

KIT DE ACTIVIDADES

DREAMWORKS

los TIPOS MALOS

SOLO EN CINES

DREAMWORKS
A UNIVERSAL COMPANY

UNIVERSAL
A UNIVERSAL COMPANY
© 2013 DREAMWORKS ANIMATION SKG. ALL RIGHTS RESERVED.



DREAMWORKS

los TIPOS MALOS

SOLO EN CINES

SOPA DE LETRAS DE PIRAÑA

AYUDA A PIRAÑA A ENCONTRAR LAS 15 PALABRAS, TÍTULOS O NOMBRES
EN ESTA SOPA DE LETRAS BUSCANDO HACIA DELANTE, ATRÁS, ARRIBA,
ABAJO Y EN DIAGONAL.

RESPUESTAS



BUSCA ESTAS PALABRAS

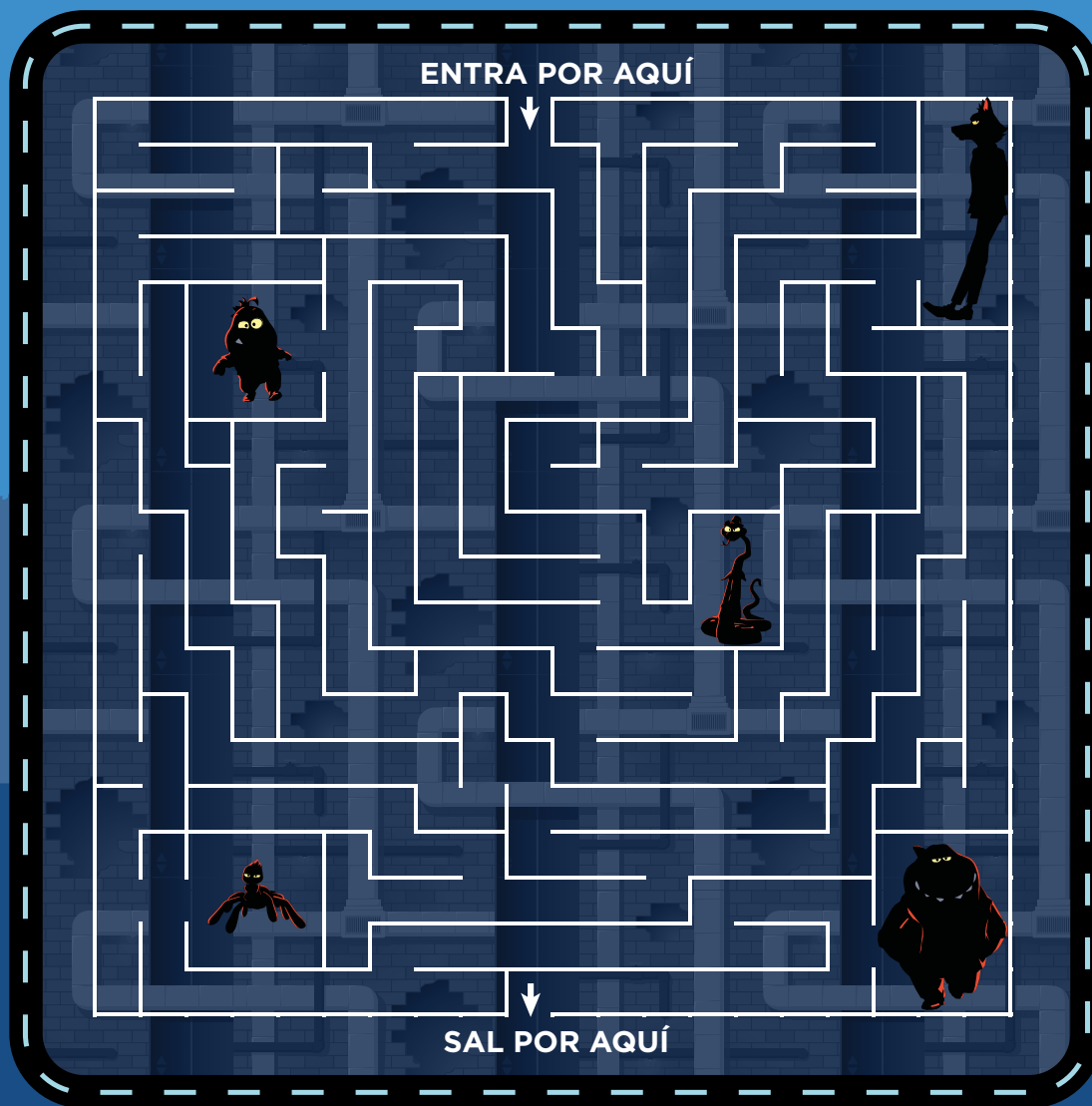
PIRAÑA
LOBO
TIBURÓN
TARÁNTULA
SERPIENTE
TIPOS MALOS
CARTERISTA
CAJA FUERTE
HACKER
REDES
ESTAFA
DISFRAZ
CACHAS
LADRÓN
FRAUDE

DREAMWORKS
**los TIPOS
MALOS**

SOLO EN CINES

FUGA DEL LABERINTO

¿DÓNDE ESTÁN LOS TIPOS MALOS?
¡ENCUÉNTRALOS A TODOS Y AYÚDALOS A ESCAPAR DEL LABERINTO!





SR. LOBO
CARISMÁTICO, IMPULSIVO,
LÍDER DE LA BANDA
Y EL LADRÓN MÁS ELEGANTE.

DREAMWORKS

los TIPOS MALOS

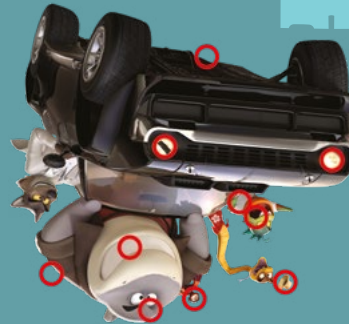
SOLO EN CINES

¿SON IGUALES?

HAY 10 DIFERENCIAS ENTRE LAS DOS IMÁGENES DE LOS TIPOS MALOS.
¿PUEDES DESCUBRIRLAS TODAS?



RESPUESTAS



DREAMWORKS
**los TIPOS
MALOS**

SOLO EN CINES

LA TELARAÑA DE LA SRTA. TARÁNTULA

¿ERES CAPAZ DE RECORRER TODA LA TELARAÑA
SIN CRUZAR NINGÚN HILO?

ENTRA POR AQUÍ

RESPUESTA

SAL POR AQUÍ

ENTRA POR AQUÍ

SAL POR AQUÍ

DREAMWORKS

UNIVERSAL
© 2008 UNIVERSAL STUDIOS



SR. SERPIENTE
EXPERTO EN ABRIR CAJAS
FUERTES, ES EL MÁS CÍNICO
Y EL MEJOR AMIGO
DEL SR. LOBO.

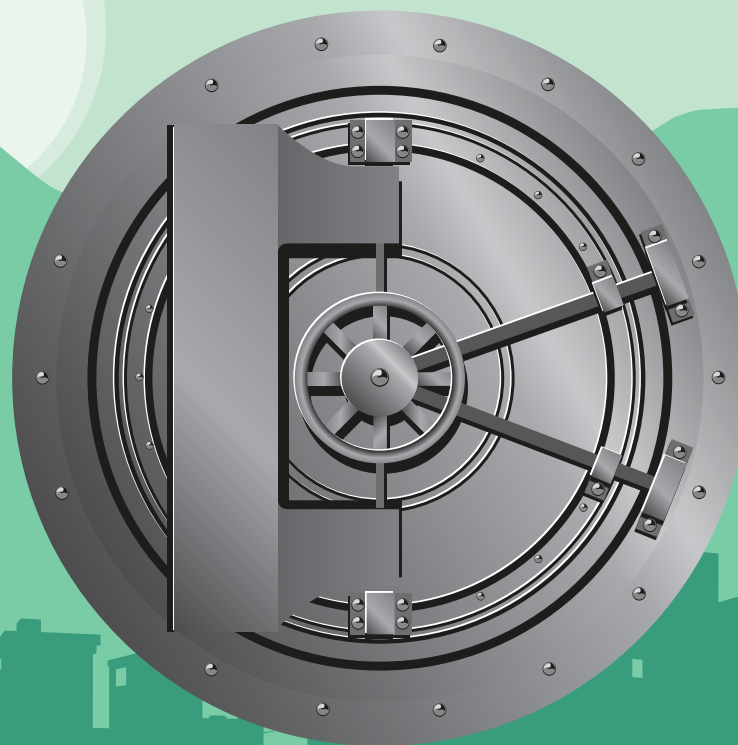
CÓDIGOS CONFIDENCIALES

INTENTA DESCIFRAR TODOS LOS CÓDIGOS INTERCAMBIANDO
EL NÚMERO POR LA LETRA CORRESPONDIENTE SIGUIENDO ESTA TABLA.

CLAVES

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

- 12,15,2,15
- 12,9,4,5,18
- 1,19,20,21,20,15
- 20,9,2,21,18,15,14
- 20,1,18,1,14,20,21,12,1



- 19,5,18,16,9,5,14,20,5
- 18,15,2,15
- 18,5,4,5,19
- 1,3,18,15,2,1,20,1
- 6,1,12,19,9,6,9,3,1,18

RESPUESTAS

1. SERPIENTE
2. ROBO
3. LÍDER
4. TIBURÓN
5. TARántULA
6. FALSIFICAR
7. ACROBATA
8. REDES
9. SERPIENTE
10. FALSIFICAR

1. LOBO
2. LÍDER
3. ASTUTO
4. TIBURÓN
5. TARántULA
6. FALSIFICAR
7. ACROBATA
8. REDES
9. SERPIENTE
10. FALSIFICAR

DREAMWORKS

los TIPOS MALOS

SOLO EN CINES

¿CUÁL ES DIFERENTE?

FÍJATE BIEN EN LAS CUATRO IMÁGENES DE LOS TIPOS MALOS.
¿PUEDES ADIVINAR CUÁL ES DISTINTA?

1.



2.



3.



4.



RESPUESTA 2



SR. PIRAÑA
UN PEZ DE LO MÁS IRASCIBLE
Y EL CACHAS DE LA BANDA.

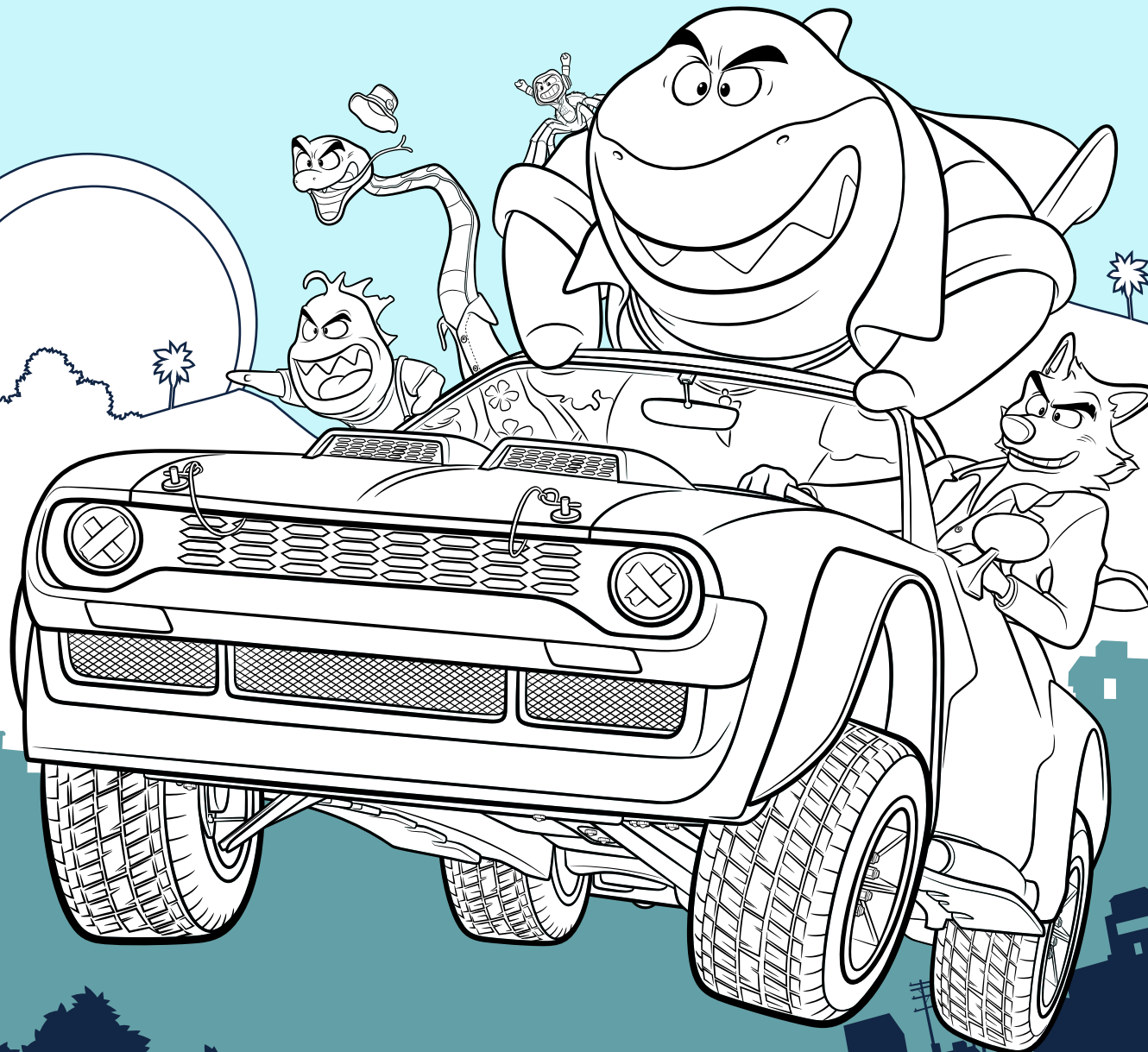
DREAMWORKS

los TIPOS MALOS

SOLO EN CINES

COLOREA A LOS TIPOS MALOS

¡LOS TIPOS MALOS QUIEREN ACCIÓN! ¡COLORÉALOS PARA DARLES VIDA!



DREAMWORKS

los TIPOS MALOS

SOLO EN CINES

COLOREA A LOS TIPOS MALOS

¡LOS TIPOS MALOS QUIEREN ACCIÓN! ¡COLORÉALOS PARA DARLES VIDA!





SR. TIBURÓN
UN GRANDULLÓN AFABLE Y TODO
UN MAESTRO DEL DISFRAZ.

DREAMWORKS

los TIPOS MALOS

SOLO EN CINES

CONECTA 4

RECORTA TODAS LAS FICHAS DE ABAJO. DECIDE CON TU RIVAL QUIÉN SERÁ EL SR. PIRAÑA Y QUIÉN LA SRta. TARÁNTULA. ¡LEE LAS INSTRUCCIONES DE LA PÁGINA SIGUIENTE PARA APRENDER A JUGAR!



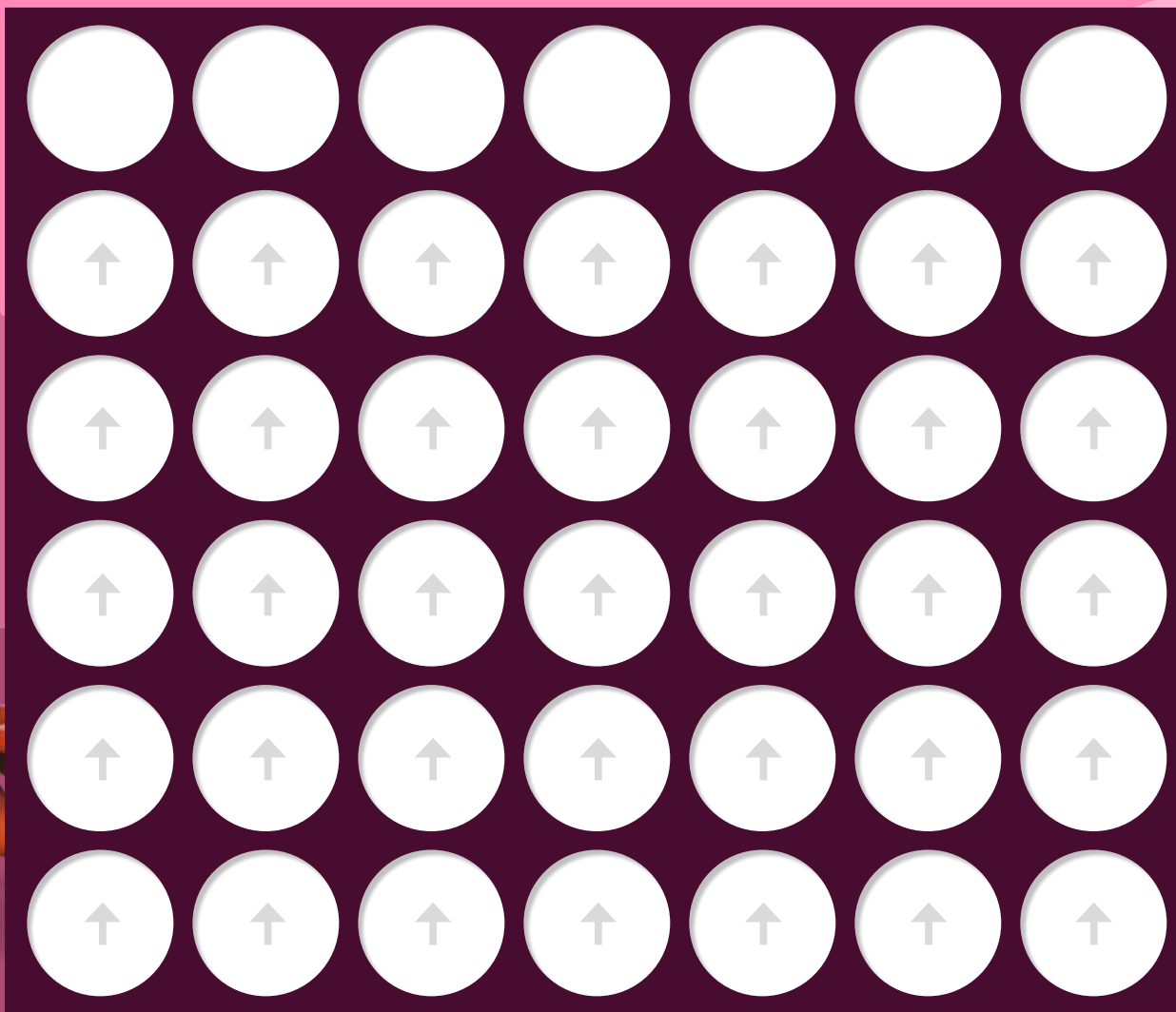
DREAMWORKS

los TIPOS MALOS

SOLO EN CINES

CONECTA 4

POR TURNOS, CADA JUGADOR COLOCA SUS FICHAS EN EL TABLERO DE ABAJO. LA PRIMERA FICHA DE CADA COLUMNA DEBE COLOCARSE EN LA FILA DE MÁS ABAJO. A CONTINUACIÓN, SOLO SE PODRÁN COLOCAR FICHAS EN LA FILA INMEDIATAMENTE SUPERIOR A AQUELLA EN LA QUE HAYA UNA FICHA. ¡GANA EL PRIMER JUGADOR QUE CONSIGA COLOCAR 4 FICHAS ALINEADAS (HACIA ARRIBA, HACIA ABAJO O EN DIAGONAL)!





***SRTA. TARÁNTULA
(ALIAS REDES)***

***UNA GENIAL Y DESLENGUADA
HACKER INFORMÁTICA EXPERTA
EN HACER VARIAS COSAS
A LA VEZ.***

DREAMWORKS

los TIPOS MALOS

SOLO EN CINES

A POR EL BOTÍN

¡UN JUEGO DE HASTA 5 JUGADORES! RECORTA LAS FICHAS DE PERSONAJE DE TODOS LOS TIPOS MALOS. CADA JUGADOR ELIGE A UN PERSONAJE Y, POR TURNOS, SE LANZA EL DADO PARA HACER AVANZAR A TU PERSONAJE TANTOS ESPACIOS POR EL TABLERO (EN LA PÁGINA SIGUIENTE) COMO EL RESULTADO OBTENIDO. SI CAES EN UN ESPACIO CON ALGÚN MENSAJE, SIGUE LAS INDICACIONES. ¡SI CAES EN LA SILUETA DE TU PERSONAJE, VUELVES A TIRAR!

SRTA. TARÁNTULA



SR. LOBO



SR. SERPIENTE



SR. TIBURÓN



SR. PIRAÑA



DREAMWORKS

los TIPOS MALOS

SOLO EN CINES

CADA OVEJA CON SU PAREJA

RECORTA LAS 10 CARTAS, COLÓCALAS BOCA ABAJO SOBRE UNA SUPERFICIE PLANA Y ESPÁRCELAS BIEN PARA QUE NINGUNA QUEDE ENCIMA DE OTRA. EL JUGADOR 1 DA LA VUELTA A DOS CARTAS PARA INTENTAR DAR CON UNA PAREJA. SI LAS CARTAS COINCIDEN, EL JUGADOR 1 SUMA UN PUNTO Y VUELVE A PROBAR SUERTE. SI NO COINCIDEN, VUELVE A PONER BOCA ABAJO LAS CARTAS DESCUBIERTAS Y PASA EL TURNO AL JUGADOR 2. HAY QUE SEGUIR HASTA DESCUBRIR TODAS LAS PAREJAS. ¡QUIEN CONSIGA MÁS PUNTOS AL FINAL SE LLEVA LA VICTORIA!

