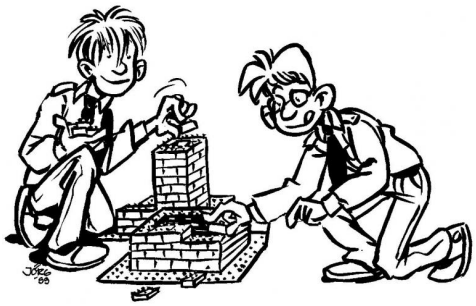
ENVIADO POR
Hesi07

ON
17/01/2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Palacio de Babilonia



El objetivo de este juego de terreno es crear una maqueta de un magnífico edificio para el rey. Da rienda suelta a tu creatividad e impresiona al rey con tu obra de arte.

Materiales

- Cinta de barrera, banderas o similares para marcar los puestos de los grupos y delimitar el terreno de juego
- Bloques de construcción amarillos, verdes, azules, marrones (= materias primas: granos, madera, minerales, arcilla)
- Cintas (papel crepé o similar)
- Tablas de madera (=fundación)
- Capullos de algodón (=pilares)
- Pegamento (=cemento)
- Hojas de papel, cada una con información sobre las preferencias del rey

Preparación

- Marcar los puestos de los grupos
- Distribuye a los comerciantes principales (=empleados) uniformemente en el campo de juego marcado X. El tamaño del campo de juego y el número de comerciantes principales depende del número de participantes.
- Coloca las cintas de la vida en la parte superior del brazo de los jugadores
- Distribuye uniformemente los bloques de construcción en el campo de juego

Puesta en práctica

- Los participantes se dividen en grupos de igual tamaño.
- Cada grupo se divide a su vez en : Constructores, comerciantes y arquitectos (la división se deja en manos de los propios jugadores y puede cambiarse durante la partida)

- La tarea de los constructores es recoger materias primas (= bloques de construcción) en el campo X marcado. Sólo se puede llevar **una** materia prima a la vez, que se lleva a los cuarteles. Cada trabajador de la construcción recibe una cinta de vida, que puede ser arrancada por los jugadores contrarios, tras lo cual la materia prima debe ser entregada al atacante. Sin embargo, sólo se puede "asaltar" si uno mismo no lleva recursos. En los cuarteles de grupo se pueden conseguir nuevos recursos vitales.
- Estos recursos recolectados se pueden cambiar por materiales de construcción (por ejemplo, 1 grano + 1 mineral = 1 pilar) a determinados precios (que pueden variar durante el juego) en los principales comerciantes . También puedes comerciar entre las tribus (de comerciante a comerciante). El regateo también está permitido.
- Los arquitectos tienen la tarea de planificar un edificio que sea estable y magnífico, que cumpla los deseos del rey y que tenga una ventaja muy individual (planificar = construir).
- Para conocer los deseos del rey, los jugadores pueden correr hacia el rey en el campo de juego, que les da papelitos en los que revela un deseo a cada uno.
- Al cabo de un tiempo determinado (por ejemplo, 30-60 minutos), el rey (= maestro de juego o empleado) decide qué modelo corresponde mejor a su idea de un magnífico palacio.

Prueba de la fuente

- Imagen de portada: Imagen de portada: **Clipart** cortesía de la editorial buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart - www.ejw-buch.de **from: Jungscharleiter Grafik-CD plus**; Segunda edición revisada 2002 **© buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart**

Weitere Informationen

Categorías
Juegos y actividades

Etiquetas
Creatividad
Състезание
Artesanía artística
Планиране
Trabajo en equipo

Edad
De 8 a 12 años
De 13 a 16 años

Número de participantes
No hay datos disponibles.

Biblia
Falta esta información.

Material
Mucho trabajo

Descarga de archivos
No hay descargas de archivos

KI Generierter Inhalt
Contenido
Categorías
Etiquetas
Edad
Número de participantes
Biblia
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/es/wiki/art/palacio-de-babilonia