



**COLECCIÓN
GRANDES JUEGOS**

RASTRO & FLECHAS

**¿QUÉ EQUIPO TENDRÁ LA
MEJOR ESTRATEGIA?**



Rastros y Flechas de Sarah Larios se encuentra bajo una Licencia
Creative Commons

Reconocimiento-NoComercialCompartirIgual 4.0 Internacional.

¡Disfruta del contenido!



Público objetivo:

De 10 a 15 años



Tipo:

Estrategia



Nº de Participantes:

Mínimo: 2

**Cuantos más participantes más motivador será el juego.*



Tiempo de duración:

60 minutos.



Nº de monitores:

Ideal 2 monitores.

OBSERVACIÓN:

- Se puede hacer con 1 monitor, este no hará parte del equipo.
- Su función será observar que los equipos sigan las reglas y elegir un líder entre los participantes de cada equipo.



Recomendaciones sobre la duración del juego:

Si la actividad se hace con pocos participantes es posible que tenga una duración menor a los 60 minutos.



Local:

Espacios amplios o que los participantes puedan caminar libremente.



Material:

- Relojes con cronómetro
- Tiza (u otro tipo de material que sirva para dibujar las flechas y los rastros)
- Cartulinas A4

- Fichas con imágenes de flechas



Habilidades:

Actividad para fomentar el trabajo en equipo y la estrategia.



Objetivo:

Encontrar al otro equipo en el menor tiempo posible.



Preparación de la actividad:

Se preparan las tarjetas con flechas simples y dobles. **(mínimo: 30 flechas simples y 3 dobles - proporción 30/3)**

Si lo hacéis en espacios en que se permita rayar el suelo, podéis utilizar tizas y no necesitaréis las flechas.

Se preparan tarjetas con una "X"
(si hemos hecho 30/3 - haremos 5 "X")

Separar un reloj con cronómetro por monitor que participe en la actividad.



Desarrollo de la actividad:

Se dividen en dos (2) equipos, donde un equipo huirá y el otro lo buscará.

El equipo que huye tendrá 10 minutos para dejar el rastro (flechas en el suelo).



Recomendaciones: para tornar el juego más emocionante el otro equipo (el buscador) podrá salir después de 5 minutos.

El tiempo tiene que estar muy bien cronometrado para que haya tiempo de hacer el rastro (camino con flechas)

Pueden existir caminos falsos, que tendrán que ser identificados al final de la flecha seguida de una 'X'.

La distancia entre una flecha y la otra debe ser de 10/15 metros.

Las bifurcaciones serán señalizadas con dos flechas juntas, una apuntando hacia cada dirección que se podrá seguir.

Durante el recorrido podrán existir pruebas (cada equipo tiene el derecho de inventar 5 pruebas como máximo).

La última pista debe ser “estamos por aquí” y el equipo debe buscar esconderse cerca de esta última pista.

Vence el equipo que logre encontrar el otro equipo en menos tiempo.

Para ello es importante tener una plantilla donde anotar el tiempo que ha necesitado cada equipo para encontrarse.

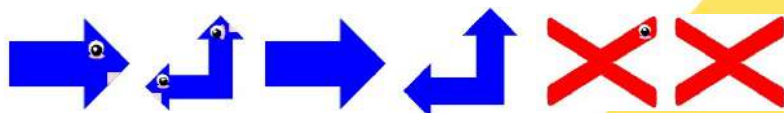


Adjunto:

Tendrás las plantillas de flechas disponibles para descargar.

Te las dejo en dos formatos:

- Clásico
- Kawaii





Apuntes:



Si quieres compartir tu experiencia con este juego, tienes dudas o te quieres saber más sobre los grandes juegos, gamificación y crecimientos personal, entra en contacto conmigo, será genial hablar contigo e intercambiar experiencias.

Email: sarahlarios@mrludus.com

Telegram: Recrea+ con Sarah Larios

Instagram: @mrludus @lariosarah

Facebook: MrLudus

¡Muchas gracias por permitirme colaborar en tu crecimiento!

Saludos lúdicos

Sarah Larios 😊