

# SALTOKA TXIKI & SAPUTXU



**Berria!**

Kontatu zidaten baina ahaztu  
zitzaidan.  
Egin nuenean, ikasi egin nuen!

**iNovedad!**

Me lo contaron pero se me olvidó.  
Cuando lo hice, lo aprendí.



# ZER DA SALTOKA TXIKI? ETA SAPUTXU?

**SALTOKA TXIKI** *umeen taldeentzako* jokia da. Joko honi esker, umeeek Durangoren inguruko dena ezagutu eta ikasi ahalko dute.

**SAPUTXU** bai *holograma* bai jokoaren *maskota* da. SAPUTXUK SALTO egingo du umeeek erantzunak asmatzen dituzten bakoitzean.

**Non eta noiz jolastu ahal da?**  
*Durango Turismo Bulegoan.*  
Erreserba egin behar da.

**Zenbat irauten du?**  
90 minutu

**Zenbat umek jolastu ahal dute?**  
20 ume gehienez, beti heldu batek lagunduta.

**Zenbat urterekin?**  
Irakurtzen jakinez gero, edozein adinetan.

# ¿QUÉ ES SALTOKA TXIKI? ¿Y SAPUTXU?

**SALTOKA TXIKI** es el juego para *grupos de peques* que les permitirá conocer y aprender todo sobre Durango mientras juegan.

**SAPUTXU** es un *holograma* y es la *maskota* de SALTOKA TXIKI. SAPUTXU saltará y saltará cada vez que los niños acierten las respuestas.

**¿Dónde y cuándo se puede jugar?**  
En la *Oficina de Turismo de Durango.*  
Es necesario realizar reserva.

**¿Cuánto dura?**  
90 minutos

**¿Cuántos niños pueden jugar?**  
20 niños, siempre acompañados de un adulto.

**¿A qué edad pueden jugar?**  
Desde que saben leer cualquier edad es buena.



# ZELAN JOLASTEN DA?

HELDUAK aldez aurretik jokoaren araudia irakurri eta jakingo du eta umeei azalduko die. Etorri baino lehen, **4 TALDE** osatuko ditu eta **4 TALDEEN KAPITANAK** izendatuko ditu.

**KARTAK** bananduko dizkie umeei eta **DADOAK** botako ditu **SAPUTXU** dagokion maparen tokian ipintzeko.

Tokiko **KARTA** daukan **TALDEAK** jolasa hasiko du lehenengo **PISTA** irakurriz. Umeak txikiegiak direnean, HELDUAK kartak irakurtzen lagunduko du.

Gainontzeko taldeek zein elementu den **ASMATU** behar dute, baina, **erantzun baino lehen** Kapitainari erantzuna emango die eta **KAPITANAK** txanda lortu beharko du **PULTSADOREA** sakatuz. HELDUAK zeinek erantzungo duen esango du. Taldeak **ONDO** erantzuten badu, **PUNTU BERDE BAT** eskuratuko du, **LEKUAREN FITXA** mapan jarriko du eta **SAPUTXU** hurrengo kokapenera mugituko du.

Baina ... **ADI**, taldeak **OKER** erantzunez gero, **PUNTU GORRIA** jasoko du, puntuak kentzen dituen, eta **eskuman** dagoen taldearen txanda izango da. HELDUAK arbel magnetikoan erregistratuko ditu puntuak.

**INORK EZ BADAKI**, ondorengo pista pasatuko dira erantzun zuzena eman arte. Inork asmatzen ez badu, **SAPUTXU** hurrengo lekura mugituko du HELDUAK. Leku honen karta duen taldeak jarraituko du jokoa.

Jokoa bukatuko da **leku guztiak** mapa gainean kokatzerakoan. Helduak puntu guztiak batuko ditu amaieran. **Puntu berdeek bat gehitzen dute** eta **gorriek puntu erdi kentzen dute**.

ETA ONENA... Erantzun egokia ematen duzuen bakoitzean, HELDUAK **HOLOGRAMA** piztuko du eta **SAPUTXUK SALTO** egingo du POZ-POZIK.

Jokoa amaitutakoan, **DURANGOKO ADITUEN DOMINA** lortuko du **TALDEAK**.

# ¿CÓMO SE JUEGA?

EL ADULTO leerá y conocerá de antemano las normas del juego y las explicará a los niños. Con antelación habrá formado **4 EQUIPOS** y nombrado **4 CAPITANES de EQUIPO**.

EL ADULTO repartirá las **CARTAS** entre los niños y lanzará los **DADOS** para colocar a **SAPUTXU** en el lugar correspondiente del mapa.

EL EQUIPO que tenga la **CARTA** de ese lugar dará inicio al juego leyendo la primera **PISTA**. EL ADULTO ayudará a leer las cartas cuando los niños sean muy pequeños.

Los otros equipos tienen que **PENSAR** qué elemento es y, **antes de contestar** le dirán la respuesta al **CAPITÁN** del EQUIPO que dará al **PULSADOR** para conseguir el turno. EL ADULTO indicará a quién le toca responder.

Si el equipo **ACIERTA**, conseguirá un **PUNTO VERDE**, colocará la **FICHA DEL LUGAR** sobre el mapa y desplazará a **SAPUTXU** a la siguiente posición. OJO, porque si **NO ACIERTA**, recibirá un **PUNTO ROJO** que resta y el turno será para el equipo de su **derecha**. EL ADULTO irá colocando los puntos en la pizarra magnética.

**SI NADIE SABE** la respuesta, pasarán a la siguiente pista de esa carta hasta acertar. Si nadie acierta, EL ADULTO moverá a **SAPUTXU** una posición. El equipo que tenga la carta de ese lugar continuará el juego.

El juego terminará cuando hayan **colocado todos los lugares** en el mapa. EL ADULTO calculará la puntuación final. Los puntos **verdes suman un punto** y **los rojos restan medio punto**.

LO MEJOR DE TODO...Cada vez que un equipo acierte, EL ADULTO activará el **HOLOGRAMA** y **SAPUTXU** SALTARÁ Y SALTARÁ DE ALEGRÍA.

Al finalizar el juego, el **GRUPO** conseguirá la **MEDALLA DE EXPERTOS EN DURANGO**.



## ZER DAUKA JOKO BERRIAK?

- PLANO ERRALDOIA
- DADOAK
- LEKUEN 20 FITXA
- 20 KARTA PISTA GUZTIEKIN
- 4 PULTSADORE DISTIRATSU
- PUNTU BERDEAK ETA PUNTU GORRIAK
- ARBELA MAGNETIKOA
- DURANGOKO ADITUEN DOMINA
- Eta onena... **SAPUTXU**ren **HOLOGRAMA**, SALTOKA jokoaren maskota

## ¿QUÉ INCLUYE EL NUEVO JUEGO?

- UN MAPA GIGANTE
- DADOS
- 20 FICHAS DE LOS LUGARES
- 20 CARTAS CON TODAS LAS PISTAS
- 4 PULSADORES LUMINOSOS
- PUNTOS VERDES y PUNTOS ROJOS
- UNA PIZARRA MAGNÉTICA
- LA MEDALLA DE EXPERTOS EN DURANGO
- Y lo mejor de todo... el **HOLOGRAMA DE SAPUTXU**, la mascota del juego SALTOKA





ERRESERBAK · RESERVAS

94 603 39 38

[turismo@durango.eus](mailto:turismo@durango.eus)



TURISMO BULEGOA | OFICINA DE TURISMO

[www.turismodurango.net](http://www.turismodurango.net)

T (00 34) 94 603 39 38 | [turismo@durango.eus](mailto:turismo@durango.eus)

Kurutziaga, 38 · 48200 Durango



*Egin jauzi Durangora!*  
*¡Déjate caer por Durango!*