

Nombre: _____ #: _____

Juegos, naturaleza y experimentos**Juego de botella para arrancar****Tiempo estimado:** 10 - 15 minutos.**Rango de edad:** todos los grados**Lo que necesita:** al menos cinco participantes, dos sillas, dos zapatos, una botella de agua de plástico, un gran espacio abierto para jugar**Información de contexto:**

¡Bottle to Boot es un juego divertido que se puede jugar con amigos y familiares, ya sea en interiores o exteriores! Este juego ayudará a desarrollar la comunicación y la colaboración entre los compañeros de equipo.



Juego de botella para arrancar

Instrucciones:

1. Busque una superficie plana grande (como un camino de entrada) y coloque las dos sillas a unos 10 pies de distancia. Coloque la botella en el medio de las sillas y coloque un zapato a cada lado de la botella.



2. Designe a una persona para facilitar el juego. Serán la persona que llame los números a ambos equipos. Separar en dos equipos de números iguales (o similares). Cada equipo estará numerado en línea recta frente al equipo opuesto (Ej .: 1 frente a 1, 2 frente a 2, 3 frente a 3, y así sucesivamente). Ver ejemplo a continuación.



3. El facilitador gritará un número y los dos jugadores cuyo número se llamó correrán y tomarán un zapato, luego volverán corriendo y se sentarán en una silla. No importa qué silla elija un jugador. A veces es más rápido llegar a la silla del lado del equipo contrario. Una vez que un jugador está sentado en una silla, arrojará el zapato a la botella e intentará derribarlo antes que el jugador del otro equipo.



4. ¡Primero golpear la botella consigue un punto!



5. Después de algunas rondas, el facilitador tiene la opción de llamar a dos números a la vez. Los compañeros de equipo cuyos números han sido llamados deben cerrar los codos antes de agarrar el zapato. Una vez que regresan a su silla, los compañeros de equipo deben mantener sus brazos cerrados con una persona sentada en la silla y su compañero arrodillado junto a ellos).



6. Si los compañeros de equipo rompen su vínculo y desbloquean los codos, deben esperar cinco segundos antes de poder continuar.

7. **OBJETIVO:** Alcanzar 10 puntos antes que el otro equipo.



8. REGLAS:

- a. Cada equipo solo puede tener un zapato en sus manos en un momento dado. Sostener más de un zapato al mismo tiempo resultará en una penalización de cinco segundos.
- b. Debes estar sentado en una silla para tirar el zapato a la botella de agua. No sentarse / arrodillarse resultará en una penalización de cinco segundos. The shoe can be thrown in any fashion as long as it is done safely (so that it will not harm other players).
- c. No puedes impedir que el otro equipo golpee la botella. Bloquear al otro equipo resultará en una penalización de cinco segundos.
- d. La ronda continúa hasta que la botella de agua se voltea.