

¿CUÁNDO LLEGAMOS?

201 retos para jugar mientras viajas



IVAN TAPIA

cocolisto

¿CUÁNDO LLEGAMOS?

201 retos para jugar mientras viajas

IVAN TAPIA

**LUNWERG**
EDITORES

cocolisto

La lectura abre horizontes, iguala oportunidades y construye una sociedad mejor. La propiedad intelectual es clave en la creación de contenidos culturales porque sostiene el ecosistema de quienes escriben y de nuestras librerías. Al comprar este libro estarás contribuyendo a mantener dicho ecosistema vivo y en crecimiento. En **Grupo Planeta** agradecemos que nos ayudes a apoyar así la autonomía creativa de autoras y autores para que puedan seguir desempeñando su labor.

Dirígete a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesitas fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puedes contactar con CEDRO a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

© Ivan Tapia, 2024
www.cocolisto.com

© Editorial Planeta, S. A., 2024
Lunweg es un sello editorial de Editorial Planeta, S. A.
Avenida Diagonal, 662-664 - 08034 Barcelona
Calle Juan Ignacio Luca de Tena, 17 - 28027 Madrid
lunweg@lunweg.com
www.lunweg.com
www.instagram.com/lunweg
www.facebook.com/lunweg
www.twitter.com/Lunweglibros

Diseño y maquetación: Lunweg, 2024

Primera edición: mayo de 2024
Depósito legal: B. 3.037-2024
ISBN: 978-84-19875-54-9
Impresión y encuadernación: Liberdúplex
Printed in Spain - Impreso en España



ÍNDICE

<i>Leer antes de usar</i>	6	Trivial de idiomas, literatura y arte	36
Juegos con el abecedario	8	Personajes secretos	38
Juegos de tiempo	10	Palabras escondidas	40
Juegos de encontrar	12	«Yo nunca...»	42
Juegos del 1 al 100	14	Juegos de animales	44
Adivinanzas	16	Adivinanzas de viajes	46
Juegos de preguntas	18	Culturín	48
Juegos de memoria	20	Adivinanzas II	50
Viajes por el mundo		Pasapalabra	52
encriptados	22	Juegos de categorías	54
Trivial de geografía	24	Trivial de conocimiento general	56
Retos «Ya hemos llegado»	26	Juegos de lenguaje	58
Películas para adivinar	28	Adivinanzas III	60
Juegos de palabras		Viajes por el mundo encriptados II	62
encadenadas	30		
Top 5	32		
Juegos con matrículas	34		

Crucigrama con secreto	64	«Yo nunca...» II	92
Juegos del ahorcado	66	Historias incompletas II	94
Juegos de detectives sobre ruedas	68	Rimas encadenadas	96
Historias incompletas	70	Juegos con las manos	98
Trivial de historia y moda	72	Juegos de memoria II	100
Adivinanzas de ciudades y países	74	Besar, casarse o matar	102
Películas para adivinar II	76	Traducciones	104
Personajes secretos II	78	Hechos viajeros	106
Casos misteriosos	80	Bingo de marcas de coche	108
Juegos con la radio	82	Lista de la persona más viajera	110
Trivial de cultura pop y música	84	<i>Selfies</i>	112
Juegos de palabras prohibidas	86	Comunidades ocultas	114
Adivinanzas IV	88	Profecía	116
Bingo viajero	90	Trabalenguas	118

¿CUÁNDO LLEGAMOS?

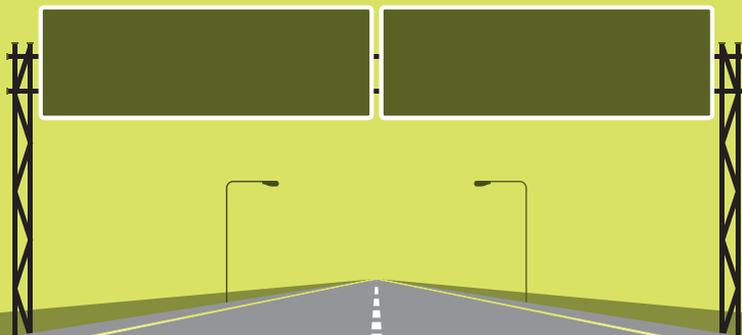
JUEGOS CON EL ABECEDARIO

Durante un viaje hay muchas cosas interesantes a vuestro alrededor: señales de tráfico, letreros, tiendas, paisajes... En este juego el desafío es encontrar elementos cuya inicial sea la letra que os proponemos.

¿Cómo jugar?

Uno de los participantes (nunca la persona que conduce) lee una de las propuestas del juego. Gana la primera persona que la resuelve. Acto seguido se lee la propuesta siguiente y se vuelve a jugar. Podéis ir sumando los puntos para ver quién gana al final.

¡Divertíos explorando y descubriendo palabras!



PROPUESTAS

JUEGOS CON EL ABECEDARIO

1. Buscad entre los carteles algo que empiece por la letra **A**.
2. Buscad una matrícula que contenga la letra **H**.
3. Buscad en un rótulo algo que empiece por la letra **C**.
4. Buscad una señal que empiece por la letra **S**.
5. Buscad en los carteles que indican una población un nombre que empiece por la letra **E**.
6. Buscad cualquier cosa que empiece por la letra **M**.
7. Buscad algún elemento dentro del coche que empiece por la letra **P**.
8. Buscad una palabra relacionada con la conducción y los coches que empiece por la letra **S**.
9. Buscad entre los carteles algo que empiece por la letra **F**.
10. Buscad una matrícula que contenga la letra **T**.

¿CUÁNDO LLEGAMOS? JUEGOS DE TIEMPO



En este juego el objetivo es estimar mentalmente la cantidad de kilómetros recorridos durante el viaje y el tiempo que ha pasado. Normalmente cuando viajáis en coche vais dejando atrás el paisaje a vuestro alrededor, pero ¿sabéis cuántos kilómetros habéis recorrido?

¿Cómo jugar?

El conductor o la conductora pondrá el cuentakilómetros del coche a cero y avisará a todos los ocupantes cuando lo haga. Una vez que el cuentakilómetros esté a cero, todos los ocupantes deberán imaginar y contar mentalmente la cantidad de kilómetros que ha recorrido el coche. Cuando alguien piense que se han alcanzado los kilómetros acordados, aplaudirá con las manos. En ese momento el conductor o la conductora observará el cuentakilómetros. Todos los ocupantes deben aplaudir cuando lo consideren apropiado. Cuando todos hayan aplaudido, el conductor revelará quién ha estimado de manera más precisa la distancia recorrida.

¡Que gane la persona más precisa!

PROPUESTAS

JUEGOS DE TIEMPO

1. Contad 1 kilómetro.
2. Contad 2 kilómetros.
3. Contad 3 kilómetros.
4. Contad 4 kilómetros.
5. Contad 5 kilómetros.

Ahora hacedlo al revés. El conductor o la conductora os avisará cuando hayáis recorrido los kilómetros indicados. Entonces los ocupantes tendréis que calcular cuánto tiempo habéis tardado en recorrerlos. Alguien del coche deberá cronometrar el tiempo real con un reloj o un *smartphone*.

1. Contad el tiempo que habéis tardado en recorrer 1 kilómetro.
2. Contad el tiempo que habéis tardado en recorrer 2 kilómetros.
3. Contad el tiempo que habéis tardado en recorrer 3 kilómetros.
4. Contad el tiempo que habéis tardado en recorrer 4 kilómetros.
5. Contad el tiempo que habéis tardado en recorrer 5 kilómetros.

¿CUÁNDO LLEGAMOS?

JUEGOS DE ENCONTRAR

Una cosa que solemos hacer para no aburrirnos durante el trayecto en coche es observar lo que vemos a nuestro alrededor. Este será vuestro objetivo. ¿Quién será la primera persona que conseguirá encontrar todos los vehículos —y no solo vehículos— que os proponemos a continuación?

¿Cómo jugar?

Una de las personas que viaja en el coche leerá las propuestas que se indican a continuación. La primera persona que consiga encontrar cada una dirá «¡visto!» y sumará un punto. Una vez que se alcancen todas las propuestas, la persona que tenga más puntos ganará el juego.