

# LAS ESPALDAS MARCADAS

## OBJETIVOS

- Agilidad de movimientos
- Agudeza visual
- Divertirse

## DURACIÓN

Entre 40 y 50 minutos aproximadamente

## EDAD ADECUADA

Actividad orientada para niñ@s de todas las edades.

## MATERIAL



Trozos de



Rotulador

(vale cualquier rotulador)



Alfileres

o cualquier cosa que se puede sujetar en la espalda.

## DESARROLLO

El juego consiste en adivinar el máximo de letras o cifras a la vez que no te adivinen a ti.

### **Reglas:**

Los jugadores se sitúan en dos líneas dándose las caras y el director de juego les pone en la espalda unos carteles con un distintivo de identidad: *Letras o Cifras*.

El director de juego en una lista tiene los nombres y su distintivo de cada jugador.

Los jugadores solo se podrán mover en un área de juego delimitado por el director de juego.

### **Descripción:**

A una señal del director de juego, los jugadores intentarán leer el distintivo de sus vecinos, evitando al mismo tiempo que estos puedan conocer el tuyo propio.

Los jugadores tienen que moverse por el área de juego con toda la habilidad posible.

Cuando un jugador haya podido leer un distintivo, va a comunicarlo al director de juego.

El vencedor del juego es el que sume más puntos al final.

### **Clasificación:**

Por cada lectura de distintivo: 1 punto.

Si no ha sido visto por ninguno: Doblaras los puntos conseguidos.

Si son visto una vez: -3 puntos.

Si son visto dos veces: -6 puntos.

Si son visto tres veces: -9 puntos.

A si sucesivamente.