INVIATO DA
Hesi07

ON
21/11/2012

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Simulazione



In questo originale gioco a nascondino non serve solo rapidità, ma anche un buon senso dell'orientamento.

Materiali

- carta e una penna, se necessario

Preparazione

- Trovare un luogo adatto

Procedura

- Formare due gruppi di uguale dimensione.
- Il gruppo A deve attendere a circa 20 metri di distanza dal punto di partenza.
- Il gruppo B sceglie insieme un nascondiglio e ne disegna il percorso per raggiungerlo per terra, sulla sabbia o su un foglio di carta.
- A questo punto il gruppo B dà il segnale di partenza e si nasconde nel luogo concordato.
- Dopo il segnale di partenza, il gruppo A conta fino a 100. Poi torna di corsa al punto di partenza e studia la mappa.
- A questo punto inizia la ricerca.
- Se il Gruppo B viene trovato, entrambi i gruppi devono tornare di corsa al punto di partenza il più rapidamente possibile.
- L'ultimo membro di ciascun gruppo ad arrivare può cancellare o strappare la mappa.
- Vince il gruppo il cui membro riesce a farlo.

Riferimenti

- Immagine di copertina: Theresa Kluding

Weitere Informationen

Categorie
Giochi e attività

Tag
Gioco a nascondino

Età
Nessun dato disponibile.

Numero di partecipanti
Nessun dato disponibile.

Bibbia
Manca questa informazione.

Durata
Nessun dato disponibile.

Materiale
Quasi senza sforzo

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/simulazione