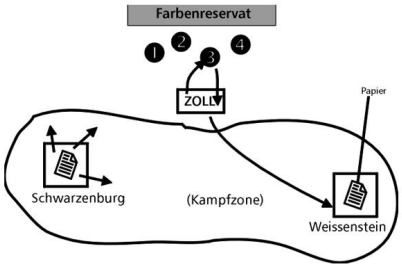


ENVIADO POR
Markus.Sigrist

ON
08/03/2022

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

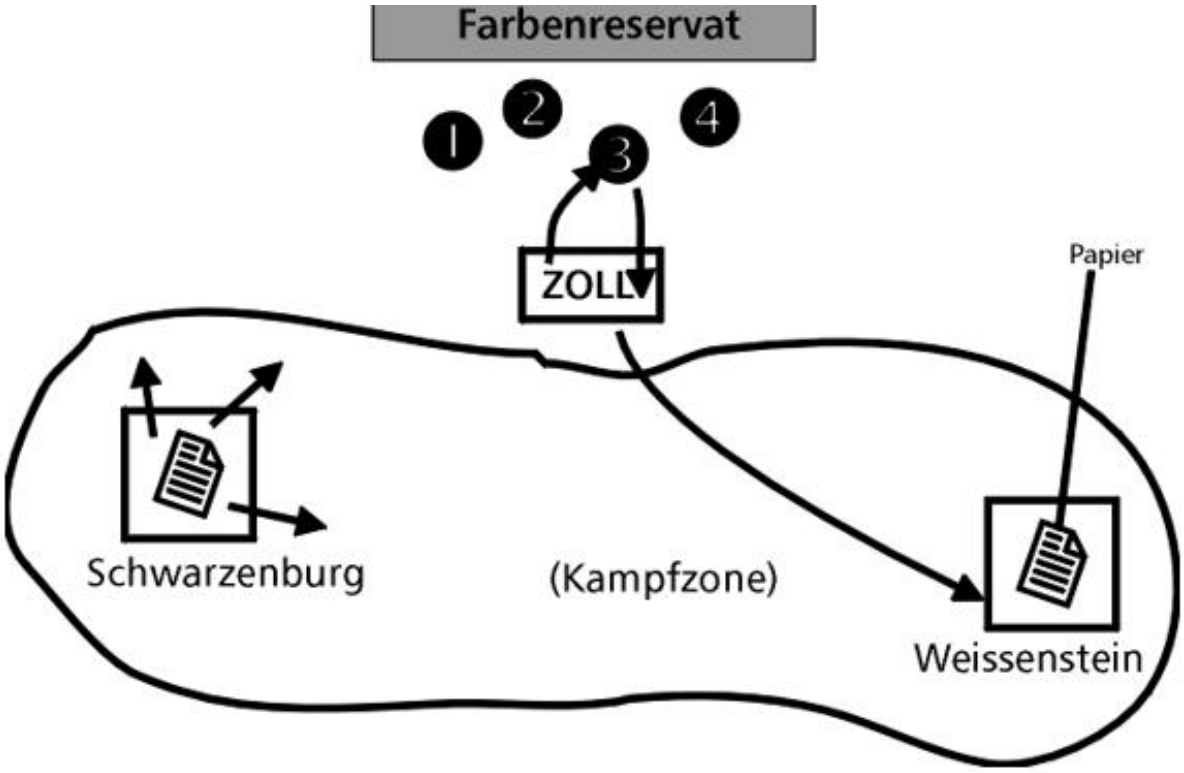
Schwarzenburg y Weissenstein



Juegos de terreno con color / muchos puntos de color

La historia

Los habitantes de Schwarzenburg quieren dar una alegría a su vecino Weissenstein pintando puntos de colores en el papel blanco de los habitantes de Weissenstein. Pero los de Weissenstein piensan lo mismo de los de Schwarzenburgo. Por lo tanto, ambos países defienden su país contra los traedores de puntos de colores de su vecino e intentan llevar al país vecino tantos puntos de colores como sea posible. Sin embargo, primero deben buscar los puntos de pintura en una reserva de latas de pintura para dedos.



El juego

- Los jugadores de un país se dividen en dos grupos, uno de los cuales vigila el país y el otro coge un dedo lleno de color de la reserva de colores. A continuación, intentan hacer llegar este color al papel del grupo contrario.
- Para entrar en la reserva de color, cada jugador debe pasar la aduana. En la aduana, debe entregar su pasaporte. Le dan dos rondos (= discos redondos de madera que sirven de puntos), uno negro y otro blanco. Los funcionarios de aduanas anotan la hora a la que sale de la aduana.
- Ahora el jugador va a la reserva y busca una lata de pintura de dedos (= escalera). Cuando encuentra una lata, le da los dos rondos y la lata hace el juego de "en qué mano está cada rondo" con el cazador de colores. Si el jugador acierta, puede coger color de la lata con el dedo índice derecho (sólo el color suficiente para sumar un punto). Si el jugador no ha acertado, debe buscar otra lata.
- Cuando el jugador tiene el color en el dedo, vuelve a la aduana. Allí entrega de nuevo los dos rondos y se lleva el pasaporte. Los funcionarios de aduanas anotan la hora a la que el jugador vuelve a salir de la reserva. El tiempo de estancia en la reserva puede calcularse a partir de la hora de entrada y la hora de salida. Al final se suman los tiempos de estancia de ambos grupos.
- El jugador debe ahora abrirse camino en el país adversario. Si lo consigue, puede dibujar un (sólo un) punto en el papel (con su dedo de color). Todo ello supervisado por un jugador del grupo contrario. Después, tiene que limpiar su dedo de color en un trapo (en la aduana). Sin embargo, si no consigue atravesar las defensas del adversario, debe volver a la aduana, limpiarse el dedo y coger un nuevo hilo de lana.
- La lucha (lucha de cintas) sólo se realiza alrededor de la tierra. La zona alrededor de la aduana y la reserva de color son zonas libres de combate.

- Puntuación: Cada punto de color en el papel cuenta como un punto del adversario (por ejemplo, un punto de color en el papel de los blancos, cuenta como un punto de juego de los negros). Los tiempos de residencia acumulados cuentan como puntos de juego del grupo contrario. La escala de puntos/tiempo debe ajustarse (por ejemplo, 5 minutos = 1 punto).

Postes/Escaleras (ver croquis)

Nº 1,2,3,4:

Cuatro líderes con pintura de dedos que se mueven por la reserva de color y siempre tienen un bote de pintura de dedos con ellos. Hacen el juego de "en-qué-mano-está-el-rondo" con cada jugador que se les acerca.

Pulgada:

Tres líderes que controlan los pases, distribuyen los rondos y registran el tiempo. Los jugadores también reciben cintas de lana nuevas en la aduana.

Schwarzenburg:

Terreno de Schwarzenburg con papel de puntos de color (círculo marcado con cinta de marcar, papel negro en el centro)

Weissenstein:

País de los Weissenstein con papel de puntos de color (círculo marcado con cinta adhesiva, papel blanco en el centro)

Pasar :

Cada jugador tiene un pasaporte con su nacionalidad (Schwarzenburger o Weissensteiner)

Cinta de lana:

Cada jugador tiene un hilo de lana alrededor de su brazo izquierdo. El hilo de lana cuenta como una vida.

Zona de combate:

El desplume de cintas sólo está permitido alrededor de los dos países. Por lo tanto, no en Schwarzenburg ni en el propio Weissenstein, y tampoco en la aduana ni en la reserva de color

Material

- Cinta de marcar
- Cartón/papel (negro, blanco)
- Rondos (negro, blanco)
- Pinturas de dedos (al menos 4 botes)
- Trapos
- Hilos de lana
- Pasaportes
- Utensilios de escritura
- Calculadora

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!

Schwarzenburg und Weissenstein.pdf

Weitere Informationen

Categorías
Juegos y actividades

Etiquetas
Juegos al aire libre
Colores
Juego
Afuera
Grupo de jóvenes

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/schwarzenburg-y-weissenstein