



## INSTRUCCIONES

Es un juego de mesa llevado a la cancha, con actividades que ponen a prueba las habilidades motrices, de negociación y regulación emocional de los jugadores.

Se juega en cuatro grupos de al menos dos jugadores, cada grupo recibe una carta con la descripción de un jugador que necesita ciertas habilidades para ser el mejor, al mismo tiempo recibe siete cartas con habilidades de fuerza, resistencia, agilidad, velocidad, coordinación, flexibilidad y equilibrio, y 9 puntos con los cuales pueden negociar o llamar a la guerra a sus rivales, se debe siempre tener al menos dos puntos para poder continuar en el juego.

Ubicados en círculo, la dinámica inicia con el grupo que tenga el integrante con fecha de nacimiento más cercano, el juego seguirá hacia su derecha, cuatro de las cartas de cada grupo deben ser siempre visibles (pueden ser las que se quieren negociar), estas se pueden cambiar cuando se desee, reemplazándolas por otras cartas.

El grupo que inicia, tiene dos opciones negociar o llamar a la guerra por una carta que le interese:

**Negociar:** para realizar el intercambio cada grupo debe pagar dos puntos (estos los pierde cada equipo), más lo que pida el grupo por el intercambio (más puntos, una o varias tarjetas). El equipo que tiene el turno puede negociar con cualquier grupo, si no se llega a un acuerdo puede llamar a la guerra.

**Guerra:** cada equipo involucrado (el que llama a guerra y el que es llamado), pondrá tres puntos y la carta que es de interés del equipo que llama a guerra, éste escoge una prueba y el ganador se queda con todo. Cada equipo es libre de elegir la persona que hará la prueba, conociendo de antemano cual será la actividad que se realizará. Las actividades pueden variar de acuerdo a los materiales disponibles y las posibilidades de los participantes, algunos ejemplos:

1. El que más rápido recorra la cancha o un espacio determinado.
2. El que con una bocanada de aire, repita: pimirigallo, gallo martero, paso un caballero, me vendió una gallina, me puso un huevo, me puso dos, me puso tres..
3. Repetir y llegar al número más grande, un limón medio limón, dos limones medio limón...sin equivocarse o detenerse.
4. El grupo que tenga la moneda más antigua.
5. Mayor flexibilidad, de pie intentar tocar la punta de los zapatos.
6. Mayor amplitud en Split frontal.

7. Fuerza, tomados por los antebrazos, halar hasta un punto determinado.
8. Si hay balones, hacer la mayor cantidad de golpes con el pie o la rodilla (21), o mayor número de canastas en número determinado de lanzamientos.
9. Con un palo de escoba, un extremo al piso y el otro en la frente, se gira al menos en 7 oportunidades y se sale corriendo en línea recta a una distancia determinada.
10. Mayor resistencia en posición de mosquito.

Gana el equipo que primero logre completar las habilidades de su jugador.

Si un equipo es eliminado al quedar con menos de dos puntos, sus cartas salen de juego, siempre y cuando no tenga cartas que impidan terminar la partida, en caso contrario se colocan boca abajo y cada equipo en juego escoge una.

### **Propuesta pedagógica iocus emotio**

¡Visítanos! <https://leonelmartinet.wixsite.com/iocusemotio>



iocus emotio

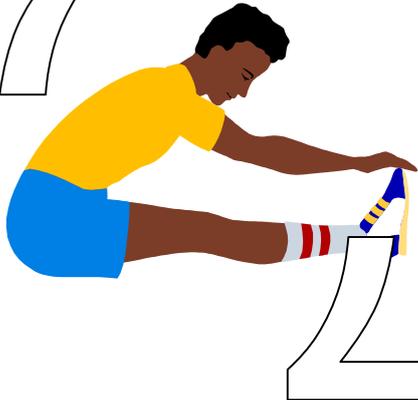
[https://www.youtube.com/channel/UCaPkZffz8BbnwJy8L3RT\\_fg](https://www.youtube.com/channel/UCaPkZffz8BbnwJy8L3RT_fg)



[iocusemotio@gmail.com](mailto:iocusemotio@gmail.com)

**FLEXIBILIDAD**

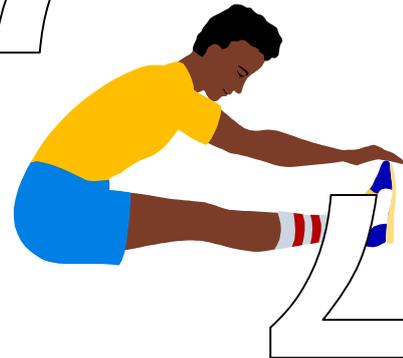
7



**FLEXIBILIDAD**

**FLEXIBILIDAD**

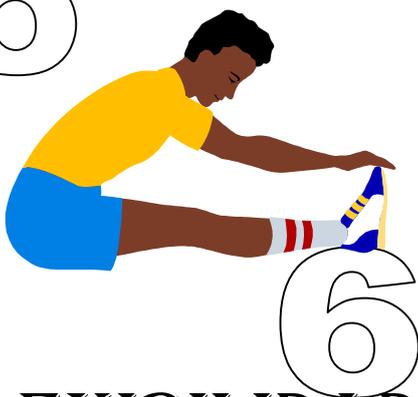
7



**FLEXIBILIDAD**

**FLEXIBILIDAD**

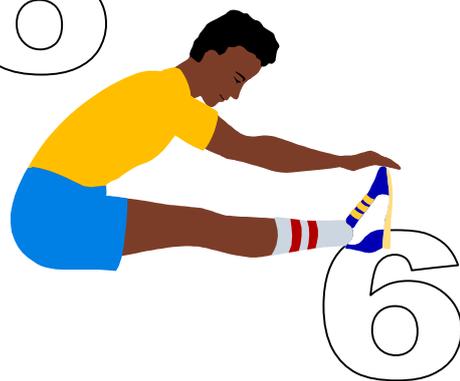
6



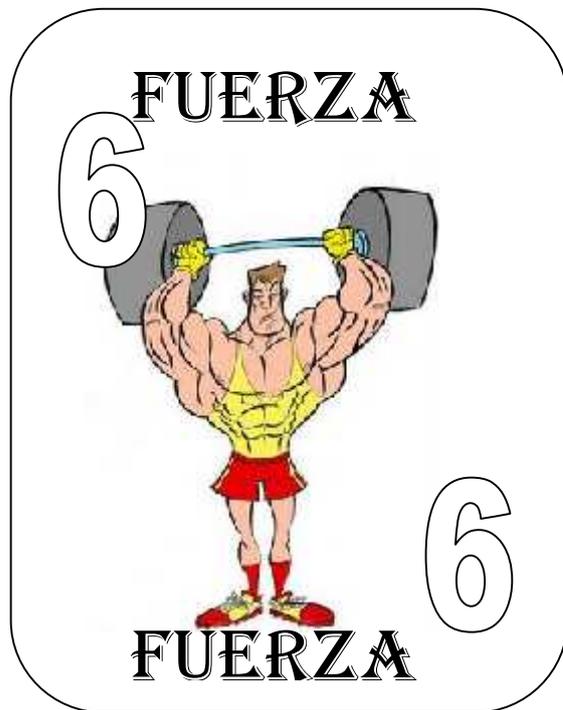
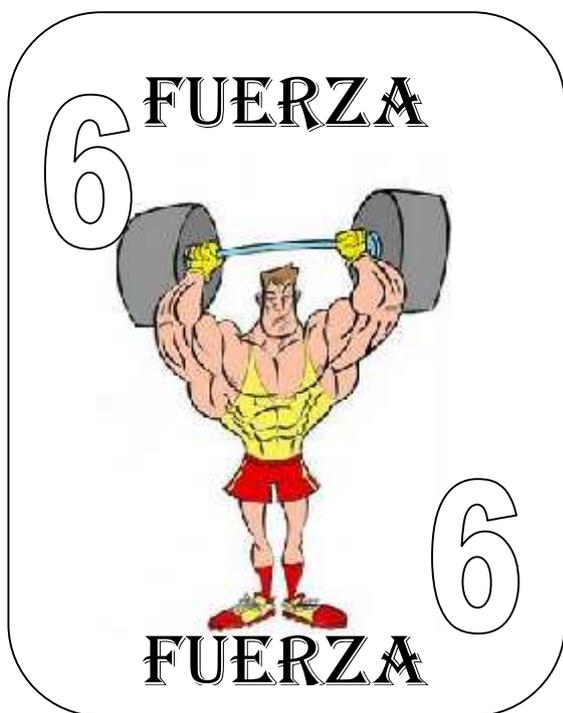
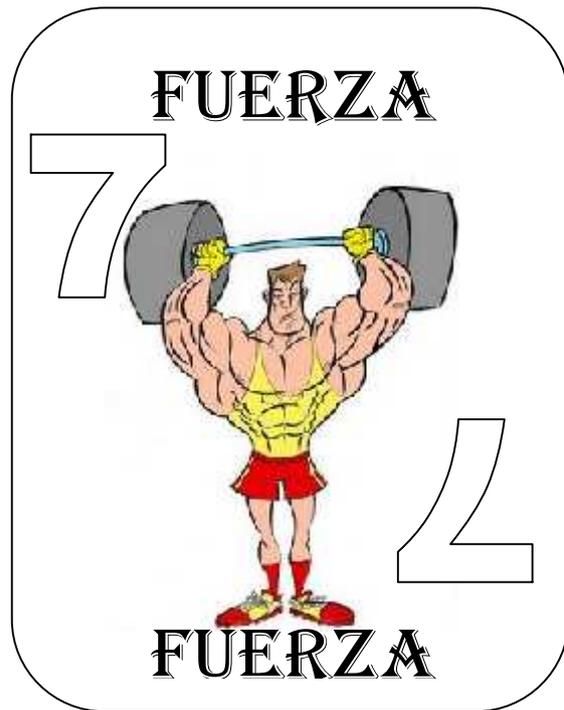
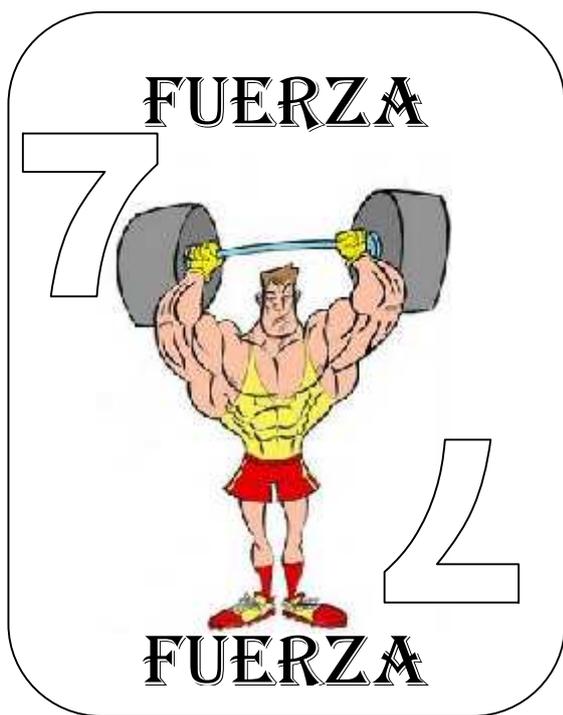
**FLEXIBILIDAD**

**FLEXIBILIDAD**

6

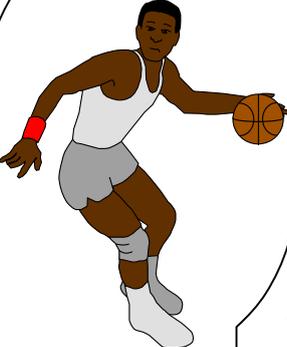


**FLEXIBILIDAD**



**AGILIDAD**

7



2

**AGILIDAD**

**AGILIDAD**

7



2

**AGILIDAD**

**AGILIDAD**

8



8

**AGILIDAD**

**AGILIDAD**

8

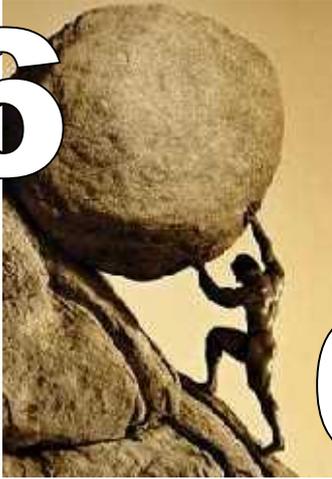


8

**AGILIDAD**

**RESISTENCIA**

**6**

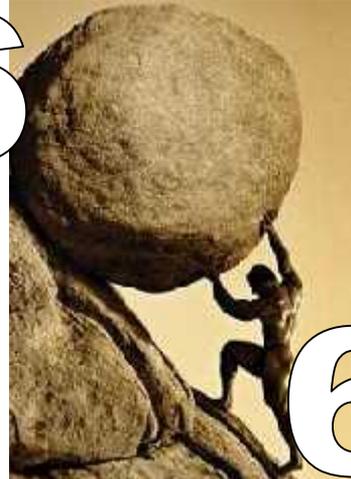


**6**

**RESISTENCIA**

**RESISTENCIA**

**6**

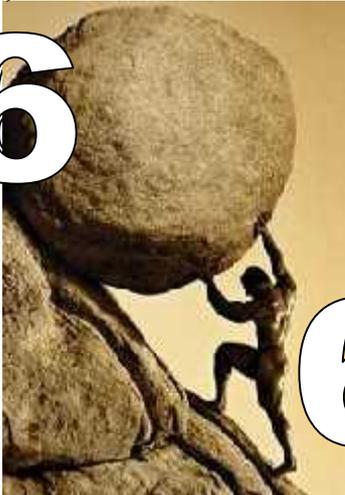


**6**

**RESISTENCIA**

**RESISTENCIA**

**6**

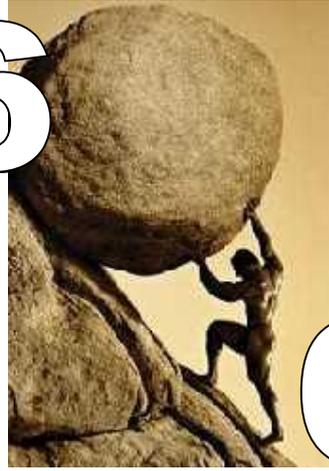


**6**

**RESISTENCIA**

**RESISTENCIA**

**6**



**6**

**RESISTENCIA**

**EQUILIBRIO**



**EQUILIBRIO**

**EQUILIBRIO**



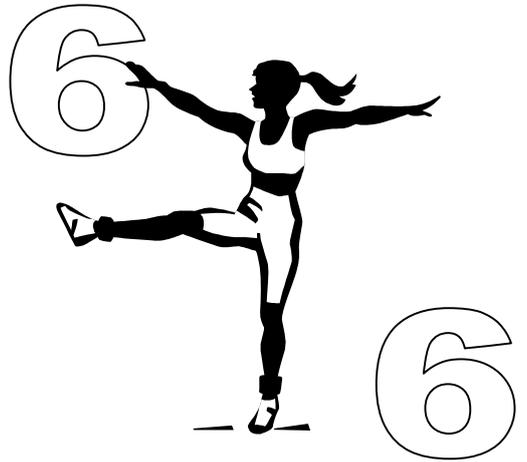
**EQUILIBRIO**

**EQUILIBRIO**



**EQUILIBRIO**

**EQUILIBRIO**



**EQUILIBRIO**

COORDINACIÓN

6



6

COORDINACIÓN

COORDINACIÓN

6



6

COORDINACIÓN

COORDINACIÓN

6



6

COORDINACIÓN

COORDINACIÓN

6



6

COORDINACIÓN

VELOCIDAD

7



7

VELOCIDAD

VELOCIDAD

7



7

VELOCIDAD

VELOCIDAD

8



8

VELOCIDAD

VELOCIDAD

8



8

VELOCIDAD

**GUERRA**



**GUERRA**

**NEGOCIAR**



**NEGOCIAR**

SI QUIERES GANAR DEBES  
FORMAR AL DEPORTISTA IDEAL,  
TOM ES UN FUTBOLISTA QUE  
NECESITA:



SI QUIERES GANAR DEBES  
FORMAR AL DEPORTISTA IDEAL,  
TOM ES UN FUTBOLISTA QUE  
NECESITA:



SI QUIERES GANAR DEBES  
FORMAR AL DEPORTISTA IDEAL,  
MARY ES UNA GIMNASTA QUE  
NECESITA:



SI QUIERES GANAR DEBES  
FORMAR AL DEPORTISTA IDEAL,  
MARY ES UNA GIMNASTA QUE  
NECESITA:



