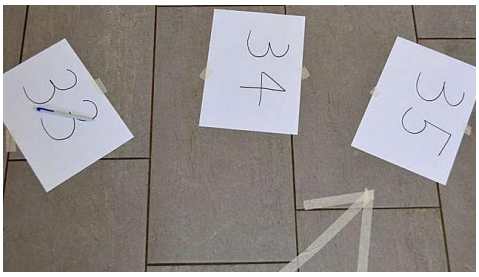


ENVIADO POR
ML3000

ON
17/11/2011

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Juego de la escalera en tamaño XXL



El juego de la escalera en formato grande funciona de manera similar al normal.

Datos del juego

- Edad: a partir de 6 años
- Número de jugadores: 6 o más
- Espacio: sala grande, posiblemente al aire libre
- Monitores: al menos 5
- Duración: 60 minutos

Material

- 50 hojas de tamaño A4 (con los números del 1 al 50)
- Taquillos
- 50 preguntas (numeradas, en hojas separadas o recortadas)
- 3 hojas de preguntas y respuestas
- 2 dados (a ser posible, dados grandes de espuma)

Preparación

- Conseguir el material
- Fijar los números del 1 al 50 en el suelo (con cinta adhesiva o piquetas).
- Crear escaleras en forma de flechas con cinta adhesiva entre los recuadros. (Haz suficientes escaleras que lleven de vuelta, así el juego durará más. Hacia el final, puedes quitarlas o darles la vuelta).
- Repartir las preguntas por las otras salas o por una zona (si es necesario, asegurarlas para que no se las lleve el viento). Más tarde, los grupos deberán buscarlas.

Juego

Lo primero es formar grupos. Cada grupo elige un objeto como ficha de juego, por ejemplo, un sombrero, un lápiz o algo similar...

Después, ya se puede empezar.

1. Cada grupo tira el dado y avanza el número de casillas que haya sacado.
2. A continuación, se busca la pregunta con el número en el que ha caído.
3. A continuación, se responde a esta pregunta ante uno de los dos monitores. Si la respuesta es correcta, el grupo recibe una ficha; si el grupo no sabe la respuesta correcta, puede acudir a otro monitor, que intentará averiguar la respuesta junto con el grupo. (Por supuesto, este monitor sabe la respuesta, pero no debe revelarla sin más).
4. Con el vale se puede volver a tirar los dados. De ello se encargan también dos monitores. (El vale garantiza que los grupos respondan correctamente a las preguntas).

Si un grupo llega al inicio de una «escalera», debe responder a la pregunta desde la que parte dicha escalera.

Indicaciones

Hay que asegurarse de que haya suficientes escaleras descendentes; de lo contrario, los grupos avanzan demasiado rápido. Cuando se quiera dar por terminado el juego, basta con dar la vuelta a las escaleras. De esta forma se puede controlar bastante bien la duración del juego.

Un tema adecuado para la reflexión sería, por ejemplo, que en la vida también se producen recaídas. Incluso Jesús tuvo lo que podríamos llamar «recaídas»: primero fue recibido en Jerusalén como un rey y más tarde fue crucificado como un delincuente peligroso.

El archivo «Fragen.xlsx» es un archivo de Excel con macros y, antes de abrirlo, hay que cambiarle el nombre a «Fragen.xlsm», ya que, de lo contrario, no se podrá abrir. Fragen.xlsx

Créditos de la imagen

- Foto de portada: cedida porML3000. (ml.3000 (at) hotmail.com)

Referencias de los archivos

- Preguntas.xlsm: facilitado por Lukas Leuenberger / Jungschar Brunnen.

Weitere Informationen

Categorías
Juegos y actividades

Etiquetas
Juego de escalera

Edad
No hay datos disponibles.

Número de participantes
1–20

Biblia
Falta esta información.

Duración
Hasta 1 hora

Material
Ninguno

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-la-escalera-en-tamano-xxl