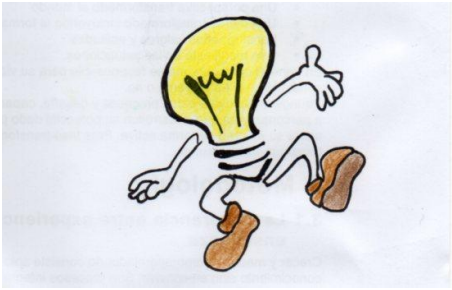
INVIATO DA
MariES

ON
25/01/2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Piedi veloci e menti brillanti



Nessuno si annoierà con questo gioco di corsa campestre. Richiede non solo la forma fisica, ma anche il pensiero logico.

Materiale di barriera

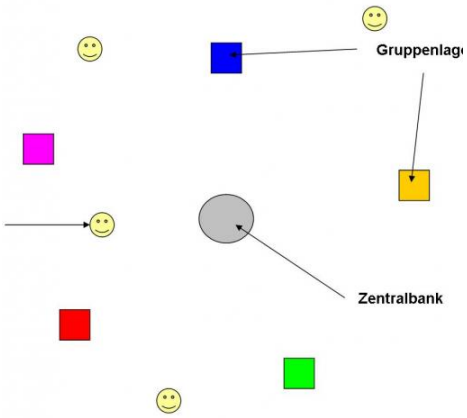
- Materiale di barriera per il sito
- teloni, corde in caso di pioggia
- Segnale di partenza (corno, fischietto o simili)
- Cassetta di pronto soccorso
- Denaro per giocare (si possono usare anche coperchi, tappi di sughero, ecc.)
- Indizi, cartellini, forme di puzzle (su pezzi di carta colorati per ogni gruppo)
- Penne, gomme da cancellare
- Buste di plastica per proteggere i foglietti di carta
- Sacchetti per le banche mobili in cui trasportare i soldi del gioco
- Buste di plastica per le banche mobili in cui trasportare gli indizi
- Prezzo

Preparazione

- trovare un'area di gioco adatta (bosco)
- segnare un campo per ogni gruppo
- Segnare la banca centrale al centro del campo di gioco
- Creare indizi, carte con i nomi e carte con gli indovinelli e stamparli su carta colorata (un colore diverso per ogni gruppo)

File da scaricare

Piano di gioco



Schede nominative

Nome

Scopo del gioco

- Lo scopo del gioco è risolvere un puzzle nel minor tempo possibile. Per farlo, i partecipanti devono acquistare gli indizi per risolvere il puzzle.
- È anche possibile "guadagnare" indizi aggiuntivi.
- In questo gioco, i singoli gruppi possono vincere grazie a risultati sportivi e intellettuali.

Attuazione

- I partecipanti vengono divisi in gruppi di uguali dimensioni.
- Ogni gruppo ha un campo. Gli accampamenti sono raggruppati in un grande cerchio intorno alla stazione della banca centrale, che si trova al centro.
- Prima dell'inizio del gioco, ogni gruppo ha un po' di tempo per allestire il proprio campo (se piove, mettere un telone) ed elaborare una strategia.
- Allo stesso tempo, alcuni membri dello staff si distribuiscono nella foresta come "banche mobili".
- Viene segnalato l'inizio della partita.
- Il compito dei giocatori è ora quello di prelevare denaro dai loro conti presso le banche mobili. La quantità di denaro che può essere prelevata in una sola volta è limitata.
- Per raggiungere una somma maggiore, è necessario rivolgersi a più banche.
- Non solo si può prelevare denaro dalle banche, ma si possono anche acquistare indizi cruciali per il puzzle.
- Tuttavia, il prezzo dell'indizio è significativamente più alto dell'importo massimo che può essere prelevato. Il prezzo per un indizio aggiuntivo può essere ancora più alto.
- È quindi necessario raccogliere denaro fino a quando non ce n'è abbastanza a disposizione.
- Il denaro può essere scambiato solo tra i giocatori di una squadra presso una banca o nel proprio accampamento.
- I gruppi possono tentare di fare razzie o di mettere fuori gioco i giocatori avversari in qualsiasi momento.

- Ogni gruppo riceve una serie di carte con 11 nomi. Uno di questi nomi è stampato in grassetto al centro. Questo nome determina il valore della carta.
- Ogni giocatore porta sempre con sé una carta. Le carte possono essere scambiate in tutte le banche e nel proprio campo.
- In caso di rapina, le carte dei due giocatori vengono confrontate tra loro. Il nome di rango superiore batte sempre quello di rango inferiore.
- Se c'è un pareggio, gli avversari si separano senza ulteriori conseguenze. In caso contrario, il vincitore prende tutti i soldi dal perdente. Gli indizi non vengono scambiati!
- Un'incursione non è consentita nei seguenti luoghi: entro un raggio di 5 m 1. intorno alle banche mobili e alla banca centrale 2. intorno agli accampamenti dei gruppi e 3. intorno a due giocatori in duello che si sono appena eliminati a vicenda.

In generale:

- Un giocatore porta con sé denaro o un indizio.
- Se i giocatori hanno appena prelevato denaro da una banca, non possono acquistare immediatamente un indizio. Devono recarsi in un'altra banca per farlo.
- La soluzione dell'indovinello viene consegnata alla banca centrale. Il primo giocatore che consegna la soluzione corretta vince.

Fine del gioco:

- Il gioco termina non appena un gruppo ha consegnato alla banca centrale la soluzione corretta dell'indovinello.
- Se il gioco finisce prima, si conta il numero di soluzioni corrette sul foglio delle soluzioni.

Istruzioni per risolvere il puzzle

- I singoli indizi possono essere inseriti direttamente nel diagramma: Un "SÌ" certo può essere inserito con un segno più nella casella corrispondente, un "NO" certo con un segno meno.
- Da queste informazioni si possono poi dedurre logicamente altre informazioni. Ad esempio, un segno più in una colonna o in una riga significa che tutte le altre caselle della stessa colonna/riga possono essere contrassegnate con un segno meno, poiché in ogni caso è possibile una sola combinazione. Ciò significa che se x=y vale, x=z non può valere allo stesso tempo.
- Tutte le informazioni possono essere dedotte logicamente, cioè non è necessario tirare a indovinare in nessun punto.
- L'enigma può essere risolto con i soli indizi. Tuttavia, i suggerimenti aggiuntivi possono facilitare la soluzione. Ognuno di essi fornisce una soluzione positiva in una casella.
- In linea di principio, naturalmente, qualsiasi rompicapo può essere combinato con un gioco di terreno in questo modo.

Prova della fonte

- Immagine di copertina: MariES
- file elencati: MariES

Weitere Informationen

Categorie
Giochi e attività

Tag
Кръстопът
Pensiero logico
Физическа подготовка
Sfida
Strategia

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

Numero di partecipanti
Nessun dato disponibile.

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/piedi-veloci-e-menti-brillanti