

WYSŁANE PRZEZ
CuBa94

ON
29.09.2011

★ ★ ★ ★ ★
0% / 6 Stimmen

Gra szpiegowska



Jest to gra terenowa, w której celem jest odnalezienie ukrytego skarbu przeciwników.

Dane gry

- **Wiek:** od 7 lat
- **Liczba:** 12+
- **Teren:** Las, teren pagórkowaty,...
- **Prowadzący:** 1 prowadzący grę + 1 prowadzący na grupę
- **Czas trwania:** 60min+ (zazwyczaj 3 rundy po ok. 20min)

Materiał

- Taśma barierowa
- Karty do gry szpiegowskiej
- Skarb (paczka cukru, ... => 1 na grupę)

Przygotowania

Przed rozpoczęciem gry wszystkie więzienia powinny być oznaczone taśmą odgradzającą. Skarby powinny być przygotowane, a karty szpiegowskie dostępne.

Procedura gry

- Dzieci są najpierw dzielone na grupy, które powinny być w miarę sprawiedliwe.
- Każda grupa otrzymuje więzienie i odpowiednie karty szpiegowskie (zestaw kolorów). Oczywiście nie powinno zabraknąć skarbu.
- Karty te można teraz rozdać grupom. Najlepiej jest po prostu pozwolić dzieciom wylosować kartę. Pozostałe karty również muszą zostać rozdane.

- Teraz skarb, który został rozdany, jest ukryty. (Zasady znajdują się w dodatku)
- Gdy tylko prowadzący grę rozpocznie grę, dzieci mogą wyruszyć ze swojego więzienia. Celem jest teraz dotarcie do innych więzień i odnalezienie skarbów.
- Dzieci mogą oczywiście łapać się nawzajem. Gdy tylko ktoś sprawdzi kogoś innego, ma możliwość wybrania jednej ze swoich kart. Kiedy to zrobi, karty są pokazywane na komendę: "jeden, dwa, trzy". (Zwycięzca musi zabrać przegranego do więzienia zwycięzcy. Karty przegranego są przekazywane zwycięzcy.
- Więźniowie mogą teraz szukać skarbu w odgrodzonym obszarze. Można ich także ponownie uwolnić, przekazując im poprzednią kartę.
- Gdy skarb zostanie znaleziony, znalazca może podbiec do mistrza gry i oddać go. Mistrz gry zapisuje, która grupa znalazła skarb.
- Wygrywa grupa, która znalazła najwięcej skarbów.

Zasady

Podczas ukrywania skarbu:

- Skarb nie może być ukryty dalej niż 2 metry od więzienia.
- Skarb nie może być ukryty dalej niż 2 metry od ziemi.
- Gracz musi być w stanie zobaczyć co najmniej obszar pięciu franków (ok. 3 cm średnicy) ukrytego skarbu.
- Gracze nie mogą patrzeć na swoje karty.
- Karta musi zostać wybrana przed jej pokazaniem.
- Jeśli obaj gracze mają tę samą kartę, rozdzielają się i muszą najpierw złapać inną kartę, aby ponownie złapać tę samą.

Podczas pokazywania kart:

- **Mysz (1)** wygrywa ze słoniem
- **Małpa (2)** wygrywa z myszą
- **Gazela (3)** wygrywa z małpą i myszą
- **Zebra (4)** wygrywa z gazelą, małpą i myszą
- **Słoń (5)** wygrywa z zebrą, gazelą i małpą**(nie z myszą!**)

Koniec gry

Gra kończy się, gdy mistrz gry zatrzyma grę lub gdy wszystkie skarby zostaną odnalezione.

Szablony kart do gier szpiegowskich

Spionspiel-Kaertchen.doc
Spionspiel-Kaertchen.pdf

Źródła

- Karty do gry szpiegowskiej.doc: Andi Dolf
- Karty do gry szpiegowskiej.pdf: Andi Dolf

Napisy na zdjęciach

- **Zdjęcie na okładce:** © Curdin Badertscher / Jungschar Pfiff Landquart

Weitere Informationen

Kategorie
Gry i zajęcia

Tagi
Zabawa na świeżym powietrzu

Wiek
8–12 lat

Liczba uczestników
1–20
20–30
30 – 100

Biblia
Brakuje tej informacji.

Czas trwania
Brak dostępnych danych.

Materiał
Mnóstwo pracy

Pobieranie plików
Plik do pobrania dostępny

KI Generierter Inhalt
Zawartość
Kategorie
Tagi
Wiek
Liczba uczestników
Biblia
Czas trwania
Materiał

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pl/wiki/art/gra-szpiegowska