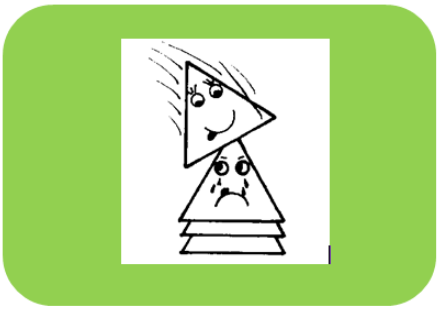
YoungstarsWiki.org

ENVIADO POR
Irmgard

ON
01/07/2017

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Atrapa el sombrero



La idea procede del juego "Atrapa el sombrero", un juego de terreno especial.

Atrapa el sombrero - como un juego todoterreno

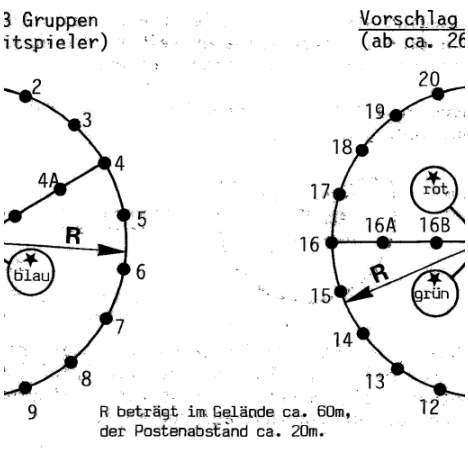
+ Se puede jugar durante el día
+ Nadie necesita esconderse
+ No hay que derribar, capturar o similares
+ Se requiere velocidad y acción táctica
+ Nada funciona sin cooperación en el grupo
- Se requieren planes de juego elaborados (pero se pueden tomar prestados)
- Conjunto de reglas algo complicado

Seguro que puedes darle un buen uso al juego en el próximo SOLA o en una de las próximas tardes. - Las descripciones que aparecen a continuación están escritas de tal manera que cualquiera puede ponerse a ello. No obstante, si ya conoces el juego de mesa, te resultará mucho más fácil.

1. **Punto de partida y objetivo**
Cada grupo dispone de 10 sombreros. El objetivo es capturar tantos sombreros de los otros grupos como sea posible (véase el punto 5 para las reglas del juego).

2. **Terreno**
Requiere un bosque (a ser posible no urbanizable), de un tamaño mínimo de unos 120 x 120 m.

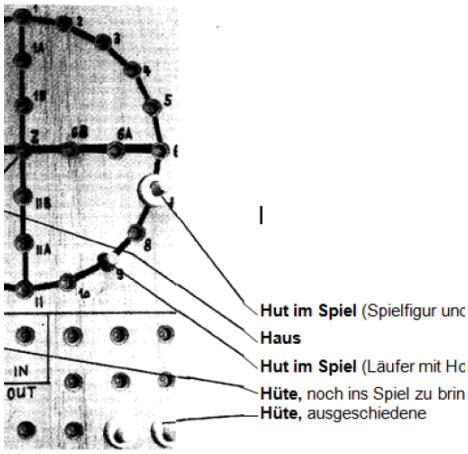
3. Terreno de juego
En el bosque, los terrenos de juego están marcados con postes. Se recomiendan cintas de postes de orientación u hojas A4 fijadas con chinchetas. También deben estar numerados para evitar confusiones.



Las casas se sitúan cerca del puesto Z=Centro. Los grupos se colocan lo suficientemente separados para poder jugar sin ser molestados.

4. El plan de juego

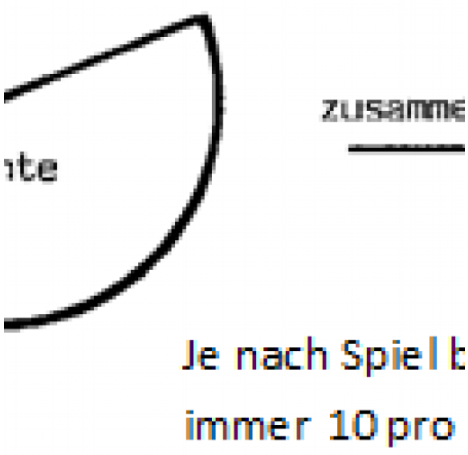
A cada "casa" le corresponde un plano de juego (por ejemplo, de madera). En él se muestra la disposición del juego en el bosque. Con las piezas de juego (=pernos de madera) se marca la ubicación de los jugadores en los diferentes puestos. Sobre cada ficha de juego hay un anillo de madera. Dado que la elaboración de 3 ó 4 planos de juego lleva bastante tiempo, se pueden tomar prestados (dirección al final)



5.**reglas del juego / procedimiento**

Punto de partida: Antes de comenzar el juego, todos los jugadores se alinean en su casa. Se organizan en sus tareas. Se necesita un árbitro por casa, por ejemplo, un líder. Cada grupo recibe 10 sombreros de su color. Se hacen con cartulina de cuello de colores.

&gt



Comienzo:

Antes del comienzo, cada grupo envía un primer jugador con el primer sombrero a cualquier puesto. En el tablero de juego, se le marca con la figura correspondiente. Al llegar al puesto, este jugador se coloca el sombrero en la cabeza en una posición claramente visible. Después de la salida, se tiran los dados claramente, por ejemplo con cubiletes, y se dibujan en el tablero de juego. Mientras haya sombreros en la casa, el grupo es libre de enviar un nuevo sombrero al campo después de cada tirada de dados o de mover un sombrero en el campo. Sin embargo, por cada tirada de dados, se debe mover un sombrero según el número obtenido. De la casa al centro o viceversa cuenta un ojo tirado. Siempre debe haber al menos 1 sombrero (más difícil es 2 o 3 sombreros) en el campo. Después de que vuelva el último, el siguiente debe estar en el campo inmediatamente.

Mover el sombrero

Si un grupo decide mover el sombrero del jugador A en el campo por un número tirado, el movimiento se hace en el tablero de juego. Nunca hay dos jugadores en la misma casilla. Entonces un compañero del jugador B salta de la casa al jugador A con el anillo de madera y ambos corren al nuevo puesto (función de control). Allí el jugador A entrega el sombrero al jugador B y A vuelve a la casa con el anillo de madera. De esta manera todos vuelven una vez más. Desde la salida del jugador B hasta que A vuelva, es decir, mientras el anillo de madera esté en el camino, este sombrero no se puede mover en el tablero de juego.

Hasta que A esté en B (tocando), A puede ser agarrado.

Atrapar el sombrero

Si el jugador del grupo I llega a una casilla ya ocupada por uno del grupo II, el jugador I gana todos los sombreros que su adversario lleve en la cabeza. Coloca los sombreros ganados debajo del suyo. - No hay casillas de descanso. El jugador perdedor vuelve corriendo a su casa, informa a sus compañeros y retira la ficha del tablero. Si era el único sombrero en camino del Grupo II, continúa tirando los dados inmediatamente.

Sombreros a la casa

El objetivo es meter el mayor número posible de sombreros enemigos en tu propia casa. Volver sólo es posible si sale con el número tirado. Por lo tanto, los ojos sobrantes no caducan. Una vez en la

casa, los sombreros extranjeros se depositan y los sombreros propios pueden volver a entrar en el juego. - Un jugador sólo puede volver a la casa si tiene sombreros ajenos.

Tirar los dados

Los grupos individuales tiran los dados de forma independiente, es decir, cualquier número de veces y no en un orden determinado. El árbitro supervisa que se mueva un sombrero por tirada. - El juego gana velocidad automáticamente con el tiempo. Si un jugador permanece mucho tiempo en el mismo puesto, es más probable que sea descubierto y atrapado por los demás.

Ganador

Cuando un grupo se queda sin sombreros, el juego se detiene. El ganador es quien tenga más sombreros extranjeros en la casa en ese momento.

Espías

Los jugadores sin tarea pueden espiar por el bosque e informar de la ubicación de otros jugadores en la casa. Sin embargo, está prohibido gritar.

Material / Observaciones (se encuentra en documento adjunto = archivo PDF)

Atrapa el sombrero

Créditos de la fuente:

Coche e imágenes: Alex Meier, BESJ www.besj.ch

Weitere Informationen

Categorías
Juegos y actividades

Etiquetas
Juegos al aire libre
Atrapar
Juego
Afuera
Partido de la fase de grupos

Edad
No hay datos disponibles.

Número de participantes
No hay datos disponibles.

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/atrapa-el-sombrero