

RETOS



CAMINO A LA

**JUSTICIA
RESTAURATIVA**

ACHAQUE:

El jugador de la derecha inventa un achaque para el jugador, por ejemplo, no puede mover la mano derecha, o la izquierda, no puede abrir el ojo derecho; debe tener el achaque hasta su próximo turno.

EL TIC:

El jugador tiene un tic nervioso incorregible y molesto. Debes tenerlo hasta tu próximo turno. Lo dirá el jugador de la izquierda. Si el jugador deja de hacer el tic quedara bloqueado un turno.

CULTURA GENERAL (COMPETENCIA)

el grupo que conteste primero gana el tapete si hay empate se pregunta de nuevo)

- ¿Cuál es el río más largo del mundo?

r/ El Amazonas

- ¿quién escribió la Odisea? ¿Y cuantos cantos son?

R/ Homero 24

CUALIDADES:

**Decir 1 cualidad a cada uno de los jugadores
(mínimo 10 jugadores)**

ADIVINAR EL OBJETO:

Con los ojos vendados, los demás le dejan tocar con un solo dedo un objeto. debe adivinar de qué se trata. Tiempo 30 segundos.

MÍMICA:

Se escoge un integrante del equipo el cual debe con el tema; Justicia restaurativa, hacer movimientos o mímica con su cuerpo, imitando la definición de la palabra. Si los demás compañeros adivinan ganan el tapete. tiempo 1 minuto

Escoger alguna de las dos palabras (Verdad o responsabilidad)

MÍMICA:

Se escoge un integrante del equipo el cual debe con el tema; Justicia restaurativa, hacer movimientos o mímica con su cuerpo, imitando la definición de la palabra. Si los demás compañeros adivinan ganan el tapete. tiempo 1 minuto

Escoger alguna de las dos palabras (Paz o reparación)

MÍMICA:

Se escoge un integrante del equipo el cual debe con el tema; Justicia restaurativa, hacer movimientos o mímica con su cuerpo, imitando la definición de la palabra. Si los demás compañeros adivinan ganan el tapete. tiempo 1 minuto

Escoger alguna de las dos palabras (no repetición o participación)

CONVERTIRSE EN ESPEJO (COMPETENCIA) :

Reto que consiste en imitar los movimientos de los otros jugadores.

Los otros, por turnos, se ponen de frente al jugador y éste hace la imitación de lo que hagan los demás.

Cada uno hace gestos por 10 segundos. Si logra imitar gana el tapete

CULTURA GENERAL (COMPETENCIA):

**el grupo que conteste primero gana el tapete si
hay empate se pregunta de nuevo)
¿Cuándo acabo la II guerra mundial?**

Año 1945

¿De qué color es la bandera de México?

Verde, blanco y rojo

RETO O PRUEBA DE ATENCIÓN Y MEMORIA

VISUAL:

Se le vendan los ojos o se pide que cierre los ojos , al jugador seleccionado. Sin mirar otra vez, esta persona debe nombrar por lo menos 10 objetos que haya en la habitación, que habrá observado previamente desde el momento en que llego

CULTURA GENERAL:

**el grupo que conteste primero gana el tapete si
hay empate se pregunta de nuevo)**

¿quién es el autor de el Quijote ?

Miguel de Cervantes

¿Quién pintó la última cena?

Leonardo da Vinci

APELLIDOS CON UNA LETRA :

**Escribir 10 nombres o apellidos con una letra que
le digan. (30 segundos)**

CULTURA GENERAL (COMPETENCIA) :

el grupo que conteste primero gana el tapete si hay empate se pregunta de nuevo)

-- ¿en qué país se encuentra la torre de Pisa?

Italia

- ¿Dónde se encuentra la Sagrada Familia?

Esta basílica católica se encuentra en la ciudad de

Barcelona.

RETO SORPRESA:

Toma la posición del jugador que tú quieras.

REGALA ABRAZOS (TODOS LOS DEL GRUPO)

**Regala un abrazo a cada uno de los jugadores,
recuerda que debe ser un abrazo muy fuerte.
(puede ser desde la distancia).**

CULTURA GENERAL (COMPETENCIA)

el grupo que conteste primero gana el tapete si hay empate se pregunta de nuevo)

-¿Qué son los humanos : omnívoros , herviviros o carnívoros?

R/ omnívoros pues nos alimentamos de animales como de plantas

-¿cómo se denomina el resultado de la multiplicación?

Producto

REÍR COMPETENCIA:

Liberar tensiones. Ríe lo más fuerte, que puedas, por 5 segundos. Puede salir a un espacio abierto para desahogarse. Si el grupo contrincante se rie también has ganado un tapete

CANCIÓN CON PALABRA OBLIGATORIA:

**Cante una canción que tenga la palabra que le diga
el equipo de la derecha.**

TOMA EL PUESTO:

**Puedes tomar el juego de alguno de los jugadores.
(puedes usar este reto en el momento que desees).**

RETO CORCHADOR DEFINICIÓN:

Tienen que contestar el equipo las dos preguntas.

Define ¿qué es la justicia restaurativa?

¿Quién es el famoso Rey de Rock en los Estados Unidos?

R/ Elvis Presley

CULTURA GENERAL:

el grupo que conteste primero gana el tapete si hay empate se pregunta de nuevo)

- ¿Qué significa FIFA?

**r/Federation internationale of football
Association**

**- ¿Donde tiene su sede?
r/ Zurich , Suiza**

DE RODILLAS TE PIDO:

**Caminar de rodillas y con las manos en la cabeza
(mientras tanto deben cantar una canción conocida
o popular)**

EL BEBÉ:

**Cargar a alguien como un bebe por 10 segundos,
arrullarlo y llevarlo cargado hasta la puerta más
cercana.**

UNA SILLA MUY CÓMODA:

Tiene que servir de silla a sus compañeros de la izquierda hasta tu próximo turno. Elige la posición que más te convenga para ello.

CABALLITOS:

Debes cargar a tu compañero en "caballito " y hacer el paso de champeta por 30 segundos.