Se colocan letras sobre la mesa y los jugadores, todos al mismo tiempo, tienen que armar palabras y escribirlas en su talonario. El primero en escribir 3 palabras de 5 o más letras, o dos palabras cruzadas, dice: "basta!". Se anotan los puntos y se juega una nueva mano.

¡Agilidad e ingenio en un juego que ejercita la mente!

Contenido:

48 fichas de letras, cuatro talonarios de anotación, un talonario de puntuación e instrucciones de juego. Además, descarga gratis la app "Bontus reloj de arena"



cód. 221044

Cantidad de jugadores:
2 a 8 jugadores

Edad recomendada:
12+



bontus

CEREBRONIA

CIRCUITO DE INGENIO

Estimula y desarrolla distintas capacidades:

- Percepción visual y espacial
- Pensamiento Lógico y estratégico
- Imaginación y creatividad
- Comunicación interpersonal

En cada carta se plantea un desafío; para resolverlo tienes que construir caminos con las fichas (rectas, curvas, rampas, etc) sorteando obstáculos (vallas y pozos) para llevar la bolita a destino.

La solución figura al dorso de cada carta.

54 desafíos + 25 desafíos extremos. 5 niveles de dificultad

Juego individual o en equipos!

Además: descarga la app gratis y juega con todos los desafíos de Cerebronia!



cód. 221015

Cantidad de jugadores:

1 a 4 jugadores

Edad recomendada:

7+

Contenido:

1 mazo de 54 cartas con 54 desafíos (5 niveles de dificultad) 1 mazo de 16 cartas; 16 desafíos "Extremos" 24 fichas "Circuito". 48 fichas puntos. 1 tablero e instrucciones



bontus

CEREBRONIA

FORMAS Y FIGURAS

Estimula y desarrolla distintas capacidades:

- Percepción visual y espacial
- Pensamiento Lógico y estratégico
- Imaginación y creatividad
- Comunicación interpersonal

En cada carta se plantea un desafío; para resolverlo tienes que construir caminos con las fichas (rectas, curvas, rampas, etc) sorteando obstáculos (vallas y pozos) para llevar la bolita a destino.

La solución figura al dorso de cada carta.

54 desafíos + 25 desafíos extremos. 5 niveles de dificultad

Juego individual o en equipos!



cód. 221016

Cantidad de jugadores:

1 a 4 jugadores

Edad recomendada:

7+

Contenido:

1 mazo de 54 cartas con 54 desafíos (5 niveles de dificultad) 1 mazo extra de 25 cartas, 50 "dilo con formas". 48 fichas puntos. 31 fichas de distintas formas y colores. Instrucciones del juego y sus variantes.



bontus

CEREBRONIA

4 PISTAS UNA PALABRA

Con pistas de imágenes y de textos tienes que descubrir y escribir la palabra clave, utilizando las letras provistas.

Juegos individuales o en equipos!

Un jugador lee las pistas de textos (cuando se las solicitan) del dorso de cada desafío

54 desafíos + 16 Pensamiento Lateral. 5 niveles de dificultad

Pensamiento Lateral: Resuelve problemas sin utilizar lógica. Con imaginación, con pensamiento lateral!

Además: descarga la app gratis y juega con los desafíos de Cerebronia!



cód. 221017

Cantidad de jugadores:

2 a 10 jugadores

Edad recomendada:

12+

Contenido:

1 mazo de 54 cartas; 54 desafíos y sus respuestas en 5 niveles de dificultad. 1 mazo extra de 16 cartas; 16 problemas de "Pensamiento Lateral". 48 fichas Letras; 48 fichas de puntos, e instrucciones del juego y sus variantes.



bontus

CEREBRONIA

CONEXIÓN MENTAL

Cada desafío te indica qué figuras debes "conectar" en el tablero. Utilizando las 4 piezas "Neuronas" tienes que lograr que solo queden visibles las figuras indicadas en la carta.

La solución está al dorso de cada desafío.
54 desafíos+ 25 desafíos memoria. 5 niveles de dificultad

Juegos individuales o en equipos!

Memoria: observa las imágenes en la carta por unos segundos, luego recuerda y ubica las piezas/imágenes en el tablero tal cual como están en el desafío.

Puedes recordar 3 imágenes? qué tal 5?

Además: Descarga la app gratis y juega con todos los desafíos de Cerebronia!



cód. 221018

Cantidad de jugadores:

2 a 10 jugadores

Edad recomendada:

12+

Contenido:

1 mazo de 54 cartas; 54 desafíos y sus respuestas en 5 niveles de dificultad. 1 mazo extra de 25 cartas; 25 desafíos de memoria. 1 tablero doble; Conexión mental y Memoria. 4 fichas Neuronas. 10 fichas Memoria. 48 fichas de puntos, e



bontus

DIDÁCTICOS

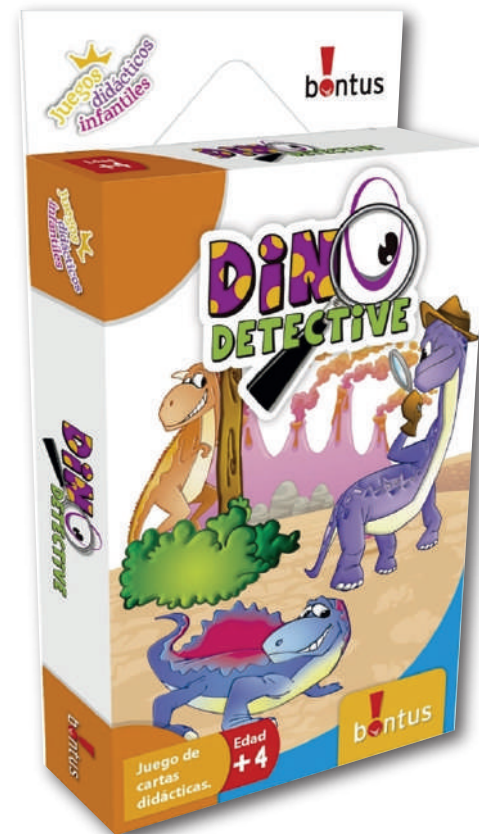
DINO DETECTIVE

Cada jugador oculta un dinosaurio de su adversario, y luego haciendo preguntas deben intentar descubrir cuál es el Dino oculto de su rival.
tiene alas? tiene colmillos? tiene garras?
Se van eliminando posibles sospechosos hasta encontrar el Dino oculto del rival!

Originales y divertidos juegos que estimulan distintas capacidades:
Atención y percepción visual
Expresión, exteriorización
Deducción y memoria
Comunicación interpersonal

Contenido:

Un mazo de 48 cartas e instrucciones



cód. 221019

Edad recomendada:

4+



bontus

DIDÁCTICOS

CASITA ROBADA

Si tienes una carta con el mismo "objeto" que otra que está sobre la mesa te la puedes llevar.

Junta todos los objetos que puedas y llevalos a tu casita.

Pero ten cuidado con los ladrones, que tu casita no se convierta en...

la casita robada!

Contenido:

Un mazo de 48 cartas e instrucciones de los juegos: "Casita robada", "Memoria" y "Quién es?"



cód. 221020

Cantidad de jugadores:

2 a 8 jugadores

Edad recomendada:

4+



bontus

DIDÁCTICOS

BUSCA EN EL MAR

Se reparten 6 cartas "peces" a cada uno, con las que debes formar grupos de 4 iguales, las que te falten pedíselas a los demás jugadores, si las tienen, te las darán y si no...
busca en el mar!

Originales y divertidos juegos que estimulan distintas capacidades:
Atención y percepción visual
Expresión, exteriorización
Deducción y memoria
Comunicación interpersonal.



cód. 221021

Edad recomendada:
4+



bontus

DIDÁCTICOS

DESCONFÍO DE LOS PIRATAS

El pirata Morgan dice: "azul" y baja una carta, cara abajo.

Los demás jugadores deben bajar cartas azules; pero...será cierto?

Desconfía de los piratas! Gira la carta y si el pirata mintió se lleva todo el mazo, pero si no te lo llevas tú, por desconfiado...

El primero en descartarse es el ganador.

Originales y divertidos juegos que estimulan distintas capacidades:

Atención y percepción visual

Expresión, exteriorización

Deducción y memoria

Comunicación interpersonal



cód. 221022

Edad recomendada:

4+



bontus

JUEGOS DIDÁCTICOS

IMITA EN LA GRANJA

Se reparten todas las cartas, los jugadores las van bajando de a una.

Cuando aparecen dos cartas iguales comienza la diversión!

"Cocorocooo, muuu, cuack cuack!"

El primero en imitar al animal repetido se lleva las cartas de los demás.

El que junta más cartas es el ganador del juego.

Originales y divertidos juegos que estimulan distintas capacidades:

Atención y percepción visual

Expresión, exteriorización

Deducción y memoria

Comunicación interpersonal

Contenido:

Un mazo de 48 cartas e instrucciones.



cód. 221040

Edad recomendada:

4+



bontus

JUEGOS DIDÁCTICOS

MONSTRUO GRUÑÓN

El Monstruo Gruñón está oculto entre los jugadores, trata de evitarlo porque si se queda contigo pierdes!

Sácale un carta al jugador ubicado a tu derecha para formar pares de monstruos.

Pero ten cuidado...no te quedes con el monstruo gruñón!

Contenido:

Un mazo de 48 cartas e instrucciones.



cód. 221041

Cantidad de jugadores:
2 a 8 jugadores

Edad recomendada:
4+



bontus

CON APP

BINGO EN LA GRANJA

Cada jugador elige 8 de los 16 personajes de la granja y los ubica al frente suyo. Luego, de un grupo con los 16 personajes van sacando y nombrando de a uno. El primer jugador en completar sus 8, grita Bingo!

Juego estimulante:
Atención y percepción visual
Memoria y deducción
Comunicación interpersonal

Además: Descarga la app gratis y juega combinando las fichas con la app!

Contenido:
48 fichas de cartón duro e instrucciones de "Bingo en la granja". Además incluye los juegos "detective en la granja"; "Memoria" e "Iguales? Imita!" instrucciones del juego y sus variantes.



cód. 221023

Cantidad de jugadores:
2 a 4 jugadores

Edad recomendada:
3+



bontus

CON APP

DETECTIVE DE ANIMALES

Tiene rayas?

Vive en el agua?

Tiene cuello largo?

Haciendo preguntas descubre cuál es el animal oculto de tu adversario!

Juego estimulante:

Atención y percepción visual

Memoria y deducción

Comunicación interpersonal

Además: Descarga la app gratis y juega combinando las fichas con la app!



cód. 221024

Cantidad de jugadores:

2 a 4 jugadores

Edad recomendada:

3+



bontus

JUEGOS PARA LLEVAR

CHANCHO VA!

El clásico juego del chanco se juega con verdaderos chanchos!!

Cuando un jugador junta 4 cartas con el mismo chanco, grita: ¡Chanco! y coloca su mano en la mesa. El último en poner su mano sobre la de los demás es un ¡Chanco!

Premios y prendas:

Los chanchos "imitadores"; "cantantes" y "graciosos" son muy divertidos... ¡para los demás chanchos!

Juego de acción e interacción social, para niños y adultos.

Contenido:

Un mazo de cartas especiales, un talonario de anotación e instrucciones de juego.



cód. 221004

Cantidad de jugadores:
2 a 10 jugadores

Edad recomendada:
5+



bontus

JUEGOS PARA LLEVAR

TUTTI FRUTTI

Pone a prueba tu pensamiento rápido y conocimientos a lo largo de 40 categorías distintas.

Dos versiones de juego: "Instantáneo" y "Clásico"

Las categorías tienen distintos niveles de dificultad. Los participantes deciden el nivel de dificultad según jueguen niños o adultos.

Contenido:

Un mazo de cartas de letras, un mazo de cartas de categorías, un talonario de anotación e instrucciones.



cód. 221005

Cantidad de jugadores:
2 a 8 jugadores

Edad recomendada:
7+



bontus

JUEGOS PARA LLEVAR

LOLA MENTO

¡Un juego dinámico y entretenido con sorpresas que te sacarán de tu silla!

Si dan vuelta la mano, si saltan tu turno, o si eres el último en poner la mano sobre las cartas... LOLA! mento.

Interacción grupal, atención y reacción.

Contenido:

Dos mazos de 55 cartas especiales cada uno, e instrucciones de juego



cód. 221006

Cantidad de jugadores:

2 a 8 jugadores

Edad recomendada:

5+



bontus

JUEGOS PARA LLEVAR

ENREDADOS

Las cartas indican diferentes posiciones, al cumplirlas, tú y tus amigos quedan ENREDADOS.

El juego avanza, sostienes tarjetas sobre tu cabeza y te están pisando; pero resiste... ¡el primero que se desenreda pierde!

Incluye los juegos: Enredados y El Equilibrista.

Juegos de equilibrio e interacción grupal.
Distintos niveles de dificultad.

Contenido:

Un mazo de cartas "Enredados", uno de "El Equilibrista", 30 tarjetas E, instrucciones y variantes de juego.



cód. 221007

Cantidad de jugadores:
2 a 8 jugadores

Edad recomendada:
5+



bontus

JUEGOS PARA LLEVAR

VERDAD O CONSECUENCIA

¿Cuánto sabes de tus amigos? ¡Entérate de una forma muy divertida!

¿Alguna vez tuviste miedo al armario de tu habitación o a mirar debajo de tu cama? Cuenta detalles.

Camina como si hubiera muchos huevos de gallina en el piso.

Eres un mono y otro mono te ha quitado tu banana. Pídele, con gestos y chillidos, que te la devuelva.

El más sincero y audaz de los jugadores será el ganador de este emocionante juego!

Contenido:

82 cartas con 266 actividades e instrucciones de juego



cód. 221008

Cantidad de jugadores:

2 a 8 jugadores

Edad recomendada:

7+



bontus

JUEGOS PARA LLEVAR

Y VOS... ¿QUIÉN SOS?

Todos saben quién sos, menos vos.
Puedes ser un animal, comida o un objeto.
Te animás a descubrirlo haciendo
preguntas?
Juego con cartas especiales para
interactuar y descubrir.

Contenido:

Un mazo de 50 cartas "soy"; 2 bandas
porta-tarjetas; 24 fichas "pregunta", 24 fichas
"estrella", 4 tarjetas con sugerencias de
preguntas/pistas, e instrucciones de los juegos "Y
vos...Quién sos?" y "Detective"



cód. 221009

Cantidad de jugadores:
2 a 6 jugadores

Edad recomendada:
6+





JUEGOS PARA LLEVAR

CHOCOLATE, BOTA TORTUGA

Atención, reflejos y velocidad!

Se Mezclan y reparten todas las cartas, cara abajo, entre los jugadores.

El primero da vuelta una de sus cartas, la ubica cara arriba en el centro de la mesa y dice "Chocolate".

El siguiente da vuelta una de sus cartas dice "Bota" y la ubica sobre la carta anterior haciendo una pila.

El siguiente hace lo mismo y dice "Tortuga"; y así sigue la ronda hasta que... la carta que se juega coincide con la palabra dicha!

Sombrero!

En ese momento todos deben poner su mano sobre la pila de cartas, el último en hacerlo se lleva todas las cartas de la pila.

Luego la ronda vuelve a comenzar; Chocolate, Bota, Tortuga, Sombrero, Banana, Chocolate...

El primero en descartarse es el ganador del juego!

Hay que mantener el ritmo, sin espiar y sin hacer amagues ...y, si llega a salir una vaca...

Muuuuuu...cho cuidado!



cód. 221011

Cantidad de jugadores:

3 a 8 jugadores

Edad recomendada:

7+

Contenido:

Un mazo con 50 cartas "Chocolate, Bota, Tortuga, Sombrero, Banana". 4 cartas "acción", 25 tarjetas "puntos" e instrucciones de juego.





JUEGOS PARA LLEVAR

ARMAPALABRAS

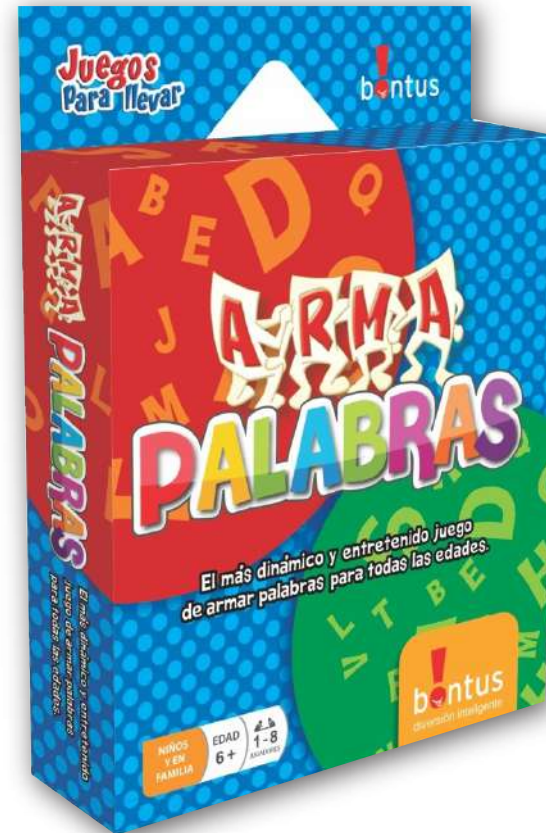
Armapalabras es el más dinámico y entretenido juego de armar palabras para todas las edades.

Incluye 2 juegos con distintos niveles de dificultad: Canasta y Palabra.

Para los chicos
Educativo y divertido, ejercita y amplía el vocabulario.

Para los grandes
Un desafío de agilidad y creatividad.

Contenido:
dos mazos de 40 cartas cada uno,
instrucciones del juego "canasta",
instrucciones del juego "palabra" y una
versión de práctica..



cód. 221030

Cantidad de jugadores:
1 a 8 jugadores

Edad recomendada:
6+



bontus

JUEGOS PARA LLEVAR

POCAS PISTAS

3 PISTAS Cuerpo, Vendaje, Blanco...
¡¡MOMIA!! Pica, Perro, Rasca... ¡¡PULGA!!
Sopla, Levanta, Barrilete... ¡¡VIENTO!!

En las cartas figuran distintas "claves", por ejemplo: "Esfinge". Tienes que darle 3 pistas, 3 palabras a tu compañero para que descubra la clave... Por ejemplo: "Egipto, enorme" y tu compañero dice: "Pirámide"; le dices: "felino" y él grita: "¡Esfinge!", ¡muy bien!

Ahora con pistas ocultas...

Contenido:

Un mazo con 54 cartas desafío, de nivel progresivo; 4 grupos de piezas compuestas, cada uno, por una base y 18 partes de castillo; e instrucciones de juego.



cód. 221031

Cantidad de jugadores:

3 a 10 jugadores

Edad recomendada:

7+



bontus

JUEGOS PARA LLEVAR

MI CASTILLO

Un castillo se puede construir con distintas puertas, ventanas, torres y demás.

Cada jugador dispone de 18 piezas, 18 partes del castillo, para construir el desafío que se propone en cada carta.

Todos listos?...

Se da vuelta una carta desafío y a construir! El primero en armarlo dice: "Mi Castillo" y se queda con la carta.

El jugador que más cartas consiga, es el ganador del juego!

Contenido:

Un mazo con 54 cartas desafío, de nivel progresivo; 4 grupos de piezas compuestos, cada uno, por una base y 18 partes de castillo; e instrucciones de juego.



cód. 221032

Cantidad de jugadores:

2 a 4 jugadores

Edad recomendada:

5+



bontus

JUEGOS PARA LLEVAR

T DESAFÍO JR.

Cada jugador dispone de su propio grupo de 12 piezas para resolver distintos desafíos.

Por ejemplo:

Armar la figura: El primero en armar la figura que indica la carta, utilizando su grupo de piezas gana el desafío.

Desafío 3D: Ubica las piezas indicadas a la derecha una sobre otra, de manera tal que desde arriba (vista superior) se vean como en el desafío.

Ejercita tu cerebro resolviendo distintos desafíos: "Armar la figura"; "Desafío 3D"; "Con cuál se arma?" y "Desafíos extremos" con sumas y restas de figuras.

Incluye desafíos de nivel principiante, avanzado y extremo. Te animás?



cód. 221033

Cantidad de jugadores:

2 a 6 jugadores

Edad recomendada:

6+



bontus

JUEGOS PARA LLEVAR

Y YO QUIÉN SOY?

Pregunta y descúbrelo!

Haciendo preguntas tienes que descubrir qué persona tienes en la vincha en tu cabeza.

Tiene lentes?

Tiene ojos pequeños?

Tiene sombrero?

Está sonriendo?

Contenido:

Dos vinchas porta-cartas, un mazo de 54 cartas con tres grupos de 18 personas e instrucciones de los juegos: "Y yo...quién soy?"; "Memoria" y "Bingo!"



cód. 221034

Cantidad de jugadores:

2 a 6 jugadores

Edad recomendada:

6+



bontus

JUEGOS PARA LLEVAR

QUÉ ANIMAL ES?

Investiga y descúbrelo!

Haciendo preguntas tienes que descubrir qué animal tienes en la vincha en tu cabeza.

Incluye también un cuadernillo didáctico con imágenes de los animales en su entorno real, mas algunos datos característicos de cada animal.

Contenido:

Dos vinchas porta-cartas, un mazo de 54 cartas "animales", un cuadernillo didáctico e instrucciones de los juegos: "Qué animal es?"; "Memoria" y "Bingo!"



cód. 221035

Cantidad de jugadores:
2 a 6 jugadores

Edad recomendada:
6+

