ENVIADO POR
filippangrac

ON
21/01/2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Construye una casa... ¿o prefieres construir un castillo?



Un juego basado en estrategias informáticas populares.

Información básica

Edad: *10+*

Número de jugadores: *10+*

Ubicación

Número de líderes: *2(básico)+por cada 4 niños 1 líder (es decir, con 13 niños necesitamos mín. 5 líderes (13/4)+2=5 -> aproximadamente ;-))*

Duración: *30 - 60 min.*

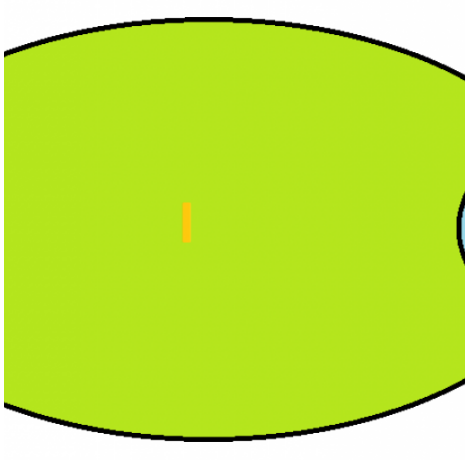
Material: *2 cuerdas (aprox. 10m y 20m), una bolsa (mochila), tiras de papel con material, lista de edificios (descripción abajo)*

En resumen...

Como su nombre indica es un juego de construcción, los jugadores se dividen en dos equipos y tienen que construir tantos edificios como sea posible. Para construir se necesitan ciertos recursos(madera, piedra, ladrillos), estos se pueden obtener en el inventario el problema es que entre la obra y el inventario hay guardias que intentan impedir que los constructores(jugadores) lleguen al inventario. El que construya primero todos los edificios gana.

Preparación

En primer lugar, busca una zona adecuada para el juego. Lo ideal es un prado con algunos obstáculos naturales. A continuación, colocamos la obra y los suministros en el llano (véase la imagen).



Emplazamiento - el lugar donde se encuentra el arquitecto principal (supervisor) al que se entregarán las materias primas para la construcción. Cada equipo recoge sus recursos, por lo que el arquitecto también recoge recursos en diferentes montones. El arquitecto también tiene una lista con los edificios que hay que construir y sus precios.

Ej: Los jugadores tienen la tarea de construir - granero(2 madera, 2 ladrillos)

- palacio(2 madera, 2 piedras, 3 ladrillos)

- pirámide(4 piedras, 6 ladrillos)

Total:- 4 madera, 6 piedras, 11 ladrillos

Nota: - adaptado al tema Egipto - Israelitas en Egipto pero puede ser adaptado para muchos otros temas.

- el número de edificios o su precio se puede cambiar a voluntad (o es necesario) si la partida la juegan más jugadores.

Suministros - aquí está el tendero que "expide" los recursos. Los recursos están representados por pequeñas tiras de papel en las que se escriben o se muestran los recursos. Madera, piedra, ladrillos (u otros). Debe haber más papelitos de recursos de los necesarios para construir todos los edificios.

Por ejemplo: si un equipo necesita 4D 6K y 11T (D-madera, K-piedra, T-ladrillo) para construir todos los edificios, entonces necesitaremos al menos 12D 18K 30T. Por qué????

El stackmaster tiene todos los recursos juntos en una bolsa. Así, el jugador elige 1 materia prima al azar y la lleva a la obra. Así que es posible que uno de los grupos recoja más madera(u otra materia prima) de la que necesita, por lo que es bueno tener esta reserva(para que también los equipos rivales no retengan la materia prima que el otro equipo necesita).

La forma adecuada de transportar la materia prima significa que el jugador no se limita a correr para conseguir la materia prima y volver andando a la obra, sino que también la transporta de una forma determinada.

Por ejemplo: madera - el jugador tiene que volver corriendo a la obra (hacia atrás)

Ladrillo - el jugador espera a otro compañero que corre a por las provisiones y tiene que llevarlo a la espalda hasta la obra de construcción

Piedra - si un jugador saca una piedra debe esperar a dos compañeros de equipo. Con uno crea un asiento improvisado para que el otro se siente y luego el otro es llevado a la obra.

Campo de juego - una zona en la que los guardias se mueven e intentan atrapar a los jugadores. Si alguien es atrapado (tocado), el jugador en cuestión vuelve a la obra e intenta de nuevo atravesar a los guardias para llegar a los suministros. Los guardias atrapan a los jugadores sólo en esa dirección (hacia los suministros), los jugadores con suministros regresan sin obstáculos.

Flujo del juego(resumen)

1.paso- división en grupos (2-3 grupos)

- explicación de la construcción del edificio y otras reglas

- todos los jugadores empiezan en la obra

2.paso- los jugadores intentan pasar a los guardias para llegar a los suministros

- un jugador lleva un recurso a la obra o espera a un compañero y lo llevan juntos (no son perseguidos por los guardias cuando vuelven)

3.paso- los jugadores intentan construir sus edificios lo antes posible para ganar

Weitere Informationen

Categorías
Juegos y actividades

Etiquetas
Estrategia
Planificación
Pensamiento lógico
El juego de Tim
Concurso

Edad
No hay datos disponibles.

Número de participantes
No hay datos disponibles.

Biblia
Falta esta información.

Duración
No hay datos disponibles.

Descarga de archivos
No hay descargas de archivos

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

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/es/wiki/art/construye-una-casa-o-prefieres-construir-un-castillo