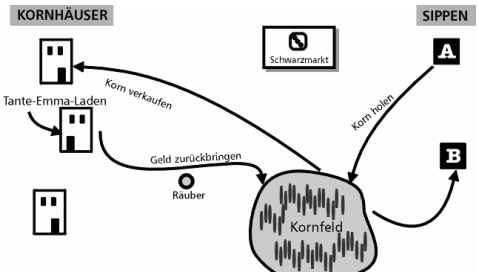


ENVIADO POR
Markus.Sigrist

ON
03/03/2022

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Tía Emma y los recolectores de grano



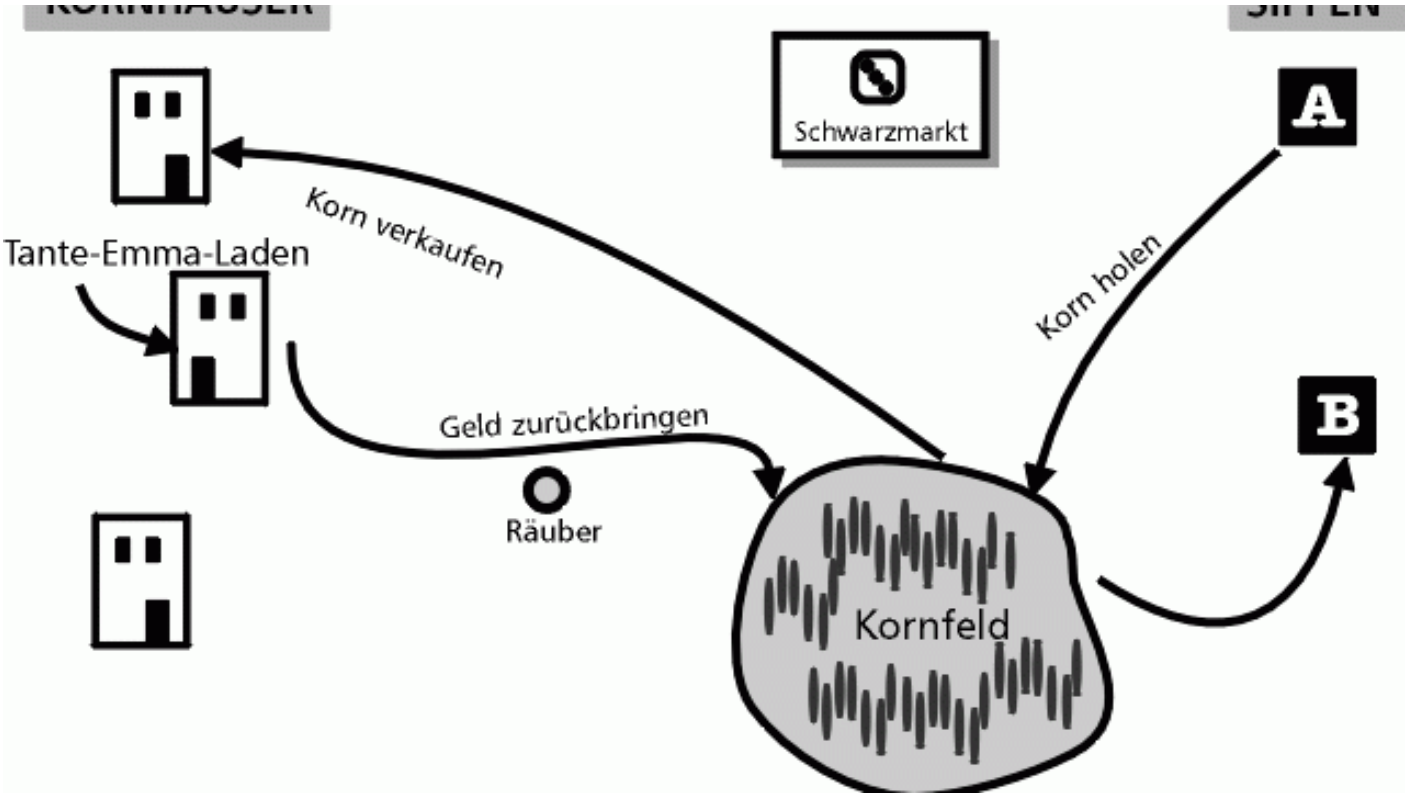
Se trata de la historia de José en Génesis 41

Prehistoria

El faraón tuvo extraños sueños de 7 vacas gordas y 7 vacas flacas. También vio 7 espigas gordas y 7 espigas flacas. Las magras se comían a las gordas. Este extraño sueño que había tenido el faraón le preocupó mucho. Muchos de sus consejeros trataron de interpretar el sueño, pero ninguno supo lo que significaba. Entonces el copero del faraón se acordó de José, que también le había interpretado correctamente un sueño en la cárcel.

Entonces el faraón mandó llamar a José y le contó su sueño. José comenzó entonces a interpretar el sueño con la ayuda de Dios. Las 7 vacas gordas significaban 7 años buenos con una gran cosecha. Las 7 vacas flacas significaban lo contrario: 7 años malos con hambre.

Entonces el faraón nombró a José responsable de todo Egipto para construir graneros y hacer las provisiones necesarias para los 7 años de hambruna. Así que José ordenó al pueblo que recogiera grano y lo vendiera a los graneros.



Explicación

Los jugadores se dividen en 2 grupos. Ambos grupos tienen la tarea de recoger grano en la tierra de Egipto durante los "7 años buenos". El grano se recoge en el campo de cereales. (Sólo se puede coger 1 grano.) Hay diferentes tipos de grano. (diferentes colores de dulces). Este grano debe llevarse a los graneros. Los graneros pagan dinero a los jugadores por el grano. Cada granero tiene diferentes horarios de apertura, precios variables (máx. 5 monedas) y compra diferentes tipos de grano (3 tipos de grano de 5). El **objetivo de los jugadores es reunir tanto dinero como sea posible para comprar suficiente grano para los "7 años malos**".

Por desgracia, también hay un ladrón en la zona que ataca a los jugadores y les roba el dinero (no el grano). Si el ladrón toca a un jugador, éste debe rendirse y darle todo su dinero al ladrón.

Como hay mucho dinero en el juego, también se forma un mercado negro. En el mercado negro, los jugadores intercambian grano y dinero. Se pueden hacer apuestas o cualquier otro tipo de intercambio. (por ejemplo, lanzar dados, tijeras/piedra/papel....)

Tarea adicional

Como tarea adicional, hay que comprar un regalo para José en la tienda de la esquina (granero del medio). Este regalo se puede elegir de una lista en la tienda de la esquina, o se puede inventar y la tía Emma lo vende a un precio (alto). Esta parte del juego no es en absoluto obligatoria y está pensada más como una broma.....

Escalera

Mínimo 3 (1 ladrón, 2 graneros)

Ideal 5 (1 ladrón, 1 jefe de juego/supervisor del mercado negro, 3 graneros.)

Tiempo de juego

1 hora

Material

- Cinta de marcar
- Grano (sugus, caramelos de boda)
- Monedas
- Dados para el mercado negro o similar
- material adicional para decorar las tiendas
- posiblemente una lista de horarios de apertura
- Cartel de tipos de grano (qué colores se compran)
- "Cartel de "abierto/cerrado
- Lista para tareas adicionales

Tante Emma und die Kornsammler.pdf

Fuente de referencia

¡Foto de portada: Cortesía de www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!

¡Idea de juego: Cortesía de www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!

Weitere Informationen

Categorías
Fe e inspiración

Etiquetas
Bíblico
Historia
José
Génesis
Antiguo Testamento

Número de participantes
No hay datos disponibles.

Biblia
Historia
Persona

Duración
No hay datos disponibles.

Terreno / Entorno
En espacios cerrados

Material
Ninguno

Descarga de archivos
Descarga de archivos disponible

KI Generierter Inhalt
Contenido
Categorías
Etiquetas
Número de participantes
Biblia
Duración
Terreno / Entorno
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/es/wiki/art/tia-emma-y-los-recolectores-de-grano