

Wilko?aki - gra wiejska



Ta gra terenowa oparta jest na grze karcianej "The Werewolves of Bleak Forest" (tak?e "Werwölfli"). Powinna by? rozgrywana na wsi lub w mie?cie. Z pomoc? ró?nych osób uczestnicy musz? odnale?? wilko?aki i de

Cel gry

Uczestnicy zostaj? podzieleni na kilka grup. Celem grup jest z?apanie wszystkich wilko?aków. Wilko?aki maj? oczywisty znak (np. ogon i wilcze uszy).

Wykonanie

S? 2 fazy gry, które zawsze wyst?puj? naprzemiennie:

- Dzie? (po 15min): Dzieci próbuj? z?apa? wilko?aka. Wilko?aki s? w ruchu gdzie? na zaznaczonym obszarze. Aby to zrobi?, jeden z cz?onków grupy, który nie jest jeszcze ranny, musi ukra?? ogon wilko?aka. Wilko?ak daje grupie co? jako dowód (np. kolorow? wst??k?) i w zamian otrzymuje swój ogon. Ka?dy wilk ma swój kolor, wi?c grupa stara si? zdoby? ka?dy kolor raz. Nie warto ?apa? tego samego wilka wi?cej ni? raz, bo ju? go zdemaskowa?e?. Aby pomóc, dzieci mog? uda? si? do jasnowidza. Ka?dy jasnowidz zna aktualn? lokalizacj? wilka (w Whatsapp jest przydatna funkcja o nazwie "lokalizacja na ?ywo", oczywi?cie mo?na te? przekaza? lokalizacj? w inny sposób). Je?li cz?onek grupy zosta? ranny ostatniej nocy, ca?a grupa mo?e uda? si? do uzdrowiciela. U uzdrowiciela ranni musz? wypi? mikstur? uzdrawiajc?, a nast?pnie s? ?atani (uzdrowiciel mo?e przyklei? plaster na ran?). Gdy grupa z?apie wszystkie wilki, mo?e wróci? do umówionego miejsca spotkania (np. do uzdrowiciela).
- Noc (po 5min): W nocy grupa musi spa?, co oznacza, ?e wszyscy uczestnicy musz? le?e? lub siedzie? na ziemi. Je?li wilko?ak zobaczy grup?, mo?e j? z?apa? (uczestnicy nie mog? walczy?, s? u?pieni). Je?li z?apie uczestnika w nocy, rani go (np. rysuje na jego r?ce krzy?). Mo?e on zrani? tylko jednego uczestnika na noc

Gra ko?czy si? w momencie, gdy grupa z?apie wszystkie wilki lub sko?czy si? czas.

Odmiana

- Gra?y?my z 3 wilkami, ale mo?e by? te? mniej lub wi?cej.
- Mo?esz mie? albo tylko jednego jasnowidza, który ma kontakt ze wszystkimi wilkami, albo kilku jasnowidzów, którzy wtedy znaj? po?o?enie tylko jednego wilka w danym momencie

- Nasze jasnowidzki miały okulary przeciwsłoneczne w kolorze nagrody wilkołaka, więc grupom łatwiej było znaleźć wszystkie wilki
- Dodatkowo wprowadziły inne role, np. psa, który również w przebraniu biegnie przez wioskę i w ten sposób zwabia dzieci na fałszywy trop, jeżeli zostanie złapany nic się nie stanie.

Materiały

- Identyfikujące wilki np. ogon i uszy (za pomocą opaski do włosów i przyczepić do niej tekturowe/skórzane uszy)
- Nagroda po złapaniu wilka (np. kolorowa wstążka, sugus itp.)
- Pens do rysowania kontuzji
- Patch do "leczenia" urazów
- Uzdrowiająca mikstura
- Mapa z granicami boiska/czasami (utworzona za pomocą map.geo.admin.ch, zobacz przykład poniżej)
- Telefony komórkowe lub radia do przekazywania lokalizacji

Przykład mapy



Zeiten:

14:00 – 14:15 | 15:00 – 15:15 | 16:00 – 16:15 | Tag

Odniesienie do źródła

Obrazek tytułowy: [https://de.wikipedia.org/wiki/Wolf#/media/File:Canis_lupus_2_\(Martin_Me...](https://de.wikipedia.org/wiki/Wolf#/media/File:Canis_lupus_2_(Martin_Me...))