

ENVIADO POR
Muppet

ON
15/05/2015

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Concurso de escaleras * meerkamp



Variación dinámica de un hexatlón, en el que los equipos se desafían entre sí para alcanzar el puesto más alto de la escalera.

Información sobre el juego

Edad: 10+
Número: 16+ (equipos de 4 a un máximo de 8 jugadores)
Número de equipos: 4+
Campo: al aire libre
Líder: 1 líder de juego, si es necesario un supervisor por evento
Duración del juego: 10-15 min por parte, 180 min en total

Material

- Escalera (que puede colocarse en forma de V invertida, con peldaños a ambos lados)
- Pizarras y tiza
- Silbato del árbitro para las señales de inicio y fin
- Material para las distintas partes

Preparación

La escalera se coloca en un lugar central entre todas las piezas del juego. Se preparan todas las piezas.

Los participantes se reúnen cerca de la escalera. A continuación, se dividen los equipos. A cada equipo se le da una pizarra + tiza para escribir el nombre de su equipo. Una vez que tienen el nombre de su equipo, pueden colgar su cartel a ambos lados de la escalera. Una vez colgados todos los carteles, puede comenzar el desafío ....

Desafío

Un equipo sólo puede desafiar a otros equipos que estén 1 puesto por debajo o por encima de él o al equipo del otro lado de la escalera del mismo nivel.
El equipo retador decide qué parte se hará. El equipo ganador de cada desafío intercambia su tablero con el del oponente. El objetivo es que el cartel con el nombre de tu equipo cuelgue en lo alto de la escalera al final del tiempo de juego (determinado por el líder del juego).

A la señal final del líder del juego, siguen las finales, los números 1 y 2 de cada escalera juegan las finales por el 1º y 2º puesto y el 3º y 4º puesto. El resto del grupo determina el partido que se jugará.

Ideas para piezas

- Competición de tiro con arco
- Puente de cuerda
- Bolas de codorniz
- tira y afloja (en vivo)
- Carrera de sacos
- Escribe tantos nombres de niño/niña como puedas en tres minutos
- Pregunta(s) difícil(es)
- Beber una botella (qué equipo vacía primero 1/3 de una botella utilizando una pajita)
- Lo más rápido posible un lanzamiento de mástil (variación con nudos diferentes o incluso múltiples)
- Serrar un tronco de árbol
- Clavar clavos (quién clava el clavo hasta el fondo del tronco, los equipos se turnan. Gana el mejor después de 3 rondas)
- etc...

Más ideas para piezas

www.spelensite.be
www.jeugdwerker.be
www.spellenmap.nl
www.jeugdwerkidee.nl

Imagen

Foto del título: freedigitalphotos.net

Weitere Informationen

Categorías
Juegos y actividades

Etiquetas
Trabajo en equipo
Concurso
Desafío
Escalera
Dinámico

Edad
De 8 a 12 años
De 13 a 16 años
a partir de los 16 años

Número de participantes
20-30
30 – 100

Biblia
Falta esta información.

Duración
No hay datos disponibles.

Material
Mucho trabajo

Descarga de archivos
No hay descargas de archivos

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

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/es/wiki/art/concurso-de-escaleras-meerkamp