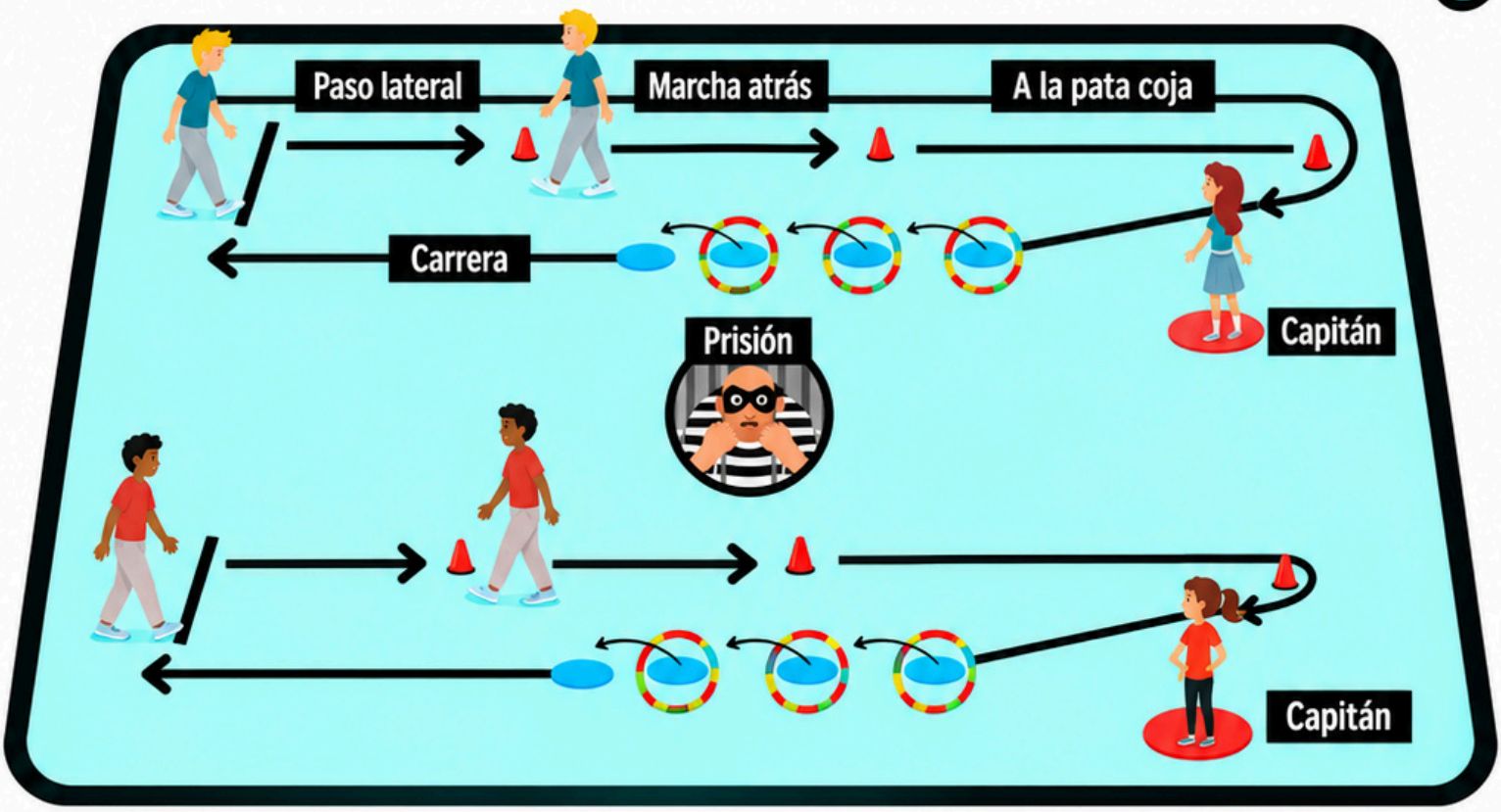
El saboteador

Completa el recorrido lo más rápido posible, mientras descubres quién es el saboteador escondido entre los miembros de tu equipo.



Material y organización



2 equipos



6 conos



1 prisión



6 aros

- Cada equipo tiene un **capitán** que observa y no corre.
- Reparte una tarjeta secreta a cada participante: corredor o saboteador.
- Hay un solo saboteador por equipo.

Objetivo de desarrollo



Cooperar y observar para tomar decisiones en equipo.

El saboteador

PREPARACIÓN

Cada equipo tiene un capitán que observa y no corre. Reparte una tarjeta secreta a cada participante: corredor o saboteador.
Hay un solo saboteador por equipo.

CÓMO SE JUEGA

1. A la señal, los jugadores realizan el recorrido por turnos. Cada uno debe completarlo tres veces.
2. El saboteador intenta retrasar discretamente a su equipo, por ejemplo ralentizando el recorrido o fallando un obstáculo, sin ser descubierto.
3. El capitán observa a su equipo y puede enviar a un sospechoso a la prisión. Puede cambiar de opinión hasta tres veces: el nuevo sospechoso sustituye al anterior.
4. Quien sale de prisión debe volver a completar sus tres recorridos antes del final. Solo cuenta el último jugador que queda en prisión.

PUNTUACIÓN

El primer equipo en completar los recorridos gana 1 punto.
Después, se evalúa cada equipo: si su saboteador está en prisión, suma 2 puntos; si no lo ha descubierto, el equipo contrario suma 2 puntos.

AL TERMINAR

Los saboteadores pasan al equipo contrario.