YoungstarsWiki.org

ENVIADO POR
Irmgard

ON
21/06/2013

0% / 6 Stimmen

Idea para un juego al aire libre



Si no se te ocurre ninguna idea para un juego al aire libre

... ¡pues prueba con este! No tiene por qué ser siempre el juego de los espías, ¿verdad? Aquí se presenta la variante «Fischer», pero, por supuesto, se puede adaptar a tu gusto.

Este artículo procede de la revista «Forum».

Concepto del juego

Los equipos se dividen en tres grupos del mismo tamaño. Cada grupo dispone de un barco y se dedica a la pesca. Los peces se capturan en la zona de pesca y se llevan de vuelta al barco. En el barco se procesan los peces y se preparan para su venta en el puerto, donde se venden al comerciante. Cada 3 peces se obtiene un paquete de 6 filetes de pescado. Por supuesto, todo esto no sería posible sin que los jugadores pudieran capturarse entre sí. Todo el recinto es zona de combate, excepto los barcos de los grupos y el puerto.

Objetivo del juego

Ganar la mayor cantidad de dinero posible vendiendo los peces.

Inicio:

Cada jugador recibe una licencia de pesca (una cajita transparente con un dado dentro), sin la cual no puede pescar. Además, cada grupo recibe una red de pesca, que debe guardarse en la barca y con la que se puede pescar durante la primera media hora. Transcurrida esta media hora como muy tarde, hay que comprar una red nueva para poder seguir pescando.

Captura y transporte de peces:

Los peces están repartidos por la zona de pesca, unos 50 peces cada uno sujetos con un clavo a un poste de madera. Los peces se pueden arrancar fácilmente, pero solo uno por captura. Tras el procesamiento del pescado (un responsable cambia 3 peces por un paquete de filetes de pescado) junto al barco, los filetes de pescado envasados deben transportarse hasta el puerto, con un máximo de dos paquetes por persona.

Fase de combate:

Si dos jugadores rivales se enfrentan, se cuenta hasta tres y quien haya sacado el número más alto con su dado en la cajita de película podrá quitarle al rival su licencia de pesca y todo lo que lleve encima, para luego llevar al perdedor al puerto. Allí, se le entrega al ganador una cantidad de dinero a cambio de la licencia de pesca entregada, y el jugador sin licencia pasa a la sala de espera y debe esperar hasta que sea liberado (véase más abajo).

Puerto:

El puerto es la zona comercial. Allí hay varios responsables que supervisan el mercado y la sala de espera, y se encargan de expedir las licencias. Aquí los jugadores pueden vender sus lotes de pescado; dependiendo de la situación actual del mercado, se pagan precios más altos o más bajos. Esto lo determina la dirección del juego.

¿Qué se puede hacer con el dinero?

- Llevarlo a la caja del barco
- Comprar una red nueva, ya que con una sola red solo se puede pescar durante media hora como máximo.
- Comprar nuevas licencias de pesca para los jugadores que se encuentran en la sala de espera porque ya no tienen licencia.

Táctica:

Para conseguir dinero, hay que pescar y vender el mayor número posible de peces y derrotar a los adversarios. Encontrar el equilibrio adecuado entre pescar y luchar es clave para la victoria o la derrota.

Control del juego:

El puerto permite controlar en gran medida el juego. Así, se puede introducir la regla de que, en un plazo determinado, se debe entregar una cantidad concreta de pescado. Si un grupo entrega menos de lo establecido, se impone una multa que deben pagar todos los grupos. Si las ventas son buenas, también se puede pagar una bonificación a todos los grupos. Del mismo modo, los precios de las licencias y las redes pueden variar. Si hay muchos pescadores en la sala de espera, hay muchas licencias a la venta y, por lo tanto, se abaratan, y viceversa. A través del mercado, los organizadores del juego disponen de una buena herramienta para añadir aún más emoción al juego.

Material:

• cajita de película transparente
• Dados
• unas 1000 cartas de peces con soporte • unas 500 cartas de filetes
• Cartas de red
• Dinero

- Carteles (puerto, zona de espera, etc.)
- Tablero de anuncios (horarios, precios)
- Cinta espantapájaros
- Banderines
- Antorchas
- Botiquín
- Programa de actividades
- Silbato
- Lámpara de gas
- Calculadora

Juego de campo

Juego al aire libre

Referencias bibliográficas



- **Contenido:** Revista«**Forum** Kind», número 0/01, página 28. En este juego al aire libre, los niños ganan dinero gracias a las licencias de pesca y a la captura de peces. © Copyright www.forum-kind.ch
- **Autor:** Matthias Meier, monitor de la Jungschar en Rümlang
- **Imagen de portada:**Clipart cedido amablemente por la editorial buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart -www.ejw-buch.de, extraído de: «Jungscharleiter Grafik-CD plus»; Segunda edición revisada, 2002 © buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart

Weitere Informationen

Categorías
Juegos y actividades

Etiquetas
Juegos al aire libre

Edad
De 8 a 12 años
De 13 a 16 años

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/idea-para-un-juego-al-aire-libre