

EL CARTERISTA

OBJETIVOS

- Destreza
- Habilidad manual

DURACIÓN

Entre 40 y 50 minutos aproximadamente

EDAD ADECUADA

Actividad orientada para niñ@s de todas las edades.

MATERIAL



, si no se tiene, se puede utilizar una



Vale cualquier



o



Diversos objetos:



, cualquier objeto vale para poder guardarlo en el abrigo.

DESARROLLO

El juego consiste que unos ladrones tienes que robar un objeto sin saltar las alarmas.



Se cuelga en una  o en una , un viejo  en medio de la habitación donde se vaya a jugar.



Y en todas las partes del  se pegan unas  o .



En los bolsillos del  se ponen diversos objetos.



Los jugadores con los ojos , deben acercarse por turno al  y buscar el objeto que les ha indicado el director de juego, y ello, sin hacer sonar un solo cascabel o campanilla.

Cada vez que suene tendrá una falta penalizante.

Tipo	Fallo
Por cada minuto	1
Ruido	2

El vencedor del juego es el que tenga menos puntos en la clasificación.