

ENVIADO POR
CuBa94

ON
28/10/2011

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Quiebra



El objetivo de este juego es reunir todo el dinero posible. Gana quien haya acumulado más dinero.

A continuación, se puede establecer una «buena» conexión con el tema del dinero y las posesiones terrenales. Algunos pasajes bíblicos posibles podrían ser:Mateo 6,19-21 y Mateo 6,26.

Datos del juego

- **Edad:**a partir de 7 años
- **Número de jugadores:**12 o más
- **Terreno:**bosque, terreno accidentado
- **Monitor:**1
- **Duración:**60-90 min

Material

- Cinta de señalización
- Cintas para los ladrones
- Dinero de juguete (de papel, fichas de madera, etc.)
- Dos cintas por grupo

Preparación

Antes del juego, hay que acordonar los alojamientos de los grupos y la mina de carbón. Debe haber dinero ficticio disponible.

Desarrollo del juego

*Se divide a los niños en grupos.

*Cuando los niños llegan a su campamento, pueden elegir a dos ladrones. A estos se les entrega una cinta.

*Cuando el animador dé el pistoletazo de salida, todos los niños pueden dirigirse a la «mina de carbón» y ganar dinero allí realizando una actividad deportiva (véanse las ideas para las pruebas). Deben llevar ese dinero a su campamento, donde estará a salvo.

*Durante este tiempo, los dos ladrones pueden atrapar a los demás niños y robarles el dinero. *(Como variante, se puede incluir a un «hombre rico», interpretado por uno de los monitores. Este lleva una bolsa llena de dinero y todos los ladrones pueden intentar atraparlo. De este modo, pueden ganar una gran bonificación, dependiendo de cómo se desarrolle el juego).*

Fin del juego

El juego puede ser interrumpido simplemente por el moderador, o bien cuando se haya recaudado una cantidad determinada de dinero.

Ideas para pruebas

Actividades deportivas:

- Saltos de rana
- Correr una distancia a caballito
- Flexiones
- Recorrer un tramo haciendo «la carretilla» (una persona sujeta a la otra por los tobillos y la otra camina con las manos).
- Por ejemplo, recoger 5 piñas
- Tocar 10 árboles
- ...

Reglas del juego

- Los ladrones no pueden atraparse entre sí.
- Los ladrones deben mantenerse a unos 10 m de distancia de la mina de carbón.
- Los ladrones pueden atrapar a los demás con un simple toque.
- Los niños pueden llevar un máximo de 2 monedas. Los ladrones, un máximo de 4 *(excepto en la variante del «hombre rico», en la que se puede llevar todo).*

Plantillas

JS_Dinero_100
JS_Dinero_100

Créditos de la imagen

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

Fuentes

- **Geld.psd:** © Ramun Badertscher /Jungschar Pfiff Landquart
- **Geld.png:** © Ramun Badertscher /Jungschar Pfiff Landquart

Weitere Informationen

Categorías
Juegos y actividades

Etiquetas
Juego

Edad
De 8 a 12 años
De 13 a 16 años

Número de participantes
1–20

Biblia
Tema:

Material
Ninguno

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/quiebra