ENVIADO POR
Irmgard

ON
07/06/2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Batalla de extintores



Apagar incendios es fascinante; evitarlos, también

¡La adrenalina y la diversión están garantizadas en el siguiente juego!

Este artículo procede de la revista «Forum».

Descripción general del juego

Cada grupo enciende una hoguera en su pueblo y luego la protege. Hay que apagar las hogueras del enemigo en la medida de lo posible. Gana el grupo que siga teniendo una hoguera encendida al final.

Duración: aprox. 1 h 15 min

Personal necesario:
Niños: de 3 a 5 grupos

Monitores:

- Puesto de agua: de 2 a 4 personas
- Responsable del juego (y para repartir las cintas): 1 persona

Materiales:

- Cinta de señalización para marcar
- Cintas para las colas = vidas (cinta de precaución o retales de tela)
- 1 mechero y periódicos por grupo
- Recipiente, bolsas de plástico o globo para transportar el agua

Lugar del juego:

- Lecho del río, bosque

Instrucciones del juego

Al comienzo del juego, a cada grupo se le asigna una aldea. Esta se delimita con cinta de precaución. Dentro de esta aldea, los jugadores están a salvo de sus enemigos. Además, cada grupo recibe 2

cintas («colas») por jugador. Las cintas sobrantes se guardan en la aldea.

Cada grupo debe encender una hoguera en su aldea utilizando papel de periódico, un mechero y la leña que haya recogido.

A continuación, cada jugador se coloca una cinta en la parte trasera de los pantalones (donde sea claramente visible). Esto representa su vida. Si un jugador de un grupo enemigo le quita la cinta, queda «muerto». Esto significa que ya no puede perseguir a otros jugadores y debe regresar inmediatamente a su aldea. Si otros jugadores de su grupo han capturado cintas de otros grupos, pueden darle una de sus cintas a su compañero «muerto». Esto le devuelve a la vida y vuelve a incorporarse al juego. Las cintas sobrantes de un grupo pueden guardarse en su aldea.

Con las cintas capturadas, el grupo puede ahora acudir al puesto de agua y comprar un

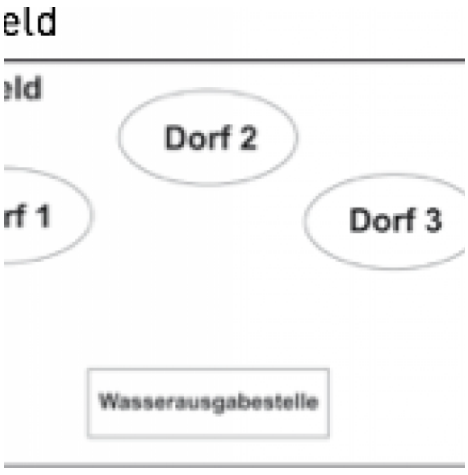
recipiente (globo, bolsa pequeña) lleno de agua por unas 2 cintas.

Los precios en la estación de agua deben ser variables. Esto permite

al director del juego controlar un poco el ritmo de la partida, acortándola con acciones especiales o alargándola con subidas de precios.

Con el agua que han comprado, los jugadores pueden ahora atacar los fuegos enemigos e intentar extinguirlos. El grupo debe decidir por sí mismo cuántos jugadores envía a la búsqueda de cintas y cuántos deja para vigilar su propio fuego. El atacante enemigo no puede entrar en el pueblo marcado y debe lanzar el agua sobre el fuego desde fuera. De vez en cuando, se deben repartir nuevas cintas entre los grupos. Sin embargo, estas solo se pueden utilizar para acumular (como vidas) y no para comprar agua.

Si el fuego de un grupo se apaga por completo, no se le permite volver a encenderlo (con un mechero). Sin embargo, sí puede avivar el fuego de nuevo si este se ha debilitado. Cada grupo debe decidir por sí mismo cuánta leña recoger y qué tamaño mantener en su fuego. Gana quien, al final, siga teniendo fuego en su pueblo.



Batalla contra el fuego
Batalla contra incendios_YW_01

Referencias



- **Contenido e imagen: Forum Kind** , número 10/02, página 27. Agua y fuego, juegos al aire libre, actividad física, participación. © Copyright www.forum-kind.ch
- **Autor: Adrian Eichenberger**

Weitere Informationen

Categorías
Juegos y actividades

Etiquetas
Fuego
Diversión
Juego
Foro
Adrenalina

Edad
De 8 a 12 años
De 13 a 16 años

Número de participantes
No hay datos disponibles.

Biblia
Falta esta información.

Duración
No hay datos disponibles.

Material
Casi sin esfuerzo

Descarga de archivos
Descarga de archivos disponible

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

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/es/wiki/art/batalla-de-extintores