

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* jokoa da. Joko honi esker, umeek Durangoren inguruko dena ezagutu eta ikasi ahalko dute.

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

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

Zenbat irauten du?
90 minutu

Zenbat umeek 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



TURISMO BULEGOA OFICINA DE TURISMO

www.turismodurango.net

T (00 34) 94 603 39 38 turismo@durango.eus

Kurutziaga, 38 · 48200 Durango



Egin jauzi Durangora!
¡Déjate caer por Durango!