

Lance de Honor



SARAH MUNERA - LAURA ZULUAGA - ESTEFANÍA PUERTA - BRAYAN ARCILA

Conceptualización

Macrotendencia
Ecología

La ecología fue el punto de partida, dando inspiración al resultado final de los colores, línea gráfica y tipografía.

Microtendencia
Nuevos recursos

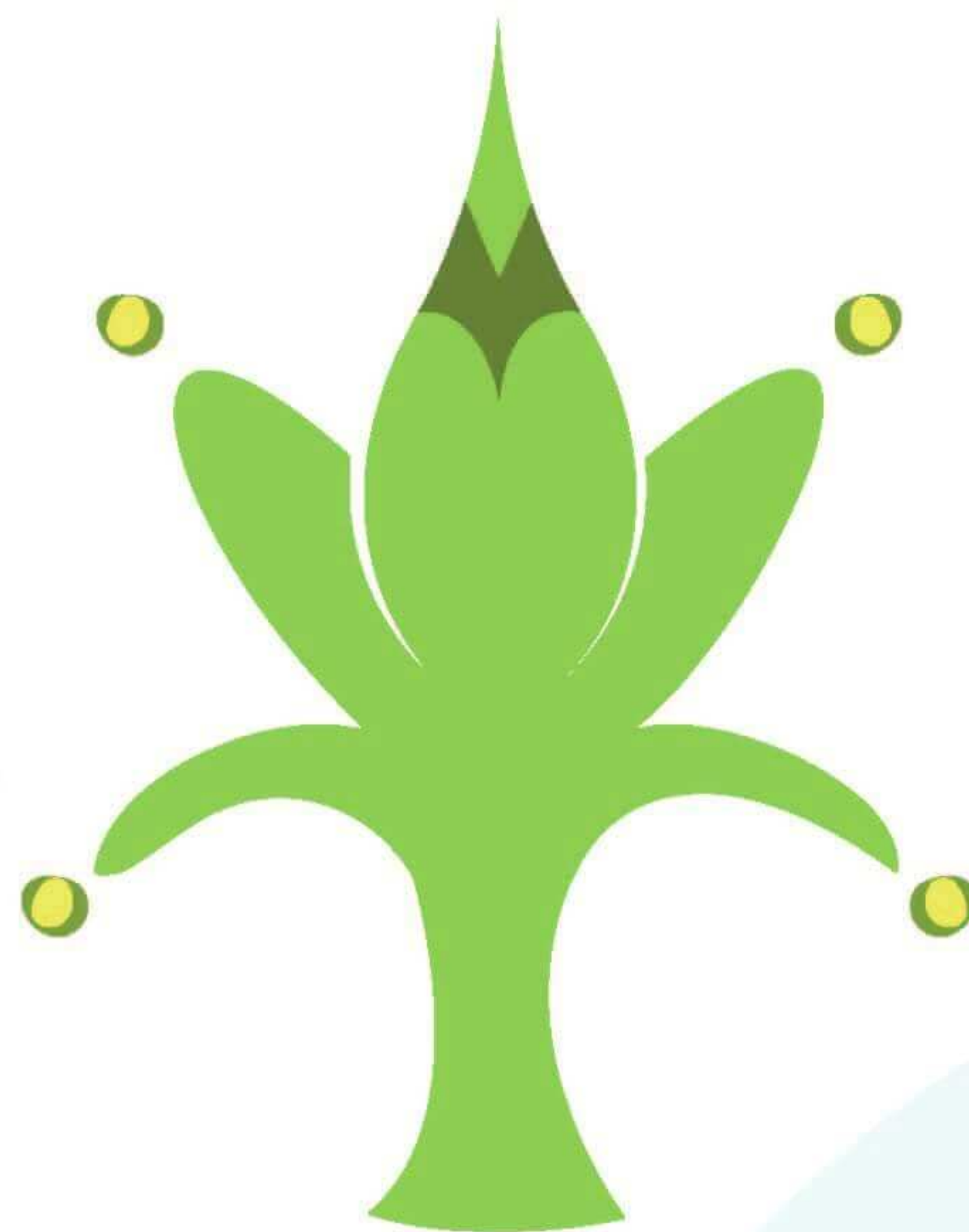
Con la microtendencia se sacan las bases del juego, las cuales proporcionan a los participantes utilizar sus habilidades motrices y los sentidos.

Concepto
Enérgica Hazaña

La creación del concepto fue a partir de lo que busca transmitir el juego, la cual es la integración familiar a través de retos ligado al movimiento, obtención de logros y objetivos.

Logosimbolo

Lance
de Honor



Nos basamos en la flor de lis, la cual identifica a los scouts, los cuales son grupos de personas amigables con la naturaleza.

Nuestro concepto Enérgica Hazaña se representa a través del movimiento de las formas, como lo son los círculos, el cuerpo de la figura y la tipografía.

Cada pétalo representa a un líder de los cuatro equipos que configuran el juego, la punta del centro representa la Ruleta, quien será la que les indique que tipo de actividades hacer a los equipos.

Tipografía

Aa Bb Cc Dd Ee Ff

Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm

Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt

Uu Vv Ww Xx Yy Zz

123456789

Se busca representar las formas de la naturaleza de la manera más simple, a través de esta tipografía.

FORMAS: líneas es movimiento y círculos, formando algo similar a las hojas, raíces y semillas de las plantas.

¿Qué se busca con el juego?

Lo que busca el juego es dar conciencia a las personas sobre la variedad de utilidades que le podemos dar a objetos reciclables. Así como también, incentivarlos a reutilizar materiales de una manera más didáctica cuidando el medio ambiente.

Este juego está basado en los scouts, ya que esta comunidad busca la integración y trabajo en equipo, además son juegos que se pueden hacer en cualquier tipo de espacio; el juego busca integrar a las familias y/o grupos de amigos, por eso los juegos son para todas las edades

¿Cómo Jugarlo?

QUE
COMIENZE EL JUEGO!

Lance
de Honor

Los jugadores

Podrán formar equipos numerosos o individuales, el líder de cada uno usará la banda que los represente

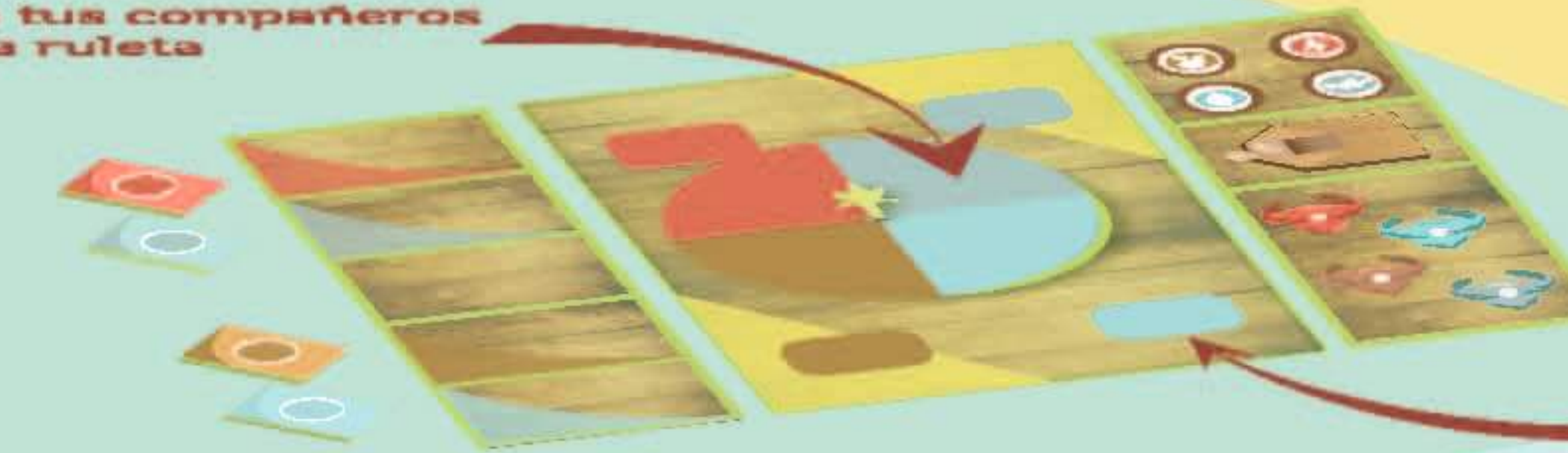
EXPLORADOR

¡ Usa tu uniforme creativamente !



Tierra Agua Fuego Aire

Turnate con tus compañeros para rodar la ruleta



Dependiendo del color, el jugador tomará una carta y la leerá, si logra cumplirlo...

¡ ¡ ganara una semilla ! !

Si no logras cumplir el reto, dejarás la carta sobre su respectivo recuadro de color, al lado de la ruleta. Ese reto ya no será jugable.

Hay 4 medallas, cada una representa un elemento, para ganarias debe aprobar 3 retos de su respectivo elemento.



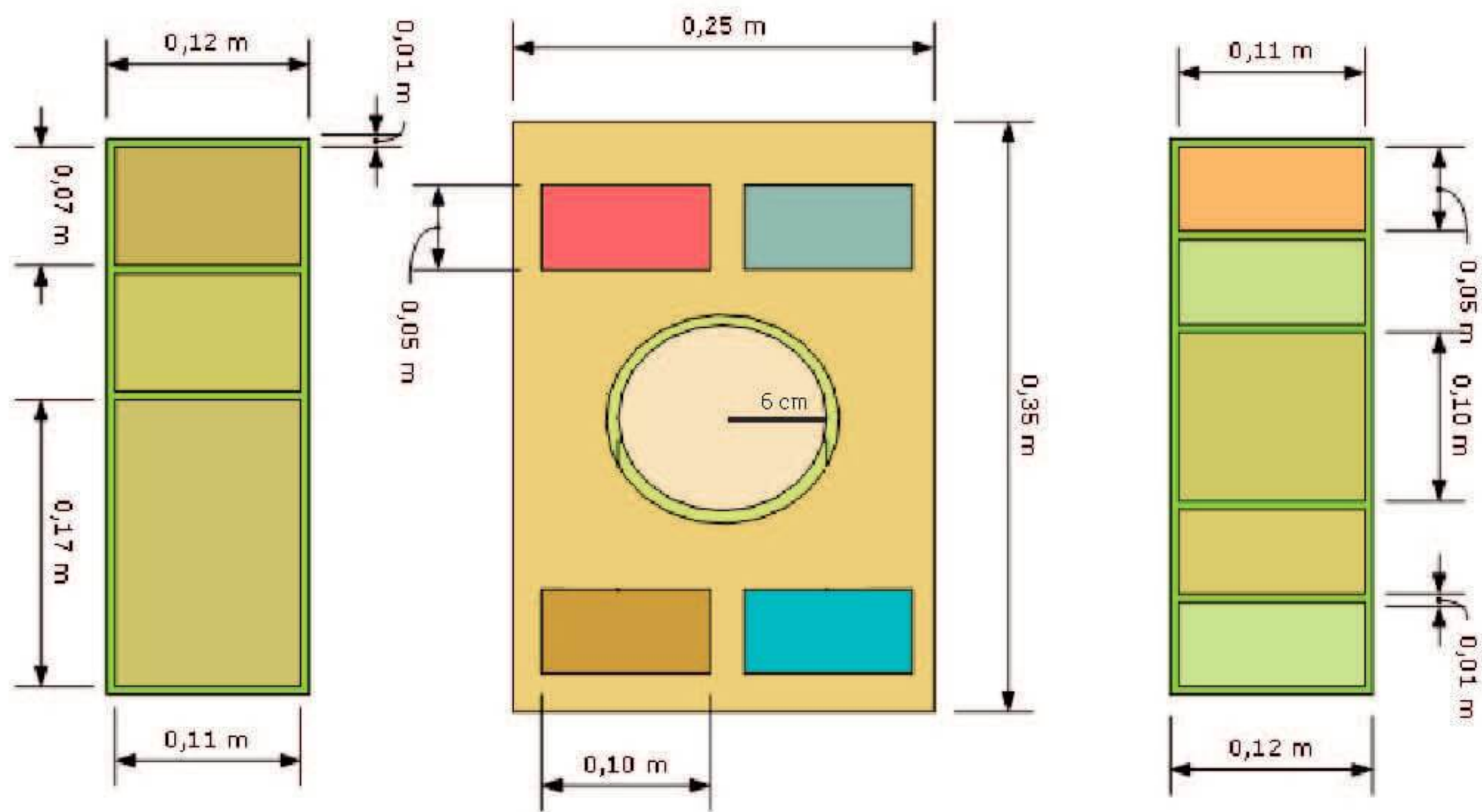
¡ GANA !

el equipo que obtenga la mayoría de MEDALLAS.

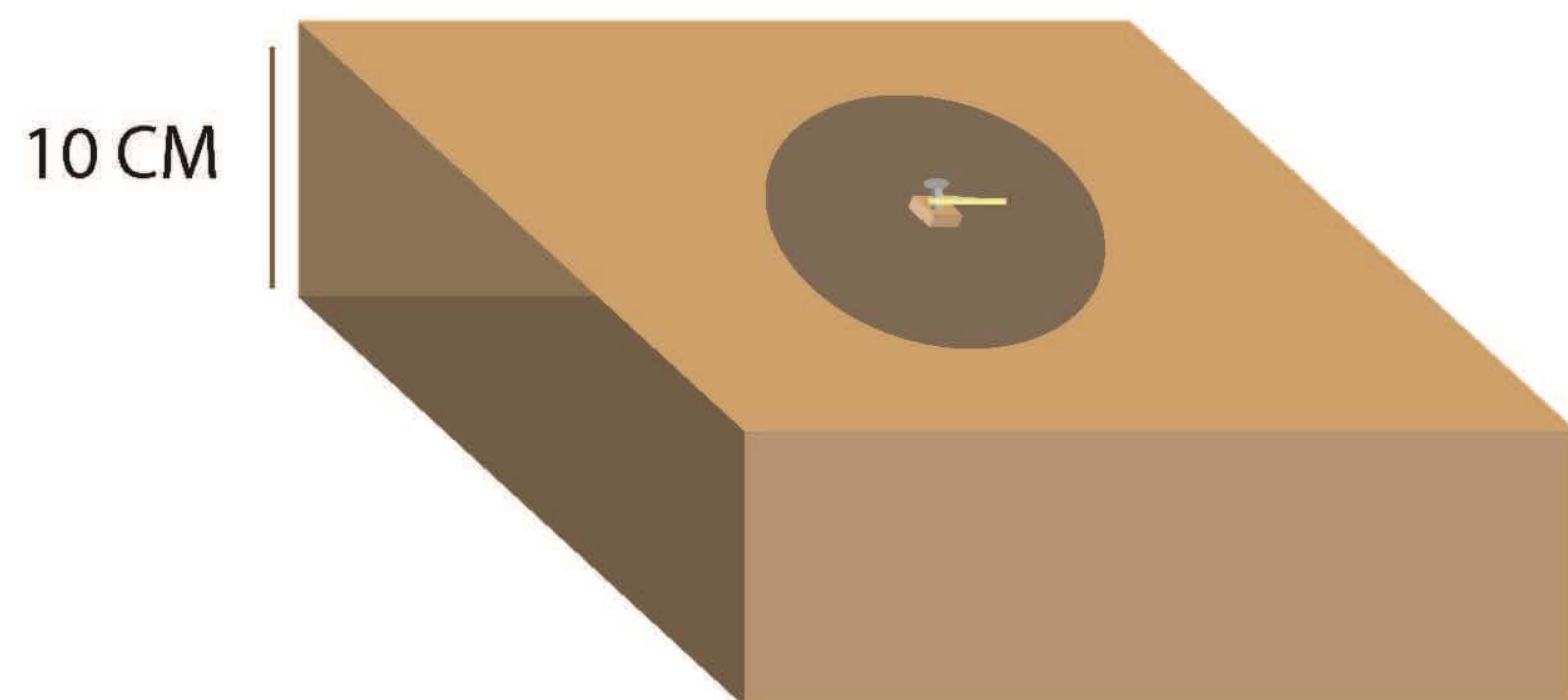


¡ Se el mejor equipo !

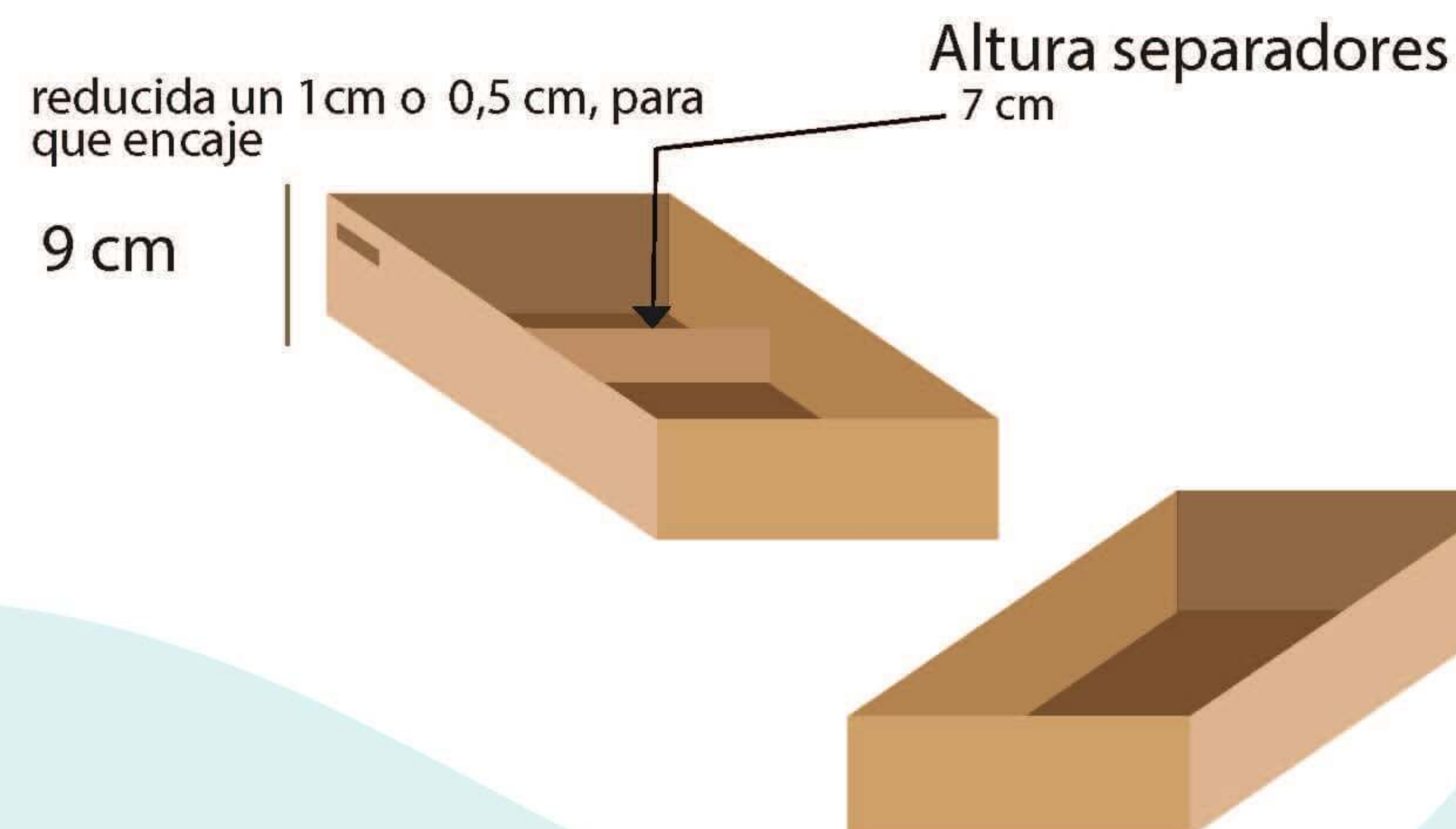
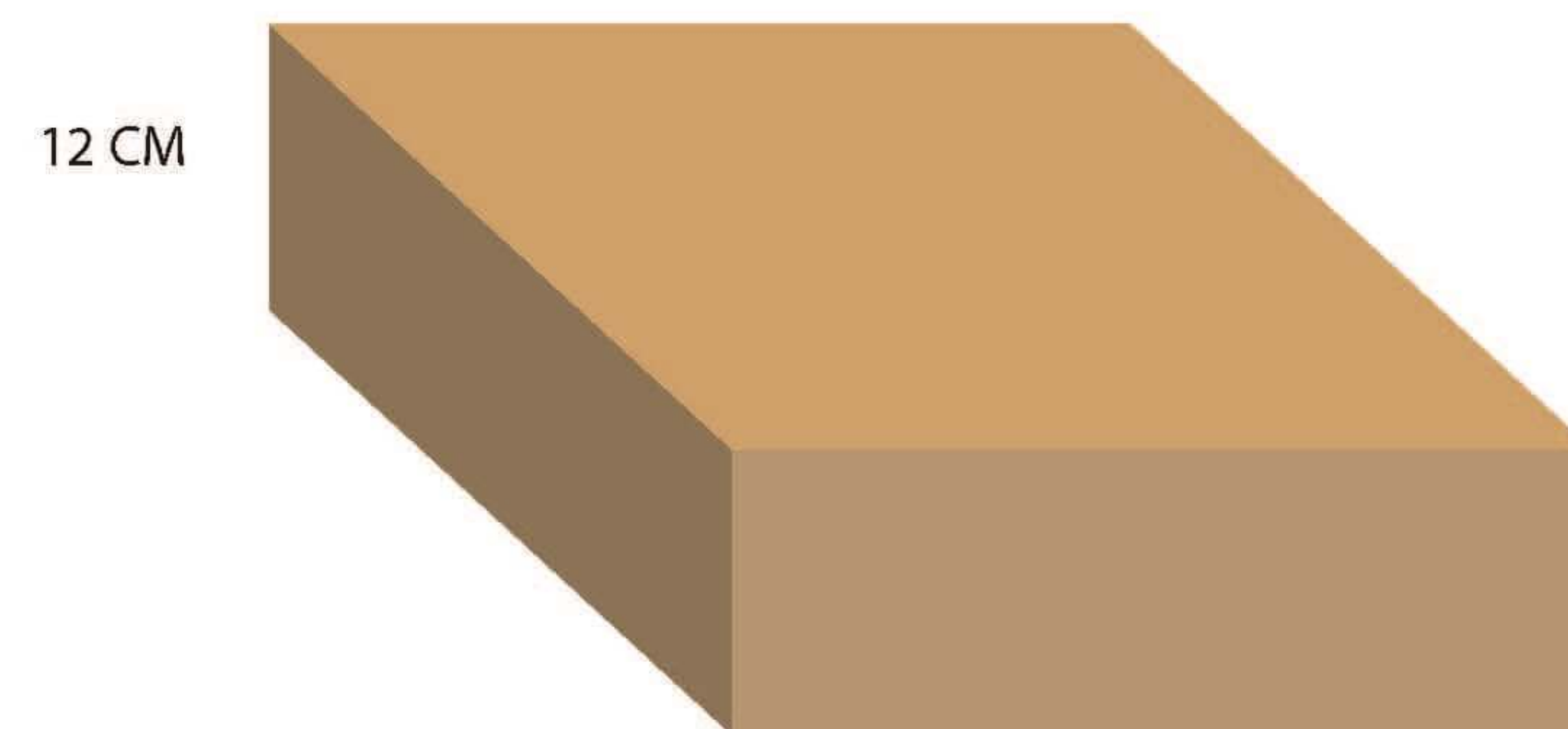
Planos del Juego



Construcción del Juego



El juego consta de un tablero con una ruleta, el mismo tablero será el empaque, en sus lados se guardarán los cajones donde se encuentran las cartas, botones, semillas y bandas; Todo se guardará con una tapa.



Maqueta

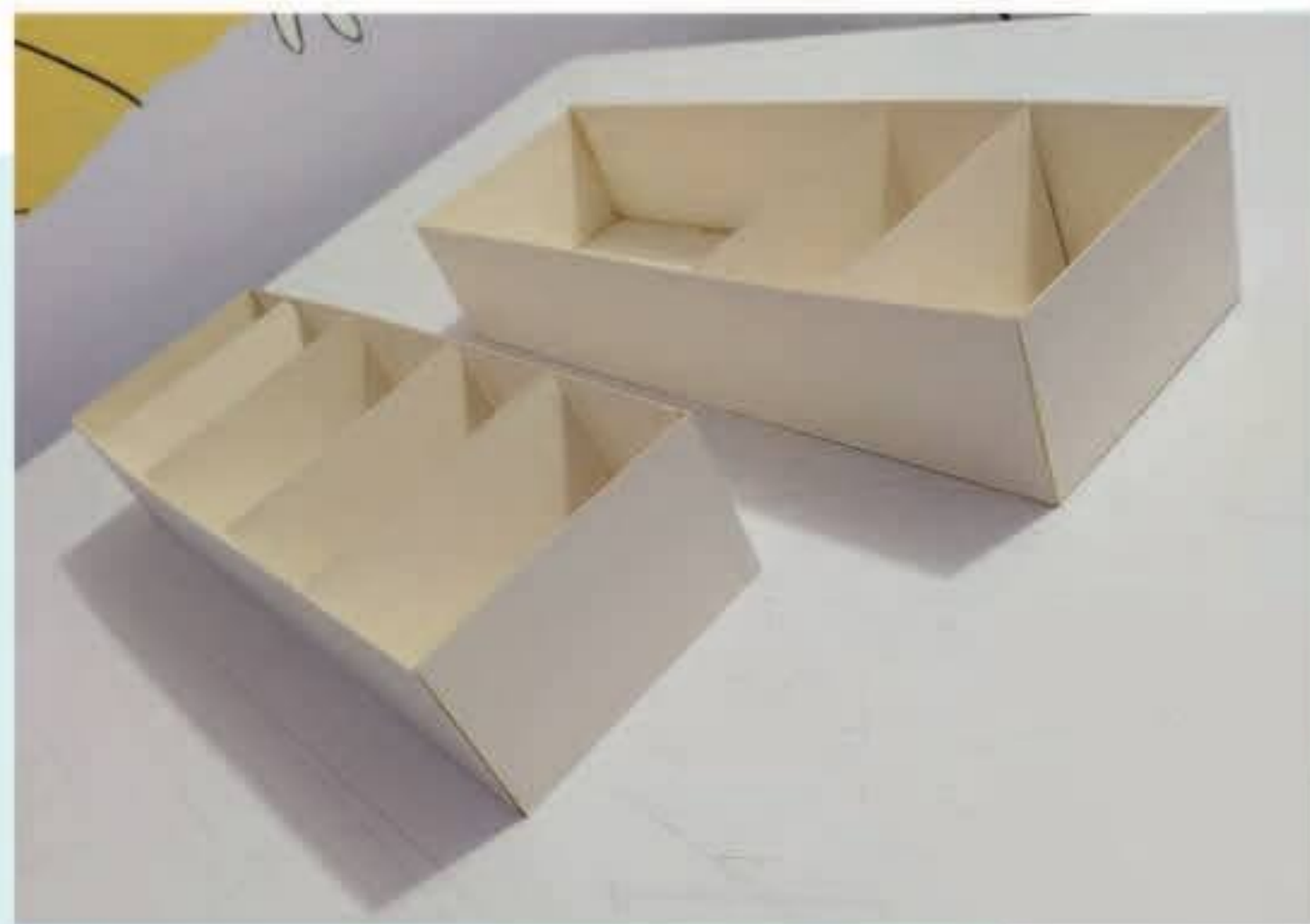
Construcción física del juego, se realizó en cartón paja, pero el pensado del juego es hacerlo en madera (MDF), por temas de materiales no se pudo realizar en su debido material.





Tablero

Cajones

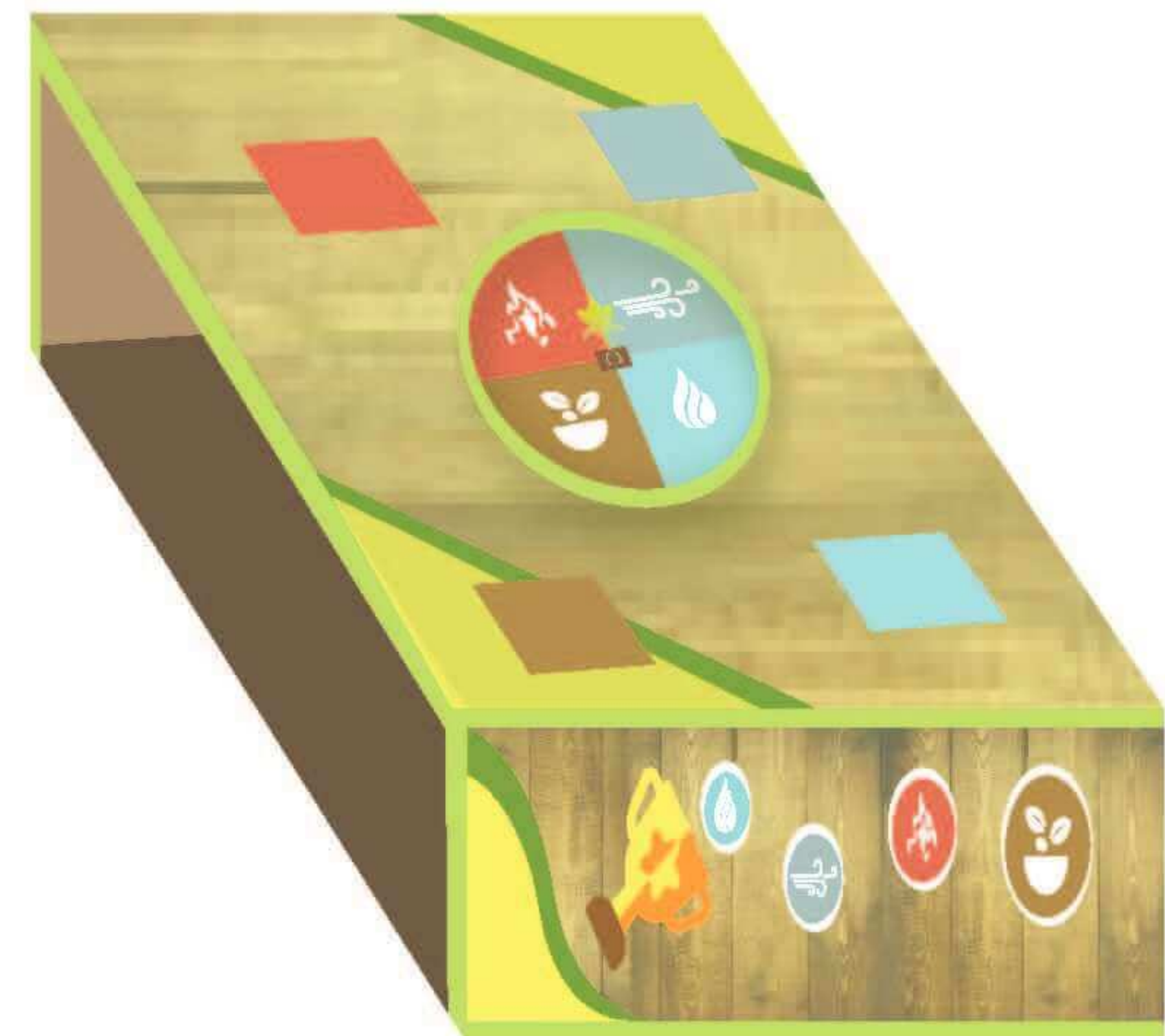


Diseño del juego

Cajones



Tablero



Empaque



Fichas

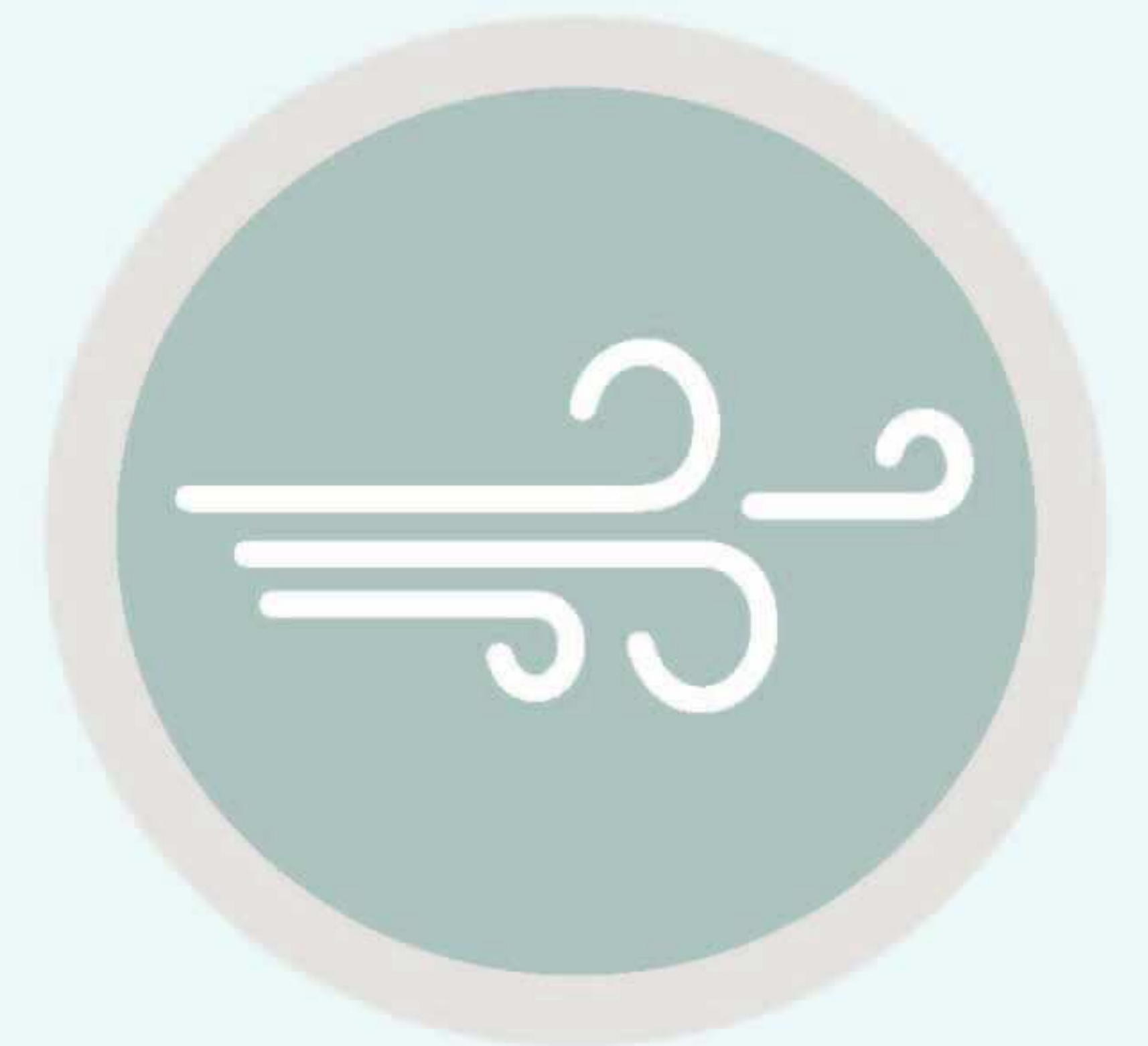
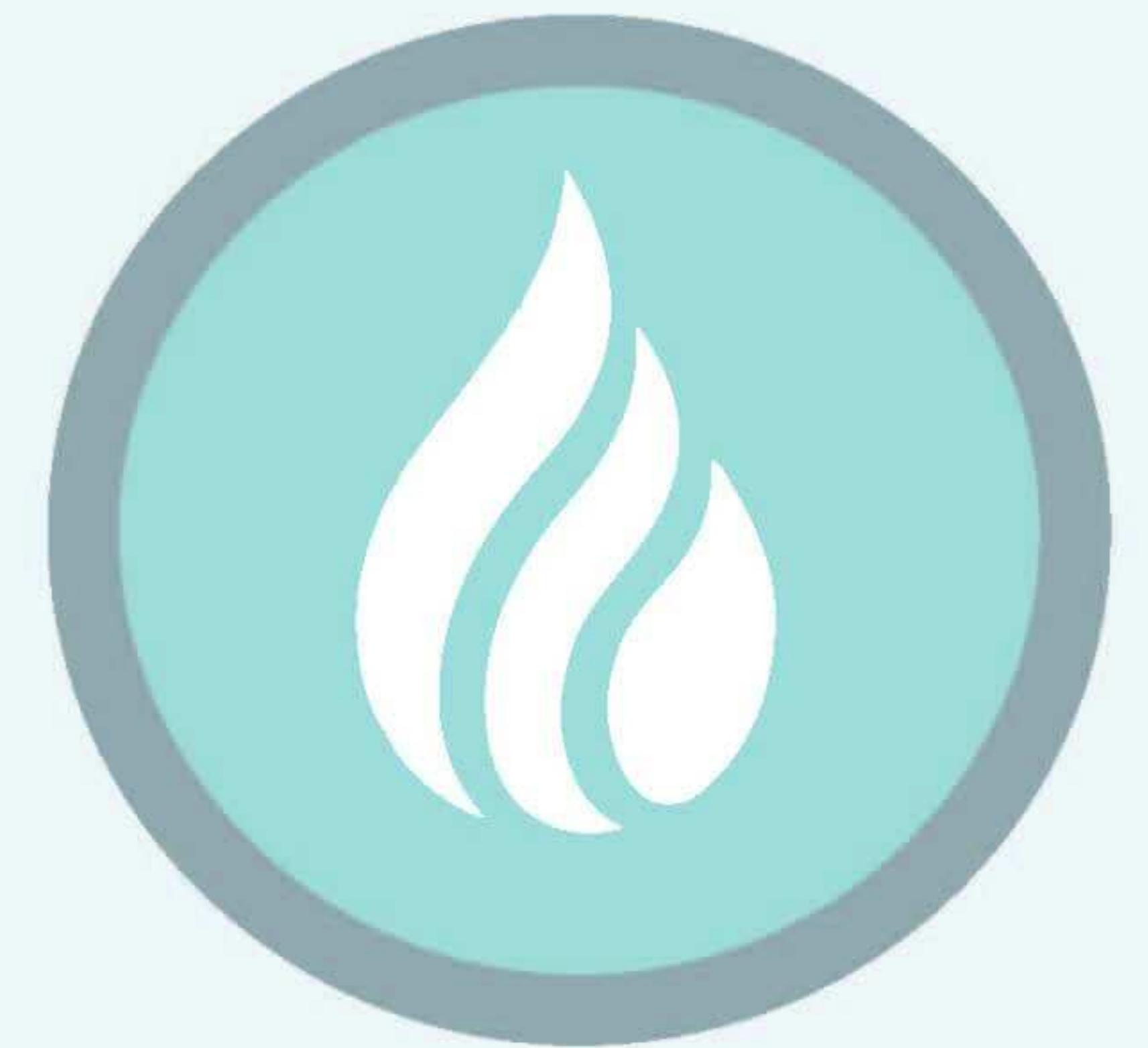
Semillas

Para que la semilla germine
necesita de los cuatro
elementos

El agua, la tierra, el sol y el
viento, es por esto que
representa la vitalidad la cual
premia a cada participante
después de cada victoria



Insignias



Apartado de Cartas



sentidos

Vendar los ojos y a través del tacto adivinar el objeto.

(Tiempo máximo: 30 seg.)




sentidos

Vendar los ojos y a través del gusto adivinar el sabor.

(Tiempo máximo: 30 seg.)




sentidos

Se le vendan los ojos al participante y se ponen obstáculos. Si logra pasar sin tropezar con nada gana.

(Tiempo máximo: 30 seg.)




sentidos

El juego consiste en ponerse una galleta en la frente, y gesticulando la cara lograr que está algo en la boca sin ayuda de las manos. El que logre comérsela será el ganador. (Deberán hacer esto todas las integrantes)




sentidos

Al jugador se le cubrirán los ojos, y los demás deberán traer una fruta o vegetal diferente para que el elegido intente identificarlos sin mirar. Si identifica la mayoría de objetos, ganará.




sentidos

El reto consiste en tomar moños de algodón con las fosas nasales y llevarlos hasta una vasija que estará al otro extremo. No se pueden tomar con las manos, ni entre la boca.

(Tiempo máximo: 45 seg.)




sentidos

Se hacen pelotas de papel, para encajar en un bote, el jugador debe tener los ojos vendados.

(Tiempo máximo: 30 seg.)




sentidos

En este juego el jugador elegirá a su compañero. Tendrá que cubrirse los ojos, mientras que su compañero colocará un objeto en un punto de la cara. Luego tendrá que guiarse hasta el objeto.

(Tiempo máximo: 30 seg.)




sentidos

Entre dos personas deben subir un objeto circular como un coco, un melón, una pelota, etc., desde el estómago hasta llevarlo en la boca sin usar las manos. El primer equipo que lo logra, gana.




sentidos

En un plato donde se colocan 10 canicas. El reto consiste en sacar esas canicas del plato sin tocar el plato, ni las canicas, sólo soplando fuerte.

(Tiempo máximo: 30 seg.)





Impulso

La persona elegida, podrá elegir con quien hacer el reto. La pareja tendrá que buscar algo para atarse las manos, y tendrán un minuto para intentar desatarse sin quitar el nudo.

(Tiempo máximo: 60Seg)





Impulso

Los jugadores deberán ir con una vela encendida a la meta, el primero que llegue con la vela encendida gana

(Tiempo máximo: 60Seg)





Impulso

El participante tendrá que pasar por una pista de obstáculos, haciendo equilibrio con un palo de escoba sobre la mano (los obstáculos será el resto de participantes), si logra pasar este ganará.





Impulso

Es un reto para dos personas, quien le haya salido, podrá escoger un rival. El reto consiste en quien pueda dar el salto más alto de una sola vez. El Jurado serán los demás compañeros, quien gane se le dará su punto.





Impulso

Consta en que la persona tiene que hacer una sentadilla sostenida sin caer. Si se llega a mover, pierde.

(Tiempo máximo: 60Seg)





Impulso

Consta en que la persona tiene que hacer una sentadilla sostenida sin caer. Si se llega a mover, pierde.

(Tiempo máximo: 60Seg)





Impulso

El juego consiste en llevar unas bolas de papel a una meta solo usando tus rodillas, la meta puede ser un recuadro en el suelo hecho con cinta adhesiva u otros materiales que prefieras.

(Tiempo máximo: 40Seg)





Impulso

Cero contra pulsero es un reto de dos personas por equipo como mínimo y podrás elegir a tu compañero. Tienen como objetivo saltar sobre tu compañero de forma ágil, si no lo logran perderan los 2





Impulso

El participante debe coger lápices (u objetos similares) en la parte superior de los dedos y cerrar la mano y tratar de coger en el aire los objetos empezando con 3 objetos y deberá ir aumentando la cantidad de objetos. el equipo que llegue mas lejos gana.

(Tiempo máximo: 60Seg)





Impulso

Cada participante o persona por equipo, debe poner 5 vasos alineados sobre una mesa y la persona de ponerse en frente con 5 lápices que tengan borrador para hacer rebotar la parte del borrador sobre la mesa y que calga de punta en el vaso, el equipo que primero llene los vasos con los lápices, gana.





Razonamiento

se enreda al participante con una cuerda o pita, (muy bien amarrado) y se le da un cierto de tiempo para que logre escapar de los nudos, si logra hacerlo gana.
(tiempo máximo: 60seg)





Razonamiento

Para este juego solo necesitas vasos reciclados, un hilo y un caucho. El juego consiste en amarrar 2 tiras de hilos al caucho, una vez abierto el caucho tirando de los hilos, tenemos que coger un vaso con este y llevarlo a un lado de la mesa, repetimos este proceso con el fin de armar una pirámide.





Razonamiento

La persona tiene que interpretar a un animal cualquiera sin hacer sonido, solo con sus gestos y movimientos. y si lo demás logran adivinar su interpretación ganarán.
(tiempo máximo: 60seg)





Razonamiento

Un jugador deberá decir una palabra al azar. A continuación, el segundo jugador deberá pensar una palabra que comience con la misma sílaba con la que acaba el anterior y así con todos los jugadores. Si algún jugador no dice una palabra en menos de 5 segundos, perderá.

Cama-ron ➡ Ron-da
Dan-sa ➡ Zapa-to
Toma-te ➡ Terne-ro



Razonamiento

Se dice una palabra a cada equipo, entonces deben escribir en un hoja todas las palabras que puedan con las mismas letras, ejemplo:
llave, lleva, ave...

Muercielago

Lago, Cielo, Amor, Ramo, Lamer, Remar, Mago, Gol, Liga



Razonamiento

Amarrar una cuerda a una botella con agua, y cada jugador deberá medir la fuerza con la que hale la botella hasta llegar cada a uno, sin dejar que la botella se caiga





Razonamiento

Deberas elegir 1 rival para el siguiente reto. Los participantes deberan dibujar un animal acordados por ellos usando sus pies. El más parecido gana.





Razonamiento

Para este juego necesitamos unos pitillos o pajitas de refresco, dos platos de plástico y uno paquete de dulces redondeados pequeños (chocolates M&M o gomitas) El reto consiste en pasar todos los dulces de un plato a otro, sin tocarlos con las manos, solamente haciendo succión con la pajita o pitillo. El jugador que primero lo logre, será el ganador.





Razonamiento

Consiste en atravesar el camino por medio de pequeños saltos, colocando el pie y la mano correcta en el lugar indicado por la imagen. La persona que logre pasar la ruta en el menor tiempo posible, ganará.





Razonamiento

Un participante tendra que dibujar con los ojos cerrados y el resto de competidores tienen que adivinar qué es lo que el otro está dibujando.





Materiales

La persona tiene como misión encontrar cinco objetos reutilizable diferentes.

(Tiempo máximo: 60Seg)




Materiales

El jugador elegirá a su rival. Con el papel formarán de a 5 bolitas, las cuales lanzarán por turnos en dirección a un balde, con una distancia razonable. Quien logre asestar la mayoría de bolitas, gana.




Materiales

Se pone vaso, luego papel, intercalando así hasta formar una torre, para que después uno de cada equipo intente quitar el papel, y un vaso caiga dentro del otro y así dejar los vasos organizados.




Materiales

Tienen que buscar una botella vacía y colocarla como si fuese un pino de bolas; y usando una pelota, u objeto que puedan lanzar, tienen que intentar derribarla desde una distancia a elección de los jugadores como si jugaran bolas, usar y derribar la misma botella 3 veces. El por turnos, quien las deribe primero gana.




Materiales

Este reto se juega con pasta y macarrones. Se trata de tomar entre la boca un espagueti crudo y con él enlazar unos macarrones que se encuentran en un plato y pasárselos a otro plato. Quien logre pasar más, gana.

(Tiempo máximo: 60Seg)




Materiales

Se trata de introducir la mayor cantidad de pelotas hechas de papel, soplándolas con un tubo de cartón o tubo de papel, hacia unos vasos ubicados al extremo de la mesa. Quien introduzca más bolas, gana.

(Tiempo máximo: 60Seg)




Materiales

Se llena de agua un vaso o balde, y en otro extremo se coloca un vaso o balde vacío, el participante debe de llenar el recipiente vacío por medio de una esponja si logra hacerlo gana.

(Tiempo máximo: 40seg)




Materiales

El participante deberá derribar objetos (botellas, ramas, vasos) con ligas, se le dará un tiempo para hacerlo, si logra derribarlos ganará.

(Tiempo máximo: 30seg)




Materiales

En parejas tendrán que sostener con sus pies un vaso o cubo lleno de agua, sin permitir que se derrame. Si lo logran, cada uno se le dará un punto.

(Tiempo máximo: 30seg)




Materiales

Los jugadores tendrán que hacer una figura cualquiera en un papel. El mejor ganará (Prohibidos aviones de papel.)

(Tiempo máximo: 2min)



Uniformes

Utilizala como prefieras



Juego con elementos

Las cartas



las medallas

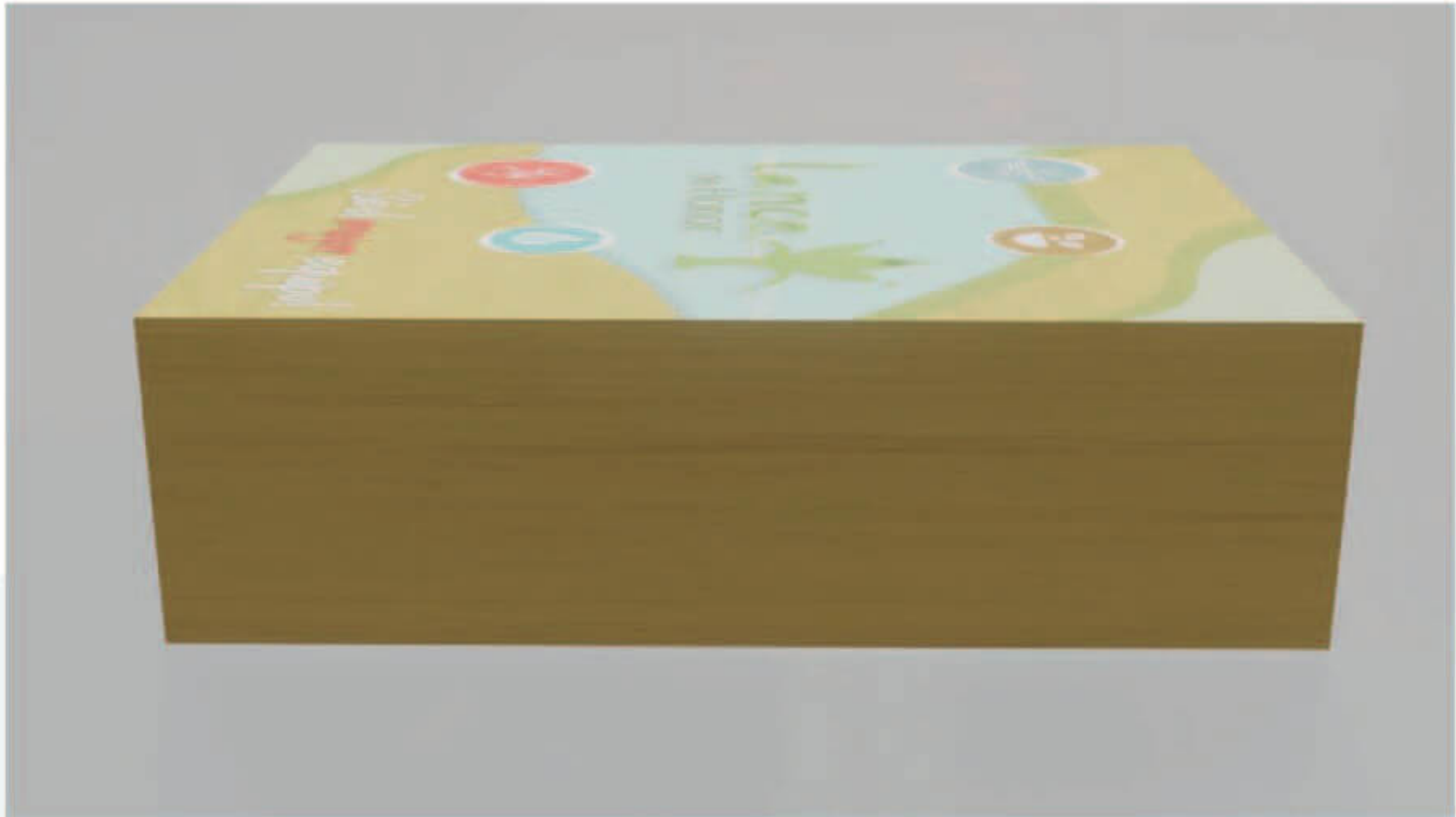
las semillas

las bandas



Mockups

Semilateral



Ortogonal



Cenital

