

The background features a mix of botanical line art and abstract organic shapes. In the top left, a vine with small circular leaves hangs down. In the top right, a branch with heart-shaped leaves extends across the frame. The bottom left shows a plant with long, narrow leaves and a cluster of small flowers. The bottom right features a large, detailed leaf with prominent veins. Scattered throughout are various abstract shapes in shades of terracotta, sage green, and light pink, some with thin black outlines.

Juegos Modificados

VALERIA
RODRIGUEZ 402 M

Índice

Fútbol Ciego

Paintball

Stand Up

Gallinita ciega

Teléfono Descompuesto

Carrera de Sacos

Policías y ladrones

Sardina que brinca

Carrera de huevos

El Ahorcado

Fútbol Ciego

El fútbol para ciegos se practica en un campo rectangular que mide 40m de largo y 20m de ancho. Los laterales completos del campo deben estar cubiertos de vallas para evitar que la pelota salga del terreno de juego. El partido tiene una duración de 30 minutos, dividido en dos tiempos de 15 minutos.



Paintball

Normalmente en una partida de paintball se enfrentan dos equipos con el fin de eliminar a todos los jugadores del bando rival o completar un objetivo (como capturar una bandera o eliminar a un jugador concreto). Un juego de paintball con globos suele durar de unos cinco minutos a media hora.



Stand Up

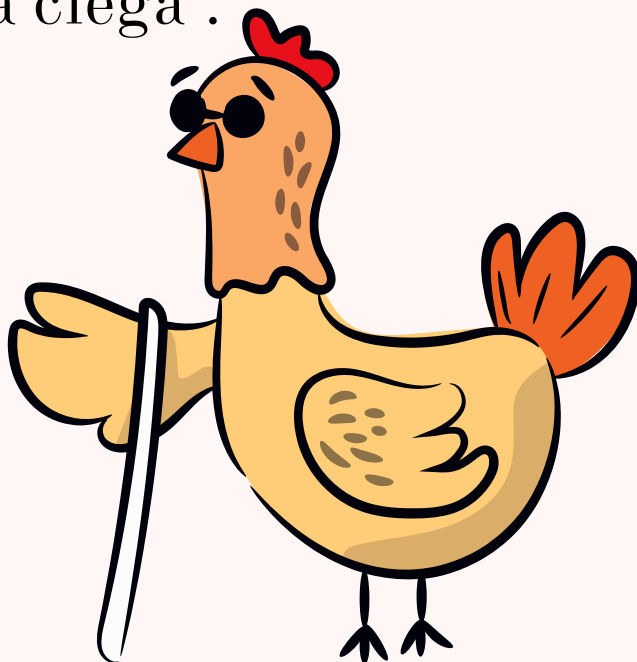
Debes dividir el grupo en dos, Luego les dirás que se sienten y cada grupo debe tomarse de las manos. El reto es pararse sin soltarse de las manos.

Este juego también tiene otra alternativa. Esta modificación del juego consiste en que cada grupo de pie pondrá las manos al centro, se agarran de las manos, y luego deberán desenredarse.



Gallinita ciega

La 'gallinita ciega', con los ojos vendados, da tres giros sobre sí misma y sale en busca de algún jugador que pillar. Una vez haya localizado a alguien tendrá que intentar reconocer quien es, solamente con el tacto. Si descubre su identidad, esa persona será la nueva 'gallinita ciega'.



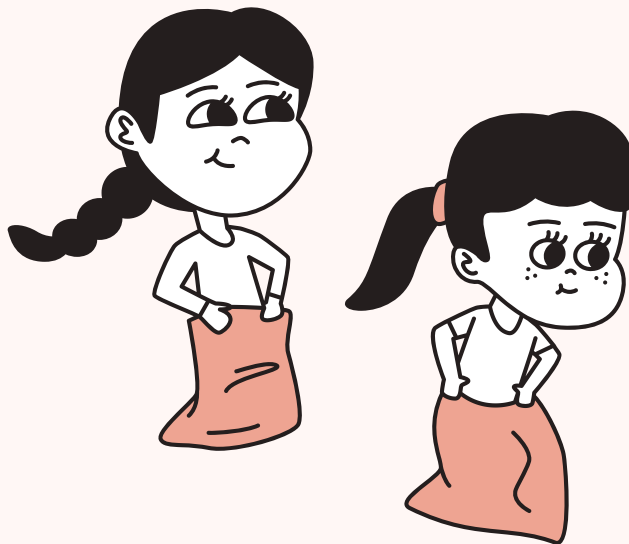
Telefono Descompuesto

Los participantes se sientan en círculo; el primer participante recibe un mensaje escrito que nadie más puede leer, y debe transmitir este mensaje al con señas al compañero que tiene a su lado y la ultima persona tiene que adivinar que es.



Carrera de sacos

Los participantes se ponen en línea recta, con las dos piernas metidas en costales o sacos de yute. Cuando alguien da la señal, todos salen saltando en carrera. Gana quien llegue primero a la meta, sin sacar las piernas del saco.



Policias y ladrones

Consiste en dividir a los jugadores en dos grupos iguales. Uno de perseguidores (denominado «policía») y el otro que huye (denominado «ladrón»). Al ser atrapado un ladrón, es llevado a un lado del campo de juego en un lugar que se haya designado previamente como la «cárcel».



Sardina que brinca

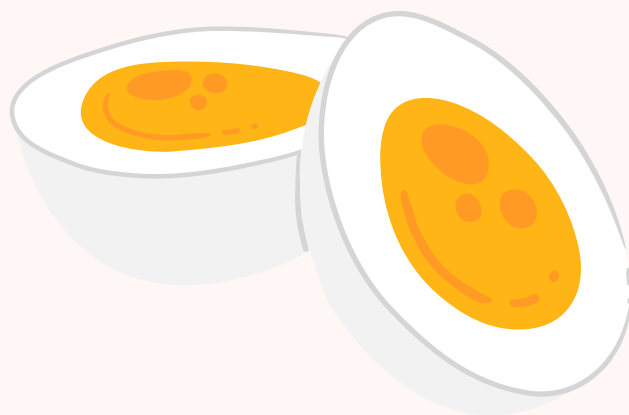
Uno se pone de espaldas a la pared, otro hacia éste y apoyando la cabeza sobre su cintura. El primero le tapa los ojos.

Un tercero salta sobre el que hace de “caballo” y éste tiene que acertar quién es el que ha saltado, y si no lo acierta siguen saltando, el resto de los participantes.



Carrera de huevos

El juego consiste en crear 2, 3 o más equipos a cuyos miembros se les proporciona una cuchara sopera. A uno de los miembros de cada equipo se les entrega un huevo (previamente cocido), el cual deben sostenerlo sobre la cuchara. Pero aquí viene lo difícil: la cuchara se debe sostener desde el mango con la boca y llegar hasta la meta sin que se caiga.



El ahorcado

Un jugador piensa en una palabra, frase u oración y el otro trata de adivinarla según lo que sugiere por letras o dentro de un cierto número de oportunidades. Si se equivocan de letra, se ira dibujando parte por parte un muñequito y cuando el dibujo esté completo, el juego finalizará a menos de que alguien adivine la palabra antes.

