YoungstarsWiki.org

ENVIADO POR
Irmgard

ON
05/07/2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Hundir barcos en el bosque



Esta forma de juego de terreno se desarrolló sobre la base de un juego muy conocido.

Se trata de un artículo de la revista Forum y se adjunta como archivo PDF.

Crea tu propio juego

No hay nada como otro juego al aire libre en la agenda... ¿qué vamos a ofrecer a los niños esta vez? ¿Por qué no probar algo completamente nuevo? Toma una plantilla de juego conocida y utilízala para crear tu propio juego En el siguiente texto encontrarás un ejemplo de cómo podría ser un juego así.

La idea

Todo empezó con la idea de rediseñar un juego de exterior basado en un conocido juego de mesa. Debía ser un juego que ofreciera tanto a los niños más pequeños como a los mayores la oportunidad de pasar una tarde acorde con su edad y sus intereses.

El primer paso fue elegir un juego con el que la mayoría de los niños ya estuvieran más o menos familiarizados, en este caso el juego de mesa comúnmente conocido como "Schiffliversänkis".

El original

En la versión original de sobremesa de este juego, dos jugadores se sientan uno frente al otro. Cada uno de ellos tiene dos trozos de papel, cada uno dividido en aproximadamente 15 x 15 cuadrados de igual tamaño. Estos cuadrados están numerados como un tablero de ajedrez, del 1 al 15 por un lado y de la A a la Q por el otro. Además, cada uno tiene cinco lápices de colores diferentes.

Cada jugador dibuja con estos lápices sus barcos en la única hoja que representa el mar: puede dibujar un barco de cada color. De los cinco barcos, el más pequeño mide dos casillas, el siguiente tres casillas y así sucesivamente hasta que el más grande mide seis casillas. Los barcos pueden dibujarse en cualquier lugar de la hoja, pero no deben superponerse. Es importante que los jugadores no puedan ver la hoja de su adversario bajo ninguna circunstancia.

Una vez terminados los preparativos, puede comenzar la gran batalla naval: Un jugador comienza y pide al otro una casilla de su tablero, por ejemplo, C12 o L3, etc.. Si el otro jugador ha dibujado un barco en la casilla solicitada, debe indicarlo como "acierto". Si esta casilla está vacía, el tiro va al agua. El que pregunta puede ahora marcar la posición solicitada en su segunda hoja. Ahora cambia el frente y el preguntador puede probar suerte.

El ganador es el primer jugador que localiza, es decir, hunde, todos los barcos del adversario.

Qué fue de él ...

Para adaptar el juego de mesa a las dimensiones mucho mayores del bosque y al número considerablemente mayor de jugadores, es necesario formar cuatro o más grupos con los niños.

En primer lugar, hay que encontrar una zona de juego de unos 50 x 50 m en un terreno ligeramente ondulado. En las esquinas, se colocan cuatro postes con cinta de barrera, que representan los puertos en el juego. Las hojas de juego con los campos y los lápices de colores pueden utilizarse tal y como están concebidas originalmente.

Para satisfacer las diferentes necesidades de los niños, es necesario establecer diferentes áreas de tareas para este juego, de modo que los papeles puedan intercambiarse durante el juego.

Como actividad tranquila, dos niños por grupo están en el puerto durante la partida, vigilando la posición de los barcos contrarios e informando a los jugadores atacantes de los otros equipos sobre la ocupación de las casillas del mapa necesarias. También son ellos quienes planifican y controlan la táctica y el curso de sus "ataques".

Otros dos niños por grupo corren a los puertos contrarios con los puntos que han conseguido, "atacan a los otros barcos" y luego informan de los aciertos y errores a su puerto de origen.

El resto de los niños tienen la tarea de recoger "munición" para su equipo de diversas formas en el centro del campo de juego. Para ello, se les ofrecen dos tipos de juego diferentes:

Para los niños más mayores o más luchadores, existe la posibilidad de competir en una pelea de cintas. Cada jugador recibe un hilo de lana atado alrededor de la parte superior de su brazo y su objetivo es arrancar el hilo de los brazos de los demás jugadores. Si un jugador pierde su hilo de esta manera, tiene que conseguir uno nuevo del líder en el borde del campo. Es importante que se establezcan reglas claras para la recogida de puntos y que un líder controle constantemente el juego, de lo contrario, ¡la necesaria imparcialidad se olvida rápidamente en el juego!

Los niños más pequeños o los que prefieren evitar la confrontación pueden recoger fichas esparcidas por el campo de juego (material de relleno, que se puede adquirir en cajas de grandes empresas), que un líder esparce continuamente.

Los hilos de lana o las fichas recogidas de este modo son convertidos por un líder según una tabla fija (por ejemplo, tres hilos de lana = un tiro, diez fichas = un tiro) y se da el número de puntos a los atacantes. Éstos llevan los puntos a su gallina, desde donde se lanza el ataque.

El juego termina en cuanto un grupo ha perdido todas sus naves o, por supuesto, cuando los niños se quedan sin aliento o se acaba el tiempo.

Consejos e ideas

Especialmente con niños mayores, adolescentes o incluso más grupos, este juego tiene un mayor atractivo si se le añaden algunas tácticas. Por ejemplo, los pactos de paz entre dos grupos y un planteamiento de ataque conjunto pueden tener su atractivo. Sobre todo si los pactantes se dan cuenta al final de que su supuesto acuerdo ha sido desvirtuado por su oponente.

El nivel de dificultad de este juego puede modificarse a voluntad en función de los siguientes factores:

- Cuantas más casillas haya en la hoja de juego, más difícil será la búsqueda de las naves
- Un mayor número de barcos aumenta la probabilidad de ser alcanzado
- El número de hilos de lana o fichas necesarias para un disparo puede acelerar o ralentizar el juego
- Los barcos en los que los atacantes tienen que "navegar" hasta el puerto enemigo pueden representarse con dos sábanas abotonadas.

Para que los niños se sumerjan aún más en el mundo de los marineros y los piratas, por supuesto también se puede adaptar la ambientación en consecuencia: Con pañuelos en la cabeza, parches en los ojos, cicatrices maquilladas, etc., cada tripulación pirata puede darse su propio aspecto.

Como en este ejemplo, otros conocidos juegos de mesa y de tablero también pueden convertirse en un juego de terreno o de ciudad. ¡Diviértete preparándolo!

Hundimiento de barcos en el bosque_YW

Fuente de referencia



- **Contenido e imagen:** Forum Kind número 2/05, página 28 + 29. Este tipo de juego de terreno se desarrolló sobre la base de un juego muy conocido. © Copyright www.form-kind.ch
- **Autores:** Andi Flückiger y Stefan Schneider, responsables del grupo juvenil de Henggart

Weitere Informationen

Categorías
Juegos y actividades

Etiquetas
Juegos al aire libre
Foro
Artículo
Juego
Idea del juego

Edad
No hay datos disponibles.

Número de participantes
No hay datos disponibles.

Biblia
Falta esta información.

Duración
No hay datos disponibles.

Descarga de archivos
Descarga de archivos disponible

KI Generierter Inhalt
Contenido
Categorías
Etiquetas
Edad
Número de participantes
Biblia

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/es/wiki/art/hundir-barcos-en-el-bosque