

# DESPIERTA TU MENTE CON PIPO

SUBE A BORDO Y EXPLORA TU INTELIGENCIA

## ÍNDICE



[www.pipoclub.com](http://www.pipoclub.com)

En el club de Pipo en Internet hay información actualizada sobre la colección.

¡Actividades gratuitas!

Introducción general.....	1
Despierta tu mente con Pipo.....	2
A los padres y educadores.....	2
Para empezar.....	3
Resumen.....	5
Configuración.....	5
Los Juegos.....	6
La carga del buque – recuerda los sonidos.....	7
La clave del cofre – recuerda los números.....	8
Los estandartes – recuerda las figuras.....	8
Los cocoteros – cálculo mental.....	8
La balanza del puerto – equilibra la balanza.....	8
La playa - ¿qué figuras necesitas?.....	9
El tapiz - ¿cuántas figuras hay?.....	9
El mapa del tesoro – sopa de letras.....	9
Las velas del galeón – pulsa la letra.....	10
Las escotillas - pulsa la sílaba.....	10
El camarote – completa la serie.....	10
Los barriles – tapa los huecos.....	11
Puntuaciones.....	11
Créditos.....	13

## INTRODUCCIÓN GENERAL

[www.pipoclub.com](http://www.pipoclub.com)

ELIGE EL FORMATO  
MÁS ADECUADO

**CD-ROM  
ONLINE  
DIGITAL/DESCARGA**

### COLEGIOS

Pipo ofrece paquetes de licencia para los colegios. Aprende y diviértete con tus compañeros de clase.

**Pipo** es una colección de juegos educativos en CD-ROM que captan rápidamente el interés del niño debido a su presentación y creatividad en el tratamiento de los diferentes temas.

Con estos programas trabajamos las diferentes áreas del desarrollo escolar y habilidades necesarias en el aprendizaje y evolución del niño.

Han sido creados y coordinados por profesionales de la Psicología Infantil que cuentan con las aportaciones de personas dedicadas a la docencia y especialistas en cada área. Claros, sencillos y muy estimulantes, pretenden que el niño sea capaz de desenvolverse solo, aprenda jugando; favoreciendo y estimulando la intuición, razonamiento, creatividad...

Aunque el menor percibe los juegos simplemente como juegos, y le divierte resolverlos, desde el punto de vista de la Pedagogía cada uno de ellos responde a una detallada planificación de objetivos que queremos conseguir.

La mayoría abarcan un amplio abanico de edades que va desde los 2 años o 3 años hasta los 8, 10 e incluso 12 años. En función de su edad y sus conocimientos, cada niño avanzará a su ritmo de aprendizaje. Algunos juegos disponen de la posibilidad de graduar la dificultad. Por sus características han resultado ser muy útiles en niños con dificultades en el aprendizaje o Educación Especial.



¡CUIDA NUESTROS  
BOSQUES!

Pipo te recomienda que no imprimas la guía completa si no es necesario.

## DESPIERTA TU MENTE CON PIPO



**Despierta tu mente con Pipo** es un programa con el que, de manera sencilla, divertida y práctica, los niños entrenarán su desarrollo intelectual.

Va dirigido a niños a partir de **5 años**; no obstante sus niveles más difíciles, servirán para que los **adultos** o niños más mayores puedan ejercitar su mente a través de los diferentes juegos.

El producto se estructura en **3 rangos**, para poder adaptarse a las distintas edades: grumete, marinero y capitán. Los juegos son los mismos en los tres rangos, lo que cambia es la dificultad para conseguir las medallas: el tiempo para resolverlo y la penalización por errores.

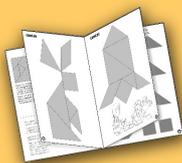
Los juegos deben resolverse con la mayor rapidez posible. Cuánto menos tiempo se tarde en superar un juego, la medalla tendrá más valor. No obstante, se trata de juegos graduales, de manera que los niños irán adquiriendo mayor agilidad a medida que vayan entrenando. Por eso, los buenos resultados llegarán de forma progresiva.

Son juegos muy estimulantes y captan rápidamente el interés del niño debido a su dinámica y diseño. Lo que hará que el niño cada vez se quiera superar a sí mismo.

Con “Despierta tu mente con Pipo” trabajaremos habilidades cognitivas como la percepción, la memoria, la lógica, la lengua y el cálculo. Teniendo en cuenta que la actividad cerebral que se produce en los niños de 3 a 10 años es el doble que en los adultos, debemos aprovechar la oportunidad de jugar estimulando estas capacidades, pues el cerebro nunca más va a poder dominar nuevas habilidades tan fácilmente.

## A LOS PADRES Y EDUCADORES

### Y ADEMÁS...



La edición especial incluye un juego “tangram” y su cuaderno de actividades.

Pipo está concebido para que el niño pueda interactuar con el ordenador, como si de un juguete se tratase. Es muy importante que él explore, investigue y descubra las opciones del juego por su cuenta, posibilitando mayor interés, motivación y rendimiento en su aprendizaje.

Los puntos son importantes en tanto animan al menor a seguir jugando y le motivan a esforzarse y superarse más, pero hay que tener presente que no son significativos por sí solos.

Niños muy rápidos podrán superar el nivel más fácilmente, mientras que niños con más dificultades tardarán más en superarlo.

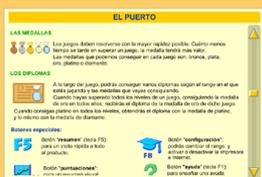
Es muy importante que el niño intente por él mismo resolver los ejercicios. Cuando a un niño se le presentan dificultades, no hay que precipitarse en darle las soluciones, hay que ayudarlo lo menos posible para que él solo pueda llegar al resultado. Es decir, hay que invitar al niño, a que reflexione e investigue y consecuentemente, aprenda de sus errores.

### BOTÓN AYUDA

En todos los juegos hay la posibilidad de pulsar la tecla **F1** para obtener una explicación resumida del funcionamiento de cada juego. Y además permite siempre ir a la Ayuda General, que puede ser impresa. Esta consta de los siguientes apartados:

1. Cómo funciona el programa..
2. Juegos.
3. Generalidades.
4. Consejos didácticos.

### AYUDAS



Al pulsar **F1** aparecerá una ayuda contextual.



## PARA EMPEZAR

Una vez inserte el cd, el programa le remitirá a una pantalla donde se le preguntará si quiere visualizar las **demo**s y la **guía didáctica** o ir a **Jugar**.



El niño deberá escribir su nombre dos veces para evitar errores, y después se le preguntará la edad; según los años que tenga se establecerá el **rango** con el que se jugará en todos los juegos: grumete, marinero o capitán.

**Grumete.** Recomendado para niños de 5 años o menos.

**Marinero.** Recomendado para niños de 6 a 8 años.

**Capitán.** Recomendado para niños de 9 años o más.

**Rango Base:**  
para modificarlo, hay que acceder a la pantalla de configuración (tecla F8).



**F1** Puedes acceder a una **ayuda contextual** pulsando en el teclado de tu ordenador sobre la tecla F1 o en el interrogante de la barra. Desde esta ayuda podrás acceder también a una ayuda general, con un breve resumen de los contenidos, funcionamiento del programa, relación de las distintas actividades del juego y algunos consejos didácticos.

**F5 Resumen.** Visualización rápida de todos los juegos del producto.

**F9** Acceso a la pantalla de **puntuaciones** (de cada niño en cada juego). Los usuarios de Windows pueden acceder de forma rápida pulsando la tecla **F9**.

**F8** Acceso a la pantalla de **configuración**.

Para **salir** del producto desde cualquier sitio y en cualquier momento:

Usuarios Windows: Pulsar simultáneamente **Alt + F4**.

Usuarios Mac: Pulsar simultáneamente **símbolo Apple + Q**.

## EL PUERTO

Una vez hayamos pulsado sobre el botón **JUGAR**, accederemos al **puerto** desde donde podremos ver los diferentes **juegos**.

*El mapa del tesoro  
Las velas del galeón  
Las escotillas  
Los cocoteros  
La balanza del puerto  
La carga del buque*



*La clave del cofre  
Los estandartes  
La playa  
El tapiz  
El camarote  
Los barriles*

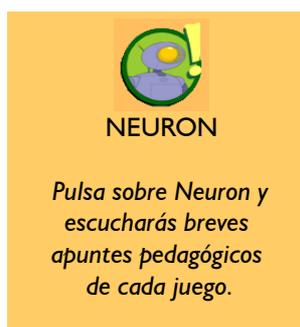
## LOS NIVELES

Una vez hemos escogido el juego, pasamos a la pantalla de los niveles. En ella, la primera vez que jugamos, solo tendremos activado el primer nivel. Si queremos pasar a los siguientes deberemos conseguir diferentes medallas, según el rango:

Si eres GRUMETE, deberás conseguir la medalla de BRONCE.

Si eres MARINERO, deberás conseguir la medalla de PLATA.

si eres CAPITÁN, deberás conseguir la medalla de ORO.



Estos son los niveles con las medallas y tiempos conseguidos.



Este es tu nivel; en este caso "Grumete".

Se pueden conseguir 3 diplomas en cada juego.

Desde esta pantalla podrás acceder al diploma que hayas conseguido. Si todavía no has conseguido ninguno, el botón aparecerá en estado gris (para saber más, consultar página 12).

## BOTÓN EMPEZAR

**EMPEZAR**

*Pulsa el botón empezar para iniciar el juego.*

Una vez entramos en el nivel para jugar, encontraremos la explicación del juego. Pipo te leerá la primera frase. Si quieres que lea las instrucciones completas pulsa el botón altavoz que hay en el tablón de madera. Así comprenderás el funcionamiento del juego y estarás preparado para pulsar el botón "Empezar" para jugar.



En algunos juegos (los barriles, el mapa del tesoro, los cocoteros y el camarote) se ha habilitado una ayuda en los primeros niveles de los rangos grumete y marinero, para facilitar la comprensión del funcionamiento del juego.

## CONTADOR DE TIEMPO Y MEDALLAS



## CONTADOR DE TIEMPO Y MEDALLAS

Sobre la barra, junto a Pipo, encontramos el contador del tiempo. Al pulsar el botón "Empezar" se pondrá en marcha.

Las medallas que podemos conseguir en cada juego son: bronce, plata, oro, platino o diamante (colocadas de menor a mayor valor). Según el tiempo en el que realizamos los ejercicios, conseguiremos una medalla u otra.

Al inicio del juego están todas activas, pero a medida que va pasando el tiempo, irán desapareciendo de derecha a izquierda, es decir, iremos perdiendo medallas, según su valor, primero la de diamante y así hasta la de bronce.

En el contador, además del tiempo y las medallas, encontramos:

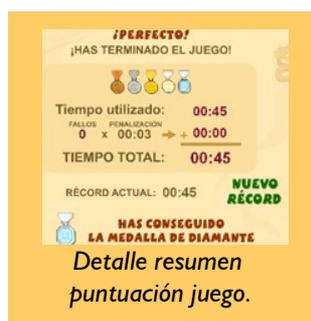
**Una barra** en la parte superior que simboliza el total del tiempo que tenemos para resolver el ejercicio, y se irá coloreando. Debemos resolver el ejercicio antes de que la barra se coloree completamente. En caso contrario, se acabará el tiempo y no podremos conseguir ninguna medalla.

**Los ejercicios que faltan:** el número que aparece representa el total de ejercicios que quedan para resolver y superar el juego.

### Penalizaciones

Los fallos que cometemos en los juegos tienen una penalización, representada en forma de tiempo. Así, por cada fallo cometido, se penalizará al jugador añadiéndole segundos al tiempo utilizado para resolver el juego.

Por eso, cuando terminemos el juego, aparecerá una pantalla en la que veremos representado el resumen de nuestra puntuación.



Tiempo utilizado

Fallos, ejercicios sin resolver y penalización

Tiempo total



Récords y medallas

**Tiempo utilizado:** es el tiempo que hemos tardado en resolver el juego.

**Fallos y ejercicios sin resolver:** se cuentan los fallos que hemos cometido y los ejercicios que nos han quedado pendiente de resolver.

**Penalización:** son los segundos por los que multiplicamos los fallos cometidos.

**Tiempo total:** es el resultado de la suma del tiempo utilizado y la penalización. Al sumar los resultados, es posible que perdamos alguna medalla.

**Récords y medallas:** una vez se haya hecho el recuento de los tiempos y los fallos, es posible que consigamos un récord y medalla, aquí lo veremos indicado. El récord actual es el mejor tiempo que tiene el jugador en este juego.

## RESUMEN

**F5:** Tecla de acceso rápido al resumen.

Pulsando F5 podemos hacer una visita rápida a todo el producto.

Usa las flechas para ver los juegos.

Salir

F9 Puntuaciones



Aquí aparece una breve explicación del juego.

Conectarse a PIPOCLUB.COM

## CONFIGURACIÓN

**F8:** Tecla de acceso rápido a configuración.

Pulsando F8 accedemos a la pantalla de configuración donde podrá decidir sobre los siguientes aspectos: rango, impresora y conexión a Internet.



### RANGO ACTUAL

La primera vez que entramos en el juego, debemos introducir el nombre del niño y después la edad, así, el juego establece el rango con el que se va a jugar por defecto: grumete (5 años o menos), marinero (6 a 8 años) o capitán (9 años o más).

Si desea modificar el rango, elija otro de los tres que hay.

### IMPRESORA

También puede activar o desactivar la impresora. Si no quiere que se puedan imprimir los diplomas ni la pantalla de las puntuaciones, desactive el botón.

Para evitar un uso indiscriminado de este botón, por parte de los más pequeños, recomendamos activarlo solo cuando sea necesario.

### PIPOCLUB.COM

Puede restringir el acceso a Internet desde el producto. Si no desea acceder a nuestra web, desactive la conexión a [www.pipoclub.com](http://www.pipoclub.com) pulsando sobre el visto verde para que desaparezca.

## LOS JUEGOS

Los juegos están concebidos para que se trabajen diferentes habilidades y funciones cognitivas que estimulan la mente de los más pequeños, potenciando la inteligencia.

Éstos son todos los iconos de los juegos con los que podemos jugar:

### JUEGOS DE MEMORIA

**HABILIDADES**

- Memoria a corto plazo.
- Memoria auditiva y visual.
- Discriminación auditiva y visual.
- Atención y concentración.



Con estos juegos, los niños ejercitarán su memoria. Mediante los sonidos y las imágenes estimularán la atención, la capacidad de concentración y la memoria a corto y largo plazo. Hay que tener en cuenta que el trabajo de la atención y la concentración es muy importante, pues son la clave para una buena memorización.

### JUEGOS DE CÁLCULO

**HABILIDADES**

- Practica de sumas y restas.
- Atención y concentración.



Con las matemáticas se potencian las habilidades cognitivas de los niños, ya que mediante la resolución de ejercicios de cálculo mental, se activa el sistema nervioso y el cerebro se mantiene en forma. Con estos juegos, los niños aprenderán a elaborar estrategias de cálculo mental rápido en las operaciones básicas.

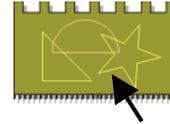
### HABILIDADES

Identificación de figuras geométricas.  
Agudeza visual.  
Atención y concentración.  
Percepción visual.

### JUEGOS DE PERCEPCIÓN



La playa



El tapiz

Para los niños pequeños los juegos de percepción pueden ser muy estimulantes, pues optimizan la creatividad y la agilidad mental. Son juegos entretenidos, que permiten mejorar nuestra agudeza visual a la vez que estimulan la inteligencia.

### HABILIDADES

Reconocimiento e identificación de letras y sílabas.  
Ampliación de vocabulario.  
Atención y concentración.

### JUEGOS DE LENGUAJE



Las velas del galeón



Las escotillas



El mapa del tesoro

Se trata de tres juegos de lenguaje muy importantes para el desarrollo intelectual de los niños. En ellos se trabajan las letras, las sílabas y finalmente las palabras. Para los más pequeños es un buen trabajo el hecho de reconocer e identificar formas, asociar grafías con sonidos y discriminar grafías de letras semejantes, por ejemplo, la de la "b" y la "d", ya que estimula el aprendizaje de la lectura.

Estos juegos introducirán en el mundo de la lectoescritura a los más pequeños que todavía no saben leer, mientras que para los más mayores les servirá para desarrollar la percepción, la atención y, sin duda, para ver incrementado su vocabulario.

### HABILIDADES

Lógica.  
Percepción.  
Reflexión.  
Razonamiento espacial.

### JUEGOS DE LÓGICA



El camarote



Los barriles

Mediante los juegos de lógica, los niños verán estimulado su ingenio a la vez que desarrollarán su pensamiento estratégico sin darse cuenta. Se trata de juegos que nos harán reflexionar, reforzando, así, la capacidad de razonamiento y la inteligencia espacial.

## LA CARGA DEL BUQUE

Escucha los sonidos de los animales y recuerda la secuencia. Luego, repítela pulsando sobre las cajas que hay en la canoa.

Repite la secuencia de sonidos.

Botón "Repetir": si quieres oír la secuencia de nuevo.



Control de tiempo y medallas.

A medida que aumentamos de nivel, las secuencias de sonidos se van complicando. Tendrás que escuchar atentamente y ayudarte con las imágenes para resolver los ejercicios correctamente.

## LA CLAVE DEL COFRE

Fíjate en el número que aparece en el cofre y cuando lo hayas memorizado, repítelo usando las piedras. Cuánto menos tiempo tardes en memorizarlo, más puntos tendrás.

Botón "Repetir": si has olvidado el número mientras lo estabas escribiendo, pulsa el botón para volverlo a ver.



Recuerda el número.

Usa las piedras para repetirlo.

A medida que vayamos aumentando de nivel, los números a memorizar serán más complicados.

## LOS ESTANDARTES

Durante la cuenta atrás, fíjate bien en la imagen de la izquierda. Repítela en el estandarte de la derecha pulsando sobre los cuadros.

Botón "Repetir": para volver a ver la figura si no la recuerdas.



Copia la figura pulsando los cuadros.

En los primeros niveles, las figuras son sencillas, con pocos cuadrados y a medida que aumentamos de nivel, también aumenta la dificultad de las figuras.

## LOS COCOTEROS

En la barra aparecerá una operación. Para resolverla pulsa el coco que lleva el resultado correcto y el mono lo recogerá.

Botón "Altavoz": repite el enunciado.



Posibles respuestas.

Operación a resolver.

Este es el contenido de los cinco niveles:

- N1.** Sumas con resultado menor que 10. Sumandos del 0 al 5.
- N2.** Restas con resultado menor que 10. Con minuendo y sustraendo entre 0 y 10.
- N3.** Sumas con resultado menor que 10. Sumandos del 1 al 10.
- N4.** Sumas con resultado menor que 20. Llevando.
- N5.** Restas con resultado entre 10 y 20. Sin llevar.

## LA BALANZA DEL PUERTO

Fíjate en el peso total de la derecha y resuelve la operación. Para equilibrarla, pulsa los pesos de la mesa que sumen el peso total de la balanza.

Usa los pesos de la mesa que necesites.  
Si has colocado un peso equivocado, púlsalo y volverá a la mesa.



Plato derecho: esta es la cantidad que has de conseguir.

## LA PLAYA

Observa el dibujo del tablón. En la parte inferior de la pantalla aparecen las piezas que forman el dibujo y algunos distractores. Deberás identificar las piezas que forman el dibujo del tablón.

Fíjate en la figura del tablón.



Pulsa las piezas que forman el dibujo.

A medida que aumentamos de nivel, la dificultad de las figuras también aumenta:

- N1.** Dos piezas, muy separadas.
- N2.** Tres piezas, muy separadas.
- N3.** Dos piezas, casi juntas.
- N4.** Tres piezas, juntas y volteadas.
- N5.** Cuatro piezas juntas y volteadas.

## EL TAPIZ

Cuenta las figuras que aparecen en el tapiz y pulsa sobre la jarra que tiene la respuesta correcta.

Cuenta las figuras que hay en el tapiz.



Contador de tiempo.

A medida que aumentamos de nivel, la dificultad también aumenta:

- N1.** De 2 a 5 figuras, de diferentes colores.
- N2.** De 2 a 5 figuras, del mismo color.
- N3.** De 4 a 8 figuras, de dos colores diferentes.
- N4.** De 4 a 8 figuras, del mismo color.
- N5.** De 6 a 9 figuras, de dos colores diferentes.

## EL MAPA DEL TESORO

Busca la palabra en la sopa de letras. Las palabras pueden aparecer en vertical o en horizontal. Para seleccionarla, pulsa la letra de inicio y mueve el cursor hasta su fin, o al revés; verás como se destaca. Haz clic de nuevo para terminar la selección. Si has pulsado una letra equivocada, púlsala de nuevo para desactivarla.

En la parte inferior del mapa verás la palabra escrita que estamos buscando.



El hecho que aparezca la palabra escrita ayuda a los niños que no saben leer que pueden buscar comparando la forma.

## LAS VELAS DEL GALEÓN

Pulsa las letras que te pide Pipo. En la vela de la izquierda verás escrita la letra que Pipo te pide, y en la de la derecha el número de letras que faltan por pulsar. Esto te ayudará a saber cuántas quedan.



A medida que aumentamos de nivel, también aumenta la dificultad:

- N1.** Busca 4 letras en la cuadrícula de 3x3.
- N2.** Busca 6 letras en la cuadrícula de 4x4.
- N3.** Busca 8 letras en la cuadrícula de 5x5. Letras muy diferentes.
- N4.** Busca 8 letras en la cuadrícula de 5x5. Letras parecidas.
- N5.** Busca 8 letras en la cuadrícula de 5x5. Más difícil.

## LAS ESCOTILLAS

Pulsa todas las sílabas iguales a las que te pide Pipo.



A medida que aumentamos de nivel, también aumenta la dificultad:

- N1.** Busca 4 sílabas en la cuadrícula de 3x3.
- N2.** Busca 5 sílabas en la cuadrícula de 3x3.
- N3.** Busca 6 sílabas en la cuadrícula de 4x4. Sílabas muy diferentes.
- N4.** Busca 6 sílabas en la cuadrícula de 4x4. Algunas sílabas parecidas.
- N5.** Busca 6 sílabas en la cuadrícula de 4x4. Sílabas muy parecidas.

## EL CAMAROTE

Fíjate en la serie de figuras geométricas que hay en la parte superior de la pantalla. Luego, intenta saber qué figura corresponde al interrogante, siguiendo la secuencia. Cuando lo sepas, pulsa la figura correcta de las que hay abajo.

¿Qué figura debe ir en lugar del interrogante?  
Pulsa la figura correcta.



A medida que aumentamos de nivel, también aumenta la dificultad.

## LOS BARRILES

Verás uno o varios huecos en el barril. Fíjate dónde están colocados, y elige el tablón de abajo que creas que los cubre.

Cubre los huecos del barril.



¿Cuál de estos tablones cubre todos los huecos?

A medida que aumentamos de nivel, también aumenta la dificultad:

- N1.** Un hueco y tres opciones de respuesta.
- N2.** Dos huecos y tres opciones de respuesta.
- N3.** Dos agujeros y cuatro opciones de respuesta.
- N4.** Tres agujeros y tres opciones de respuesta.
- N5.** Tres agujeros y cuatro opciones de respuesta.

## PUNTUACIONES

### PUNTUACIONES

Accede pulsando el siguiente icono:



Para los usuarios de Windows pulsar **F9** para un acceso rápido desde cualquier pantalla.

El programa reconoce diferentes jugadores y de todos ellos hace un seguimiento de sus progresos y puntuaciones, lo que mantiene a los niños constantemente motivados a mejorar.

Al pasar el ratón por encima de los iconos, aparecerá una breve explicación del juego.

Botón "récores".

GRUPO		PUNTUACIONES				
15 de agosto del 2010		PIPO	NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4
EL MAPA DEL TESORO	00:34	00:36	00:50	01:02	01:02	
LAS VELAS DEL GALEÓN	00:37	00:49				
LAS ESCOTILLAS	00:38	01:29	01:11	01:55		
LOS COCHETEROS	00:40	01:10	00:53			
LA SALAMANCA DEL PUERTO	00:26	00:41	01:12			
LA CARGA DEL BUQUE	01:09					
LA CLAVE DEL COFRE	01:12	00:50	01:41	02:09		
LOS ESTANDARTES	00:32	00:57	01:53			
LA PLAYA	00:44	01:23				
EL PUERTO	00:19	00:40	01:32			
EL CAJÓN	00:53	00:54				
LOS BARRILES	01:05	01:02	01:23			
		PALMARÉS:				
		5		1		7
		4		16		

Tiempos y medallas conseguidos en cada juego y nivel.

Palmarés: total de medallas conseguidas.

### PALMARÉS



Aquí podrás ver cuántas medallas has conseguido en total de cada tipo.

Para un control por parte de los padres y/o tutores pueden acceder a la pantalla de puntuaciones donde visualizarán los progresos en cada uno de los juegos. Esta pantalla se puede imprimir, lleva indicado el nombre del jugador, la fecha, el rango y los mejores tiempos conseguidos en cada juego y en cada nivel.

Recuerde que puede desactivar el acceso a la impresora en la pantalla de configuración, para que los más pequeños no hagan un uso indiscriminado del botón y así evitar el derroche innecesario de papel.

### RÉCORD



Pulsa este botón para acceder a la pantalla de récords.

### RÉCORDS

El programa reconoce los mejores tiempos de los jugadores que juegan con el producto. Así, en esta pantalla se visualiza el tiempo récord conseguido en cada juego y en cada nivel, y el jugador que lo ha logrado.

RÉCORDS		GRUMETE								
MEJORES TIEMPOS	NIVEL 1		NIVEL 2		NIVEL 3		NIVEL 4		NIVEL 5	
	Or	Pl	Or	Pl	Or	Pl	Or	Pl	Or	Pl
EL MAPA DEL TESORO	Or	Pl	Or	Pl	Or	Pl	Or	Pl	Or	Pl
LAS VELAS DEL GALEON	Or	Pl	Or	Pl	Or	Pl	Or	Pl	Or	Pl
LAS ESCOTILLAS	Or	Pl	Or	Pl	Or	Pl	Or	Pl	Or	Pl
LOS GONCOTEROS	Or	Pl	Or	Pl	Or	Pl	Or	Pl	Or	Pl
LA BALANZA DEL PUESTO	Or	Pl	Or	Pl	Or	Pl	Or	Pl	Or	Pl
LA CARGA DEL BUQUE	Or	Pl	Or	Pl	Or	Pl	Or	Pl	Or	Pl
LA CLAVE DEL COFRE	Or	Pl	Or	Pl	Or	Pl	Or	Pl	Or	Pl
LOS ESTANDARTES	Or	Pl	Or	Pl	Or	Pl	Or	Pl	Or	Pl
LA PLAYA	Or	Pl	Or	Pl	Or	Pl	Or	Pl	Or	Pl
EL TAPIZ	Or	Pl	Or	Pl	Or	Pl	Or	Pl	Or	Pl
EL CAJONETE	Or	Pl	Or	Pl	Or	Pl	Or	Pl	Or	Pl
LOS BARRILES	Or	Pl	Or	Pl	Or	Pl	Or	Pl	Or	Pl

JUGADOR CON MÁS MEDALLAS	JUGADOR CON MÁS MEDALLAS DIAMANTE	MEJORES JUGADORES*
Pipo	Pipo	1º Pipo 123 med.
		2º Coca 98 med.
		3º ... 56 med.

FECHA: 08 de agosto del 2008

También podemos ver el jugador que ha conseguido más medallas, el que ha conseguido más medallas de diamante y un ranking con los tres jugadores que han logrado más puntos. Los puntos se calculan de la siguiente manera: la medalla de bronce equivale a 1 punto, la de plata a 3 puntos, la de oro a 5 puntos, la de platino 10 y la de diamante 15 puntos.

### LOS DIPLOMAS

Como recompensa por tanto trabajo realizado Pipo irá otorgando 3 diplomas de “Despierta tu mente con Pipo” en cada juego, a medida que se vayan consiguiendo las medallas más difíciles (oro, platino y diamante).

Es decir, que cuando el jugador haya superado los 5 niveles de un juego con medalla de oro, se le concederá el diploma del juego con medalla de oro; cuando supere los cinco niveles con medalla de platino, pasará a tener el diploma del juego con medalla de platino; y lo mismo con el de la medalla de diamante.

Los diplomas estarán disponibles en el menú de los niveles, pulsando sobre el icono del diploma.

**BOTÓN DIPLOMA**

**INACTIVO**



No has conseguido ningún diploma.

**ACTIVO**



Pulsa este icono para acceder al diploma que has conseguido.



El diploma aparece con el nombre del jugador, el rango y la fecha en la que se logró superar los niveles. Se puede imprimir el diploma en color o en blanco y negro, para que el niño lo coloree.

**¡RECUERDA!**

Reutiliza un folio o usa uno reciclado para imprimir los diplomas.

## CRÉDITOS

Copyright © 1996-08.  
Cibal Multimedia.

*Prohibida la reproducción total y/o parcial, adaptación o traducción sin permiso previo por escrito, salvo lo permitido por las leyes de derecho de autor.*

Depósito legal:  
PM 1826-2008.  
ISBN 978 84 953702-36-5.  
Todos los derechos reservados.

<http://www.pipoclub.com>

Producido por: CIBAL Multimedia S.L.

Idea original y dirección: Fernando Darder

Creación gráfica original: Eva Barceló

Diseño gráfico e ilustración: Eva Barceló, Javier Liébana, Miquel Albertí

Programación: Marc Puig, Fernando Darder, Miguel Ángel Ferri, Alicia González, Juan Gabriel Covas

Contenido guía didáctica: Marina Perelló

Voz Pipo: Aina Cortés

Voz Neuron: Pere Pau Sancho

Melodías: Pedro Darder

Asesoramiento psicopedagógico: Fernando Darder, Marina Perelló

Diseño guía didáctica: Eva Barceló

Dirección comercial: Pilar Gómez

Gerente: Domingo Sanz

Colaboradores: Carlos Darder, Aina Darder, Toni Darder, Juan Negre, Luisa Negre, Álvaro Coromina, Alejandro Coromina, Marina Darder, Núria Darder, Esther Lara, Sergio Lara, Victoria León, Lucía León, Andrea Gómez, Olga Gómez