

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,...
- **Prowadz?cy:** 1 prowadz?cy gr? + 1 prowadz?cy na grup?
- **Czas trwania:** 60min+ (zazwyczaj 3 rundy po ok. 20min)

Materia?

- Ta?ma barierowa
- Karty do gry szpiegowskiej
- Skarb (paczka cukru, ... => 1 na grup?)

Przygotowania

Przed rozpocz?ciem gry wszystkie wi?zienia powinny by? oznaczone ta?m? odgradzaj?c?. Skarby powinny by? przygotowane, a karty szpiegowskie dost?pne.

Procedura gry

- Dzieci s? najpierw dzielone na grupy, które powinny by? w miar? sprawiedliwe.
- Ka?da grupa otrzymuje wi?zienie i odpowiednie karty szpiegowskie (zestaw kolorów). Oczywiście nie powinno zabrakn?? skarbu.
- Karty te mo?na teraz rozda? grupom. Najlepiej jest po prostu pozwoli? dzieciom wylosowa? kart?. Pozosta?e karty równie? musz? zosta? rozdane.
- Teraz skarb, który zosta? rozdany, jest ukryty. (Zasady znajduj? si? w dodatku)

- Gdy tylko prowadzący grę rozpocznie grę, dzieci mogą wyruszyć ze swojego wizerzenia. Celem jest teraz dotarcie do innych wizerzeń i odnalezienie skarbów.
- Dzieci mogą oczywiście także się nawzajem. Gdy tylko ktoś sprawdzi kogoś innego, ma możliwość wybrania jednej ze swoich kart. Kiedy to zrobi, karty są pokazywane na komendy: "jeden, dwa, trzy". (Zwyczajowo musi zabrać przegranego do wizerzenia zwyczajowo. Karty przegranego są przekazywane zwyczajowo).
- Wizerzenia 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 wizerzenia.
- 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 zabrać inną kartę, aby ponownie zabrać tę samą.

Podczas pokazywania kart:

- **Mysz (1)** wygrywa ze słońcem
- **Małpa (2)** wygrywa z myszą
- **Gazela (3)** wygrywa z małpą i myszą
- **Zebra (4)** wygrywa z gazelą, małpą i myszą
- **Słoń (5)** wygrywa z zebrawą, 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](#)