

ENVIADO POR
CuBa94

ON
29/09/2011

★ ★ ★ ★ ★
0% / 6 Stimmen

Juego de espías



Se trata de un juego al aire libre en el que hay que encontrar el tesoro escondido de los rivales.

Datos del juego

- **Edad:** a partir de 7 años
- **Número de jugadores:** 12 o más
- **Terreno:** bosque, terreno accidentado...
- **Organización:** 1 animador + 1 monitor por grupo
- **Duración:**60 min o más (normalmente 3 rondas de unos 20 min cada una)

Material

- Cinta de señalización
- Fichas del juego de espías
- Tesoro (paquete de Sugus, ... => 1 por grupo)

Preparativos

Antes de que comience el juego, se deben marcar todas las cárceles con cinta de señalización. Se deben preparar los tesoros y tener a mano las fichas del juego de espías.

Desarrollo del juego

- En primer lugar, se divide a los niños en grupos, que deben ser más o menos equilibrados.
- A cada grupo se le asigna una cárcel y se le entregan las cartas correspondientes del juego de espías (un juego de un color). Por supuesto, tampoco puede faltar el tesoro.
- Ahora se pueden repartir estas cartas entre los grupos. Lo mejor es dejar que los niños saquen una carta al azar. Las cartas que sobren también deben repartirse.

- Ahora se esconde el tesoro que se ha entregado. (Consulta las reglas en el apéndice)
- En cuanto el animador dé inicio al juego, los niños podrán salir de su prisión. El objetivo es ahora llegar a las demás prisiones y encontrar el tesoro de los demás.
- Por supuesto, los niños pueden atraparse entre sí. En cuanto alguien haya atrapado a otro, tendrá la oportunidad de elegir una de sus cartas. Una vez hecho esto, a la señal de «uno, dos, tres», se muestran las cartas. (Consulta las reglas en el anexo). El que haya ganado debe llevar al perdedor a la cárcel de quien haya ganado. El ganador se queda con las cartas del perdedor.
- Los prisioneros pueden ahora buscar el tesoro en la zona acordonada. Sin embargo, también se les puede liberar entregándoles una carta anterior.
- Cuando se encuentra un tesoro, quien lo haya encontrado puede correr hasta el director del juego y entregarle el tesoro. El director del juego anota de qué grupo procede el tesoro.
- Gana el grupo que haya encontrado más tesoros.

Reglas

A la hora de esconder el tesoro:

- El tesoro no debe esconderse a más de 2 m de la cárcel.
- El tesoro no debe esconderse a más de 2 m del suelo.
- Del tesoro escondido debe verse al menos una superficie del tamaño de una moneda de cinco francos (aprox. 3 cm de diámetro).
- Los jugadores no pueden mirar las cartas.
- La carta debe elegirse antes de mostrarla.
- Si ambos tienen la misma carta, se separan y deben atrapar primero a otro jugador para poder volver a atrapar al mismo.

Al mostrar las cartas:

- **El ratón (1)** gana al elefante
- **El mono (2)** gana al ratón
- **La gacela (3)** gana al mono y al ratón
- **La cebra (4)** gana a la gacela, al mono y al ratón
- **El elefante (5)** gana a la cebra, a la gacela y al mono (**¡pero no al ratón!**)

Fin del juego

El juego finaliza cuando el moderador lo da por concluido o cuando se han encontrado todos los tesoros.

Plantillas para tarjetas de juegos de espías

Spionspiel-Kaertchen.doc
Spionspiel-Kaertchen.pdf

Fuentes

- Fichas del juego de espías.doc: Andi Dolf
- Fichas del juego de espías.pdf: Andi Dolf

Créditos de la imagen

- **Imagen de portada:** © Curdin Badertscher / Jungschar Pfiff Landquart

Weitere Informationen

Categorías
Juegos y actividades

Etiquetas
Juegos al aire libre

Edad
De 8 a 12 años

Número de participantes
1–20
20-30
30 – 100

Biblia
Falta esta información.

Duración
No hay datos disponibles.

Material
Mucho trabajo

Descarga de archivos
Descarga de archivos disponible

KI Generierter Inhalt
Contenido
Categorías
Etiquetas
Edad
Número de participantes
Biblia
Duración
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/es/wiki/art/juego-de-espias