



## FICHA ACTIVIDAD

<b>Título:</b> GRAN CASINO	
<b>Duración:</b>	<b>Edades:</b>
<b>Lugar (explanada, interior, monte...):</b>	<b>Tipo (gymkhana, agua, nocturno, velada...):</b>
<b>Materiales:</b> Dinero (Potter tazos), boletos, regalos, baraja de cartas, 5 pistolas de agua, 10 pajitas, ruleta de casino, dominó.	
<b>Descripción:</b> <p>Se trata de simular un casino, pero adaptado a la edad de los chavales. Es muy similar a una gymkhana, pero en este caso los chavales no van en grupo, sino que van individualmente y a la prueba que quieran.</p> <p>Al tratarse de un casino, se les da una cantidad fija de dinero para que apuesten en cada prueba a la que vayan. No se les dará más dinero posteriormente, y en caso que se les termine el dinero, tendrán que pedir prestado a sus compañeros en caso que quieran seguir jugando.</p> <p>Los monitores estaremos colocados en los distintos puestos del casino, y en un principio nos podemos poner tanto dentro como fuera de la casa. Los puestos son:</p> <p style="padding-left: 40px;"><b>Puesto 1: PULSO CHINO</b> Se compite contra el monitor de la prueba o entre ellos, pero siempre por parejas. Quien gane se lleva el doble de lo apostado, y quien pierde, pierde lo apostado.</p> <p style="padding-left: 40px;"><b>Puesto 2: BOLETOS</b> Este no es un juego en el que tengan que demostrar nada, sino que es un puesto de suerte. Aquí ellos compran unos boletos y en ellos indica lo que te ha tocado. Los boletos pueden decir:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Ganas el doble de lo apostado</li><li>• Ganas el triple de lo apostado</li><li>• No ganas nada, pierdes lo apostado</li><li>• Ganas un regalo</li></ul> <p style="padding-left: 40px;"><b>Puesto 3: CARTA MÁS ALTA</b> Entre todos los que estén en la prueba, se reparten unas cartas y la persona que tenga la carta más alta, ganará todo lo apostado.</p> <p style="padding-left: 40px;"><b>Puesto 4: PISTOLAS DE AGUA</b> Se ponen encima de la mesa 5 pistolas de agua tapadas. Todas menos una estarán cargadas con agua. Aquel que no se moje ganará la apuesta.</p> <p style="padding-left: 40px;"><b>Puesto 5: PALILLOS</b> Tendremos 10 pajitas, y una de ellas será más corta que el resto. Ganará aquel que coja el palillo más corto, y se llevará todo lo apostado. Si nadie encuentra la pajita más corta el monitor del puesto se quedará con el dinero apostado.</p>	

Puesto 6: QUIÉN ES QUIÉN

Puesto 7: PARTIDA DOMINÓ

Se jugará una partida de dominó y quien antes termine se llevará todo lo apostado.

**Observaciones:**