

INVIATO DA
Muppet

ON
15/05/2015

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Gara a scala * meerkamp



Variazione dinamica dell'esathlon, in cui le squadre si sfidano per raggiungere il posto più alto della scala.

Informazioni sul gioco

Età: 10+
Numero: 16+ (squadre da 4 a un massimo di 8 giocatori)
Numero di squadre: 4+
Campo: all'aperto
Leader: 1 leader del gioco, se necessario un supervisore per evento
Durata del gioco: 10-15 minuti per parte, 180 minuti in totale

Materiale

- Scala (che può essere disposta come una V rovesciata, con gradini su entrambi i lati)
- Lavagne e gessetti
- Fischietto dell'arbitro per il segnale d'inizio e di fine gioco
- Materiale per le varie parti

Preparazione

La scala viene posizionata in un punto centrale tra tutte le parti del gioco. Tutte le parti sono preparate.

I partecipanti si radunano vicino alla scala. Poi le squadre vengono divise. A ogni squadra viene data una lavagna e un gesso per scrivere il nome della squadra. Una volta che hanno il nome della squadra, possono appendere il loro cartello su entrambi i lati della scala. Una volta appesi tutti i cartelli, la sfida può iniziare....

Sfida

Una squadra può sfidare solo altre squadre che si trovano 1 posto sotto o sopra di lei o la squadra dall'altra parte della scala allo stesso livello.
La squadra sfidante decide quale parte deve essere eseguita. La squadra vincitrice di ogni sfida può scambiare la propria tavola con quella dell'avversario. L'obiettivo è avere il cartello con il nome della propria squadra appeso in cima alla scala alla fine del tempo di gioco (stabilito dal capogioco).

Al segnale finale del capogioco, segue la finale: i numeri 1 e 2 di ogni scala giocano la finale per il 1° e 2° posto e per il 3° e 4° posto. La partita da giocare è determinata dal resto del gruppo.

Idee per le parti

- Gara di tiro con l'arco
- Ponte di corda
- Palle di quaglia
- tiro alla fune (dal vivo)
- Gara dei sacchi
- Scrivere il maggior numero possibile di nomi di bambini e bambine in tre minuti
- Domanda/e difficile/i
- Bere una bottiglia (la squadra che per prima svuota 1/3 di una bottiglia usando una cannuccia)
- Lancio dell'albero più veloce possibile (variante con nodi diversi o anche multipli)
- Segare un tronco d'albero
- Infilare chiodi (chi infila il chiodo fino in fondo nel tronco, le squadre si alternano. Vince il migliore dopo 3 turni)
- ecc.

Altre idee per le parti

www.spelensite.be
www.jeugdwerker.be
www.spellenmap.nl
www.jeugdwerkidee.nl

Immagine

Titolo foto: freedigitalphotos.net

Weitere Informationen

Categorie
Giochi e attività

Tag
Lavoro di squadra
Concorso
Sfida
Scala
Dinamico

Età
8–12 anni
13–16 anni
a partire dai 16 anni

Numero di partecipanti
20–30
30 – 100

Bibbia
Manca questa informazione.

Durata
Nessun dato disponibile.

Materiale
Un bel po’ di lavoro

Scarica il file
Nessun download di file

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

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/it/wiki/art/gara-scala-meerkamp