



BIENVENIDOS AL CASINO

| | | | |
|-------------------------|--|------------------|--------------|
| EDADES: | + 6 años | DURACIÓN: | + 45 minutos |
| OBJETIVO: | cooperar en en desarrollo de una actividad lúdica | | |
| PARTICIPANTES: | todo el grupo dividido es equipos. | | |
| MATERIALES: | latas vacías de refrescos, pelotas de tenis, chapas de botellas, cubos o barreños grandes, platos y vasos de plástico, canicas, juegos de cartas, monedas de chocolate, dado de 6 caras, un cubilete, baraja clásica de cartas. | | |
| ¿CÓMO EMPEZAMOS? | Los monitores preparan la prueba que les ha tocado y se disfrazan de crupieres. Se forman los equipos. Se realiza una pequeña introducción dándoles la bienvenida al casino. Las pruebas son rotatorias y cada equipo tendrán que pasar por todas y cada una de las pruebas. | | |

DESARROLLO: Este juego puede ser tanto de interior como de exterior. Se recibe a los participantes y se explican las normas del juego. Las pruebas en las que participarán son:

Tiro a la lata: Apilamos todas las latas de refrescos. Cada jugador tendrá varios intentos para derribarlas con una pelota de tenis.

Las chapas: Ponemos un barreños a unos 4 metros de distancia y cada jugador del equipo tiene que meter el máximo número de chapas en él. Tienen cinco intentos

Las monedas: En un barreño con agua, ponemos un plato de plástico que flote. Le damos varias monedas y tienen que conseguir dejar las monedas en el centro.

El más rápido del oeste: En una mesa se coloca una moneda en el centro y los jugadores se sientan alrededor de ella con la mano derecha junto al muslo. A la voz de ¡YA! intentan coger la moneda quedándose el que llegue antes y dándose un manotazo al intentarlo los demás.

Dónde está la canica: Tres vasos, una canica, y sólo hay que apostar en cuál de los vasos está la bolita... Cada miembro del equipo tiene un intento.

Partida de Uno: Todos los miembros del equipo juegan una partida del conocido juego de cartas UNO.

Los dados: Los niños apuestan que saldrá un número. Si jugamos con dos dados, apuestan a que su suma será mayor o menor del número que digan.

Las cartas: Con una baraja de cartas clásicas, jugamos a superar la carta que saque el monitor. Cada miembro del equipo tiene un intento. Al finalizar se contabilizan los aciertos y los fallos de cada uno, ganando el que más aciertos haya sumado.

VARIANTES: Se pueden añadir tantas pruebas como queramos.

ETIQUETAS: gran juego, trabajo en equipo.