ENVIADO POR
Hesi07

ON
11/01/2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Confianza o traición



En este juego de acertijos se aprende a valorar la confianza y a trabajar en equipo.

Materiales

- Etiquetado de las estaciones base (por ejemplo, números del 1 al 10 para 10 grupos)
- Pegatinas
- Rotuladores
- Letras
- Hoja para pegar las letras
- Clave de traducción (véase el anexo)
- Mensaje completo para el animador del juego
- 1 mapa grande del terreno de juego para la explicación (véase el anexo)
- Disfraces para los soldados romanos
- 1 silbato para señalar el inicio y el final del juego
- Botiquín de primeros auxilios

Preparación

- Haz una copia del mensaje en griego para cada grupo y recorta las letras una a una
- Escribe el número del grupo en el reverso de cada tarjeta con una letra
- Escribe números pequeños en el anverso de estas tarjetas para determinar su orden
- Preparación del terreno de juego
- Explicar el juego a los participantes

Posible introducción a la obra

- Un cristiano entra corriendo en el escenario, emocionado: «¡Ha llegado un mensaje para nosotros, los cristianos! Pero es demasiado peligroso llevar el mensaje completo a nuestro lugar de reunión, porque los soldados romanos acechan por todas partes como espías, intentando arrebatarnos este precioso mensaje. Por eso se ha dividido en letras sueltas, que tenemos que ordenar correctamente».

- Un posible mensaje podría ser:

  A los cristianos de Roma. No temáis a los soldados malvados. Manteneos unidos y confiad en Jesús, nuestro Señor. De la mano de Jesús.

- Tarea para los participantes: Transportad las letras y descifrad el texto griego en la estación base.

Procedimiento

Nota: *¡Las siguientes instrucciones se basan en una partida con 10 grupos! Sin embargo, el juego también se puede jugar con menos grupos. Las estaciones base/de distribución y el número de soldados romanos deben ajustarse en consecuencia.*

- **10 estaciones base**: Los participantes juegan en 10 grupos lo más equilibrados posible en cuanto a tamaño. Cada grupo tiene una estación base (marcada con su número) a la que llevan sus letras. En cuanto llegan las primeras letras, cualquier miembro del grupo puede empezar a trabajar en el rompecabezas. Deben organizarse y decidir quién pegará las letras, quién resolverá el rompecabezas y quién correrá.

- **Mensaje**: Las letras están marcadas en el reverso con el número del grupo. En el anverso hay un número más pequeño que indica el orden de la letra en el mensaje. Se trata de letras griegas, es decir, del idioma del Nuevo Testamento de aquella época. Cada grupo recibe una clave de traducción para traducir las letras al alemán. También reciben una hoja en la que pueden pegar las letras griegas en el orden correcto y escribir las letras alemanas debajo de ellas.

- **4 puntos de distribución**: cada punto de distribución cuenta con el mismo número de letras de cada grupo. Esto garantiza que se deban visitar todos los puntos de distribución; ningún grupo tiene ventaja ni desventaja en función de la distancia a recorrer. Las secuencias de letras con números más bajos se mezclan deliberadamente y se distribuyen entre las estaciones de distribución, de modo que no quede claro qué número se puede obtener en cada lugar. Existe un **radio de seguridad** invisible de 1 metro alrededor de cada estación de distribución, dentro del cual los soldados no pueden atrapar a los participantes.

- **Contraseña**: Ahora bien, si todo el mundo (incluidos los soldados romanos) recibiera una letra en las estaciones de distribución, los cristianos serían delatados. Por eso hay una contraseña que los participantes utilizan para identificarse como cristianos iniciados. La contraseña es: ***ICHTYS*** (= pez, o Jesucristo, Hijo de Dios, Salvador), tal y como lo era para los cristianos de aquella época. Los jugadores solo reciben una carta después de decir la contraseña y el número de su grupo. Solo pueden llevar una carta a la vez, que luego deben llevar a la estación base. Por lo tanto, está

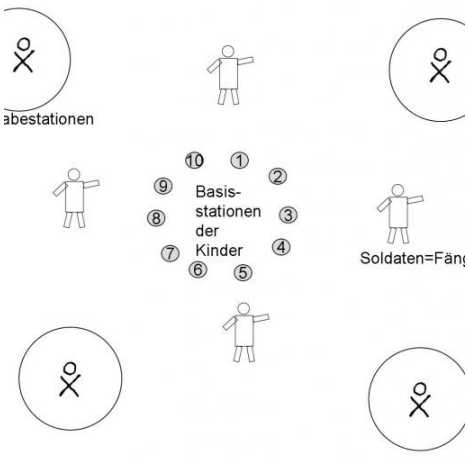
prohibido correr de una estación de distribución a otra.

- **4 soldados romanos** (capturadores y espías): Los miembros del equipo, ataviados con trajes de época, intentan interceptar a los jugadores en su recorrido entre las estaciones de distribución y las estaciones base. Los jugadores son «capturados» al ser tocados, igual que en un juego de pilla-pilla. A continuación, los jugadores deben entregar su letra. *(Regla interna —no revelada a los participantes—: para darles la oportunidad de completar el mensaje, los soldados devuelven las letras a una estación de distribución una vez que han recogido unas cuantas. No importa a qué estación de distribución.)* Si capturan a un jugador, este puede volver inmediatamente a una estación de distribución para recoger una nueva letra. No es necesario que regresen primero a la estación base. Además, los soldados intentan sonsacar la contraseña a los jugadores (por ejemplo, halagándolos, haciéndoles promesas, etc.), ¡que esperemos que los jugadores no revelen!

- **Excepción a la regla de captura (también se puede omitir):** los jugadores que caminen de la mano en parejas no pueden ser capturados por los soldados. Solo los participantes que intenten ir por su cuenta.

- **Gana** el grupo que sea el primero en descifrar el mensaje **sin cometer ningún error** y en entregarlo a los**organizadores** del juego**.** Los niños pueden adivinar las letras que faltan, aunque corran el riesgo de equivocarse.

Campo de juego (10 grupos)



Clave de traducción (alfabeto griego)

Alfabeto griego

Lista de fuentes

- Imagen de portada: **Imagen de archivo** cedida por la editorial buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart - www.ejw-buch.de **, extraída de: Jungscharleiter Grafik-CD plus**; segunda edición revisada, 2002 **© buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart**
- Imágenes/archivos incluidos: Theresa Kluding

Weitere Informationen

Categorías
Juegos y actividades

Etiquetas
Acertijos
Confianza
Colaboración
Grupo
Trabajo en equipo

Edad
No hay datos disponibles.

Número de participantes
No hay datos disponibles.

Biblia
Falta esta información.

Duración
No hay datos disponibles.

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/confianza-o-traicion