

# el Rebaño

Jugadores: 3-5

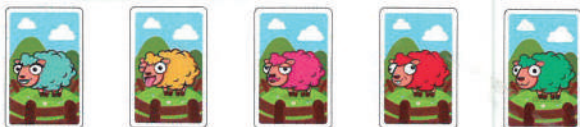
Edad: +5 años

Duración: 15 min.

de Manu Sánchez Montero

## Material

- 40 cartas de **oveja**  
(8 de cada color)



- 5 cartas de **prendas de lana**  
(una de cada color de oveja)



- 6 cartas de **perro**



- 3 cartas de **pastor**



- 2 cartas de **noche**



- 6 cartas de **flores**



- 6 cartas de **lobo**



## Idea del juego

¿Os habéis sentido alguna vez como una oveja? Son inquietas, están hambrientas y son asustadizas, sobre todo cuando viene el lobo. Menos mal que el perro y el pastor están con ellas... Estad muy atentos a vuestras ovejas para seguir la actividad del redil e ir descartando cartas. El primero que se quede sin ellas, gana. Demostrad que la que vale, ¡bala!

## Preparación

Los jugadores se ponen de pie alrededor de una mesa. Se reparte una carta de prenda de lana a cada jugador, para indicar su color inicial de oveja. Se deja delante de cada uno, de forma que todos vean el color.

El juego tiene dos modos: **básico** y **avanzado** (indicados con un marco verde y un marco amarillo, respectivamente). Este último incluye más cartas para añadir más complejidad al juego. El montón de cartas para el juego se forma de la siguiente manera, según el modo que se quiera jugar:

Se ponen **8 cartas de oveja** del mismo color por cada jugador (por ejemplo, para 4 jugadores se quitan todas las ovejas de un color). Las ovejas que sobren se dejarán fuera del juego.

Se añaden los **lobos** y las **flores** en el montón. De las flores, siempre debe haber **una más que el número de jugadores** (4 flores con 3 jugadores, 5 flores con 4 jugadores y 6 flores con 5 jugadores), las que sobren se retiran del juego.

El resto de cartas, **pastor, perro y noche**, son del **modo avanzado**, solo se añaden cuando los jugadores se hayan familiarizado con el juego o sean jugadores más experimentados.

**Nota:** recomendamos para los más "peques" empezar con el modo básico e ir añadiendo las cartas del modo avanzado poco a poco.

Se mezclan las cartas y se reparten todas boca abajo entre los jugadores (no importa si algún jugador tiene alguna carta más que otro). Los jugadores cogen el montón de cartas boca abajo con una mano, sin mirarlas.

## Cómo se juega

Comienza el jugador que imite mejor a una oveja o, en su lugar, el jugador más joven. Este jugador gira la primera carta de su montón (sin mirarla antes que los demás) y la pone en el centro de la mesa boca arriba. En función de la carta que saque, se continuará el juego.



Si la primera carta que se juega en el centro es un lobo, un perro o un pastor, el jugador que la sacó, la pone debajo de su montón de cartas y juega otra.

Cada vez que un jugador se lleve las cartas del montón del centro, **por cualquier circunstancia**, las colocará debajo de su montón de cartas en la mano y continuará el juego, sacando la primera carta de su montón.

## CARTAS DE OVEJA:

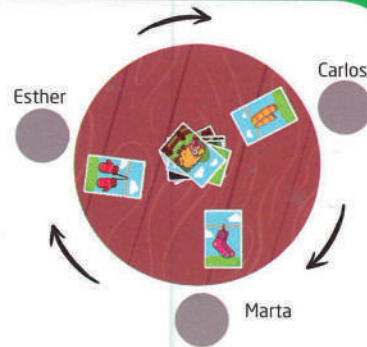
Si sale una oveja de **distinto** color a la del jugador que ha sacado la carta, el jugador que tenga la prenda del color de esa oveja continuará el juego, jugando la primera carta de su montón al centro de la mesa.

**Ejemplo:** Si un jugador saca una oveja de color rojo, la siguiente carta la jugará el que tenga la prenda de lana de color rojo. ¡El turno va a ir saltando entre jugadores dependiendo de la oveja jugada!



Si la oveja jugada es del **mismo** color que la prenda delante del jugador, todos los jugadores deberán poner la mano rápidamente sobre el montón de cartas. El último en poner la mano se llevará todo el montón. Después, todos los jugadores dirán "Beeeeeee" y se moverán a la izquierda, cambiando de color de oveja para la siguiente ronda. ¡Las cartas de prenda nunca se mueven!

**Ejemplo:** Le toca jugar a Carlos con la prenda amarilla y saca una oveja amarilla. Todos los jugadores ponen la mano en la mesa. Marta es la última en hacerlo y se lleva el montón. Luego se mueven todos a la izquierda mientras dicen "¡Beee!". Marta continúa el juego, ahora su prenda es la roja, la de Carlos, la rosa y la de Esther la amarilla.



### CARTAS DE FLOR:

Si sale una carta de flor, el jugador se la regala a otro que todavía no tenga y después vuelve a jugar otra carta. El jugador que la recibe la pone junto a su carta de prenda y tiene que dar las gracias balando como una oveja. Cuando todos los jugadores tengan ya una flor y salga la siguiente, ¡es la hora de comer! Rápidamente, todos los jugadores deben coger su flor y llevársela a la boca diciendo "¡Ñam!". El último en hacerlo se lleva las cartas del centro. Después, se retiran las flores del juego, no se volverán a jugar.



### CARTAS DE LOBO:

Si sale una carta de lobo, el jugador que la sacó tiene que aullar y los demás jugadores se deben "esconder", agachándose, hasta que el lobo deje de aullar. Cuando deje de aullar, los jugadores deberán levantarse y poner su mano lo más rápido posible sobre el montón del centro. El último jugador en poner la mano se llevará el montón. Después, la carta de lobo se retira del juego.



### CARTAS DE PERRO:

Si sale una carta de perro, los jugadores a la derecha y a la izquierda del que la jugó deberán estar atentos y, cuando ladre, deberán poner la mano sobre el montón del centro lo más rápido posible. El último en ponerla se llevará el montón de cartas. Después, se retira del juego.



### CARTAS DE PASTOR:

Si sale una carta de pastor, el jugador que la jugó puede moverse libremente por donde quiera (alejarse de la mesa o incluso salir de la habitación) y a la voz del pastor para llamar a su rebaño (¡venid conmigo!, por ejemplo) los demás jugadores deberán correr hasta él y tocarlo. El último en hacerlo se llevará el montón del centro. Después, los jugadores deberán volver a su posición y se retira la carta del juego.



### CARTAS DE NOCHE:

Si sale una carta de noche, se ponen boca abajo las cartas de prenda. A partir de ahora, ¡hay que acordarse del color de cada uno! Podéis ayudaros entre vosotros, pero **sin hablar** porque las ovejas duermen... Sólo se pueden hacer los sonidos del lobo y del perro. El pastor tiene que levantar el brazo para llamar al rebaño. Este efecto termina en cuanto salga una carta de oveja con un sol. Después, se les vuelve a dar la vuelta a las cartas de prenda y se puede hablar de nuevo.



Si un jugador se equivoca, poniendo la mano en el centro de la mesa cuando no le toca o poniendo una carta en el centro de la mesa cuando no le corresponde, también se llevará las cartas del montón como penalización.

### Final del juego

La partida termina en cuanto un jugador se quede sin cartas en la mano. Ese jugador gana y será aclamado por el rebaño mientras grita: "¡BEEEEEE, BEEEEEE!".

### Aplicaciones didácticas

- Juego de atención y agilidad visual en el que predomina el análisis de formas y colores.
- Manejo de la información para desarrollar las habilidades superiores y locomotoras, que pone en igualdad a jugadores con menor atención o rapidez visual.
- Desarrolla la creatividad en la interpretación de roles (duración del aullido del lobo o hacia donde sale el pastor andando) y mejora la interiorización de la lateralidad y la memoria a corto plazo.
- Especialmente apropiado para alumnado con TDAH o problemas de concentración.
- Activa mente y cuerpo.
- Uso como núcleo de conocimiento para tratar los animales domésticos, la clasificación de animales según su tipo de alimentación o el sector primario.
- Con la carta de flor, se fomenta la buena educación y la interacción positiva entre jugadores, creando pequeños vínculos durante la partida.

Has comprado un producto de calidad. Si tienes algún comentario, pregunta o sugerencia, por favor, contáctanos en: [comunicacion@mercurio.com.es](mailto:comunicacion@mercurio.com.es)

**Autor:** Manu Sánchez Montero

**Ilustraciones:** Miguel Ramos Martín

Editado para España por:  
Mercurio Distribuciones  
C/ Venus, 2 Nave 31  
28936 Móstoles (Madrid)  
[www.mercurio.com.es](http://www.mercurio.com.es)

