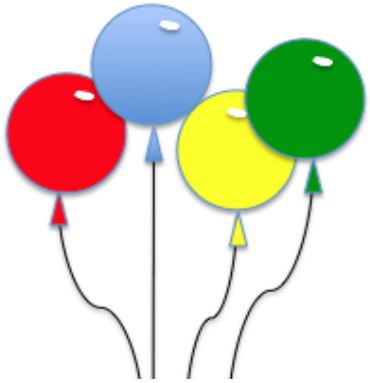
YoungstarsWiki.org

ENVIADO POR
Irmgard

ON
28/10/2015

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

# Ricardo Corazón de León



Una idea de juego interesante para 4 equipos

## Juego de campo: Ricardo Corazón de León

Este juego se basa en una idea muy interesante. Cuatro equipos tienen cada uno una misión diferente que cumplir, de la que los demás equipos no tienen conocimiento alguno. El ganador es el primero en completar la misión.

## Desarrollo del juego

### Procedimiento clave

Distribución en grupos (cuatro grupos)

Repartir las cintas del juego (cuatro colores)

Repartir las «cartas de vida»

y da las instrucciones:

- Una vez completada la misión (primera fase del juego: encontrar el cofre), delimita tu propio castillo en un lugar previamente determinado (con cinta de señalización) y distribuye en él las 10 banderas (un color específico por grupo).
- Ata un globo inflado a la cadera de cada jugador (infla tú mismo los globos)
- Pega un alfiler a la punta de la espada
- Designa a los «príncipes» y a los «duques». El príncipe es el líder de la banda de caballeros y se encarga de informar al rey Ricardo Corazón de León (el director del juego) de que la misión se ha completado. El duque es el suplente en caso de que el príncipe caiga. Si él también cae, cualquier caballero puede asumir esta función.

- Leed la orden juntos en el grupo. Nota: ¡Los demás grupos no deben enterarse de esta orden bajo ninguna circunstancia!

*Planificación de la estrategia del juego:*

- Un líder por grupo es responsable de la correcta ejecución de las instrucciones. También dispone del material adecuado.

1.**Fase de juego**

Todos colaboran para encontrar el cofre que se ha escondido en una zona de juego predeterminada. En su interior se encuentran las órdenes para los grupos.
La primera persona en encontrar el cofre obtiene así una vida más durante el juego (4 en lugar de 3). Quien lo encuentre reúne a todo el mundo, distribuye las órdenes entre los cuatro equipos y se queda con las cartas de vida extra.

2.**Fase de juego**
Los cuatro equipos se dirigen ahora a sus castillos (ubicación determinada previamente) y siguen las instrucciones dadas al principio: montar el castillo, inflar los globos, colocar el alfiler, insertar las banderas, designar a los «príncipes», leer la orden y planificar la estrategia.
El grupo debe asegurarse de lo siguiente durante el juego:

- Proteger la propia vida (el globo no debe reventar)
- Proteger el propio castillo, es decir, vigilar las banderas
- Completar la misión lo antes posible

**3.ª fase del juego**
¡Al silbato del árbitro, comienza el juego! Cada equipo empieza ahora a cumplir su misión.
Los jugadores que hayan perdido una vida se dirigen a un lugar central para esperar dos minutos y recibir un nuevo globo. Al mismo tiempo, entregan una «tarjeta de vida» (en la que se anota el número de vidas). Pasados los dos minutos, el juego continúa para ellos. Los jugadores que hayan fallecido definitivamente se reúnen en el mismo lugar central.

**Fin del juego**
En cuanto se cumple una orden, el «Príncipe» se lo comunica al rey «Ricardo Corazón de León» (el árbitro). Este último comprueba que todo sea correcto y da por finalizado el juego.

||

**Reglas del juego**

En el juego existen las siguientes órdenes posibles:

- Destruir por completo al equipo... (es decir, ningún jugador de ese grupo podrá seguir jugando = se quedará sin vidas (globos)).
- Robar 5 banderas a cada miembro del equipo...
- Robar 10 banderas a cada miembro del equipo...
- Robar 3, 4, 3 banderas al equipo..., etc.
- Si **se ha cumplido** la **orden**, ese equipo ha ganado. Si la orden se cumple accidentalmente y la ejecuta otra persona sin intención, gana el equipo al que pertenecía la orden.

- **Las banderas robadas** se depositan en el castillo propio y se guardan. Si un bando tiene que robar banderas que no se encuentran en absoluto en el castillo enemigo, ¡tendrá que buscarlas, posiblemente, en otros castillos!

- **¡Cada jugador tiene tres vidas!** Excepción: ¡el jugador que haya encontrado primero el cofre (en la primera fase del juego) tiene cuatro vidas! Las vidas se controlan mediante las cartas de vida.

- Se intenta destruir los **globos con la espada.**Si un globo se rompe accidentalmente por descuido, se puede reemplazar sin que ello suponga ningún perjuicio.
- Si **se rompe** el **globo (** se pierde una vida), el jugador debe dirigirse a un lugar central, quedarse fuera del juego durante dos minutos, volver a inflar el globo y, a continuación, el líder podrá permitirle volver al juego. En este proceso se entrega una carta de vida.
- El **líder del juego** y el líder asistente se encargan de supervisar que el juego se desarrolle correctamente.

<||

**Preparativos del juego**

Además de los materiales de juego que se enumeran a continuación, lo más importante es seleccionar y marcar específicamente el área de juego. El cofre también se esconde en el terreno antes de que comience el juego. En el modo «ventaja», las ubicaciones de los castillos ya están marcadas antes de que comience el juego.

En resumen:

- Delimita el área de juego
- Esconder el cofre
- Determina la ubicación de los castillos
- Establece un punto de encuentro central

<||

**Materiales del juego**

- Cartas de vida (número de jugadores × 3 + 1)
- Caja con sobres de órdenes (por grupo) y una carta de vida adicional para quien la encuentre
- Órdenes (4)
- Cinta de rastreo
- Banderas de cuatro colores diferentes (un mínimo de diez por grupo)
- Globos (número de jugadores × 3 + 1, más unos de reserva)
- Alfileres (número de jugadores)
- Cuatro rollos de cinta adhesiva
- Cintas de juego (número de jugadores) en cuatro colores
- Espadas (número de jugadores), si hay disponibles; en su defecto, por ejemplo, palos

||

**Público objetivo**

- Adecuado para: grupos de jóvenes, adolescentes
- Número de jugadores: ilimitado
- Dificultad: media
- Posibles aplicaciones: para campamentos y tardes para adolescentes
- Duración: entre 1 y 2 horas aproximadamente

||

**Notas sobre el juego**

La experiencia ha demostrado que es necesario definir las órdenes de antemano, en función del nivel de juego del grupo. Por ejemplo, si un grupo está formado por jugadores más pequeños y con menos nivel que tienen que «destruir» a un grupo mucho más fuerte (o al revés), es poco probable que lo consigan (y viceversa).

Richard Loewenherz_YW

**Referencia de la fuente:**
**Contenido:** Copyright BESJ, www.besj.ch

**Autor:** Daniel Kunde, Jungschar Aarau

**Portada:** www.juropa.net

## Weitere Informationen

*Categorías*
Juegos y actividades

*Etiquetas*
Idea del juego
Partido de la fase de grupos
Juego
Programa

*Edad*
No hay datos disponibles.

*Número de participantes*
1–20

*Biblia*
Falta esta información.

*Material*
Casi sin esfuerzo

*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/ricardo-corazon-de-leon