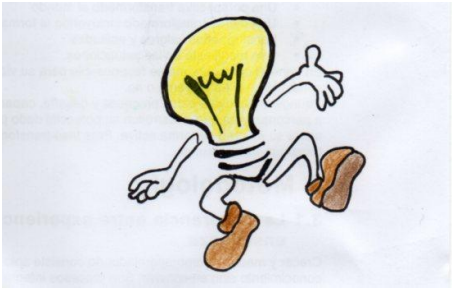
YoungstarsWiki.org

ENVIADO POR
MariES

ON
25/01/2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Pies rápidos y mentes brillantes



Nadie se aburrirá con este juego de campo a través. No solo requiere buena forma física, sino también pensamiento lógico.

Material de barrera

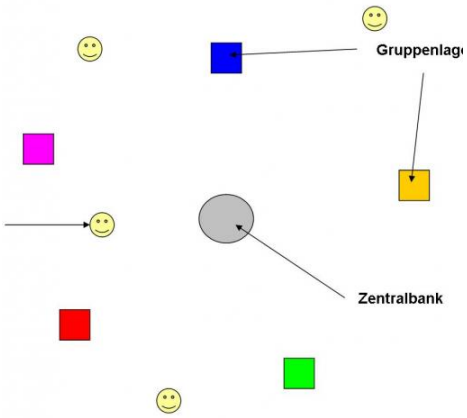
- Material de barrera para el emplazamiento
- lonas, cuerdas en caso de lluvia
- Señal de salida (bocina, silbato o similar)
- Botiquín de primeros auxilios
- Dinero de juguete (también se pueden utilizar tapas, corchos, etc.)
- Pistas, tarjetas con nombres, formas de rompecabezas (en trozos de papel de colores para cada grupo)
- Bolígrafos, gomas de borrar
- Fundas de plástico para proteger los trozos de papel
- Bolsas para los bancos móviles en las que transportar el dinero ficticio
- Fundas de plástico para los bancos móviles en las que transportar las pistas
- Precio

Preparación

- buscar una zona de juego adecuada (bosque)
- marcar un campo para cada grupo
- Marca el banco central en el centro del campo de juego
- Crea pistas, tarjetas con nombres y tarjetas con adivinanzas e imprímelas en papel de colores (un color diferente para cada grupo)

Archivos para descargar

Plan de juego



Tarjetas con nombre

Namenskaertchen

Objetivo del juego

- El objetivo del juego es resolver un puzzle lo más rápido posible. Para ello, los participantes deben comprar pistas para resolver el rompecabezas.
- También es posible "ganar" pistas adicionales.
- En este juego, los grupos individuales pueden ganar mediante logros tanto deportivos como intelectuales.

Puesta en práctica

- Los participantes se dividen en grupos de igual tamaño.
- Cada grupo tiene un campamento. Los campamentos se agrupan en un gran círculo alrededor de la estación bancaria central, situada en el centro.
- Antes de que comience el juego, cada grupo dispone de un tiempo para montar su campamento (si llueve, se coloca una lona) e idear una estrategia.
- Al mismo tiempo, parte del personal se reparte por el bosque como "bancos móviles".
- Se da la señal de inicio del juego.
- La tarea de los jugadores consiste ahora en retirar dinero de sus cuentas en los bancos móviles. La cantidad de dinero que se puede retirar a la vez es limitada.
- Para conseguir una suma mayor, hay que dirigirse a varios bancos.
- No sólo se puede retirar dinero de los bancos, sino que también se pueden comprar pistas cruciales para el rompecabezas.
- Sin embargo, el precio de la pista es significativamente mayor que la cantidad máxima que se puede retirar. El precio de una pista adicional puede ser aún mayor.
- Por lo tanto, hay que reunir dinero hasta que haya suficiente disponible.
- El dinero sólo puede intercambiarse entre los jugadores de un equipo en un banco o en su propio campamento.
- Los grupos pueden intentar asaltar o eliminar a los jugadores contrarios en cualquier momento.

- Cada grupo recibe un juego de cartas con 11 nombres. Uno de estos nombres está impreso en negrita en el centro. Este nombre determina el valor de la carta.
- Cada jugador lleva siempre una carta consigo. Las cartas se pueden cambiar en todos los bancos y en el propio campamento.
- Si hay un robo, las cartas de los dos jugadores se comparan entre sí. La de mayor rango siempre vence a la de menor rango.
- Si hay empate, los contrincantes se separan sin más consecuencias. En caso contrario, el ganador se lleva todo el dinero del perdedor. No se intercambian pistas
- No se permite un asalto en los siguientes lugares: En un radio de 5 m 1. alrededor de los bancos móviles y el banco central 2. alrededor de los campamentos de grupo y 3. alrededor de dos jugadores en duelo que acaban de eliminarse mutuamente.

En general:

- Un jugador lleva dinero o una pista.
- Si los jugadores acaban de sacar dinero de un banco, no pueden comprar inmediatamente una pista allí. Deben ir a otro banco para hacerlo.
- La solución a la adivinanza se entrega al banco central. Gana el primer jugador que entregue la solución correcta.

Fin de la partida:

- El juego termina en cuanto un grupo ha entregado la solución correcta del acertijo al banco central.
- Si el juego termina antes de tiempo, se cuenta el número de soluciones correctas en la hoja de soluciones.

Instrucciones para resolver el puzzle

- Las pistas individuales pueden introducirse directamente en el diagrama: Un "SÍ" definitivo puede introducirse como un signo más en la casilla correspondiente, un "NO" definitivo como un signo menos.
- A partir de esta información se puede deducir lógicamente otra información. Por ejemplo, un signo más en una columna o fila significa que todas las demás casillas de la misma columna/fila pueden marcarse con un signo menos, ya que sólo es posible una combinación en cada caso. Esto significa que si x=y se aplica, x=z no puede aplicarse al mismo tiempo.
- Toda la información se puede deducir lógicamente, es decir, no hay que adivinar en ningún momento.
- El rompecabezas puede resolverse sólo con las pistas. Sin embargo, las pistas adicionales pueden facilitar su resolución. Cada una de ellas da una solución positiva en una casilla.
- En principio, por supuesto, cualquier puzzle puede combinarse con un juego de terreno de esta manera.

Prueba de la fuente

- Foto de portada: MariES
- archivos de la lista: MariES

YoungstarsWiki.org

Weitere Informationen

Categorías
Juegos y actividades

Etiquetas
Кръстопът
Pensamiento lógico
Физическа подготовка
Reto
Estrategia

Edad
De 8 a 12 años
De 13 a 16 años
a partir de los 16 años

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/pies-rapidos-y-mentes-brillantes