

ENVIADO POR
JxxL

ON
21/04/2023

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Juego nocturno - Noé y su arca



Un juego nocturno para al menos 12 (idealmente 20) niños de 8 a 12 años, en el que los participantes tienen que escuchar atentamente y en el que se crea una divertida mezcla de acción y táctica, que la experiencia demuestra que es muy divertida para los niños y los líderes.

El archivo PDF es una versión aún más clara de estas normas.

General

- Número de jugadores: Calculado para 20 participantes (jugable a partir de 12 participantes)
- Edad: 8-12 o 12-18
- Forma: Juego nocturno
- Objetivo de desarrollo psicológico: Fortalecimiento de la comunidad
- Valor pedagógico: Cooperación, percepción

Objetivo del juego

El objetivo del juego es que el equipo recoja dos de cada una de las 5 especies animales

El objetivo del juego es que el equipo reúna dos de cada una de las 5 especies de animales en su propia arca después de atraer a los animales

con comida. La escucha de los sonidos y la planificación estratégica son especialmente importantes

Acción estratégica son importantes.

Preparación (general)

- Define arcas (bases) para los equipos, asegurándote de que los animales recogidos no puedan salir volando, por ejemplo, con una cubierta transparente
- Define el área de juego (aproximadamente del tamaño de un campo de fútbol)

- Marca una zona de seguridad y un puesto de primeros auxilios en el centro del campo de juego y pon un paramédico y un jefe de juego
- Divide a los participantes en cuatro equipos, 4 equipos de cinco para 20 niños

Preparación (material)

- Pequeñas figuras de animales/animales de origami/fichas de papel con dibujos de los diferentes animales: 16 de cada una de las 5 especies de animales (80 piezas), por ejemplo, oveja, cerdo, ballena, pavo real, pato
- 5 sonidos de animales (como los archivos de sonido adjuntos)
- 5 altavoces inalámbricos (cajas de música) y 5 smartphones

  prepara 5 altavoces inalámbricos (cajas de música) y 5 smartphones en los que se puedan reproducir los sonidos de los animales

  y distribuye estos altavoces por la zona de juego
- 5x16 alimentos para animales, por ejemplo, manzanas (-> oveja), zanahorias (-> cerdo), manojos de hierba

  (como algas -> ballena), trozos de cuerda (como serpientes -> pavo real), manojos de ajo silvestre

  (hierbas -> pato)
- 44 barritas luminosas + recambios (en 5 colores, 11 por color)
- 4 bolsas (de tela) (para los animales / comida)
- Preparar el botiquín de primeros auxilios
- Cinta de barrera para delimitar la zona de juego
- 4 láminas o cajas de plástico transparente como arcas (en la zona de seguridad)

Personas que no juegan

- Líder(es) del juego
- 5 líderes, cada uno escondido cerca de un altavoz (un smartphone) y llevando 4 de cada especie animal excepto una (explicación a continuación). (Los líderes venden 4 especies cada uno y la comida para las especies que no venden)
- 1 líder(es) que visite(n) los puestos del tablero y devuelva(n) los alimentos intercambiados y los animales sobrantes de las arcas a los líderes respectivos.

Historia

- Noé quiere poner a prueba la destreza de su familia en el manejo de los animales. Por ello, envía a su mujer y a sus tres hijos con sus equipos para atraer a los animales al arca. Cada equipo tiene su propio lugar de reunión y su propia pequeña arca para los animales.
- Historia alternativa: Pedro envía a 4 de sus colaboradores a buscar algunos de los animales que ahora pueden comer los cristianos (según su visión en el tejado) (y otros también), cada uno a su establo.
- Historia alternativa: Un maestro de ceremonias necesita animales para el espectáculo, los niños tienen que conseguirlos.

Reglas

- Las antorchas están prohibidas

- Hay 4 equipos. A cada miembro del equipo se le pone un brillo del color del equipo en **ambas** muñecas para distinguir a los equipos.

- Los equipos deben intentar llevar 2 de cada tipo de animal a su arca. Los animales sólo pueden ser atraídos con la comida adecuada.
- El líder del juego, que se sitúa en el centro junto a la zona de seguridad, es responsable de que los equipos sólo puedan entregar los animales recogidos en el arca si todo el equipo está presente.

Terreno de juego:

Hábitats de los animales:

Hay 5 lugares en el campo de juego donde se pueden encontrar los animales buscados. Cerca de los sonidos de los animales hay un líder o una líder de la que se puede recoger comida y atraer a los animales. Los animales van cambiando de hábitat, por lo que a veces se puede oír a un animal en un sitio y luego en otro.

Zona de seguridad:

Alrededor de las arcas (que están en medio del área de juego) hay una zona en la que no se permite atacar a los portadores.

Comida:

- Sólo se puede recoger comida para un tipo específico de animal de cada líder.
- Los líderes tienen escondidos alrededor de su caja. Esto significa que puedes encontrar un líder escuchando los sonidos de los animales. (Nota: No siempre sale el mismo sonido de animal por los altavoces, cambia regularmente)
- Importante: Cada equipo sólo puede llevar 1 comida a la vez.
- Importante: Cada alimento debe guardarse siempre en la bolsa.

Animales:

- Los animales pueden obtenerse de los líderes. Con la comida adecuada, el equipo debe correr hacia otro líder. El animal que se oiga puede ser atraído con la comida adecuada. A cambio, la comida se entrega al líder. A cambio, el equipo recibe del líder el animal correspondiente. Si, por ejemplo, se oye un cerdo procedente de la caja del líder, el equipo puede intercambiar comida para cerdos (zanahorias) por un cerdo. Si el sonido del animal cambia al cabo de un rato, puede intercambiar el animal que se oye ahora (y ningún otro).
- Si un equipo encuentra un líder y cambia el animal que se escucha durante el intercambio, aún puede terminar el intercambio.
- Importante: Además, todos los animales deben guardarse siempre en la bolsa (excepto los animales llevados al arca y asegurados allí).
- Importante: Se puede llevar más de un animal a la vez.

Roles en el equipo:

1. Rol: El portador

Cada equipo tiene un portador que lleva la bolsa. El portador puede cambiar, pero la bolsa sólo puede entregarse, nunca tirarse.

2. Papel: El cazador furtivo (opcional, véase "Variación")

Dentro de cada equipo, se designa a un jugador (una vez al principio de la partida) como el cazador furtivo. Se le marca con otra barrita luminosa. El cazador furtivo puede atrapar (tocar) a los portadores de otros equipos y luego intentar robar algo de la bolsa.

- El juego es tijera-piedra-papel. Si el cazador furtivo gana, puede elegir uno de los animales transportados o la comida (si el equipo del cazador furtivo aún no tiene) para dársela al portador de su propio equipo.
- Mientras un equipo esté jugando a tijera-piedra-papel con otro equipo, no podrá ser atacado por otros furtivos.
- Después del juego de tijera-papel, un equipo no puede ser atacado durante 3 segundos (para ello, el equipo que quiere atacar cuenta lentamente desde 3, el otro equipo puede huir mientras tanto).

- Mientras un equipo está negociando con un líder, no puede ser atacado, pero inmediatamente en cuanto se aleja, puede volver a atacar.
- El cazador furtivo nunca debe ser el portador.

Comportamiento en el equipo y en contacto con otros equipos:

- Los equipos deben correr siempre en grupo para buscar comida para los animales, buscar animales, atacar a otros equipos, llevar animales de vuelta al Arca, etc.
- Si dos equipos se atacan y los cazadores furtivos tocan a los portadores al mismo tiempo, juegan a tijera-piedra-papel en paralelo y el ganador puede elegir algo de la bolsa del adversario, ya que la bolsa estaba llena en el momento de tocar (es decir, lo que se acaba de coger no se puede volver a robar directamente). De lo contrario, el cazador furtivo que cogió primero al portador puede jugar y él y su equipo están temporalmente a salvo.
- Los no furtivos también pueden impedir que otros furtivos lleguen al portador.

Victoria y puntuación:

- Gana el equipo que haya metido primero 2 animales de cada tipo en su arca.
- Si un equipo tiene más de 2 animales de cada especie, no ayuda al equipo (un máximo de 2 animales de cada especie cuentan en la puntuación al final).

Variación(es)

Con un grupo de niños de hasta 12 años, se puede omitir el papel del cazador furtivo. Esto hace que el juego sea más tranquilo.

Se puede ralentizar o ralentizar el juego eligiendo las distancias.

Fin del juego

El juego termina después de un tiempo determinado (1 h / 1,5 h),

o después de que el primer equipo haya recogido 2 piezas de cada especie animal.

Weitere Informationen

Categorías
Juegos y actividades

Etiquetas
Partido nocturno
Afuera
Partido de la fase de grupos
Arca

Edad
De 8 a 12 años

Número de participantes
1–20
20-30
30 – 100

Biblia
Historia

Duración
1-2 h

Material
Casi sin esfuerzo

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-nocturno-noe-y-su-arca