YoungstarsWiki.org

ENVIADO POR
MariES

ON
12/02/2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

La fuga de la cárcel



¿Qué grupo será el primero en escapar de la prisión con la cuerda de rescate autoanudada? Se trata de un juego de terreno de movimiento intensivo en el que tienes que recoger, comprar y correr por todo lo que puedas.

Material

- muchos hilos más cortos
- objetos a recoger (por ejemplo, tapones de botellas, posavasos, etc.)
- Bolsas para los empleados que reparten objetos
- Marcadores para los puestos de base
- Baberos o similares para marcar a los receptores
- Baberos o similares para marcar a los repartidores

Preparación

- encontrar un terreno de juego adecuado (por ejemplo, un prado más grande)
- Marcar las bases de los jugadores
- determinar la "prisión" y el lugar de refugio (por ejemplo, dos árboles a cierta distancia)
- distribuya los objetos a recoger en bolsas y entrégueselas a los empleados (el número de empleados a repartir varía en función del número de participantes)

Puesta en práctica

- Se divide a los participantes en al menos 2 grupos.
- Se elige a un jugador de cada grupo para que sea el receptor. Los dos receptores reciben un dorsal cada uno. Si los grupos son muy numerosos, se puede elegir a más de un receptor.
- Cada grupo tiene su propia base donde guarda los objetos recogidos.
- En la zona de juego hay varios empleados que reparten los objetos que hay que recoger. Si un jugador se acerca a uno de estos empleados, recibe **un** objeto de ellos. El jugador intenta transportar este objeto a su propia base sin ser atrapado por el receptor del grupo contrario.
- Si es atrapado por el receptor, debe entregarle su objeto.

- El comerciante del grupo puede dirigirse ahora al punto de venta con un número de objetos previamente determinado por el maestro de juego. Allí recibe uno o más hilos a cambio de los objetos, dependiendo de la cantidad.
- Cada grupo tiene un corpiño adicional, que los comerciantes deben llevar para protegerse de los cazadores de camino al punto de venta.
- El grupo debe utilizar los hilos comprados para atar un "salvavidas" que conduzca desde la prisión hasta el lugar de refugio.
- Gana el grupo que llegue primero al lugar de refugio.
- El receptor también puede cambiarse al cabo de un tiempo. El repartidor tampoco tiene que ser siempre la misma persona.
- Una vez que los captadores han cogido algunos objetos, los devuelven a los empleados que los repartieron.

Prueba de la fuente

- Foto de portada: MariES

Weitere Informationen

Categorías
Juegos y actividades

Etiquetas
Ґeland juego
Estrategia
Velocidad
Сътрудничество
El juego de Tim

Edad
De 8 a 12 años
De 13 a 16 años

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

Biblia
Falta esta información.

Material
Mucho trabajo

Descarga de archivos
No hay descargas de archivos

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

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/es/wiki/art/la-fuga-de-la-carcel