

El Juego del Adoquín

Nunca has visto algo así.

EL JUEGO
DEL
ADOQUÍN



¿Qué es El Juego del Adoquín?

Una experiencia de **team building** única inspirada en el famoso juego del calamar, pero adaptada para crear vínculos profesionales de forma divertida y segura.

Diseñado para grupos de **15 a 50 personas**, donde cada participante compite por conseguir el mayor número de adoquines: esos deliciosos caramelos tradicionales de la Virgen del Pilar.

¡Nos adaptamos a cualquier ciudad! Si no estás en Zaragoza, podemos usar dulces o elementos típicos de tu región.



Mecánica del Juego



Competición Individual

Cada participante juega por su cuenta, creando una experiencia personal única llena de adrenalina y diversión.



Los 3 Ganadores

Los participantes que acumulen más adoquines al final de todas las pruebas se llevarán premios especiales.



Objetivo Claro

Conseguir el máximo número de adoquines posible superando diferentes desafíos y pruebas estratégicas.



PRUEBAS DEL JUEGO

Diez desafíos únicos que pondrán a prueba diferentes habilidades

Prueba 1: Adoquín Inglés

Duración: 10 minutos

Una adaptación del clásico juego "1, 2, 3, chocolate inglés" con un toque escalofriante.

Modalidad: Todos a la vez

No hay equipos. Cada participante compite individualmente contra todos los demás.



Prueba 2: Adoquincesto



Duración: 15 minutos

Una prueba de precisión y puntería inspirada en el baloncesto con una dinámica frenética.

3 rondas en diferentes distancias de dificultad

Un adoquín por cada canasta conseguida

- Cada participante tiene su canasta personalizada

i Los participantes forman fila y van rotando por las diferentes posiciones de tiro

Prueba 3: Trato de Adoquines

01

Agrupación por Números

Cada participante se sitúa alrededor de la silla con su número asignado, formando grupos estratégicos.

0

²Adoquines por Grupo

Cada grupo recibe exactamente 8 adoquines que deben repartir entre sus miembros mediante negociación.

0

³Minutos de Negociación

Tiempo límite para llegar a un acuerdo de mayoría. Sin consenso, no hay premio para nadie.

0

⁴Presentación Pública

Cada grupo explica su estrategia de reparto al resto de participantes.

Prueba 4: Guitar sillas



El juego de las sillas habitual, pero los organizadores ponen la música con ayuda de una guitarra.

3 rondas en diferentes distancias de dificultad

- **División en grupos**
- Ganan adoquines los que consiguen finalizar.

 Un modo interesante de conocer a las personas

Otras pruebas

Las pruebas se pueden adaptar al tipo de público. Nuestras pruebas son el Adoquizz, Adoquín papel o tijera, Flashmob Roto, El adoquín de la suerte, Limboquín, Trato de adoquines, etc.



Cómo funciona el juego



Lanyard transparente

Los participantes llevan colgando un lanyard en el que se ven los adoquines que ha conseguido. Esto sirve para:

- **Negociar**
- **Reconocer al rival**
- Saber qué posibilidades tienes

 A veces, surgen ideas colectivas muy sorprendentes.

Beneficios para tu Equipo



Fortalece Vínculos

Las pruebas crean momentos compartidos que mejoran las relaciones interpersonales y la confianza mutua entre compañeros.



Desarrolla Creatividad

Los desafíos estimulan el pensamiento lateral y la resolución creativa de problemas en un entorno lúdico.



Mejora Comunicación

Especialmente en "Trato de Adoquines", donde la negociación y el diálogo son fundamentales para el éxito.



Reduce Estrés

Un ambiente divertido y distendido que permite desconectar de la rutina laboral y recargar energías.

¿Por qué elegir el Juego del Adoquín?

Experiencia Única

Combina nostalgia, diversión y aprendizaje en una propuesta completamente original.

Adaptable

Se ajusta perfectamente al tamaño de tu grupo y ubicación geográfica.

Ambientación

El juego lleva una ambientación musical con momentos de tensión y diversión a partes iguales.



Presupuesto

1.900€

Precio Completo

Incluye preparación, organización y ejecución completa del evento

⚠ Importante:

- I.V.A. no incluido en el precio
- Producción técnica no incluida

¿Listo para vivir una experiencia inolvidable?

