



## JUEGOS

### **LOS ADUANEROS**

Nº DE PARTICIPANTES: Entre 12 y 30 aprox. , a partir de 8 años

LOCALIZACION: Juego de interior

#### **REGLAS DEL JUEGO:**

Los jugadores están alineados y sentados los unos junto a los otros. Ante ellos pasan algunos compañeros suyos como si de un concurso de belleza se tratase.

Los que están sentados han sido avisados de que uno de sus compañeros lleva disimulado un objeto que hay que descubrir. Se indica la naturaleza del objeto.

Ninguno de los jugadores puede levantarse ni hablar.

Después del desfile, cada jugador va a decir al oído del director del juego lo que haya observado. Los vencedores quedan eliminados, y se prosigue el juego con el resto para determinar al "cegato mayor del grupo".

**VARIANTE:** Se puede hacer sin eliminaciones, otorgando puntos a los vencedores.

**NOTA:** Un ejemplo del juego sería: "El objeto es metálico" (utilizaríamos un reloj, un anillo...); pero, cuidado de que no haya más elementos parecidos infiltrados en el juego para no dar lugar a la confusión. La pista puede ser la referencia de una forma geométrica, un color...



## JUEGOS

### **LOS PERFECTOS CONTABLES**

Nº DE PARTICIPANTES: Más de 8 jugadores, a partir de 10 años

LOCALIZACION: Juego de interior

#### **REGLAS DEL JUEGO:**

El director del juego lleva en sus manos determinada cantidad de dinero en monedas de diverso tipo y explica que las va a hacer pasar sucesivamente por las manos de los contables. Coloca a los contables codo contra codo con las manos a la espalda. Si los contables son muy numerosos se pueden formar equipos.

El director del juego va pasando una a una las monedas al primer jugador que, tras palparlas, va pasándolas al segundo jugador y así sucesivamente hasta el final, sumando mentalmente la cantidad que ha ido pasando por sus manos.

Al final, el que acierte la cantidad, o el que indique la cifra más cercana, será el vencedor.

//

Cada jugador se sienta por turno en una silla, después de haberse colocado en la cabeza una gorra con visera. El director del juego se sube a una silla enfrente del jugador.

El director del juego deja caer una moneda a un recipiente que está en el suelo, y el jugador, sin levantar la cabeza en ningún momento, ha de agarrar al vuelo la moneda cuando pase por delante de él. El jugador como consecuencia de la visera, sólo verá la moneda cuando llegue a su altura visual.

En cuanto vea caer la moneda, alargará la mano para cogerla. Es más difícil de lo que parece.

*NOTA:* Al principio hay que pasar una sola moneda de cada clase, hasta que los jugadores vayan desarrollando el sentido del tacto.

Juego de observación y de desarrollo del sentido del tacto. Muy divertido para jugar relajados.

**MATERIAL:** Monedas de uso corriente.

**VARIANTE:** Se puede jugar dejando caer pelotitas de ping pong que son más fáciles de agarrar.