

INVIATO DA
CuBa94

ON
29/09/2011

★ ★ ★ ★ ★
0% / 6 Stimmen

Gioco di spionaggio



Si tratta di un gioco di terreno in cui lo scopo è trovare il tesoro nascosto degli avversari.

Dati del gioco

- **Età:** da 7 anni
- **Numero:** 12+
- **Terreno:** Foresta, terreno collinare,...
- **Leader:** 1 capogioco + 1 leader per gruppo
- **Durata:** 60min+ (di solito 3 turni di circa 20min ciascuno)

Materiale

- Nastro barriera
- Carte del gioco della spia
- Tesoro (confezione Sugus, ... => 1 per gruppo)

Preparativi

Prima dell'inizio della partita, tutte le prigioni devono essere contrassegnate con un nastro adesivo. I tesori devono essere preparati e le carte del gioco delle spie devono essere disponibili.

Procedura di gioco

- I bambini vengono prima di tutto divisi in gruppi, che devono essere ragionevolmente equi.
- A ogni gruppo viene assegnata una prigione e vengono date le carte del gioco delle spie corrispondenti (una serie di colori). Naturalmente non deve mancare il tesoro.
- Le carte possono essere distribuite ai gruppi. È meglio lasciare che i bambini peschino semplicemente una carta. Anche le carte rimanenti devono essere distribuite.

- Ora il tesoro che è stato distribuito è nascosto. (Vedere il supplemento per le regole)
- Non appena l'animatore dà il via al gioco, i bambini possono partire dalla loro prigione. L'obiettivo è raggiungere le altre prigioni e trovare il tesoro dell'altro.
- I bambini possono ovviamente catturarsi a vicenda. Non appena qualcuno ha controllato un altro, ha la possibilità di scegliere una delle sue carte. A questo punto, le carte vengono mostrate sul comando: "uno, due, tre". (Il vincitore deve portare il perdente nella prigione del vincitore. Le carte del perdente vengono date al vincitore.
- I prigionieri possono ora cercare il tesoro nell'area delimitata. Ma è anche possibile liberarli nuovamente consegnando loro una carta precedente.
- Quando un tesoro è stato trovato, chi lo ha trovato può correre dal capogioco e consegnarlo. Il capogioco prende nota del gruppo che ha trovato il tesoro.
- Vince il gruppo che ha trovato più tesori.

Le regole

Quando si nasconde un tesoro:

- Il tesoro non può essere nascosto a più di 2 metri dalla prigione.
- Il tesoro non può essere nascosto a più di 2 metri dal suolo.
- Si deve poter vedere almeno un'area di cinque franchi (circa 3 cm di diametro) del tesoro nascosto.
- I giocatori non possono guardare le carte degli altri.
- La carta deve essere scelta prima di essere mostrata.
- Se entrambi i giocatori hanno la stessa carta, si separano e devono prima prenderne un'altra per poterne prendere di nuovo una uguale.

Quando si mostrano le carte:

- **Topo (1)** vince contro elefante
- **Scimmia (2)** vince contro il topo
- **Gazzella (3)** vince contro scimmia e topo
- **Zebra (4)** vince contro gazzella, scimmia e topo
- **Elefante (5)** vince contro zebra, gazzella e scimmia**(non contro topo!**)

Fine del gioco

Il gioco termina quando il game master interrompe la partita o quando sono stati trovati tutti i tesori.

Modelli di carte per giochi di spionaggio

Spionspiel-Kaertchen.doc
Spionspiel-Kaertchen.pdf

Fonti

- Carte del gioco della spia.doc: Andi Dolf
- Carte del gioco della spia.pdf: Andi Dolf

Crediti dell'immagine

- **Immagine di copertina:** © Curdin Badertscher / Jungschar Pfiff Landquart

Weitere Informationen

Categorie
Giochi e attività

Tag
Giochi all'aperto

Età
8–12 anni

Numero di partecipanti
1–20
20–30
30 – 100

Bibbia
Manca questa informazione.

Durata
Nessun dato disponibile.

Materiale
Un bel po’ di lavoro

Scarica il file
Download del file disponibile

KI Generierter Inhalt
Contenuto
Categorie
Tag
Età
Numero di partecipanti
Bibbia
Durata
Materiale

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/it/wiki/art/gioco-di-spionaggio