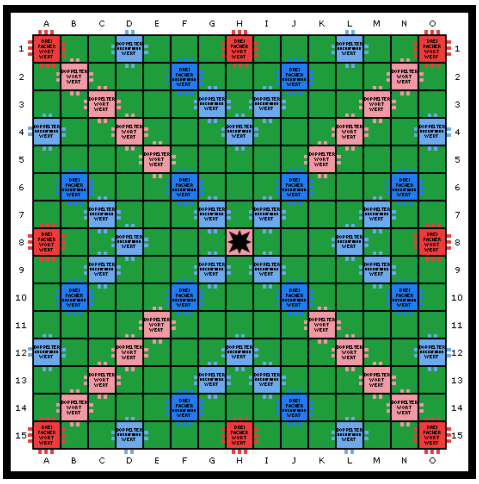
ENVIADO POR
Irmgard

ON
18/11/2015

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Mega-Scrabble



¡Anima a los peques con un Mega-Scrabble!

La carrera de pruebas del campamento de aventuras también «deshielará» a tus adolescentes

Cuando los adolescentes se reúnen sin conocerse bien entre sí, los «juegos para romper el hielo» son muy populares. ¡Tomemos como ejemplo el Mega Scrabble! Se trata de una variante del juego de mesa Scrabble.

Los grupos intentan formar palabras en el tablero de Scrabble (figura 1) situado en la sede del juego para sumar puntos.

Inicio del juego: a cada equipo se le entregan muchas letras del color de su grupo y una pista sobre dónde se encuentran los demás elementos (hoja con fotos, mapa o indicación de la zona de búsqueda).

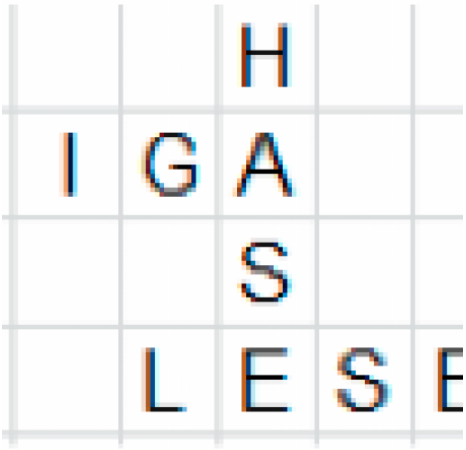
Cómo se juega

En los postes, los grupos recogen más letras de su color. El orden de los postes lo determinan los propios equipos. **Importante: cada equipo puede llevar un máximo de ocho letras**

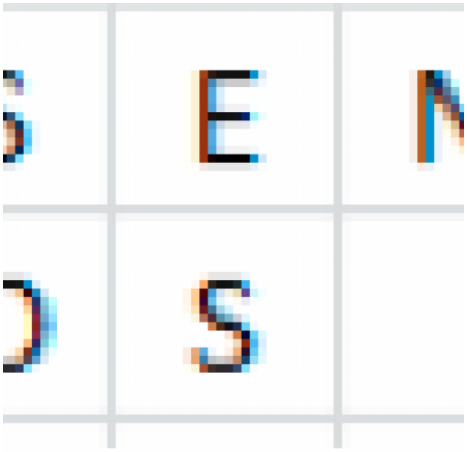
Las palabras se escriben en el tablero de Scrabble (en el centro del juego) con estas letras

Las letras que estén una al lado de otra deben formar palabras con sentido en toda su secuencia (horizontal y verticalmente). Solo se pueden formar nuevas palabras de las siguientes maneras:

- alargar una palabra ya existente por el principio, el final o ambos lados. Ejemplo: LAUB - **GLAUBE**-**UNGLAUBE**
- Colocando letras en ángulo recto con respecto a una palabra ya colocada:



- Colocando una palabra completa en paralelo a una o varias palabras ya colocadas. Al menos dos letras de ambas palabras deben estar directamente contiguas; véase más abajo.

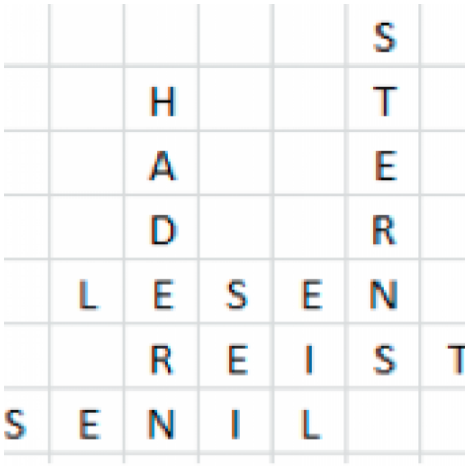


- Una vez elegida una letra, no se puede sustituir ni utilizar en otro lugar.
- El comodín (espacio en blanco) sustituye a cualquier letra.
- A excepción de los nombres propios de cualquier tipo, las abreviaturas y todas las palabras con guiones o rayas de omisión, se permite cualquier palabra que figure en el diccionario alemán. Las formas modificadas (por ejemplo, plurales, formas conjuntas y de declinación, etc.) también son válidas, por supuesto.
  Consejo: Ten a mano un diccionario en caso de duda. Sin embargo, los participantes no pueden utilizarlo como ayuda.
- En cualquier momento, el equipo puede intercambiar cualquier número de letras por el mismo número de letras del centro de juego. Para ello, el equipo entrega al maestro de juego los papelitos

destinados al intercambio y saca «a ciegas» el mismo número de letras del fondo central. Solo se permite intercambiar o colocar letras en cada visita al centro (es decir, entre visitas a los puestos).
- El juego tiene un límite de tiempo y se restan puntos por cada minuto de retraso.

Puntuación

- Cada letra tiene el valor que se indica en ella; los comodines no cuentan como puntos.
- Si se coloca una letra en una casilla con una nota, hay que tener en cuenta lo que indica dicha nota a la hora de puntuar. En el caso de la multiplicación, primero se suman los valores de las letras y, a continuación, los de las palabras. Las bonificaciones por letra deben sumarse antes de duplicar o triplicar el valor de la palabra. Si una palabra ocupa dos casillas de bonificación por palabra, el valor se duplica y/o triplica dos veces (¡cuatro, seis o nueve veces el valor!).
- Si una letra de la palabra recién formada (unida a otra) se encuentra en una de esas casillas, el valor de toda la palabra se multiplica.
- Las bonificaciones por letra y por palabra solo benefician al equipo que llega primero a la casilla correspondiente; después, ya no cuentan como casillas de bonificación. Solo cuentan los valores de las letras.
- Si al unir una palabra se forman palabras adicionales, cada una de ellas suma puntos. En tal caso, las casillas de bonificación recién ocupadas cuentan para todas las nuevas palabras asociadas a ellas. En el ejemplo, si alguien coloca la palabra REIST y la casilla marcada con la letra S duplica el valor de la palabra, lo hace al mismo tiempo para la palabra STERNS, recién creada y perpendicular a la anterior.

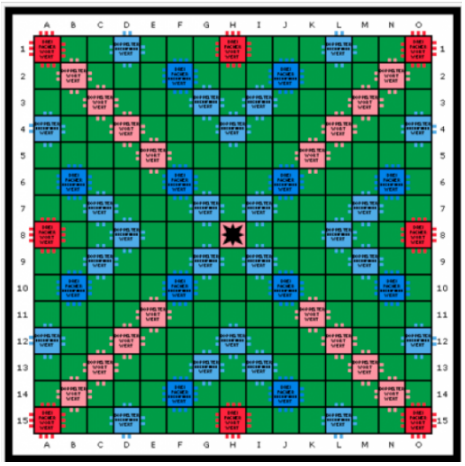


- Al final, la puntuación de cada grupo se reduce en el valor de las letras que no ha marcado.

Valores de las letras

A = 6	Ä = 1	B = 2	C = 4	D =
E = 1	F = 3	G = 3	H = 5	I =
J = 1	K = 2	L = 4	M = 4	N =
O = 4	Ö = 1	P = 1	Q = 1	R =
S = 8	T = 5	U = 6	Ü = 1	V =
W = 2	X = 1	Y = 1	Z = 2	
Joker = 0				

Campo



Equipos

- Entre cinco y diez personas por equipo
- Puedes tener x equipos; solo tienes que disponer de tantas series de letras de colores diferentes como equipos haya. (Esto simplifica el recuento de puntos.)
- El equipo debe permanecer unido durante el juego.

Puestos

- Tantas como sea posible (entre 20 y 30 aproximadamente)
- No es necesario que todos los puestos estén ocupados por monitores.
- Se pueden asignar tareas en los puestos ocupados, por ejemplo, 20 flexiones por grupo, interpretar una canción, cortar fruta para la merienda, etc.

Preparativos

- Elaboración del tablero de juego

- Elaboración de las hojas de correo y su distribución

- las letras por grupo (papel de colores):
  A/6 (letra/número, Ä/1, B/2, etc.
  Las letras se distribuyen en los puestos en cantidades irregulares. De este modo, los equipos corren el riesgo de encontrarse con un puesto que no les conviene.

Mega Scrabble_YW

Créditos de la fuente:

Contenido e imagen de portada: Copyright BESJ, www.besj.ch

Autores: Marco y Carmen Patrignani, responsables del TC FMG Wetzikon

Weitere Informationen

Categorías
Juegos y actividades

Etiquetas
Scrabble
Carrera de relevos
Aventura
Club de adolescentes
Juegos al aire libre

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
Número de participantes
Biblia
Duración
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/es/wiki/art/mega-scrabble