YoungstarsWiki.org

ENVIADO POR
Fuchs45

ON
05/11/2011

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Ingreso de Ai - Juego de campo



El objetivo del juego es derribar el muro del rival antes que él. Para ello, hay que atravesar las piedras del muro (cartel).

Información sobre el juego

- Edad: de 6 a 13 años
- Número de participantes: 10–100 (mínimo 5 participantes por pared)
- Lugar: bosque, prado, campo de deportes
- Monitores: 1 monitor por grupo, 1 monitor por muro, 1-2 monitores para la zona de material, 1-2 monitores para la zona de los dados (el número de monitores para la zona de material y la zona de los dados depende del número de participantes)
- Duración: aproximadamente 1,5 horas

Objetivo del juego

El objetivo del juego es ser el primero en derribar tu muro. Para ello, debes tachar los ladrillos del muro (cartel).

Preparación

- Construye paredes (utilizando una sábana, papel o cartón) y dibuja las secciones de las paredes
- Marca las bases de los grupos (una base por grupo)
- Delimita la zona de almacenamiento de materiales
- Delimita la zona para los dados
- Prepara las cartas de catapulta (cartas con la imagen de una catapulta antigua)

Historia

Josué y sus hombres han conquistado Jericó. Ahora le toca el turno a la ciudad de Ai.

Pero como alguien no siguió las instrucciones de Josué —y, en última instancia, el mandato de Dios—, no salió bien a la primera.

Josué 7:3–8:24

A veces intentamos hacer las cosas por nuestra cuenta en lugar de escuchar a Dios.

La ciudad también fue atacada desde dos flancos; así es como diferentes grupos «atacan» distintas secciones de la muralla.

Cómo jugar

*Las casillas del póster de la pared deben tacharse con «piedras» (rotuladores).

*Estas piedras (rotuladores u otros marcadores) deben comprarse. Se gana dinero lanzando los dados en la estación de dados. Elige a un jugador de otro equipo y lanzad los dados el uno contra el otro. El ganador (el que saque el número más alto) recibe una moneda.

*El dinero se lleva a la base.

*Una vez que se haya reunido suficiente dinero, puedes comprar piedras (rotuladores) en la tienda de suministros.

*Para «lanzar» las piedras (rotuladores) contra el muro, necesitas una catapulta. Esta se compra una sola vez y no se puede retirar. La catapulta permanece en la base del grupo.

*Las piedras se venden en forma de rotuladores. Una piedra = un bolígrafo. Por cada bolígrafo, puedes marcar una cruz en el póster de la pared. A continuación, el bolígrafo se entrega al líder que está junto a la pared.

*Los grupos tienen la opción de adquirir una (o más) licencias para capturar a otros jugadores del equipo contrario. Solo los jugadores con licencia pueden capturar a otros jugadores.
*La captura se consigue arrancando un cordón de lana del brazo del oponente.
*El jugador capturado debe entregar sus bienes (piedras = palitos) o dinero al capturador. ¡La catapulta no se puede llevar!

*El jugador capturado regresa a su base y allí recibe un nuevo cordón.

Base del equipo

Cada equipo tiene una base (zona segura). Allí puedes guardar tu dinero de forma segura y organizarte. Allí también se pueden recoger las nuevas pulseras. Al comienzo del juego, los grupos se reúnen en sus bases.

Tienda de materiales

Catapulta (mapa)

Todos los equipos necesitan una catapulta como base desde la que lanzar piedras contra la muralla.
Precio: 80

Piedras (marcadores)

Estos son los «proyectiles». Se pueden usar y comprar en cuanto la catapulta esté disponible. Una piedra se utiliza para atacar la muralla. Cada piedra te permite tachar una casilla. Precio: 4

Licencia para capturar a otros jugadores (cordón de juego deportivo)

¡Con esta licencia, los equipos pueden autorizar a los jugadores a capturar a los oponentes y hacerse con sus bienes! Precio: 15

Área de los dados

Seis estaciones diferentes

1. Quien obtenga la suma más alta = 3 dados; tira dos veces
2. Quien obtenga menos puntos = 3 dados; tira dos veces
3. Quien saque un 6 primero = 1 dado; se turnan para tirar hasta que alguien saque un 6
4. Quien se acerque más a un total de 12 = 2 dados; tira una vez
5. Quien obtenga una suma mayor = 3 dados; tira 3 veces
   (se pueden retirar los 6)
6. Quien obtenga la puntuación más baja = 3 dados; tira 3 veces
   (Se pueden retirar los 1)

Fin del juego

El juego termina cuando un equipo ha «derribado» el muro del otro equipo, o cuando se acaba el tiempo.

Variaciones

- Los precios se pueden ajustar durante el juego para controlar el desarrollo del mismo (inflación/deflación durante la «guerra»)
- Se puede modificar la forma de capturar a un jugador rival. Esto es especialmente recomendable cuando se juega con participantes más jóvenes. (Véase el juego al aire libre«Dirty Dishes» —copas de dados).
- Se pueden limitar los permisos para capturar a los jugadores del equipo contrario, ya sea de forma general (gana el jugador más rápido) o por grupos.
- Las posiciones en la estación de dados también pueden ser ocupadas por dos personas (más monitores) o se pueden jugar otros juegos para ganar dinero

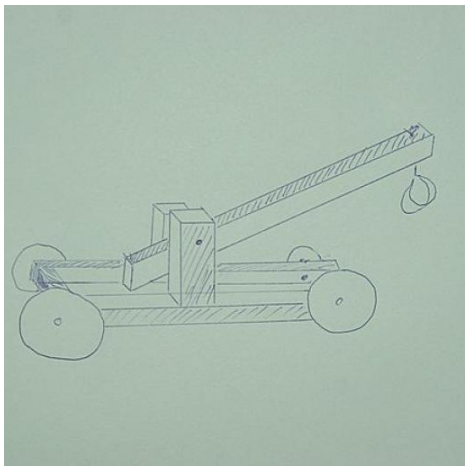
Materiales

- Cinta repelente de pájaros para la base, la tienda de suministros y la zona de dados
- Dados para la estación de dados

- suficientes chinchetas (piedras)
- Cartas de catapulta (una por grupo)
- Cartel de pared con 20 casillas (una pared por grupo)
- Cintas de juegos deportivos (licencia) para el juego del pilla-pilla
- Hilos de lana (preferiblemente un ovillo de lana por grupo)
- «Monedas» o dinero de juguete

Resumen del partido

Imágenes





Créditos de las imágenes y los juegos

Todas las imágenes son © Raphi D.; de libre uso para fines de pastoral juvenil.

Este juego fue desarrollado por el Grupo Juvenil Waldmann, de la Región 45 de Besj, para el Pfi-la regional de 2007.

Weitere Informationen

Categorías
Juegos y actividades

Etiquetas
Juego

Edad
No hay datos disponibles.

Número de participantes
1–20

Biblia
Falta esta información.

Material
Ninguno

Descarga de archivos
Descarga de archivos disponible

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

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/es/wiki/art/ingreso-de-ai-juego-de-campo