INVIATO DA
MariES

ON
12/02/2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

L'evasione dal carcere



Quale gruppo riuscirà a fuggire per primo dalla prigione con la corda di salvataggio autoannodata? È un gioco di terreno ad alta intensità di movimento in cui si raccoglie, si compra e si corre a più non posso.

Materiale

- molti fili più corti
- oggetti da raccogliere (ad es. tappi di bottiglia, tappetini di birra, ecc.)
- Borse per i dipendenti che distribuiscono gli oggetti
- Segnalazione per le stazioni di base
- Pettorine o simili per i segnalatori
- Pettorine o simili per marcare gli spacciatori

Preparazione

- trovare un'area di gioco adatta (ad esempio un prato più grande)
- Segnare le basi dei giocatori
- stabilire la "prigione" e il luogo di rifugio (ad esempio due alberi distanti)
- distribuire gli oggetti da raccogliere in sacchetti e consegnarli ai dipendenti (il numero di dipendenti da distribuire varia a seconda del numero di partecipanti)

Attuazione

- I partecipanti vengono divisi in almeno 2 gruppi.
- Un giocatore di ogni gruppo viene scelto per essere l'acchiappatore. I due acchiappatori ricevono ciascuno un pettorale. Se i gruppi sono molto numerosi, si può scegliere più di un acchiappatore.
- Ogni gruppo ha una propria base dove conserva gli oggetti raccolti.
- Nell'area di gioco sono presenti diversi addetti che distribuiscono gli oggetti da raccogliere. Se un giocatore si avvicina a uno di questi dipendenti, riceve da loro **un** oggetto. Il giocatore cerca di trasportare l'oggetto nella propria base senza farsi prendere dall'acchiappatore del gruppo avversario.

- Se viene catturato dall'accalappiatore, deve consegnargli l'oggetto.
- Il commerciante del gruppo può ora recarsi al punto vendita con un numero di oggetti precedentemente stabilito dal game master. Lì riceve uno o più fili in cambio degli oggetti, a seconda della quantità.
- Ogni gruppo dispone di un corpetto aggiuntivo, che i commercianti devono indossare per proteggersi dagli accalappiatori durante il tragitto verso il punto vendita.
- Il gruppo deve usare i fili acquistati per legare una "linea della vita" che conduce dalla prigione al luogo di rifugio.
- Vince il gruppo che arriva per primo al luogo di rifugio.
- L'accalappiatore può anche essere cambiato dopo un po' di tempo. Anche il mazziere non deve essere sempre la stessa persona.
- Una volta che gli acchiappatori hanno preso alcuni oggetti, li riportano ai dipendenti che li hanno distribuiti.

Prova della fonte

- Immagine di copertina: MariES

Weitere Informationen

Categorie
Giochi e attività

Tag
Gioco delle terre
Strategia
Velocità
Сърдничество
Il gioco di Tim

Età
8–12 anni
13–16 anni

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

Bibbia
Manca questa informazione.

Materiale
Un bel po’ di lavoro

Scarica il file
Nessun download di file

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

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/it/wiki/art/levasione-dal-carcere