Juego de números con búsqueda del tesoro

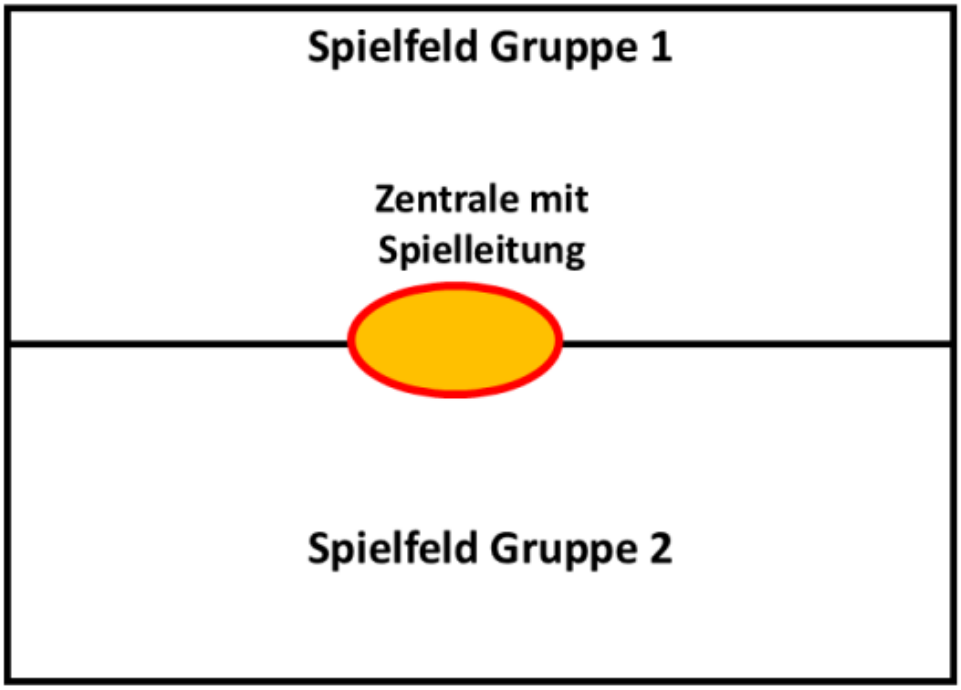
Dos grupos de igual tamaño con números buscan un tesoro en el campo contrario (por ejemplo, un pilón). El primero que encuentre el pilón será el ganador. El juego se juega preferentemente de noche o al atardecer.

Material

- Juegos suficientes con dos números cada uno en el anverso y en el reverso (preferiblemente dos tipos con colores diferentes), de 3 ó 4 cifras. Si sólo se dispone de números de un color, cintas de juego para un grupo
- 2 pilones o 2 objetos idénticos de tamaño similar
- Cinta de barrera

Preparación

- En un bosque, se delimitan dos campos de igual tamaño con cinta de barrera. El centro se sitúa en el medio
- Se forman dos grupos del mismo tamaño. A cada grupo se le asigna un campo de juego. A cada grupo se le entrega un pilón u objeto similar.
- Todos reciben una serie de números, claramente visibles por delante y por detrás. O bien ambos grupos tienen números de colores diferentes, o bien uno de los grupos tiene también una cinta para distinguirlos.
- Ambos grupos esconden sus pilones de modo que sólo los 10 cm superiores sean visibles desde el suelo. Se aseguran de que los jugadores del otro grupo no puedan ver dónde está el escondite durante este tiempo.



Desarrollo del juego

- Al pitido inicial, los jugadores de ambos grupos intentan encontrar el pilón en el campo del adversario. Los números sólo pueden cubrirse por un lado como máximo. Por lo tanto, está prohibido cubrir el número delantero y colocarse de espaldas contra un árbol.
- Si el número de un jugador es leído en voz alta por un adversario, debe ir al centro con la mano levantada y recibir un bastón luminoso. A continuación, podrá seguir jugando. Si el número es leído por segunda vez, se coloca una segunda barrita luminosa en la mano del jugador. Quien sea leído por tercera vez deberá realizar una hazaña (por ejemplo, 10 flexiones) y podrá entregar ambos palos luminosos y continuar jugando.
- Quien haya encontrado el pilón debe llevarlo al centro de control lo antes posible. Ya no se puede leer por el camino. Gana el grupo correspondiente.

Se puede jugar varias veces, por ejemplo 3 veces. Una variante consiste en que los que son leídos son eliminados definitivamente la última vez.

Palabras clave

Juego de números, Juego de números, Pilones, Búsqueda del tesoro, Juego nocturno

Prueba de origen

Foto de portada: Markus Sigrist

Idea de juego: Con el amable permiso de Jungschar Mettmenstetten