

JUEGO DE LA OVEJA

Y TIRO PORQUE ME DEJA

Camino de Belén...

pueden pasar muchas cosas. Porque la Navidad no es un cuento, ni tampoco un lugar. La Navidad es un acontecimiento que ocurrió hace mucho, pero al que todavía estás a tiempo de llegar. ¿Te animas?

Recorta unas fichas de papel y coloréalas. Hazte con un dado o dile a algún adulto que busque y descargue la aplicación "dados" en su teléfono. Busca quien quiera jugar contigo y ¡comienza la aventura!

Para que no te pierdas en el camino te dejamos unas instrucciones y un secreto: sigue a la oveja, porque de oveja en oveja tira porque te deja...

El final está lleno de sorpresas, pero lo mejor es el tiempo que habrás pasado con tu familia y amigos.



Glosario



ANUNCIACIÓN A MARÍA

La Virgen María vivía en Nazaret, una aldea desconocida de Galilea. Allí recibió el mensaje del arcángel Gabriel, que le anunciaba que sería la madre de Jesús.



EDICTO DEL CÉSAR

El emperador romano mandó a todos sus súbditos que volvieran a sus ciudades de origen para saber cuántos habitantes tenía en su imperio. María y José tuvieron que viajar en burro hasta Belén y por eso nació allí su hijo Jesús.



OVEJA

Belén y la Navidad están llenas de ovejas que van al Portal con los pastores a ver al Niño Jesús, que de mayor se llamó a sí mismo el «Buen Pastor».



POSADA

Era el lugar donde dormía la gente que venía de lejos de Belén. En la posada de Belén, no hubo sitio para María y José y tuvieron que irse a donde dormían los animales.



ESTRELLA DE BELÉN

Signo en el cielo que vieron los Reyes Magos en Oriente y que les guió hasta encontrar a «Jesús, con María su Madre» en Belén.



REGALO SOLIDARIO

Jesús es el regalo de Navidad. Por eso, en esta época del año nos hacemos regalos y nos traen regalos. Es momento de pensar en quien lo necesita... también a nuestro lado en el juego.



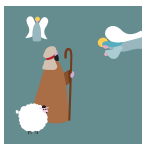
ORO, INCIENSO Y MIRRA

Regalos que traían los Magos de Oriente al Niño Jesús. Cada uno significa algo: le regalan oro por ser Rey; incienso (como el del botafumeiro de Santiago de Compostela), por ser Dios; y mirra (perfume) con el que sería embalsamado, al morir como hombre.



CASTILLO DE HERODES

Herodes era el rey de los judíos que se asustó cuando los Reyes Magos le anunciaron el nacimiento del niño Jesús porque temía perder su poder. Para intentar evitarlo, mandó matar a todos los niños pequeños de Belén.



ANUNCIO A LOS PASTORES

Los pastores fueron los primeros que, en la Nochebuena, supieron del nacimiento del Niño Jesús. Unos ángeles se lo anunciaron cantando el primer villancico de la historia y ellos fueron corriendo a verle al portal.



PUERTA PEQUEÑA

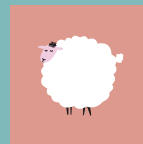
Actualmente, en el lugar donde nació Jesús en Belén, hay una gran iglesia que se construyó hace muchos siglos. Para entrar, hay una puertecita pequeña, porque para llegar al Niño Jesús hay que ser o hacerse pequeño.

Casillas especiales (en números rojos)



INICIO DE LA PARTIDA

Solo se podrá empezar la partida si con el dado se sale un 1.



OVEJA

5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50 y 59

Si caes en una de estas casillas, puedes avanzar hasta la siguiente casilla en la que haya una oveja y volver a tirar.



EL TRANSPORTE

15, 20 y 30

Si caes en alguna de esas casillas se salta hasta la del rey correspondiente. La casilla 15 nos llevará a Melchor (29), la casilla 20 a la de Baltasar (44) y la casilla 30 lo hará a Gaspar (37).



POSADA

10, 19 y 31

Si caes en estas casillas tendrán que retroceder tres casillas. A la Virgen y a San José les cerraron muchas puertas y tuvieron que buscar y buscar un lugar para que naciera su Hijo.



EL MOLINO

39

No podrás volver a jugar hasta que no pase otro jugador por esta casilla.



LA ESTRELLA DE BELÉN

12

La estrella que señaló el camino de los Reyes. Si caes en esta casilla tienes que multiplicar la puntuación de tu dado x 3.



LOS SOLDADOS DE HERODES

22 y 35

Si caes en una de esas casillas perderás un turno mientras te investigan.



ORO, INCIENSO Y MIRRA

26, 38 y 53
Si caes en estas casillas, se suma la marcación de la casilla (2+6, 3+8 o 5+3) y se avanza tanto como resulte.



REGALO SOLIDARIO

24 y 33

Tira el dado de nuevo y la puntuación se la sumas al jugador que vaya en último lugar. Si eres tú el último tienes que elegir a quien regalársela.



PUERTA PEQUEÑA

58

Si caes en esta casilla, deberás volver a tirar el dado. Si sacas un 1 o un 2 podrás seguir avanzando (por ser pequeño y humilde). Si sacas otra puntuación estarás obligado a retroceder a la casilla 54 para volver a recibir el anuncio.



CASTILLO DE HERODES

42

Oh oh, está es la peor casilla. Te tocará volver al principio del todo.



ENTRAR EN EL PORTAL

63

Es necesario sacar los puntos justos para entrar. En caso de exceso se retroceden tantas casillas como puntos sobrantes.