



Expreso, luego me muevo.

Dice

Visita el loco hotel



❖ Número de participantes:

-Mínimo dos personas.



❖ Edad:

-Desde los 3 años.

❖ Materiales:



-Nada. Lo más importante son tus ganas de pasarlo bien.

-**Opcional:** un reproductor de música para la habitación 2.

❖ Roles del juego:



-Un jugador será el **DIRECTOR** del hotel.

-El resto de los jugadores serán **HUÉSPEDES** (personas que se alojan en un hotel o en la casa de otra persona).

❖ ¿Cómo se juega?:

-Tenéis que dividir vuestra casa en **6 espacios** que van a simular ser las habitaciones de un hotel. Por ejemplo, podéis poner dos pruebas en el salón, otra en vuestra habitación, en la cocina, en el baño, en la habitación de los papás, etc. Eso debéis adaptarlo vosotros a vuestra casa. Lo importante es establecer seis zonas distintas. No pasa nada si están juntas. Lo ajustamos a nuestro espacio.

-En cada zona colocaréis un papel con el número de cada prueba (1, 2, 3, 4...).

-Cada habitación tiene unas **INSTRUCCIONES** con lo que hay que hacer para poder pasar de una a otra y, así, **completar el recorrido de la visita**.

-Uno de los jugadores, el que haga de director del hotel, irá enseñando las habitaciones a los visitantes. Él controla el juego. Os puede llevar a la habitación que él quiera para empezar. Además, en algunas, puede daros órdenes.

-El juego se debe comenzar concentrado y atento desde la habitación que decida el director.

-Cuando el director te toca en el hombro, significa que puedes pasar a la siguiente habitación (*por ejemplo, si has empezado en la 2, pasas a la 3 y, así, sucesivamente*) ya que has seguido bien las instrucciones y has conseguido superar lo que se indica.

-Si no las sigues las instrucciones correctamente, te quedas en esa habitación sin avanzar.



**¿Conseguirás visitar el loco
hotel sin salir de casa?**

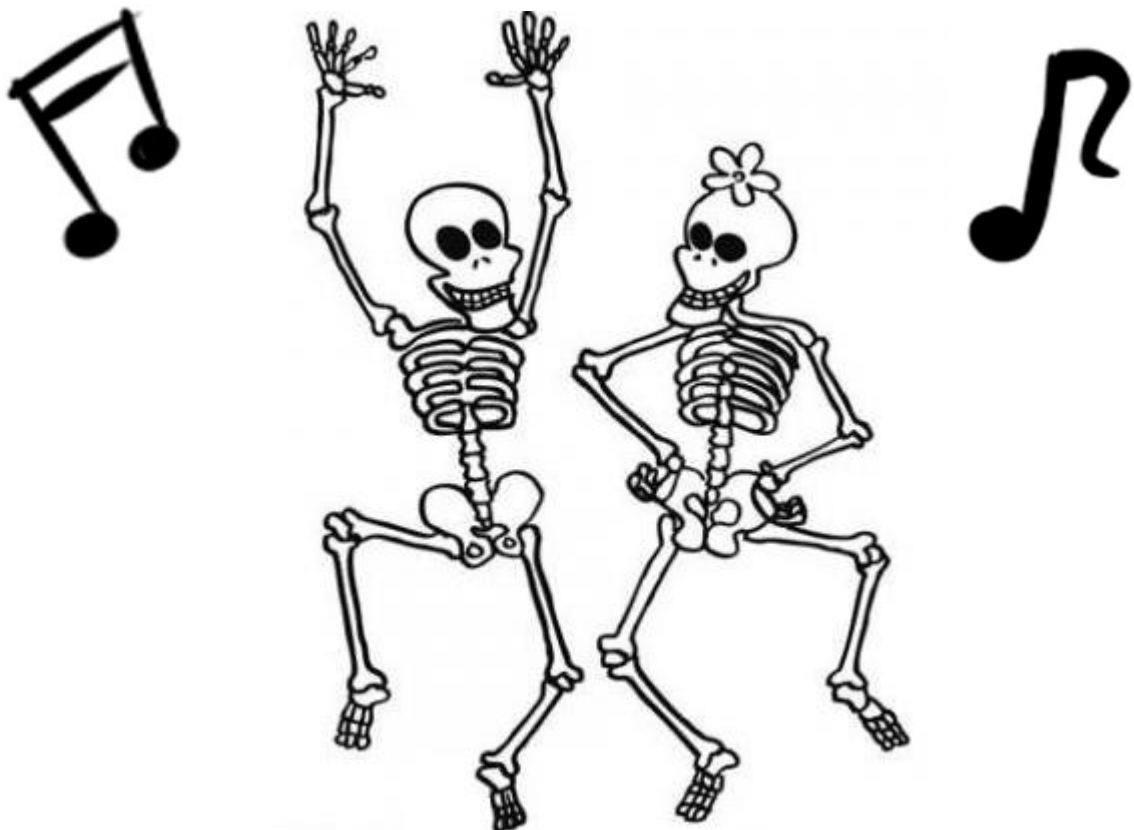
I. LA HABITACIÓN DE LAS ESTATUAS:

En esta habitación el que se mueve no sale nunca. Para poder salir de aquí, no puedes moverte nada y tienes que estar sin reírte, sin pestañear, imitando la estatua que indique el DIRECTOR o, creando una libre. Por ello, cualquier mínimo movimiento, te retiene aquí.



2. LA HABITACIÓN DEL BAILE:

La única forma que tienes de salir de esta habitación es bailando, así que a BAILAR, BAILAR y BAILAR. El que deja de moverse se queda aquí y no podrá abandonar la habitación. El DIRECTOR puede ponerte la música que él quiera. Eso sí, no dejes de moverte.



3. LA HABITACIÓN DEL CANTO:

De esta habitación se sale cantando. Da igual cómo cantes y la canción elegida, lo importante es que no pares de cantar. Puedes hacerlo solo o acompañado, pero recuerda que, la única forma de salir de aquí, es CANTANDO. Por cierto, el DIRECTOR puede escoger una canción para ti.



4. LA HABITACIÓN DE LA RISA:

En esta habitación hay un extraño gas que hace que te rías a carcajadas y no puedas parar de reír. Recuerda, si dejas de reír, no podrás salir de aquí.

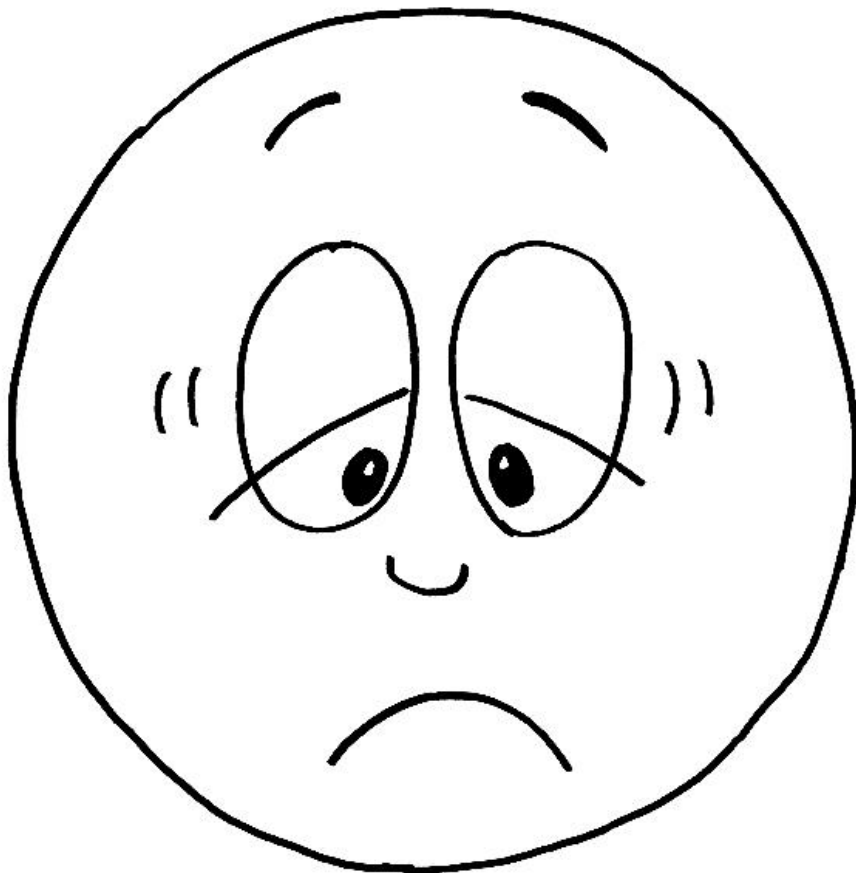
¡MENUDA RISA!



5. LA HABITACIÓN DE LA TRISTEZA:

En esta habitación todo el mundo está muy triste. Todo el que entra permanece muy serio y con cara de tristeza. No te lo tomes a broma:

¡EL QUE SE RÍE, NO SALE!



6. LA HABITACIÓN DE LAS IMITACIONES.

En esta habitación te conviertes en actor o en actriz. Para poder salir, debes imitar y representar personajes, animales, objetos, etc. Solo podrás salir de aquí cuando hayas hecho 3 actuaciones correctas. Por cierto, el DIRECTOR puede escoger tus representaciones.

