

WYSŁANE PRZEZ
Muppet

ON
15.05.2015

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Konkurs drabinkowy * meerkamp



Dynamiczna wariacja na temat heksatlonu, w której drużyny rzucają sobie wyzwanie, aby osiągnąć najwyższe miejsce na drabinie.

Informacje o grze

Wiek: 10+
Liczba graczy: 16+ (drużyny od 4 do maksymalnie 8 graczy)
Liczba drużyn: 4+
Pole: na zewnątrz
Prowadzący: 1 prowadzący grę, w razie potrzeby jeden opiekun na wydarzenie
Czas trwania gry: 10-15 minut na część, łącznie 180 minut

Materiał

- Drabina (którą można ustawić w kształcie odwróconej litery V, ze stopniami po obu stronach)
- Tablice kredowe + kreda
- Gwizdek sędziowski do sygnalizowania rozpoczęcia i zakończenia gry
- Materiały dla różnych części

Przygotowanie

Drabina jest ustawiona w centralnym miejscu pomiędzy wszystkimi częściami gry. Wszystkie części są przygotowane.

Uczestnicy gromadzą się w pobliżu drabiny. Następnie drużyny zostają podzielone. Każda drużyna otrzymuje tablicę kredową + kredę do napisania nazwy swojej drużyny. Gdy mają już nazwę zespołu, mogą powiesić swój znak po obu stronach drabiny. Gdy wszystkie znaki zostaną umieszczone, wyzwanie może się rozpocząć....

Wyzwanie

Drużyna może rzucić wyzwanie tylko innym drużynom, które znajdują się 1 miejsce niżej lub wyżej od niej, lub drużynie po drugiej stronie drabinki na tym samym poziomie.
Drużyna rzucająca wyzwanie decyduje, która część zostanie wykonana. Zwycięska drużyna każdego wyzwania może zamienić swoją planszę z planszą przeciwników. Celem jest, aby znak z nazwą drużyny wisiał na szczycie drabiny pod koniec czasu gry (określonego przez prowadzącego grę).

Na końcowy sygnał prowadzącego grę następują finały, numery 1 i 2 każdej drabinki rozgrywają finały o 1 i 2 miejsce oraz 3 i 4 miejsce. Gra, która zostanie rozegrana, jest określana przez resztę grupy.

Pomysły na części

- Zawody łucznicze
- Most linowy
- Piłki przepiórcze
- przeciąganie liny (na żywo)
- Wyścig w workach
- Zapisz jak najwięcej imion chłopców/dziewczynek w ciągu trzech minut
- Trudne pytania
- Picie z butelki (która drużyna pierwsza opróżni 1/3 butelki za pomocą słomki)
- Jak najszybszy rzut masztem (wariacja z różnymi lub nawet wieloma węzłami)
- Piłowanie pnia drzewa
- Wbijanie gwoździ (kto wbije gwóźdź do końca w kłodę, drużyny na zmianę. Wygrywa najlepszy po 3 rundach)
- itd.

Więcej pomysłów na części

www.spelensite.be
www.jeugdwerker.be
www.spellenmap.nl
www.jeugdwerkidee.nl

Obraz

Zdjęcie tytułowe: freedigitalphotos.net

Weitere Informationen

Kategorie
Gry i zajęcia

Tagi
Praca zespołowa
Konkurs
Wyzwanie
Drabina
Dynamiczny

Wiek
8–12 lat
13–16 lat
od 16. roku życia

Liczba uczestników
20–30
30 – 100

Biblia
Brakuje tej informacji.

Czas trwania
Brak dostępnych danych.

Materiał
Mnóstwo pracy

Pobieranie plików
Brak pobierania plików

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

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pl/wiki/art/konkurs-drabinkowy-meerkamp