

La formación de equipos con sus compañeros y su familia Bagels!

Tiempo Estimado: 10 - 40 minutos

Rango de edades: 2nd grado y mayor

Lo que necesita: papel, utensilios de escritura, objetos aleatorios (un mínimo de 10), dos o más participantes

Roles:

Jugador Uno - Contiene el código secreto

Jugador Dos (junto con cualquier otro jugador) - Adivina el código secreto

Meta:

Adivina los números secretos (u objetos) en su orden correcto

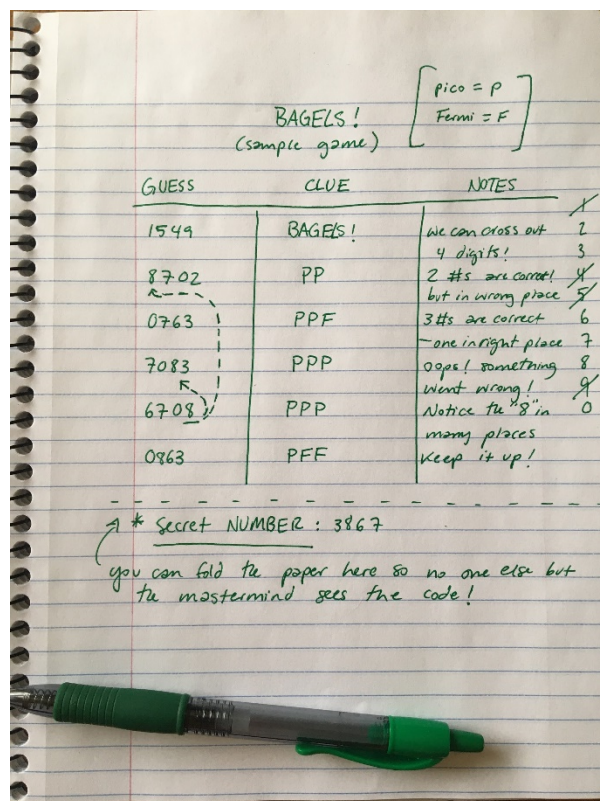
Opción 1: Números

1. El jugador uno de la actividad anota un número "secreto" de cuatro dígitos en una hoja de papel.
Este número de cuatro dígitos no se muestra a los otros jugadores.
2. El jugador dos (junto con cualquier otro jugador restante) tiene la oportunidad de adivinar el número de cuatro dígitos. A medida que lo adivinen, el Jugador Uno anotará la suposición en el papel. Con cada conjetura, el Jugador Uno responderá con las siguientes pistas de las conjeturas.

a. Las pistas son las siguientes:

- i. **Pico:** Un número es correcto, PERO está en un lugar/ ubicación incorrecto.
 - ii. **Fermi:** Un número es correcto Y está en el lugar/ubicación correctos.
 - iii. **Bagels:** Nada es correcto - como la forma de un bagel!
3. El Jugador Dos (junto con los jugadores restantes) usará las pistas dadas por el Jugador Uno, y continuará adivinando, hasta que adivinen el número secreto. ¡Una vez que esto sucede, ganan! Ahora, pueden ser el Jugador Uno de código secreto para la siguiente ronda.

Este es un ejemplo de lo que el seguimiento del juego en el papel puede parecer:



Opción 2: Objetos



1. Recoger un montón de pequeños objetos aleatorios en o alrededor de la casa. ¡se creativo!
2. Tener cuatro lugares designados en el suelo donde juegas o una mesa.
3. Para esta actividad, el Jugador Uno elige un código de cuatro objetos 'secreto' y lo escribe en un pedazo de papel. Esto no se muestra a los otros jugadores.
4. El jugador dos (junto con los jugadores restantes) tiene la oportunidad de adivinar qué objetos creen que hay en cada lugar. Mientras corren a través de sus conjeturas, el Jugador Uno las escribe. Para cada conjetura que se hace, el Jugador Uno responde con pistas de esas conjeturas (al igual que con la versión de número de cuatro dígitos anterior).
5. El jugador dos (junto con los jugadores restantes) utilizará las pistas dadas y continuará adivinando hasta que adivinen el objeto secreto 'código'.

Una vez que todos hayan terminado de jugar, considere las siguientes preguntas:

Como Jugador Dos (el adivinador), ¿fue esto difícil o fácil para usted? Explicar por qué fue difícil o fácil.

Como Jugador Uno, ¿sentiste que tenías mucho control sobre el 'secreto'? Explica tu respuesta.

Como Jugador Dos (el adivinador), ¿confías en el Jugador Uno para mantener el secreto igual después de cada conjetura? ¿Por qué o por qué no?

¿Alguien se destacó como líder durante esta actividad? Si es así, ¿qué hicieron o dijeron para mostrar liderazgo?

¿Hay alguna estrategia que haya funcionado bien al adivinar el código? Si es así, ¿qué eran?

Consejos para jugadores:

Para conseguir el bloqueo de jugar, empezar con 3 o 2 dígitos.

Este juego se puede convertir en una actividad de teambuilding, donde el grupo de jugadores tiene que trabajar juntos y todos están de acuerdo en cada código para 'bloquearlo' con el jugador uno que conoce el código secreto.

Un límite de conjeturas se puede establecer al principio del juego con el objetivo de tratar de adivinar el código secreto en ese número de intentos. Trate de obtener el código en 10 o menos conjeturas. ¡Desafíate a ti mismo a probar con siete o menos!

El Jugador Uno puede añadir más objetos aleatorios con cada ronda para desafiar al Jugador Dos y aumentar las posibles combinaciones de códigos secretos.