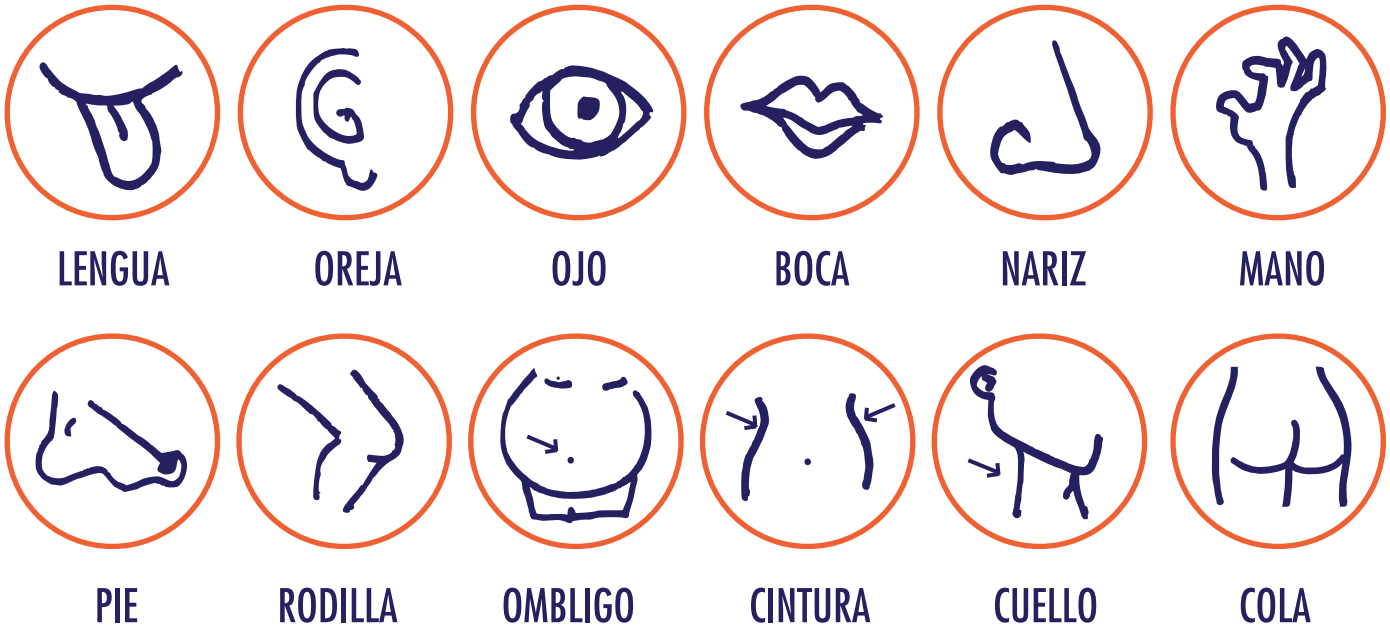
CONTACT RISK

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Entre todos los jugadores se seleccionan 8 de las 12 fichas de partes del cuerpo y se colocan en la ruleta. Las 12 fichas son:



El jugador cuyo cumpleaños sea el más cercano al día de la fecha es el operador de la ruleta en la primera ronda. Su función es mover la ruleta y dar las directivas para cada movimiento. La ruleta debe colocarse sobre una superficie plana.
Los demás jugadores se quitan los zapatos y se colocan en ronda. Cada uno selecciona una de las 6 fichas de color y la pone dentro de la bolsita. El color que cada uno eligió va a ser su color durante el resto del juego.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo es colocar el cuerpo en la posición indicada, sin caerse ni dejar que alguna parte del cuerpo (excepto manos o pies) toque el piso.

DESARROLLO DEL JUEGO

Durante el juego, el operador de la ruleta va girando la misma y diciéndole a cada jugador en su turno lo que tiene que hacer con su cuerpo. La ruleta indica qué parte del cuerpo tiene que ubicar en la parte del cuerpo de otro jugador. La dinámica es la siguiente:
El operador gira la ruleta por primera vez. El primer giro Indica la parte del cuerpo que el jugador de turno (“Jugador 1”) tiene que colocar en el cuerpo de otro. Ej.: La ruleta sale “NARIZ”, significa que: El Jugador 1 tiene que colocar su nariz en algún lugar del cuerpo de otro jugador.
El operador saca sin mirar una de las fichas de colores de adentro de la bolsa. Ej: Ficha AZUL que había sido elegida por el “Jugador N”.

Luego se vuelve a colocar la ficha azul dentro de la bolsa junto con las demás.

El operador hace girar la ruleta por segunda vez. Este giro indica en qué parte del cuerpo del "Jugador N" tiene que colocar su nariz el "Jugador 1". Ej.: La ruleta dice "OMBLIGO". Entonces, la indicación completa que debe dar el operador es:

*"El **Jugador 1** coloca su **nariz** en el **ombligo** del **Jugador N**."*

El "Jugador 1" debe concretar esta directiva y el "Jugador N" debe prestar toda su colaboración. Ambos jugadores deben sostener esa posición hasta que el juego se termine o hasta que el operador les indique un movimiento que obligue sí o sí a desarmar la postura. La decisión de si vale o no desarmar la postura está a cargo del operador.

Luego de concretada la postura, es el turno del "Jugador 2". El operador vuelve a girar la ruleta y realiza lo mismo con el Jugador 2, luego con el Jugador 3 y así sucesivamente.

A medida que van pasando las rondas los jugadores se van entrelazando y aumenta la dificultad, pero es importante no desarmar las posturas.

FINAL DEL JUEGO

El juego continúa hasta que uno de los jugadores toca el piso con alguna parte del cuerpo (excepto manos o pies) o deja de sostener su postura. Si es un juego entre dos jugadores, el jugador que queda gana. Si el juego es entre más de dos jugadores se van eliminando los jugadores hasta que solo queda uno en pie. Ese sería el ganador.

SUGERENCIA

Invitamos a los jugadores a intervenir los dorsos de las fichas de la ruleta con dibujos de otras partes del cuerpo que quisieran incluir.

La idea de la ruleta intercambiable es que cada grupo pueda personalizar el juego de acuerdo al conexto y a los participantes para darle más flexibiidad al juego.

¡A jugar!

Bentejuego