

La Cueva Invisible

PUBLICO: Infantil **EDAD:** Mayores de 1 año **Nº DE JUGADORES:** 2-5 jugadores **DURACION:** 10-20 minutos
MATERIALES DEL JUEGO: Bote transparente + dado con caras de colores + 80 fichas de colores y formas distintas + dragón

Autor: **Félix Bernat Julián**
feberju@hotmail.com

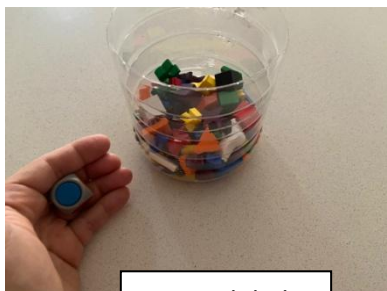
*En lo alto de una montaña hay un cueva de cristal que muestra todos sus tesoros pero una vez entras en ella, los tesoros se vuelven invisibles!!
Recuerda donde estaban escondidos y llévatelos. Consigue los suficientes y vence al dragón que los custodia.*

La Cueva Invisible es un juego kinético donde utilizaremos el tacto para jugar. La base del juego consiste en lanzar un dado, y coger del bote transparente las piezas del color que muestre, pero con los ojos cerrados!. **Con este juego utilizaremos la memoria a través del tacto** (también se trabaja con los niños muy pequeños la identificación de colores), tendremos que recordar qué piezas se encuentran al lado de otras, también las formas de las piezas que queremos coger.

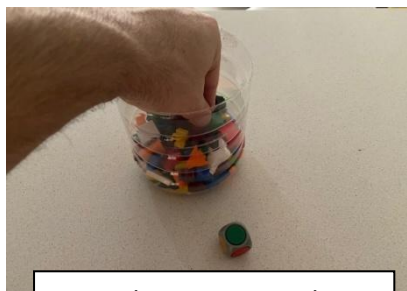
Hay algo muy mágico tras coger las piezas correctas con los ojos cerrados. El juego ofrece un reto suficiente para que los adultos también disfrutemos de la experiencia.

La base del juego consiste en cerrar los ojos y tomar las piezas del color del dado (mínimo 2), pero dependiendo de la edad de los niños, las reglas tienen unos pequeños ajustes, si el niño/a tiene entre 1 y 3 años puede coger las piezas con los ojos abiertos, entre 3 y 7 años cerrará los ojos pero las piezas que coja de otros colores no contarán, y mayores de 7 cogerán las piezas con los ojos cerrados y por cada pieza que saquen de otro color tendrán que devolver una pieza de las cogidas en su turno.

EL JUEGO



Lanza el dado



Cierra los ojos y coge las fichas del color del dado



Si aciertas te las quedas y...



...vas formando una torre



Cuando creas que tienes la torre suficiente alta, en tu turno puedes coger al dragón que está dentro del bote y comparar su altura con tu torre...



...si es más alta, empujarás tu torre hacia el dragón y ganarás la partida!
(si hubiera sido más alto el dragón se comería una ficha de la torre y se devolvería al bote)



El dado tiene seis colores, y en el bote se encuentran fichas de esos colores y de colores blanco y negro. Las fichas blancas son comodín, se podrán sacar sin importar la tirada del dado. Las fichas negras no se deberán sacar nunca, si el jugador las saca tendrá que devolver todas las fichas que cogió en su turno. Esto permite que los niños puedan coger a puñados las fichas pero tendrán que recordar donde se encontraban las fichas negras para evitarlas.

Como se puede observar en las fotos, las fichas se pueden poner en la torre como se quiera, aunque son más estables por las partes planas. Si se cayera la torre, el jugador devolvería una ficha al bote.