YoungstarsWiki.org

ENVIADO POR
Severin _F

ON
05/02/2026

★ ★ ★ ★ ★
100% / 1 Stimme

Moisés como un combo de juego de escalera/juego de la vida



La historia de Moisés, desde su nacimiento hasta su vocación. Un programa de aventuras incluido en un juego de escalera tipo "juego de la vida" con un toque original. Fácilmente adaptable a diferentes tamaños de equipos/participantes.

Idea del juego

El objetivo del juego es que los participantes revivan la vida de Moisés.

Hay un largo bucle de cajas, todas ellas cubiertas de post-its. De principio a fin, están repartidas las diferentes etapas de la vida de Moisés, desde su nacimiento hasta el faraón (sí, el faraón, aquí está el truco).

Debajo de la mayoría de los post-its hay un espacio vacío. Cuando los participantes aterrizan en un cuadrado de este tipo, deben hacer un poste de acuerdo con el número que acaban de sacar para llegar al cuadrado. (Si han sacado un número bajo, la tarea suele ser más fácil que si han sacado un número alto) [Ejemplos de tareas en la sección Postes]

En algunos Post-its, sin embargo, hay casillas especiales que asumen la función de la escalera del "juego de la escalera", pero están escritas al estilo del "juego de la vida", por ejemplo, "la cesta en la que está el niño Moisés se lava un poco 2 casillas más atrás". Estos acontecimientos son inventados alocadamente (=no necesariamente fieles a la Biblia), pero adaptados al estilo de la respectiva etapa de la vida en la que se encuentra Moisés.

Si un grupo se encuentra con un espacio de etapa de vida con su Moisés, tienen que detenerse en él, incluso si hubieran aterrizado 3 más tarde (mecánica de parada del Juego de la Vida) y luego tienen que ir a un lugar determinado donde se encuentran con un líder disfrazado que les explica teatralmente la etapa de edad actual. [véase la sección Etapas de la vida]

Giro: En algún momento de la etapa de la vida en la que creció Moisés, hay 6 espacios especiales consecutivos en los que está escrito que Moisés mata a un egipcio, tiene que huir y, por lo tanto, huye a otro espacio.

Este tablero de huida tiene una estructura similar al primer tablero (muchos espacios con diferentes etapas de la vida), sólo que se coloca en un lugar diferente, donde los respectivos grupos sólo se enteran cuando tienen que "huir". Comienza con la etapa de la vida en la que se huye y termina con la etapa en la que se llama a Moisés.

Sin embargo, la mecánica del juego también cambia en este tablero. En lugar de estar unos contra otros, todos los grupos que aterrizan en él están unos con otros. En otras palabras, sólo hay un personaje impulsado por cada grupo, pero los participantes siguen viajando en su grupo original. [más detalles en Estructura del campo de juego]

Preparación

Material

Material mínimo:

2 rotafolios u otro tipo de pizarra

Muchos post-its

Piezas de juego

Dados

Disfraces

Material para objetos (se puede adaptar muy bien)

Clavos, martillo, tronco de madera

Términos fantasmales

Kappla, doble metro

3 hojas de rechazo

Pelota, tiza

Es bueno tener

Walkie-talkies

Construcción de campos de juego

YoungstarsWiki.org

YoungstarsWiki.org



Fotos de los terrenos de juego de esta sección

Terreno de juego 1

Hay una serie de largos bucles/hileras de cuadrados, todos ellos cubiertos de post-its. En medio, de principio a fin, están las diferentes etapas de la vida de Moisés, desde su nacimiento hasta el Faraón (sí, el Faraón, aquí está el giro). Estas etapas de la vida están ligeramente resaltadas y no están cubiertas

Hay una casilla vacía debajo de la mayoría de los post-its. Cuando los participantes aterrizan en una casilla de este tipo, tienen que hacer un post según el número que acaban de sacar para llegar a la casilla. (Si han sacado un número bajo, la tarea suele ser más fácil que si han sacado un número alto) [Ejemplos de tareas en la sección Postes]

Bajo algunos Post-its, sin embargo, hay casillas especiales que asumen la función de las escaleras del "Juego de la Escalera", pero están escritas al estilo del "Juego de la Vida", por ejemplo, "la cesta en la que está acostado el niño Moisés es arrastrada un poco 2 casillas atrás". Estos acontecimientos son inventados (=no necesariamente fieles a la Biblia), pero adaptados al estilo del grupo de edad en el que se encuentra Moisés. (tuvimos que escribir las acciones de los campos especiales en el reverso de los post-its, ya que se podían reconocer los campos a través de los post-its)

¡¡¡Giro!!! En algún momento de la etapa de la vida de Moisés en la que creció, hay 6 campos especiales consecutivos en los que está escrito que Moisés mata a un egipcio, tiene que huir y, por lo tanto, huye a otro campo.

Campo de juego 2

El campo de juego 2 también consiste en una larga hilera de campos, con campos especiales y etapas de la vida, con la diferencia de que los campos ya no tienen que estar necesariamente cubiertos con post-its, pero tiene sentido cubrir las etapas de la vida a partir de ahora para mantener la emoción del juego.

Es importante hacer un camino relativamente largo desde el inicio de este espacio hasta la siguiente etapa de vida, plagado de espacios especiales negativos, para que los grupos restantes puedan alcanzarlos si es posible. esto tiene la ventaja de que las secuencias teatrales se pueden hacer con todos.

Ejemplo de etapas de vida

Esto se puede acortar o ampliar dependiendo de los recursos de liderazgo disponibles ya que requiere un pequeño teatro para cada etapa de vida. Los ejemplos que hicimos aquí se resolvieron con un líder que simplemente se cambiaba de vestuario, estaba en la casa y se le avisaba con radios qué grupo venía y qué etapa de vida debía representar.

Secciones de ejemplo campo de juego 1

Nacimiento, abandono en el Mar de los Juncos, ser encontrado por la reina, crecer en la corte real, (ahora vienen los salvajemente inventados, porque ahora viene el giro) hechicero, príncipe, faraón, gobernante del mundo

Campos de juego





Jugabilidad (=explicación)

Los participantes se dividen en grupos

Preferiblemente un líder por grupo.

Se coloca el campo de juego 1 en el centro, para que todos puedan verlo.

El líder del juego explica que hoy vamos a conocer mejor a Moisés y que el objetivo es llegar primero a la cima como grupo.

Se avanza tirando el dado, 1=1 casilla...

Cuando el grupo ha llegado a la casilla correcta, se retira brevemente su Post-it, se comprueba si es una casilla especial o no y se vuelve a colocar el Post-it.

Si un grupo aterriza en una casilla especial, entonces debe realizar esta acción y tal vez una tarea especial, pero por lo demás puede volver a tirar los dados.

Si un grupo aterriza en un espacio vacío, entonces el grupo respectivo debe completar el ítem que corresponde al número que acaban de tirar. después de que el ítem haya sido completado con éxito, pueden tirar los dados de nuevo

Si un grupo conduce hasta/sobre una casilla de etapa de vida, debe detenerse en esta casilla (incluso si hubiera conducido sobre ella) e ir a ver una secuencia teatral. una vez que la haya visto, puede volver a tirar los dados y conducir si ha superado una etapa

Fase 2
-->sólo se explica a los niños cuando han tenido que huir

Ahora sólo hay un personaje

Los grupos siguen viajando individualmente, ganando dados, las reglas anteriores no cambian

Cuando se supera la fase de vida, todos los grupos que ya han escapado ven juntos la fase de teatro.

-si hay grupos que llegan al campo de juego 2 más tarde, simplemente experimentan varias secciones de teatro seguidas antes de poder seguir jugando.

Puestos

Dependiendo del número que hayan sacado los grupos (si llegan a una casilla vacía), tienen que hacer una tarea diferente.

El principio básico aquí es que hay una tarea que se puede completar más rápidamente con números bajos que con números altos para hacer que la mala suerte sea más llevadera y que todos los grupos aterricen en la casilla 2 en un momento similar.

Estos elementos también pueden cambiarse durante la partida para añadir más variación al juego.

Ejemplos de partidas que hemos utilizado:

1 Pantomima

El líder susurra una palabra a un participante del grupo, que tiene que hacer la mímica hasta que el grupo la haya adivinado

2 Lanzar la pelota de un lado a otro

Diez veces seguidas, sin que la pelota se caiga, pásense la pelota unos a otros a lo largo de una distancia determinada

3 Clavar un clavo

Clavar el clavo en barro de madera, cada participante da un golpe y luego se pasa el martillo, el siguiente lo golpea una vez, lo pasa... hasta hundir la cabeza del clavo.

4 Torre de tapones

El grupo tiene que construir una torre de tapones de 1 metro de altura

5 Manguera de pala

Todo el grupo tiene que arrastrarse una vez por un tubo de lámina

6 Deporte

todo el grupo tiene que hacer 5 saltos de tijera, después correr alrededor del edificio una vez y después hacer 2 flexiones de brazos

Conclusión

Cuando llegues a tu destino, haz una última jugada y, si es posible, una breve oración.

El grupo de jóvenes de Klingenberg os desea mucha diversión

Weitere Informationen

Categorías
Juegos y actividades

Etiquetas
Experiencia
Familia
Moisés
Juego
Aventura

Edad
De 8 a 12 años
De 13 a 16 años

Número de participantes
1–20
20-30
30 – 100

Biblia
Historia
Persona

Duración
1-2 h

Terreno / Entorno
Ciudad
Bosque
Pradera

Material
Mucho trabajo

Descarga de archivos
No hay descargas de archivos

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

Colaboradores
Severin _F

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/es/wiki/art/moises-como-un-combo-de-juego-de-escalerajuego-de-la-vida