

El gran juego de la convivencia

Instrucciones

Material

30 tarjetas con retos y habilidades, cuaderno de papel reciclado para anotar los puntos y hacer algunas pruebas y una caja de 12 rotuladores de colores variados.

Esto es el que tenéis que hacer

Conseguid anotar el máximo de puntos resolviendo correctamente los retos y las habilidades que os propondremos. Jugaréis todos los grupos por turnos. ¡El grupo que consiga más puntos será el ganador! Pactad el tiempo que durará el juego (tiempo recomendado: 1 hora).

Preparación

Haced 3 grupos con todos los participantes. Mezclad las tarjetas y colocad el montón encima de la mesa boca abajo.

El grupo que tenga el jugador más joven empieza a jugar, y después la partida continúa hacia la izquierda.

Jugad por turnos. Cuando sea vuestro turno, un miembro del equipo tendrá que coger una ficha. El resto de los miembros tendréis que elegir entre los entornos de: casa, escuela o parque. La persona que ha cogido la ficha leerá la prueba, que seguro que superaréis sin dificultad.

Tipos de pruebas

En cada entorno encontraréis dos tipos de pruebas: pruebas de habilidad y pruebas de reto. Para superar una prueba de habilidad, tendréis que seguir las instrucciones de la prueba. La pregunta de la prueba de reto la tendréis que resolver entre todo el grupo.

¡ATENCIÓN! Si en el entorno que habéis elegido está la leyenda "punto sin prueba", ¡felicidades! Tenéis un punto más sin pasar ninguna prueba. Le tocará el turno al siguiente grupo. Si leéis "lo sentimos, perdéis turno", lo sentimos mucho, no tenéis punto y el turno pasa al siguiente grupo.

Tiempo máximo para superar una prueba

Para las pruebas de habilidad, el tiempo establecido es de 2 minutos, para los retos, la respuesta tendrá que ser inmediata.

Si acertáis

Si acertáis, tenéis un punto que anotaréis en el cuaderno y cederéis el turno al siguiente grupo. Cada vez que uséis una tarjeta, la colocaréis debajo la pila.

Si falláis o bien se acaba el tiempo

Lo sentimos, aquí finaliza vuestro turno. El grupo de vuestra izquierda podrá resolver vuestra prueba y así ganar vuestro punto, si la superan, podrán elegir una nueva ficha y probar de pasar la nueva prueba.

Si una prueba no la puede resolver ningún grupo, pasados todos los turnos, se elige otra ficha y continúa el juego.

Fin del juego y grupo ganador

El juego finaliza cuando se acaba el tiempo. Se cuentan los puntos y gana el grupo que ha obtenido más. Todos habéis ganado, porque habéis aprendido, jugando, a convivir.