ENVIADO POR
Hesi07

ON
17/01/2013

Keine Stimmen

Nehemías



En este emocionante juego de campo nocturno tendrás que estar muy atento, porque el enemigo puede acechar en cualquier parte. ¡Que no te pillen!

Ideal para el tema del campamento o el programa semestral «Nehemía».

Material

- Cinta de señalización para acordonar el montón de escombros
- Muchas piedras, lo más parecidas posible en tamaño
- Chalecos con números (=armadura)
- Linternas (=espadas)

Preparación

- Delimita el montón de escombros
- Esparce las piedras alrededor del montón de escombros
- Marca los distintos campamentos (por ejemplo, con una luz)

Procedimiento

- Los jugadores se dividen en tres grupos: un grupo de israelitas y dos grupos de enemigos.
- Los israelitas deben intentar llevar tantas piedras como sea posible a la muralla de la ciudad para reconstruirla.
- Los enemigos, por su parte, intentan llevar tantas piedras como sea posible a sus escondites para impedir que se reconstruya la muralla de la ciudad.
- Al comienzo del juego, cada jugador recibe un chaleco con un número. Se reservan dos más para ellos en su campamento.
- Los chalecos representan la «armadura»; sin ellos, nadie puede transportar piedras ni iluminar a otros jugadores con una linterna.
- Los enemigos están enfrentados entre sí y, por supuesto, son hostiles hacia los israelitas. Al iluminar con una linterna («espada») a otro jugador y gritar en voz alta su número **correcto**, ese jugador debe entregar su chaleco. Si lleva una piedra, también debe entregarla.

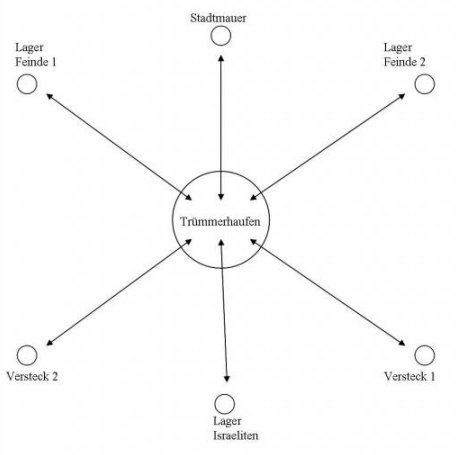
- Para seguir jugando, el jugador al que se le ha iluminado debe volver primero a su campamento y coger un chaleco nuevo.
- Los chalecos capturados deben llevarse **primero** al propio campamento del jugador; solo entonces se puede retirar la piedra del equipo contrario.
- Al final del juego, que concluye tras un tiempo determinado, se cuentan los chalecos capturados y las piedras transportadas.
- Cada chaleco vale 3 piedras.
- Gana el jugador que haya acumulado más puntos (= piedras) al final.

Reglas

- Cada jugador solo puede llevar **una** piedra; si ya lleva una, no puede iluminar a nadie más, sino que primero debe llevar la piedra a la muralla de la ciudad o al escondite.

- ¡Al iluminar, **no** debes apuntar la luz a la cara de otro jugador!
- Para protegerte de que te iluminen, solo puedes usar las piernas y objetos naturales, como los árboles; **¡no** está permitido tapar tu número con los brazos o las manos!
- Los chalecos capturados pueden ser reutilizados por los jugadores si ya no les queda ninguno propio.
- Ningún jugador puede llevar o transportar dos chalecos al mismo tiempo. Si se captura el chaleco de un adversario, **debe** llevarse de vuelta al campamento y solo podrá utilizarse después de que el jugador haya perdido el suyo.
- No se puede apuntar a nadie en los campamentos de los grupos individuales, en los escondites ni cerca de la muralla de la ciudad.
- Sin embargo, en el montón de escombros no hay zona segura; los jugadores pueden ser iluminados en cualquier lugar de allí.

Calendario



Calendario

Variación

- Jerusalén: reconstrucción del Muro
- El juego de los números

Referencia de la fuente

- 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 incluidas: Theresa Kluding

Weitere Informationen

Categorías
Juegos y actividades

Etiquetas
Partido nocturno

Edad
De 13 a 16 años
a partir de los 16 años

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

Biblia
Historia
Persona

Material
Casi sin esfuerzo

Descarga de archivos
Descarga de archivos disponible

KI Generierter Inhalt
Contenido
Categorías
Etiquetas
Edad
Número de participantes
Biblia
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/es/wiki/art/nehemias