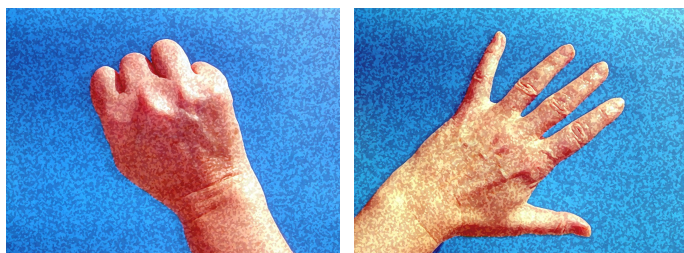


Jan Ken Pon

JAPÓN



Número de jugadores

Dos.

Edad

A partir de 6 años.

Material necesario

No se necesita material.

1. Los jugadores se colocan uno enfrente del otro.
2. Eligen una posición de las manos entre estas posibilidades:
PIEDRA: Puño cerrado. *PAPEL*: Mano extendida. *TIJERA*: Dedos índice y corazón extendidos.
3. Cuando lo indiquen, ambos sacaran a la vez la forma elegida. (Generalmente esta indicación se realiza preguntándose estos jugadores: ¿Piedra, papel o tijeras?)
4. El ganador se decide de acuerdo a las siguientes pautas:
 - Papel gana sobre piedra. El papel envuelve a la piedra.
 - Tijera gana sobre papel. La tijera corta el papel.
 - Piedra gana sobre tijera. La piedra aplasta a las tijeras.
5. Gana aquel que gane un número establecido de partidas, por ejemplo 5.

¿Sabías que...?

En Japón este juego es parte de otro juego con dos equipos: *Gachanko*.

1. Se dibuja una espiral en el suelo y en cada uno de sus extremos las casas de los equipos.
2. Un jugador de cada equipo comienza a correr por la espiral, partiendo de su casa.
3. Cuando ambos se encuentran dicen "gachanko" y empiezan a jugar al "Jan, Ken Pon".
4. El jugador que pierde sale de la espiral y entra un compañero, el otro sigue corriendo.
5. Se repite el proceso ganando el equipo que mas jugadores llegan a casa del contrario.