

Nombre: _____ #: _____

Juegos, naturaleza y experimentos**Juego de pecera****Tiempo estimado:** 30 - 60 minutos.**Rango de edad:** todos los grados**Lo que necesita:** cuatro o más participantes, papel, utensilios de escritura, un tazón, un temporizador, una manta o una sábana (opcional)**Consejos para adultos**

Este juego de peligro puede funcionar bien con un facilitador adulto, ¡pero también es accesible sin él!

Antecedentes:

Fishbowl es un juego creativo y tonto que hace que toda la familia se mueva y se ría. Se requieren cuatro jugadores, pero no hay límite para la cantidad de jugadores. Hay cuatro tipos diferentes de rondas que puede recorrer: Tabú, Charadas, Contraseña y Charadas encubiertas.

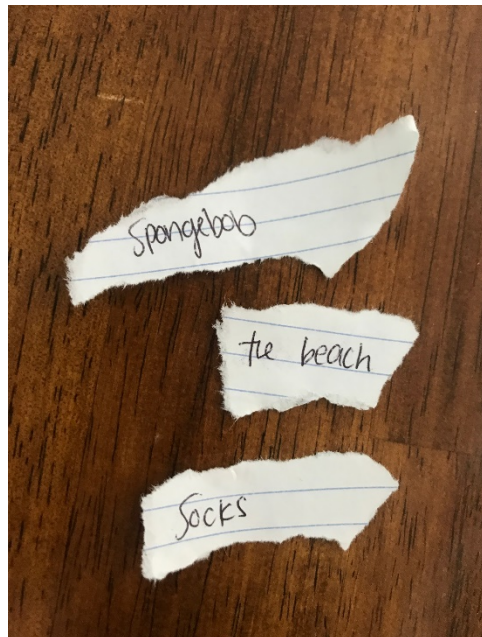
¡Consulte las instrucciones en la página siguiente para comenzar!

Juego de pecera

Instrucciones:

Preparar

1. Cada jugador toma tres pedazos pequeños de papel y escribe una persona, lugar o cosa en cada uno. Su equipo intentará adivinar estas cosas más tarde, ¡así que no las haga demasiado difíciles! (ver ejemplo a la derecha)
2. Dobra los trozos de papel por la mitad y colócalos en el tazón.
3. Divida a los jugadores en dos equipos contando a los demás jugadores. Elige un equipo para comenzar.
4. Cada ronda, el equipo que comienza seleccionará a un jugador para que vaya primero. Cuando estén listos, el otro equipo comenzará un temporizador de 1 minuto y el jugador comenzará agarrando a ciegas un trozo de papel del tazón.
5. El objetivo del juego es hacer que tus compañeros de equipo adivinen tantas palabras en un minuto usando solo las pistas dadas. Si un jugador de su equipo adivina una palabra correctamente dentro de su minuto asignado, se aferrará a esa hoja de papel y el jugador podrá agarrar otra (y así sucesivamente, hasta que se acabe el tiempo). Las reglas para dar estas pistas cambiarán según la ronda. (ver descripciones a continuación)
6. Los equipos se turnan para seleccionar un nuevo jugador para intentar que su equipo descifre las palabras en cada papel hasta que cada palabra se haya adivinado correctamente y el tazón esté vacío. Cada equipo registra la cantidad de documentos que completaron y los vuelve a colocar en el recipiente.
Si un jugador está atrapado en una palabra (lo que significa que su equipo no puede adivinarla correctamente), puede volver a doblar el papel y cambiarlo por un papel diferente del bol. Luego tendrán el resto de su minuto para enfocarse en una palabra diferente.
7. Ahora puedes comenzar la siguiente ronda. ¡Continúa jugando cada una de las rondas y si quieres, inventa tus propias rondas!



Ronda 1 - Tabú:

El primer jugador intenta describir las palabras de tal manera que su equipo adivine las palabras en el papel; similar al juego Taboo. El jugador no puede usar ningún gesto o movimiento de la mano. ¡Tampoco pueden decir ninguna de las palabras en el papel!

Ronda 2 - Charadas:

Los jugadores intentarán representar las palabras en el papel utilizando solo gestos y acciones con las manos. Las palabras y los sonidos no están permitidos. Esto puede ser más difícil pero, en la segunda ronda, todos habrán escuchado las palabras en los papeles al menos una vez, ¡así que mantén los oídos abiertos e intenta recordar qué palabras ya se han adivinado!

Ronda 3 - Contraseña:

En esta ronda, el jugador intentará describir cada palabra usando una sola palabra. Por ejemplo, si la palabra es "playa", el jugador podría decir arena para intentar que su equipo adivine la palabra. Puede repetir esta sola palabra tantas veces como desee, pero una vez que dice una palabra, no puede cambiarla. Sin embargo, puede optar por intercambiar una palabra desafiante por una palabra diferente del cuenco.

Ronda 4 - Charadas encubiertas (opcional):

¡Esta ronda se puede usar como desempate, si lo desea, o para divertirse más! En esta ronda, el jugador que da pistas cubre una sábana o una manta sobre sí mismo mientras actúa las palabras. Solo la actuación y los sonidos (sin palabras) están permitidos durante esta ronda.