YoungstarsWiki.org

ENVIADO POR
AnjaFritz

ON
23/03/2023

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

El Acuario de Oro



Tres equipos quieren abrir un restaurante de pescado y marisco. Para garantizar la supervivencia a largo plazo, es esencial una buena formación del personal. Además, siempre es una ventaja que un restaurante pueda presumir de tener tantas estrellas como sea posible. Un jurado serio premiará con un acuario de oro al restaurante con las ideas más originales y creativas

El desarrollo del juego

Primera parte

- Se forman tres grupos (o más, según el número de participantes)
- Cada grupo dispone de una sala para su restaurante.
- En las otras salas se distribuyen los diferentes cursos de formación (véase más abajo una descripción más detallada):

  Curso de pescado
  Curso de compras
  Curso de servicio
  Curso de oratoria
  Curso de cocina
  Curso de limpieza
  Curso de facturación
- Cada miembro del grupo recibe un pase (véase "Plantilla de copia" - Aquarium.pdf) en el que se confirma la asistencia a los cursos.
- Cada jugador completa los cursos por sí mismo, no es necesario prestar atención a los demás miembros del grupo.
- Se puede asistir a cada curso un máximo de cinco veces
- La comida obtenida en los cursos se recogerá en el restaurante.
- Si se ha visitado cada curso una vez, se obtiene una estrella para el jugador correspondiente, si se han visitado todos dos veces, dos estrellas, y así sucesivamente.
- Al final de la primera parte, se determina el número de estrellas para el restaurante: El factor decisivo aquí es el número mínimo de estrellas conseguido por cada individuo. Esto significa que si un miembro del grupo tiene cinco estrellas pero otro sólo tiene dos, el restaurante sólo recibirá dos estrellas.
- Ya durante la primera parte del juego, los jugadores que hayan conseguido muchas estrellas pueden dedicarse a las tareas de la segunda parte (elaborar el menú, escribir la carta,...)

Segunda parte del juego

- Ahora hay que montar el restaurante. Hay que reunir la comida de la primera parte del juego para crear un menú especial y transformar la sala en un restaurante. Se puede dedicar más o menos tiempo y material a la decoración de la sala, pero lo más importante es la presentación original de la comida.
- El equipo de animadores creará un jurado de tres personas para juzgar los restaurantes. Se tendrán en cuenta los siguientes puntos (se informará a los jugadores con antelación):

  Decoración, mobiliario (evaluar según las condiciones dadas en un local y el material disponible. (¿Diseño creativo y original?).

  Menú (¿Se adaptó bien al tema del restaurante de pescado?)

  Servicio (Servicio correcto, ¿cómo se aprendió?)

  Presentación por parte del anfitrión (¿Cómo se vende el conjunto al cliente?)

  Número de estrellas

  (También se pueden valorar otros puntos)
- El procedimiento de evaluación (también debe comunicarse previamente a los jugadores):

  Todos visitan un restaurante tras otro.

  Un responsable (que no pertenezca al jurado) se pone a disposición como invitado.

  A continuación, el grupo correspondiente debe presentar su restaurante y el menú al cliente, explicárselo, etc. El invitado también puede hacer preguntas indiscretas para poner a prueba el ingenio del personal.

  El cliente también puede hacer preguntas indiscretas para poner a prueba el ingenio del personal.

  Se debe servir al cliente el menú que desee.
- Cuando se han probado todos los restaurantes, el jurado se retira a deliberar. Durante este tiempo, los jugadores pueden llenar la panza en sus propios restaurantes.
- Por último, el jurado anuncia la clasificación. Entrega del acuario de oro.

Puestos / Líderes

La regla básica para los puestos es

Los requisitos aumentan cada vez que un jugador realiza un curso. No se trata de repetir el curso hasta cumplirlo. Los niños no deberían tener que practicar un curso durante un tiempo excesivamente largo. Tampoco debe darse el caso de que ya hayan asistido a un curso cinco veces y a otro sólo dos.

Curso	Descripción	Material
Pesca	Todo el mundo en un restaurante de pescado, desde el cocinero hasta la señora de la limpieza, debería saber pescar con los ojos vendados: ▪ Las latas de película deben pescarse con caña ▪ Hay peces salados en las latas ▪ La distancia a los peces puede aumentar con cada nivel de estrella.	▪ Cañas de pescar ▪ Latas de película o algo similar ▪ Peces salados

De compras	Ir de compras también es algo muy importante: ▪ Una cesta de la compra está llena de artículos (al menos 30) ▪ Dependiendo de cuántos artículos recuerde el alumno, recibe una determinada cantidad de comida.	▪ Smarties, gominolas, sirope, ... ▪ Cesta de la compra llena de artículos ▪ Lista de artículos
Servir	El curso de servir se va construyendo, de estrella en estrella: 1. Carrera de obstáculos sobre silla, mesa con bandeja de servir 2. Poner la mesa lo más rápido posible. 3. Carrera de obstáculos con dificultad creciente 4. servir correctamente 5. prueba 1 a 4 de nuevo	▪ Vajilla (preferiblemente de plástico) ▪ Cubiertos ▪ Bandeja de servicio ▪ Mesa y sillas
Habla	Siempre amable y simpático. Haz un cursillo de oratoria para que nunca se te vaya la lengua: 1. El jugador debe contar un chiste de restaurante o de camareros. 2. Leer un texto en voz alta (de un libro de cocina) 3. Dicho: Cuando las moscas vuelan detrás de las moscas, las moscas vuelan detrás de las moscas. 4. Dicho: Fischers Fritz pesca pescado fresco, pescado fresco pesca Fischers Fritz. 5. Dicho: Dr Papscht het z'Spiez z'Bschteck z'spät bschtäult. (Recitar los refranes lo más rápido posible y sin errores)	▪ Texto para leer en voz alta ▪ Hoja con refranes
Cocinar	1. Rallar una tableta de chocolate 2. Exprimir naranjas 3. Pelar una manzana (lo más larga posible) 4. como 1 5. como 3 Los alimentos procesados se recogen en el puesto y se reparten a partes iguales entre todos los grupos al final.	▪ Chocolate, naranjas, manzanas ▪ Rallador, pelador, exprimidor
Limpieza	Orden no fijo, limpieza diferente: Recoger suelo, limpiar fregadero, limpiar espejo, lavar platos....	▪ materiales de limpieza adecuados
Aritmética	Para entrenar las habilidades aritméticas, los jugadores juegan al Halli-Galli contra el instructor (el objetivo de este juego es pulsar una campana lo más rápido posible cuando hay cinco frutas idénticas en las cartas sobre la mesa). El juego puede jugarse individualmente o con varios jugadores si dos o tres asisten al curso al mismo tiempo. El responsable del curso debe ser un jugador de Halli-Galli razonablemente bueno para poder aumentar la dificultad de los jugadores de estrella en estrella.	▪ Halli-Galli

Material

- Material para artículos véase más arriba
- Material de decoración, utensilios de pintura para carteles, etc.
- Pases (ver volumen de copias - Aquarium.pdf)
- Acuario dorado (¡por una vez se necesita la imaginación de los líderes!)

Fuente de referencia

Foto de portada: Canva

Idea de juego: Cortesía de www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!

Weitere Informationen

Categorías
Juegos y actividades

Etiquetas
Concurso
Equipo
Restaurante
Creativo
Colaboración

Edad
No hay datos disponibles.

Número de participantes
1–20

Biblia
Falta esta información.

Duración
No hay datos disponibles.

Terreno / Entorno
En espacios cerrados

Material
Mucho trabajo

Descarga de archivos
Descarga de archivos disponible

KI Generierter Inhalt
Contenido
Categorías
Etiquetas
Edad
Número de participantes
Biblia
Duración
Terreno / Entorno
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/es/wiki/art/el-acuario-de-oro