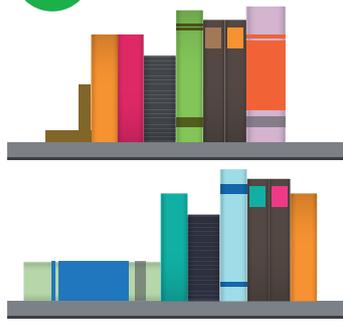
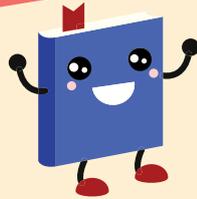


42 Llegada



41



31

30

29

25

26

27

28

12

11

10

9

8

5

6

7

Reglamento del juego

Tenés que llevar a Leopoldito a la biblioteca tirando dados. El primero que llega gana. ¡Pero cuidado!, algunos casilleros del camino son peligrosos. Tratá de evitarlos para encontrar pronto la salida sin dificultades.

Descripción de las casillas

Casilla 4 🐛

Mientras esperás en el escritorio de préstamo ves a un estudiante que consulta a Leopoldito, lee unos párrafos y decide extraer información tomando notas en un cuaderno. Como no escribe sobre sus páginas ni marca el texto. **Avanzás 7 casilleros.**

Casilla 9 🌧️

Un día de lluvia un alumno sale al recreo con Leopoldito en el bolsillo. La lluvia no es intensa pero Leopoldito vuelve mojado. **Perdés un turno hasta que se seque.**

Casilla 14 🍫

Días después otro niño pide a Leopoldito en préstamo bibliotecario y en el camino a su casa accidentalmente ensucia algunas de sus páginas con chocolate. **Retrocedés 6 casilleros.**

Casilla 19 🧯

Durante los días de préstamo el niño deja a Leopoldito en una mesa cercana a una estufa, pero por temor a que se quemé lo retira inmediatamente. **Avanzás 5 casilleros.**

Casilla 32 🕷️

Más tarde, Leopoldito queda olvidado en la cama y un gato salta sobre él. Cuando el animalito se levanta para seguir su camino, araña y rasga una de sus tapas. **Perdés dos turnos hasta que se recupere.**

Casilla 36 📖

El día de la devolución, el bibliotecario observa los daños y toma como ejemplo a Leopoldito para dar algunos consejos a todos los alumnos sobre el cuidado en el uso de los libros. **Avanzás 3 casilleros.**