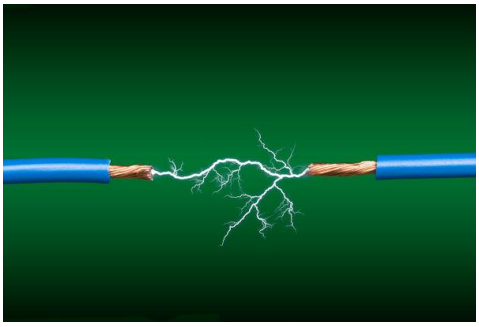
Impulso/chispa



+Bueno tener bancos o sillas para este juego,

Preparación

Dos equipos se sientan en filas (cada uno en una fila) uno frente al otro, cogiéndose las manos a la espalda, de forma que las personas del equipo contrario no puedan ver sus manos.

Preparación

- Preparación
- Preparación
  En un lado de tal disposición entre los equipos se sienta una persona con una moneda. Sólo los jugadores sentados en el borde del banquillo de su lado pueden mirar a esta persona.

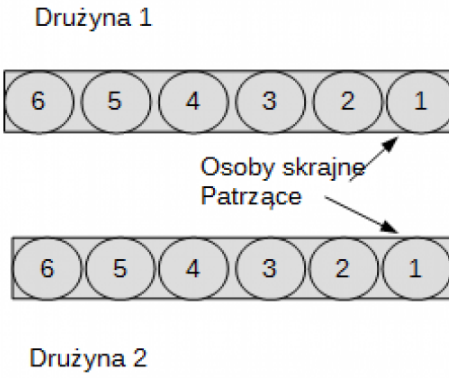
  El resto del equipo mira la moneda

  El resto mira hacia el lado opuesto. Se determina cara, o cruz a que cara de la moneda se le da el impulso.

  A continuación se le da la moneda a la otra cara

  Debajo del otro lado, frente a la persona con la moneda se sienta otra persona, que dirimirá qué equipo llegó primero.

Este es el aspecto que debería tener



Ejecución del juego

La persona que tiene la moneda la lanza, si cae el lado establecido los extremos deben pasar la señal a los siguientes jugadores lo antes posible.

Si el pulso se envía por error, no se puede detener con ruidos ni gritos

Avanza el equipo que primero pase el pulso hasta el final y palmee a la persona del otro lado.

Si el pulso se ha enviado correctamente la persona que va delante, es decir, el que ha enviado el pulso primero pasa al final.

Si el pulso se ha enviado correctamente la persona que va delante, es decir, el que ha enviado el pulso primero pasa al final

Por otro lado, si se envió de forma incorrecta entonces la persona que está al final va al principio.

El objetivo del juego

El objetivo del juego es que el equipo haga un círculo completo, es decir, que la persona que está al frente vuelva a su lugar inicial después de ganar pases.

El objetivo del juego es que el equipo haga un círculo completo, es decir, que la persona que está al frente vuelva a su lugar inicial después de ganar pases