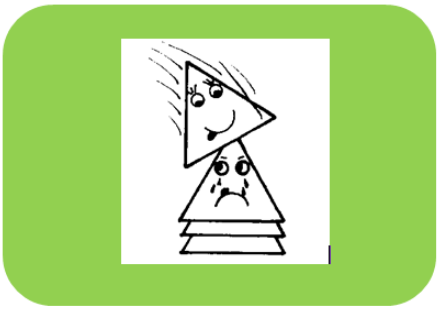
WYSŁANE PRZEZ
Irmgard

ON
01.07.2017

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Złap kapelusz



Pomysł pochodzi z gry "Catch the Hat", specjalnej gry terenowej.

Złap kapelusz - jako gra terenowa

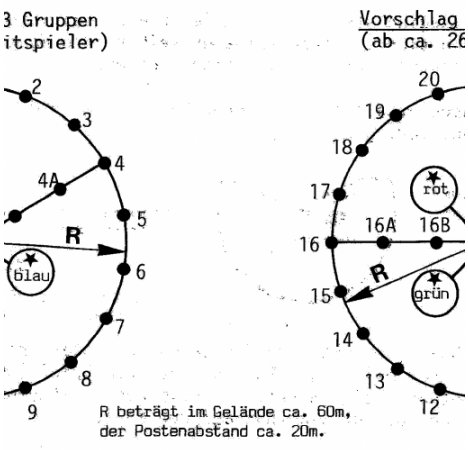
+ Można grać w ciągu dnia
+ Nikt nie musi się ukrywać
+ Żadnego strącania, przechwytywania itp
+ Wymagana jest szybkość i działanie taktyczne
+ Nic nie działa bez współpracy w grupie
- Wymagane są rozbudowane plany gry (ale można je pożyczyć)
- Nieco skomplikowany zestaw zasad

Z pewnością możesz dobrze wykorzystać tę grę w następnej SOLA lub w jednym z nadchodzących popołudni. - Poniższe opisy są napisane w taki sposób, że każdy może w nią zagrać. Jeśli jednak znasz już grę planszową, będzie to o wiele łatwiejsze.

1. **Punkt startowy i cel**
Każda grupa ma 10 kapeluszy. Celem jest przejęcie jak największej liczby kapeluszy od innych grup (zasady gry znajdują się w punkcie 5).

2. **Teren**
Wymagany jest las (w miarę możliwości niemożliwy do zbadania) o minimalnym rozmiarze około 120 x 120 m.

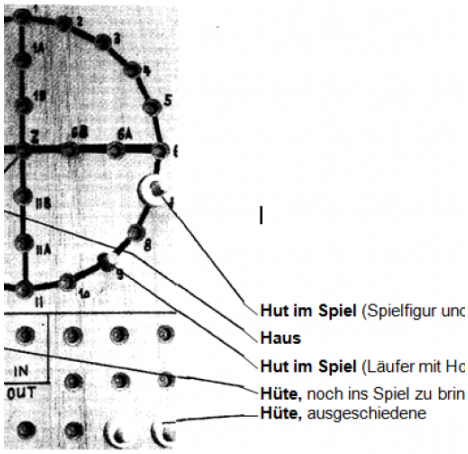
3. Plac zabaw
W lesie pola gry oznaczone są jako słupki. Zalecane są taśmy do słupków do biegów na orientację lub arkusze A4 przymocowane pinezkami. Należy je również ponumerować, aby uniknąć pomyłek.



Domy znajdują się w pobliżu posterunku Z=Centrum. Grupy ustawiają się na tyle daleko od siebie, że mogą grać bez przeszkód.

4. Plan gry

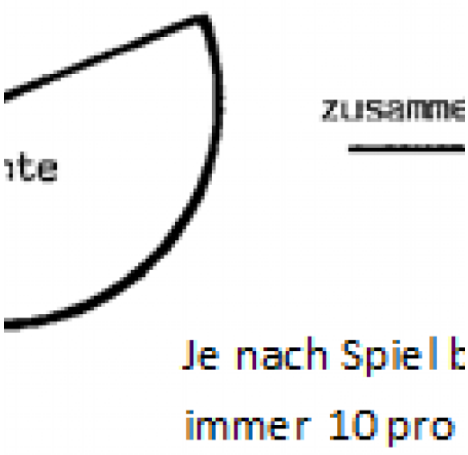
Plan gry (np. wykonany z drewna) należy do każdego "domu". Na nim pokazany jest układ gry w lesie. Za pomocą elementów gry (= drewnianych kołków) zaznacza się na nim położenie graczy na różnych stanowiskach. Nad każdym elementem gry znajduje się drewniany pierścień. Ponieważ przygotowanie 3 lub 4 planów gry jest dość czasochłonne, można je wypożyczyć (adres na końcu)



5.**zasady gry / procedura**

Punkt startowy: Przed rozpoczęciem gry wszyscy gracze ustawiają się w swoich domach. Organizują się w swoich zadaniach. Potrzebny jest jeden sędzia na dom, np. lider. Każda grupa otrzymuje 10 kapeluszy w swoim kolorze. Są one wykonane z kolorowego kartonu.

&gt



Start:

Przed rozpoczęciem każda grupa wysyła pierwszego gracza z pierwszym kapeluszem na dowolne stanowisko. Na planszy jest on odpowiednio oznaczony cyfrą. Po dotarciu na stanowisko gracz umieszcza kapelusz na głowie w dobrze widocznym miejscu. Po rozpoczęciu gry kostki są rzucane w widoczny sposób, np. za pomocą kubków, i rysowane na planszy. Dopóki w domu znajdują się kapelusze, grupa może wysłać nowy kapelusz na pole po każdym rzucie kośćmi lub przesunąć kapelusz na polu. Jednak przy każdym rzucie kośćmi kapelusz musi zostać przesunięty o wyrzuconą liczbę. Od domku do środka lub z powrotem liczy się jedno wyrzucone oczko. Na polu zawsze musi znajdować się co najmniej 1 kapelusz (większym wyzwaniem są 2 lub 3 kapelusze). Po powrocie ostatniego kapelusza, następny musi natychmiast znaleźć się na polu.

Przenoszenie kapelusza

Jeśli grupa zdecyduje się przenieść kapelusz gracza A na pole z wyrzuconą liczbą, ruch jest wykonywany na planszy. Dwóch graczy nigdy nie znajduje się na tym samym polu. Następnie inny gracz B wyskakuje z domku do gracza A z drewnianym pierścieniem i obaj biegną do nowego słupka (funkcja kontrolna). Tam gracz A przekazuje kapelusz graczowi B, a A wraca do domku z drewnianym pierścieniem. W ten sposób wszyscy wracają jeszcze raz. Od momentu startu gracza B do momentu powrotu A, tj. dopóki drewniany pierścień jest w drodze, kapelusz nie może zostać przesunięty na planszy.

Dopóki A nie znajdzie się przy B (dotykając go), A może zostać złapany.

Złapanie kapelusza

Jeśli gracz z grupy I wejdzie na pole już zajęte przez gracza z grupy II, gracz I wygrywa wszystkie kapelusze, które jego przeciwnik nosi na głowie. Wygrane kapelusze umieszcza pod swoimi. - Nie ma ławek do odpoczynku. Przegrany gracz wraca do swojego domu, informuje o tym pozostałych graczy i usuwa swój pionek z planszy. Jeśli był to jedyny kapelusz w drodze z Grupy II, natychmiast kontynuuje rzut kośćmi.

Kapelusze w domu

Celem jest przeniesienie jak największej liczby kapeluszy wroga do własnego domu. Powrót jest możliwy tylko wtedy, gdy wypadnie wyrzucona liczba. W ten sposób nadmiar oczek nie wygasa. Po

wejściu do domu, obce kapelusze są deponowane, a własne kapelusze mogą zostać przywrócone do gry. - Gracz może wrócić do domu tylko wtedy, gdy posiada obce kapelusze.

Rzucanie kośćmi

Poszczególne grupy rzucają kośćmi niezależnie, tj. dowolną liczbę razy i nie w określonej kolejności. Sędzia nadzoruje, aby na każdy rzut przypadał jeden kapelusz. - Gra automatycznie nabiera tempa w miarę upływu czasu. Jeśli gracz pozostaje na tym samym stanowisku przez dłuższy czas, jest bardziej prawdopodobne, że zostanie zauważony i złapany przez innych.

Zwycięzca

Gdy grupie skończą się kapelusze, gra zostaje przerwana. Wygrywa ten, kto w danym momencie ma w domu najwięcej obcych kapeluszy.

Szpiedzy

Gracze bez zadania mogą szpiegować las i zgłaszać lokalizację innych graczy w domu. Zabronione jest jednak głośne krzyczenie.

Materiały / Uwagi (znajdują się w załączonym dokumencie = plik PDF)

Złap kapelusz

Źródło informacji:

Samochód i zdjęcia: Alex Meier, BESJ www.besj.ch

Weitere Informationen

Kategorie
Gry i zajęcia

Tagi
Zabawa na świeżym powietrzu
Łowić
Gra
Na zewnątrz
Mecz fazy grupowej

Wiek
Brak dostępnych danych.

Liczba uczestników
Brak dostępnych danych.

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/zlap-kapelusz