

ENVIADO POR
CuBa94

ON
29/09/2011

★ ★ ★ ★ ★
0% / 6 Stimmen

# Juego de espías



Se trata de un juego al aire libre en el que hay que encontrar el tesoro escondido de los rivales.

## Datos del juego

- **Edad:** a partir de 7 años
- **Número de jugadores:** 12 o más
- **Terreno:** bosque, terreno accidentado...
- **Organización:** 1 animador + 1 monitor por grupo
- **Duración:**60 min o más (normalmente 3 rondas de unos 20 min cada una)

## Material

- Cinta de señalización
- Fichas del juego de espías
- Tesoro (paquete de Sugus, ... => 1 por grupo)

## Preparativos

Antes de que comience el juego, se deben marcar todas las cárceles con cinta de señalización. Se deben preparar los tesoros y tener a mano las fichas del juego de espías.

## Desarrollo del juego

- En primer lugar, se divide a los niños en grupos, que deben ser más o menos equilibrados.
- A cada grupo se le asigna una cárcel y se le entregan las cartas correspondientes del juego de espías (un juego de un color). Por supuesto, tampoco puede faltar el tesoro.
- Ahora se pueden repartir estas cartas entre los grupos. Lo mejor es dejar que los niños saquen una carta al azar. Las cartas que sobren también deben repartirse.

- Ahora se esconde el tesoro que se ha entregado. (Consulta las reglas en el apéndice)
- En cuanto el animador dé inicio al juego, los niños podrán salir de su prisión. El objetivo es ahora llegar a las demás prisiones y encontrar el tesoro de los demás.
- Por supuesto, los niños pueden atraparse entre sí. En cuanto alguien haya atrapado a otro, tendrá la oportunidad de elegir una de sus cartas. Una vez hecho esto, a la señal de «uno, dos, tres», se muestran las cartas. (Consulta las reglas en el anexo). El que haya ganado debe llevar al perdedor a la cárcel de quien haya ganado. El ganador se queda con las cartas del perdedor.
- Los prisioneros pueden ahora buscar el tesoro en la zona acordonada. Sin embargo, también se les puede liberar entregándoles una carta anterior.
- Cuando se encuentra un tesoro, quien lo haya encontrado puede correr hasta el director del juego y entregarle el tesoro. El director del juego anota de qué grupo procede el tesoro.
- Gana el grupo que haya encontrado más tesoros.

## Reglas

**A la hora de esconder el tesoro:**

- El tesoro no debe esconderse a más de 2 m de la cárcel.
- El tesoro no debe esconderse a más de 2 m del suelo.
- Del tesoro escondido debe verse al menos una superficie del tamaño de una moneda de cinco francos (aprox. 3 cm de diámetro).
- Los jugadores no pueden mirar las cartas.
- La carta debe elegirse antes de mostrarla.
- Si ambos tienen la misma carta, se separan y deben atrapar primero a otro jugador para poder volver a atrapar al mismo.

**Al mostrar las cartas:**

- **El ratón (1)** gana al elefante
- **El mono (2)** gana al ratón
- **La gacela (3)** gana al mono y al ratón
- **La cebra (4)** gana a la gacela, al mono y al ratón
- **El elefante (5)** gana a la cebra, a la gacela y al mono (**¡pero no al ratón!**)

## Fin del juego

El juego finaliza cuando el moderador lo da por concluido o cuando se han encontrado todos los tesoros.

## Plantillas para tarjetas de juegos de espías

Spionspiel-Kaertchen.doc
Spionspiel-Kaertchen.pdf

## Fuentes

- Fichas del juego de espías.doc: Andi Dolf
- Fichas del juego de espías.pdf: Andi Dolf

## Créditos de la imagen

- **Imagen de portada:** © Curdin Badertscher / Jungschar Pfiff Landquart

### Weitere Informationen

*Categorías*
Juegos y actividades

*Etiquetas*
Juegos al aire libre

*Edad*
De 8 a 12 años

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

*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/juego-de-espias