



ENVIADO POR

Hesi07

ON

17/01/2013



Keine Stimmen

Nehemías



En este emocionante juego de campo nocturno tendrás que estar muy atento, porque el enemigo puede acechar en cualquier parte. ¡Que no te pillen!

Ideal para [el tema del campamento](#) o [el programa semestral «Nehemía»](#).

Material

- Cinta de señalización para acordonar el montón de escombros
- Muchas piedras, lo más parecidas posible en tamaño
- Chalecos con números (=armadura)
- Linternas (=espadas)

Preparación

- Delimita el montón de escombros
- Esparce las piedras alrededor del montón de escombros
- Marca los distintos campamentos (por ejemplo, con una luz)

Procedimiento

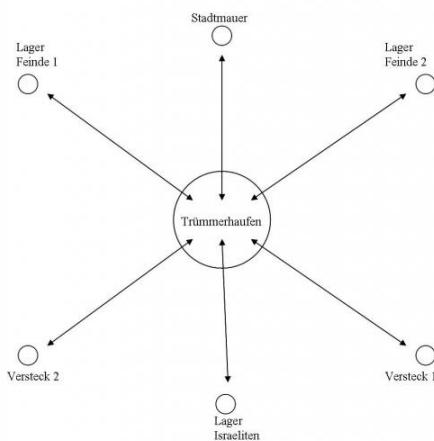
- Los jugadores se dividen en tres grupos: un grupo de israelitas y dos grupos de enemigos.
- Los israelitas deben intentar llevar tantas piedras como sea posible a la muralla de la ciudad para reconstruirla.
- Los enemigos, por su parte, intentan llevar tantas piedras como sea posible a sus escondites para impedir que se reconstruya la muralla de la ciudad.
- Al comienzo del juego, cada jugador recibe un chaleco con un número. Se reservan dos más para ellos en su campamento.
- Los chalecos representan la «armadura»; sin ellos, nadie puede transportar piedras ni iluminar a otros jugadores con una linterna.
- Los enemigos están enfrentados entre sí y, por supuesto, son hostiles hacia los israelitas. Al iluminar con una linterna («espada») a otro jugador y gritar en voz alta su número **correcto**, ese jugador debe entregar su chaleco. Si lleva una piedra, también debe entregarla.

- Para seguir jugando, el jugador al que se le ha iluminado debe volver primero a su campamento y coger un chaleco nuevo.
- Los chalecos capturados deben llevarse **primero** al propio campamento del jugador; solo entonces se puede retirar la piedra del equipo contrario.
- Al final del juego, que concluye tras un tiempo determinado, se cuentan los chalecos capturados y las piedras transportadas.
- Cada chaleco vale 3 piedras.
- Gana el jugador que haya acumulado más puntos (= piedras) al final.

Reglas

- Cada jugador solo puede llevar **una** piedra; si ya lleva una, no puede iluminar a nadie más, sino que primero debe llevar la piedra a la muralla de la ciudad o al escondite.
- ¡Al iluminar, **no** debes apuntar la luz a la cara de otro jugador!
- Para protegerte de que te iluminen, solo puedes usar las piernas y objetos naturales, como los árboles; **¡no** está permitido tapar tu número con los brazos o las manos!
- Los chalecos capturados pueden ser reutilizados por los jugadores si ya no les queda ninguno propio.
- Ningún jugador puede llevar o transportar dos chalecos al mismo tiempo. Si se captura el chaleco de un adversario, **debe** llevarse de vuelta al campamento y solo podrá utilizarse después de que el jugador haya perdido el suyo.
- No se puede apuntar a nadie en los campamentos de los grupos individuales, en los escondites ni cerca de la muralla de la ciudad.
- Sin embargo, en el montón de escombros no hay zona segura; los jugadores pueden ser iluminados en cualquier lugar de allí.

Calendario



Calendario

Variación

- Jerusalén: reconstrucción del Muro
- El juego de los números

Referencia de la fuente

- Imagen de portada: **Imagen de archivo** cedida por la editorial buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart - www.ejw-buch.de , extraída de: **Jungscharleiter Grafik-CD plus**; segunda edición revisada, 2002 © **buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart**
- Imágenes incluidas: Theresa Kluding

Weitere Informationen

Categorías

Juegos y actividades

Etiquetas

Partido nocturno

Edad

De 13 a 16 años
a partir de los 16 años

Número de participantes

1-20
20-30
30 - 100

Biblia

Historia
Persona

Material

Casi sin esfuerzo

Descarga de archivos

Descarga de archivos
disponible

KI Generierter Inhalt

Contenido
Categorías
Etiquetas
Edad
Número de participantes
Biblia
Material