JUEGO DE EXTERIOR

Numbers

Para niños y adolescentes



Numbers

Un juego de exterior para niños y adolescentes.

Sobre este juego

Esta versión de «Numbers» la crearon **Silas Bilger** y **Andy Fronius**.

Cómo puedes usar el material

Gratis para tu trabajo con jóvenes. Lo que puedes hacer con él: **Términos de uso** (thepulse.org/es/terms).

¿Preguntas o problemas?

Gracias por todo lo que haces por los jóvenes. Te valoramos mucho. Si tienes preguntas o algún problema con la descarga, no dudes en escribirnos: **thepulse.org/es/contact**.

Numbers, juego de exterior

Inicio rápido

- [x] **Imprime los números del anexo.**
- [x] **Divide a todos los jugadores en dos grupos:**
  - **equipo negro**
  - y **equipo blanco**.

Cada jugador recibe **dos** dorsales con el **mismo** número, en el color de su equipo: uno se sujeta en el pecho y el otro en la espalda.

Equipo negro	Equipo blanco
176	236
176	236

Consejo ecológico: imprime en papel de color, así ahorras tóner.

Cuando todos los jugadores estén listos, una señal sonora (por ejemplo, un **silbato**) abre la caza de los números del equipo contrario.

Objetivo del juego

Gana el equipo que primero reconozca todos los números del equipo contrario y los grite en voz alta.

Para evitar que se adivinen números al azar, te recomendamos gritar con cada número algún rasgo del jugador contrario.

Ejemplo: *«número» + «nombre del jugador contrario»*.

Reglas del juego

1. Está prohibido tapar los números del pecho y de la espalda con el propio cuerpo o con el de otra persona.
2. Cuando reconocen tu número completo y lo gritan, quedas fuera de la ronda actual y debes volver a la base.
3. Está prohibida cualquier forma de violencia.

Consejos para divertirse más

Usa árbitros

Los líderes se reparten por el terreno como árbitros, para oír los números que se gritan e intervenir si hace falta.

Juega varias rondas

Una ronda a veces puede durar mucho. Limita cada ronda a 10-15 minutos para evitar la frustración y el aburrimiento. Gana la ronda el equipo que al final tenga más jugadores en el terreno.

Consejo: juega al final una ronda extra sin límite de tiempo. Los eliminados pueden irse, mientras los jugadores que siguen en el terreno llevan su táctica hasta el final.

Imprime dorsales de más

Usa dorsales nuevos en cada ronda, para que nadie se aprenda los números de memoria.

Deja suficiente tiempo entre rondas

El juego se juega en varias rondas. Entre ronda y ronda, los jugadores cambian sus números. En estas pausas, los equipos pueden hablar de su táctica.

Consejo: los adolescentes pueden ayudarse entre ellos. Con jugadores más pequeños, calcula más tiempo.

Invierte en buenos dorsales

Cuanto mejor preparados estén los dorsales, más veces podrás usarlos. Plastifícalos y podrás reutilizarlos. Así las hojas no se rompen tan rápido.

Consejo pro: manda estampar números en camisetas negras y blancas.

Sujeta bien los dorsales

Habrá mucha acción: sujeta cada número con al menos tres alfileres de seguridad. O da una vuelta de cinta adhesiva de papel alrededor del cuerpo para fijar los dos dorsales a la vez, en el pecho y en la espalda.

Así los números aguantan incluso cuando los jugadores se arrastran por el suelo. Después de cada ronda, revisa si hay que cambiar algún número.

Hacen falta números grandes

Las plantillas para imprimir las encuentras en el anexo. Si haces tus propios dorsales, asegúrate de que los números sean grandes y fáciles de leer.

Usen ropa vieja

Pide a los jugadores que traigan ropa vieja (por ejemplo, una camiseta vieja para ponerse encima). Se corre, se arrastra uno por el suelo y se abrazan árboles. Los alfileres pueden hacer agujeros en la ropa.

Consejo pro: lleva algunas camisetas viejas para tu pandilla.

Variantes

Capture the Flag

Dale más movimiento al juego: coloca una bandera por equipo, que hay que defender y conquistar.

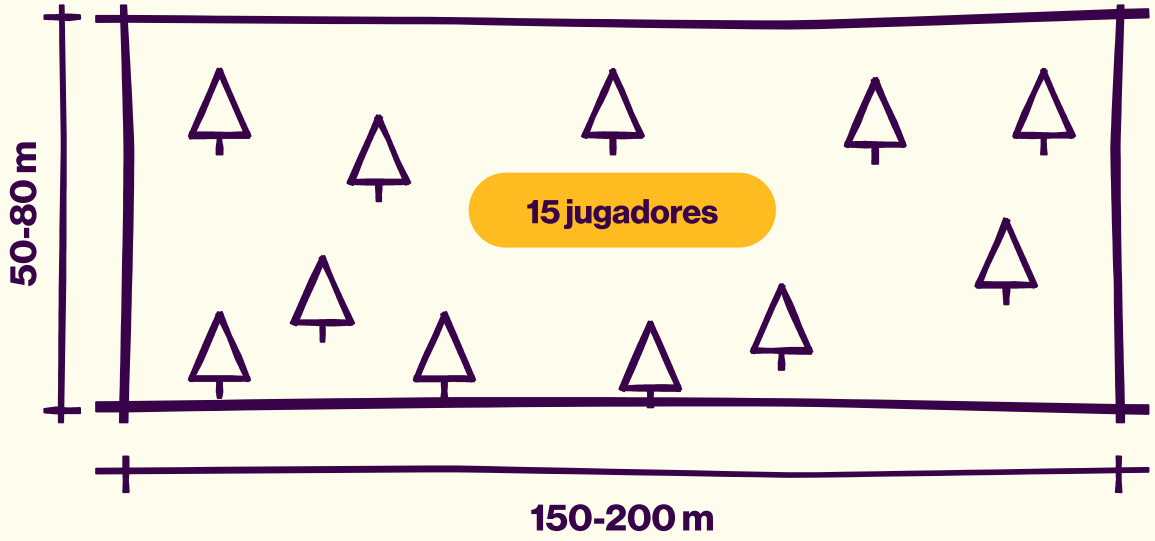
Ronda de sumas

Para un juego más táctico y más lento, los rivales **no** quedan eliminados: los equipos localizan todos los números y los suman. Gana el equipo que primero le diga a quien dirige el juego la suma correcta del otro equipo. Esta variante va bien para jugadores mayores.

El terreno de juego

Asegúrate de que el terreno tenga suficientes lugares para esconderse: bosques, parques, campos y prados. Cuantos más jugadores participen, más grande debe ser el terreno. Un prado grande y llano o una cancha deportiva no sirven.

Más jugadores necesitan un terreno más grande. Tamaño recomendado para 15 personas:



Ancho: unos 50-80 metros · **Largo:** 150-200 metros

Consejo: usa al menos un árbitro por cada 15 jugadores.

Lista de materiales

- Camisetas viejas y ropa apta para un juego de exterior.
- Al menos 6 **alfileres de seguridad** por jugador, o suficiente cinta adhesiva de papel.
- Suficientes dorsales y dorsales de repuesto.

¿Qué tal les fue?

Gracias por todo lo que haces por los jóvenes. Te valoramos mucho. Cuéntanos cómo les fue con el juego: **thepulse.org/es/contact**.

PD: encontrarás más juegos y recursos gratuitos para tu trabajo con jóvenes en **thepulse.org/es**.

Equipo blanco

Para evitar repeticiones, aquí tienes la lista de los números.

1. 756
2. 286
3. 679
4. 512
5. 836
6. 067
7. 456
8. 978
9. 903
10. 973
11. 956
12. 873
13. 856
14. 810
15. 753
16. 741
17. 706
18. 665
19. 629
20. 598

756

756

286

286

679

679

512

512

836

836

067

067

456

456

978

978

903

903

973

973

956

956

873

873

856

856

810

810

753

753

741

741

706

706

665

665

629

629

598

598

Equipo negro

Para evitar repeticiones, aquí tienes la lista de los números.

1. 113
2. 093
3. 769
4. 234
5. 141
6. 632
7. 097
8. 031
9. 089
10. 136
11. 164
12. 149
13. 273
14. 246
15. 359
16. 388
17. 481
18. 497
19. 510
20. 579

113

113

093

093

Equipo negro

769

Equipo negro

769

234

234

141

141

632

632

097

097

031

031

089

089

136

136

164

164

149

149

273

273

246

246

359

359

388

388

481

481

497

497

510

510

579

579