

Preparación

Hasta 4 equipos de 2-3 alumnos cada uno

- Imprima el tablero en papel tamaño A3.
- Imprima las hojas del juego Salimos Juntos.
- Imprima dos copias de cada hoja de cartas, a doble cara.
- Si juega con niños más mayores, imprima una copia de las cartas del Desafío de la Biblia, a doble cara, y guárdelas en una pila aparte en un lado.
- una ficha de juego para cada equipo

Para el juego, necesitará: 8 cartas de la Biblia, 8 cartas de comodín, 16 cartas de obstáculo, 16 cartas de mochila y 32 cartas de brújula. Reúna una Biblia, un dado y las fichas de juego.

Objetivo

El objetivo del juego es que todos los equipos suban al **Autobús de la Comunión** porque éste no puede partir si no han subido todos los equipos.

Los niños descubren que el trabajo en equipo es necesario. Poco a poco, desarrollan un espíritu de equipo y trabajan para ayudarse mutuamente. Al final del juego, volver a leer las estrategias de cooperación sugeridas les preparará para recibir la Palabra de Dios.

El tiempo de juego se limita a **20 minutos** para dar tiempo a volver a leer las estrategias.

¿Qué necesita cada equipo para subir al autobús?

- 1 **carta de la Biblia**, que permite a un equipo utilizar las cartas de brújula
- 3 **cartas de brújula** diferentes con versículos de la Biblia que superan obstáculos
- 3 **cartas de mochila** diferentes con artículos para llevar en el viaje

¿Cómo se juega?

Forme equipos de 2-3 jugadores. Entregue a cada equipo una ficha de juego y una **hoja del juego "Salimos juntos"**, que resume el objetivo del juego y el propósito de las cartas.

Baraje todas las cartas (excepto las del Desafío de la Biblia, si las utiliza). Reparta 3 cartas a cada equipo y agrupe el resto para crear una pila de la cual sacar más cartas cuando sea necesario.

Cada equipo tira el dado y mueve su ficha de juego el número de casillas indicado.

- Si la ficha de juego se detiene en un espacio en el que hay una carta, el equipo toma una carta de la pila.
- Si la carta es una **carta de brújula**, una **carta de la Biblia** o una **carta de mochila**, los miembros del equipo la colocan en el tablero. (Nota: no puede haber 2 cartas idénticas colocadas frente a ellos.) Como alternativa, pueden intercambiar la carta con 1 de las 3 que ya tienen, y luego descartar esa carta colocándola en la parte inferior de la pila. Cada equipo debe tener siempre 3 cartas.
- Si la carta es una **carta de obstáculo**, el equipo debe colocarla boca arriba. Un obstáculo impide avanzar a los miembros del equipo, por lo que necesitan la ayuda de los otros equipos para continuar. El equipo de la izquierda es el primero en buscar una solución para superar el obstáculo.
- Si la ficha de juego se detiene en un espacio en el que hay 2 cartas, el equipo toma 2 cartas de la pila. Si las cartas son **cartas de brújula**, **cartas de Biblia**, **cartas de comodín** o **cartas de mochila**, los miembros del equipo eligen una y la colocan boca arriba frente a ellos. Se deshacen de la otra carta.



También pueden optar por ofrecer la carta a un equipo que se enfrenta a un obstáculo.

- Si una de las cartas robadas es una **carta de obstáculo**, el equipo debe colocarla boca arriba. Si hay 2 **cartas de obstáculo**, el equipo descarta una de ellas.

Cómo superar un obstáculo

El equipo busca una **carta de brújula** o **de mochila** que le permita superar el obstáculo que está bloqueando su camino. (El catequista puede guiar al equipo para elegir la carta que sea más útil.) Puede haber más de una solución correcta, siempre que el equipo pueda explicar por qué. La **carta comodín** puede superar cualquier obstáculo y no requiere explicación.

El equipo situado a la izquierda del equipo bloqueado será el primer equipo disponible para ayudar; los miembros del equipo pueden decidir ayudar al equipo que se enfrenta al obstáculo o pueden saltarse su turno. Si deciden ayudar, sacan una tarjeta de la pila y juegan una de sus cartas para superar el obstáculo, o utilizan una de las **cartas de brújula** o **de mochila** que ya está boca arriba delante de ellos.

- Si el equipo de la izquierda utiliza una carta que supera el obstáculo, tanto la **carta de obstáculo** de su vecino como la carta utilizada para superar el obstáculo se descartan al fondo de la pila de cartas. Entonces, el equipo que ayuda debe saltarse su turno. El siguiente equipo tira los dados y el juego continúa.
- Si el segundo equipo no quiere o no puede superar el obstáculo, le toca al tercer equipo elegir si quiere ayudar. Este ciclo continúa equipo por equipo hasta que uno de ellos consigue superar el obstáculo.
- Si este ciclo vuelve al equipo detenido, los miembros de este equipo también roban una carta para intentar superar el obstáculo.
- Cada equipo descarta sus cartas inútiles al fondo de la pila de tarjeta
- **Atención:** pueden aparecer otros obstáculos mientras los equipos sacan cartas. Cada equipo sólo puede tener 1 obstáculo que superar a la vez. Si un equipo roba un segundo obstáculo, descarte esta carta al fondo del montón de cartas.

Para niños mayores

Si un equipo cae en este punto, saca una **carta del desafío de la Biblia** y responde a la pregunta. Si el equipo no conoce la respuesta, puede ayudarse de una Biblia o pedir pistas a los otros equipos o al catequista.



Fin del juego

El autobús no puede salir hasta que todos los equipos tengan delante el número adecuado de cartas (al menos 1 **carta de la Biblia**, 3 **cartas de brújula** diferentes y 3 **cartas de mochila** diferentes) y hasta que no haya más obstáculos boca arriba sobre la mesa. Todas las fichas de juego de los equipos deben llegar al último punto del tablero de juego.

Una vez que un equipo esté al final del camino, ese equipo no tirará los dados sino que seguirá robando una carta en cada uno de sus turnos mientras espera a que los demás lleguen al final. De este modo, el equipo o equipos que ya han terminado pueden ayudar a los otros equipos ofreciéndoles las cartas que han robado o que han colocado boca arriba delante de ellos.