

DISNEY JUNIOR te trae un nuevo **LABORATORIO DE PAPEL** que alienta a los más chicos a desarrollar sus habilidades emocionales, cognitivas y motrices mientras juegan con los personajes que tanto aman. En cada número los niños descubrirán **HISTORIAS**, alegres actividades **RECORTABLES**, y juegos educativos para **DIVERTIRSE Y PENSAR**.

Creer es realmente una aventura extraordinaria: ¡**QUE COMIENCE LA MAGIA!**

¡Juega, crea y diviértete!

PERTENECE A:



UN MUNDO DE DIVERSIÓN CON



TUS HERRAMIENTAS

¡Juega, crea y diviértete!



PINTA con tus lápices para completar las imágenes.



JUEGA, TRAZA y diviértete con las actividades.



RECORTA páginas o partes de ellas.



PEGA lo que cortaste en donde se indique.



NANCY DEJA SU HUELLA



1

Papá está arreglando una grieta en el camino como **SORPRESA** para mamá. ¡Oh, la la! Esto le da a Nancy una idea fabulosa...



2

Nancy le muestra a Bree algunas fotos. "¡Mira!", dice. "¡Las estrellas de cine ponen sus **HUELLAS EN CEMENTO** para que la gente las recuerde! ¡También podríamos hacerlo!



3

Nancy le pregunta a papá si pueden poner huellas de manos en el cemento húmedo y darle mucho **ESTILO AL CAMINO**. "¡A mamá le encantará!", responde papá.



4

Entonces, Nancy, Bree e incluso Jojo hacen sus huellas. “¡Ahora somos **FAMOSAS PARA SIEMPRE!**”, ríe Nancy con alegría.



5

Pero observa con atención, Nancy se da cuenta de que falta algo... **¡HUELLAS DE PIES!** ¡Las estrellas de cine también las ponen!



6

Bree ayuda a Nancy a equilibrarse mientras deja huellas usando sus manos, pero Nancy piensa que su trabajo no es lo suficientemente brillante. “¡Necesitamos **BRILLO!**”, decide.





7

Mientras Bree entra para buscar el brillo, Frenchy **SE ESCAPA** y Nancy corre tras él.



8

Frenchy persigue a una ardilla, por lo que Nancy persigue a Frenchy. Pero ella tropieza con su **BOA...**



9

¡Splash! **CAE** en el cemento húmedo. ¡Todo está arruinado! Nancy va a limpiarse, pero cuando regresa...





10

“¡No te preocupes!”, le dice papá. “¡Podemos arreglar esto con un poco de cemento nuevo!” Se apresuran a **REHACER SUS HUELLAS** antes de que mamá regrese a casa.



11

¡Esta vez, Nancy pone los pies en el cemento y queda **ATASCADA!** Justo entonces, Mamá llega y la ayuda a salir. Nancy piensa que las huellas están arruinadas para siempre.



12

“¡Estas huellas son únicas y me hacen pensar cuánto los amo a todos!”, dice mamá, para sorpresa de todos. Nancy llena el cemento con brillantina. Voilà! ¡No tienes que ser perfecto para ser **MEMORABLE!**”

 **Fin**

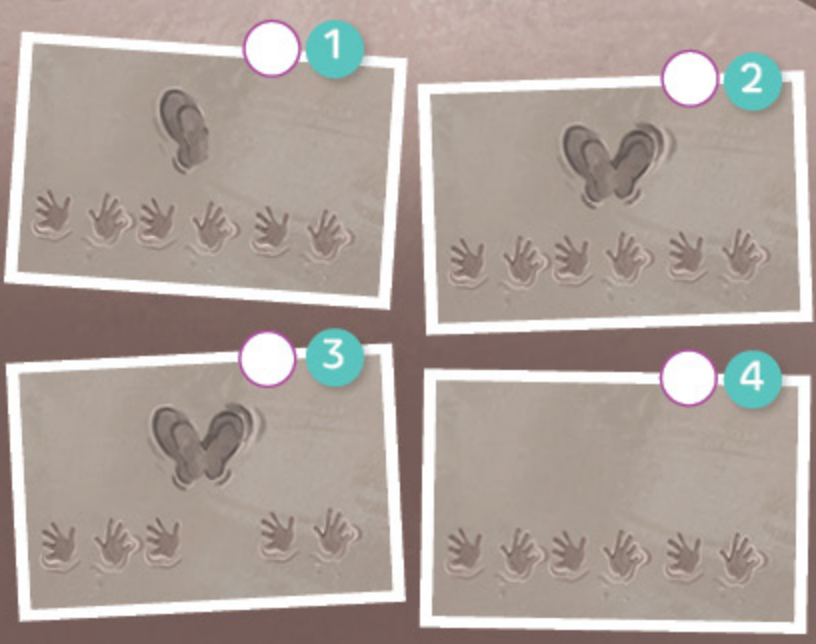


DEJANDO LAS MARCAS

Nancy, Bree, y JoJo están dándole un toque fancy al camino agregando sus huellas en el cemento mojado. ¡Oui, oui!

Marcas perfectas

¿Qué imagen del camino es idéntica a la imagen grande? ¡TÍLDALA!



Secuencias fancy

Usa los colores correctos para **COMPLETAR** estas secuencias de huellas.



TU PROPIA MARCA

¡SIGUE estos pasos para crear tu propia huella, como Nancy!

NECESITARÁS:

- 1 tazón de harina
- 1/2 tazón de sal



1

MEZCLA la harina y la sal en un tazón grande, luego **AGREGA** agua hasta que se forme una masa suave.



2

TOMA una pequeña porción de la mezcla, **HAZ** una bola y **PRESIONA** con la mano para hacer tu huella.



3

DÉJALO SECAR hasta que esté sólido (puede llevar algo de tiempo).



4

¡PINTA y **DECORA** tu huella de la mano como quieras para crear una decoración única!

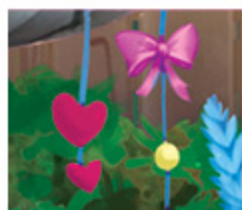


HERMOSAS IMÁGENES

Nancy y Bree están tomando *parfait* fotos al aire libre para un proyecto escolar. ¡Ayudémoslas!

¿Qué ves?

Marca el casillero debajo de cada instantánea cuando la encuentres en la imagen grande.





Nombre oculto

TACHA todas las letras **rojas**, **COPIA** las **azules** de izquierda a derecha para revelar cuál es la criatura favorita de Nancy.

D	M	A	A	R	A	H
I	B	P	U	O	G	T
D	S	A	L	T	A	Y
M						



SHOW DE MASCOTAS PERFECTO



Encuentra la mascota

Mira la grilla y marca con un círculo 6 imágenes de Frenchy, 4 imágenes de Waffles y 2 imágenes de Flash con diferentes colores. ¡Cuidado con el intruso!



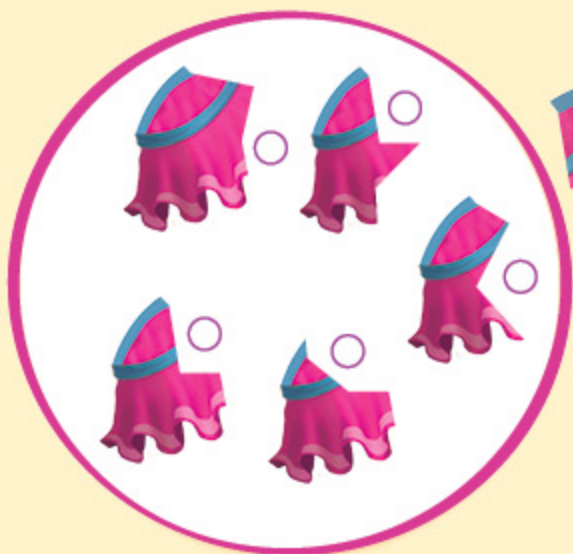
Juegos al aire libre

ENCIERRA EN UN CÍRCULO 5 diferencias entre las dos tiernas escenas y **PINTA** un hueso por cada una.



Regalo hermoso

Nancy quiere darle a Frenchy un fabuloso tutú. **TILDA** la mitad que coincide.





JUEGOS DE CARTAS ENCANTADORES

PIDE AYUDA A UN ADULTO

Sigue estas simples instrucciones y diviértete con estos dos posibles juegos con las hermosas cartas de Fancy Nancy.

Crea las cartas

RECORTA la página de la derecha para desprenderla y, con mucho cuidado, **HAZ LO MISMO** con las cartas individualmente.

Los pares

Cómo jugar:

Coloca todas las cartas bocabajo frente a los jugadores.

Los jugadores se turnan para **DAR VUELTA DOS CARTAS** a la vez, manteniéndolas en el mismo lugar donde las encontraron. Si las dos cartas coinciden, los jugadores toman el par y dan la vuelta dos cartas más. Si son diferentes, los jugadores los devuelven a la mesa y es el turno de su oponente. los jugadores intentan recordar dónde están las cartas para **PODER HACER UN PAR EN SU PRÓXIMO TURNO**.

El ganador es **EL JUGADOR QUE TIENE MÁS COINCIDENCIAS** una vez que todas las cartas han sido entregadas. ¡Très bien!

Rápido

Cómo jugar:

DIVIDE las cartas entre los jugadores. Cada jugador coloca sus cartas **BOCABAJO** en una pila frente a él.

Los jugadores se turnan **RÁPIDAMENTE PARA DAR VUELTA LA PRIMERA CARTA** de su pila y colocarla boca arriba sobre la mesa. Cada carta va encima de la carta del otro jugador. El primer jugador en detectar dos cartas iguales grita "**RÁPIDO**" y agrega la pila de cartas a las suyas.

El ganador es el jugador **CON TODAS LAS CARTAS** cuando el otro jugador no tiene ninguna. Voilà!





© Disney



© Disney



© Disney



© Disney



© Disney



© Disney



© Disney



© Disney



© Disney



© Disney



© Disney



© Disney



© Disney



© Disney



© Disney



© Disney



© Disney



© Disney



© Disney



© Disney

Disney
Junior
FANCY
NANCY
CLANCY

Disney
Junior
FANCY
NANCY
CLANCY

Disney
Junior
FANCY
NANCY
CLANCY

Disney
Junior
FANCY
NANCY
CLANCY

Disney
Junior
FANCY
NANCY
CLANCY

Disney
Junior
FANCY
NANCY
CLANCY

Disney
Junior
FANCY
NANCY
CLANCY

Disney
Junior
FANCY
NANCY
CLANCY

Disney
Junior
FANCY
NANCY
CLANCY

Disney
Junior
FANCY
NANCY
CLANCY

Disney
Junior
FANCY
NANCY
CLANCY

Disney
Junior
FANCY
NANCY
CLANCY

Disney
Junior
FANCY
NANCY
CLANCY

Disney
Junior
FANCY
NANCY
CLANCY

Disney
Junior
FANCY
NANCY
CLANCY

Disney
Junior
FANCY
NANCY
CLANCY

Disney
Junior
FANCY
NANCY
CLANCY

Disney
Junior
FANCY
NANCY
CLANCY

Disney
Junior
FANCY
NANCY
CLANCY

Disney
Junior
FANCY
NANCY
CLANCY



¡NUEVOS AMIGOS!

Nancy está escribiendo una historia sobre lo que sucedió cuando Frenchy vio a Jewel por primera vez. ¡Qué magnífico!

NUMERA numera las siguientes imágenes del 1 al 4 para descubrir cómo sucedieron las cosas.



1 2 3 4



DIVERSIÓN EN EL AGUA

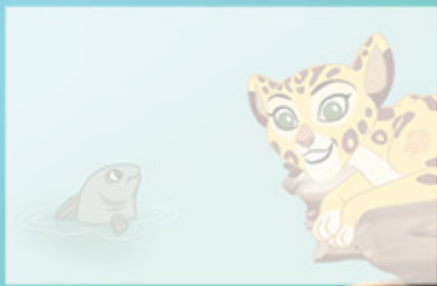
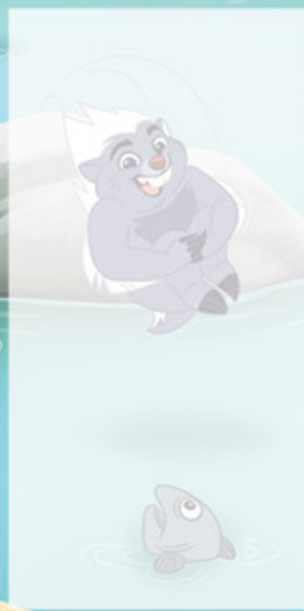


Kion y sus amigos de la Guardia del León están jugando en el abrevadero junto con otros animales de la sabana. ¡Traza sobre las partes que falta, completa la imagen y... ¡que comience la diversión!





Cada animal de la sabana tiene su propio aspecto especial.
Echa un buen vistazo a esta escena y une los patrones de
aquí abajo con los animales a los que pertenecen.





CARRERA ALOCADA



¿Estás listo para despegar en un desafío de alta velocidad con Mickey Mouse y sus amigos? Ponte el casco y el traje de carreras ... ¡es hora de la bandera verde!

CÓMO JUGAR:

Un juego para **2-4 JUGADORES**.

Cada jugador **ELIGE UN PERDONAJE** para correr y **COLOCA SU FICHA** en la posición de **INICIO** correspondiente. Por turnos los jugadores **ARROJAN UN DADO** y se mueven la cantidad de casilleros obtenida. Deben **COMPLETAR 1 VUELTA** y llegar al casillero con el símbolo de **SU COLOR**. A partir de ahí, los jugadores pueden **MOVERSE HACIA EL CENTRO** del tablero, hasta el trofeo. El **PRIMERO** en llegar allí es el ganador.

INICIO



PARE

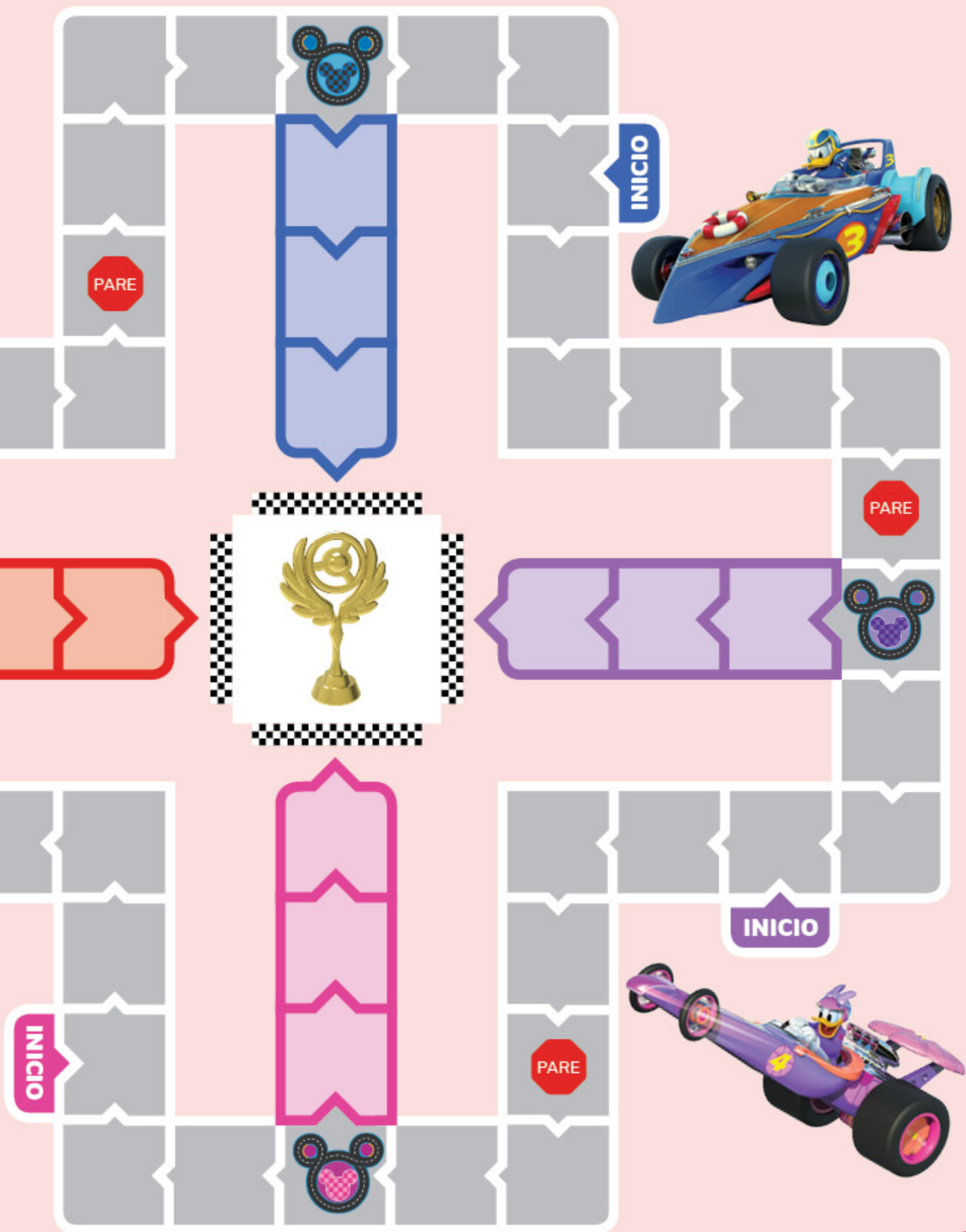


NECESITARÁS:



PARE = PIERDES UN TURNO







¡BAILARINA!

¡Deja que Gregoria te muestre cómo hacer un baile monstruoso que hará que tu fiesta sea un éxito! **SIGUE** los iconos de abajo para hacer los movimientos en el orden correcto.



¡Levanta el brazo derecho y vuelve a bajarlo!



¡Levanta el brazo izquierdo y vuelve a bajarlo!

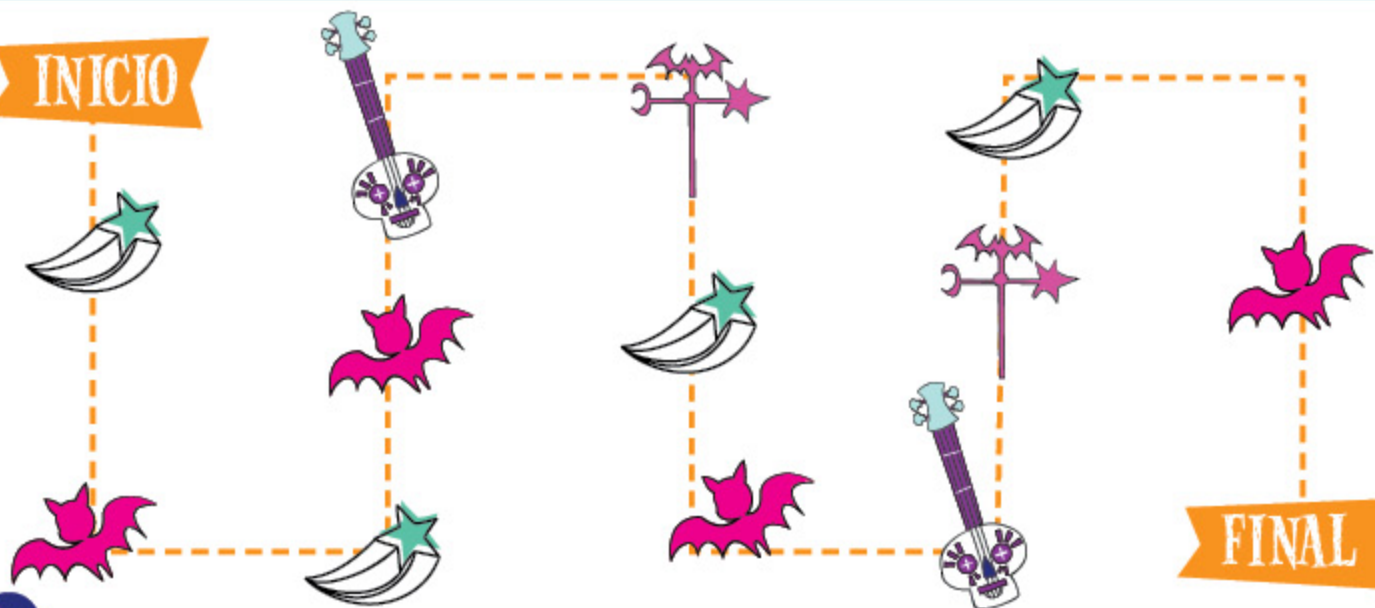


¡Salta!



Haz el movimiento especial de Gregoria: ¡ponte en cuclillas con los brazos extendidos!

INICIO

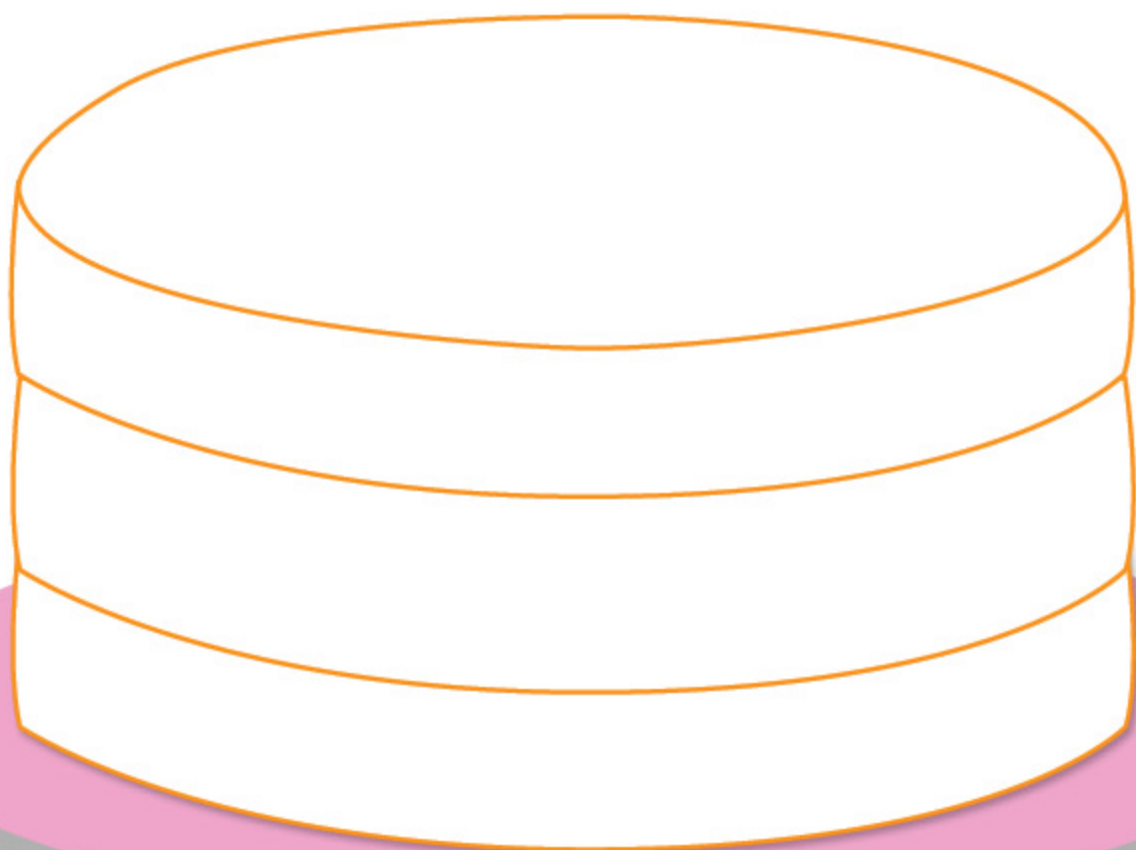


FINAL



¡SORPRESA ATERRADORA!

A los monstruos les encantan las sorpresas y también aman las tortas. ¡Aquí tienes la oportunidad de diseñar una para ellos! busca tus crayones y DECORA la torta para la gran fiesta sorpresa. Aquí hay algunas ideas para comenzar.





¡SUSTO EN EL JARDÍN!



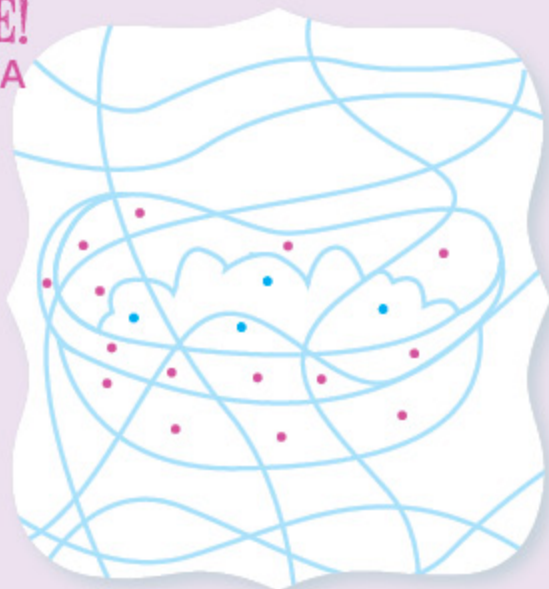
¡Penélope quiere asustar a Vee y sus amigos! Encuentra el único camino que la llevará a ellos.

A
B
C



¡HORA DEL BAÑO PARA WOLFIE!

¡Wolfie necesita un baño! **COLOREA** los espacios con puntos para descubrir lo que necesitarás.



Solo uno de estos Wolfies **COINCIDE** con el que está listo para un baño. ¿Cuál es?





UN JUEGO SUSTÁSTICO

¿Qué es una fiesta sorpresa sin juegos? Vee y sus amigas te invitaron a jugar. ¡Solo lee las instrucciones para comenzar!

¡AÚLLA
COMO UN
HOMBRE
LOBO!



¡GIME
COMO UN
FANTASMA!



¡SONRÍE
COMO UNA
GÁRGOLA!



CÓMO JUGAR: Este es un juego para uno o más jugadores. Cierra los ojos y gira dos veces, luego **SEÑALA CON EL DEDO** algún lugar de la página. Si tocas un círculo blanco, ¡haz lo que diga! Si tu dedo cae en otro lugar, sigue intentándolo hasta que toques un círculo. Luego es el turno del siguiente jugador.

¡ALETEA
COMO UN
MURCIELAGO!



¡HAZ
COLMILLOS
DE VAMPIRO
CON TUS
DEDOS!



¡MUERDE
COMO
PENELOPE!



¡CAMINA
COMO UNA
MOMIA!



¡BAILA
COMO VEE!





LA FIESTA SORPRESA DE VEE

1 ¡Vee está haciendo una gran fiesta sorpresa! En el gran día, Demi pone **invitaciones** en los **buzones** de los amigos de Vee. Por supuesto, Poppy y Bridget son las primeras en la lista.



2 En la escuela, Vee le dice a sus mejores amigas: “¿Están emocionadas por mi **fiesta sorpresa**?” Bridget y Poppy están confundidas. ¿Cómo sabe ella sobre su propia fiesta sorpresa? “¡En Transilvania, nuestras fiestas sorpresa tienen que ver con que el **anfitrión sorprenda** a los invitados!”, Explica.

3 Más tarde ese día, tan pronto como los invitados de Vee llegan a la fiesta, Vee grita: “¡Boo!” Y **salta** desde detrás de la puerta. Los invitados se **sorprenden**: Se preguntan qué más tendrá reservado Vee para ellos...

- 4 Cuando Vee abre una puerta del armario, **Oxana se voltea boca abajo**. “¡Bienvenidos!”, Dice con **voz de vampiro**. “¡Ahhhhh!”, Gritan los invitados, huyendo.



- 5 ¡Y cuando doblan la esquina, dos fantasmas salen de la cocina! Son solo Demi y Wolfie, con una sábana. ¡Pero los invitados no lo saben!

- 6 Los amigos de Vee huyen de los fantasmas. **Vee se ríe**. Ella piensa que todo es divertido. De repente, aparece una momia y persigue a los niños por el pasillo. La tonta **momia se ríe**, pero los invitados gritan: “¡AHHH!”





7 Y al final todos los amigos de Vee, excepto Poppy, **huyen** de ¡La fiesta! Incluso se olvidan de sus **bolsas de regalos**. “¡Vuelvan!” grita Vee. “¡La fiesta aún no terminó!” Pero no la escuchan.

8 Vee está triste. En Transilvania, a todos les gustaban sus **fiestas de miedo**. “Creo que los humanos y los vampiros no siempre hacen las cosas de la misma manera”, suspira.



9 Justo entonces, Edgar regresa con Vee. Poppy sigue ahí. ¡Edgar le dice a su hermana que en casa vio el video que tomó de la fiesta y descubrió que el **la momia era en realidad el padre de Vee!** “¡Todo eso fue **simulado!**”, Dice. Entonces Poppy tiene una idea.





10

Poppy va a buscar a Vee y la encuentra en el patio, **muy triste**. Ella quiere encajar con los otros niños y hacer las cosas a la manera humana, ¡pero no quiere perder sus **tradiciones de Transilvania!**

11

Poppy le dice a Vee que no se preocupe, que a los otros niños les gustará tal como es. “¿Qué tal **un poco de torta?**”, Propone. ¡Wolfie piensa que es una **idea deliciosa!**



12

Cuando Vee vuelve a entrar a buscar torta, ¡descubre que todos sus amigos están allí! Edgar les mostró a todos el **video de la fiesta**, y ahora saben que todo fue un acto. “¡Eres nuestra amiga! ¡Te amamos, aunque nos hayas asustado!” Dice Bridget. Vee sonríe alegremente. ¡Fue una **verdadera fiesta sorpresa** para todos!



fin.

29



INVITACIONES PERFECTAS

El primer paso para organizar una fiesta es preparar las tarjetas para tus invitados. Mira las siguientes y une cada una al invitado correcto.



¡CREA tu propia invitación de fiesta y dásela a un amigo! Pídale a un adulto que te ayude a escribirla y recortarla.



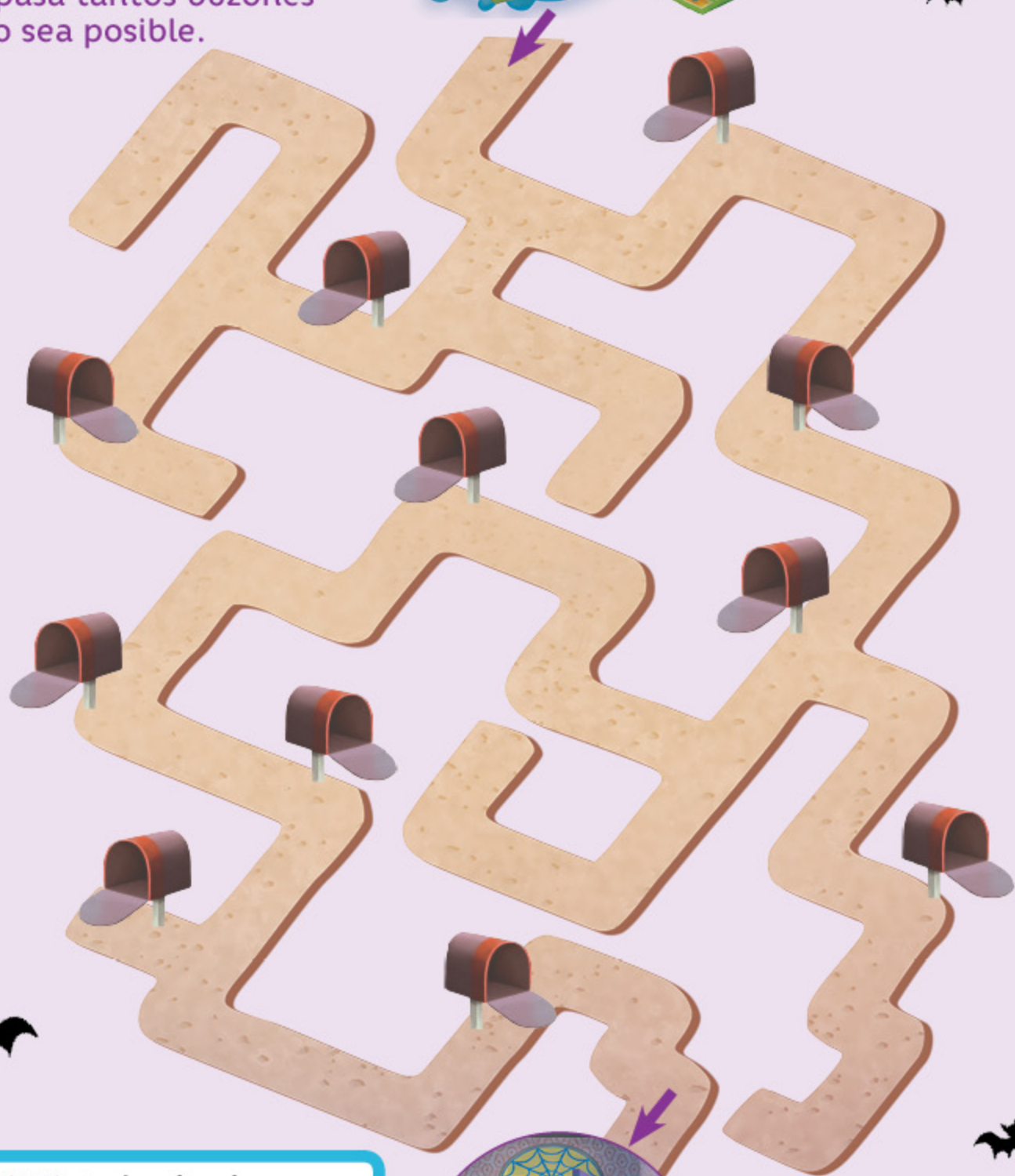
De

Para

VEN A mi FIESTA

¡ENTREGA ESPECIAL!

Ayuda a Demi a entregar las invitaciones para la fiesta de Vee y volver a casa. **ENCUENTRA** la ruta que pasa tantos buzones como sea posible.



¡**CUENTA** todos los buzones que pases y **MARCA** el número correcto abajo!

1 2 3 4 5 6 7 8 9





¡QUÉ CAMBIÓ?

Vee está mirando fotos de su fiesta sorpresa. ¡Pero alguien cambió 6 cosas! ¿Puedes encontrar todas las diferencias?

