

WYSŁANE PRZEZ
Markus.Sigrist

ON
18.10.2024

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Gra liczbowa z poszukiwaniem skarbów



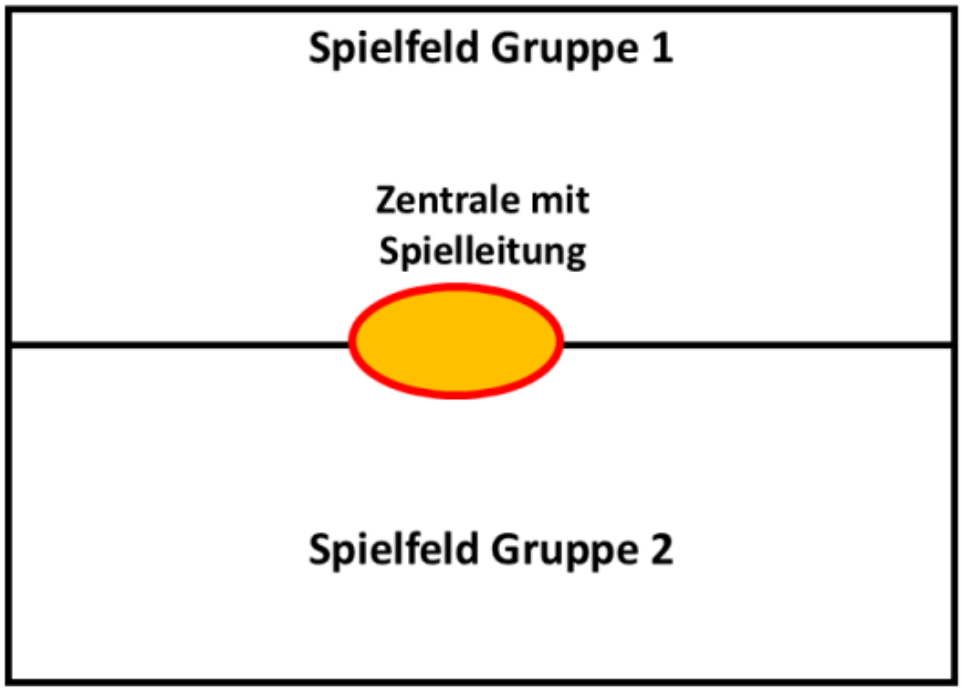
Dwie równoliczne grupy z numerami szukają skarbu na przeciwległym polu (np. pylonu). Wygrywa ten, kto pierwszy znajdzie pylon. Grę najlepiej rozgrywać w nocy lub o zmierzchu.

Materiał

- Wystarczające zestawy z dwoma numerami z przodu i z tyłu (najlepiej dwa rodzaje w różnych kolorach), 3 lub 4 cyfry. Jeśli dostępne są tylko numery w jednym kolorze, taśmy do gry dla jednej grupy
- 2 pylony lub 2 identyczne obiekty o podobnym rozmiarze
- Taśma barierowa

Przygotowanie

- W lesie dwa pola o równej wielkości są wyznaczone taśmą odgradzającą. Centrum znajduje się pośrodku
- Tworzone są dwie grupy tej samej wielkości. Każdej grupie zostaje przydzielone pole gry. Każda grupa otrzymuje pylon lub podobny przedmiot.
- Każdy otrzymuje zestaw numerów, wyraźnie widocznych z przodu i z tyłu. Albo obie grupy mają numery w różnych kolorach, albo jedna grupa ma również wstążkę, aby je odróżnić.
- Obie grupy chowają swoje pylony tak, aby tylko górne 10 cm było widoczne z ziemi. Upewniają się, że gracze z drugiej grupy nie mogą w tym czasie zobaczyć, gdzie znajduje się kryjówka.



Przebieg gry

- Po gwizdku rozpoczynającym grę gracze w obu grupach starają się znaleźć pylon na polu przeciwnika. Numery mogą być zakryte co najwyżej z jednej strony. Zakrywanie przedniego numeru i stanie plecami do drzewa jest zatem zabronione.
- Jeśli numer gracza zostanie głośno odczytany przez przeciwnika, musi on udać się na środek z podniesioną ręką i otrzymać świecący kij. Następnie może kontynuować grę. Jeśli numer zostanie wyczytany po raz drugi, na ręce gracza umieszczany jest drugi świecący kij. Ktokolwiek zostanie wyczytany po raz trzeci, musi wykonać wyczyn (np. 10 pompek) i może oddać oba świecące patyczki i kontynuować grę.
- Ktokolwiek znalazł pylon, musi jak najszybciej przynieść go do centrum kontroli. Po drodze nie można go już odczytać. Odpowiednia grupa wygrywa.

Gra może być rozgrywana kilka razy, np. 3 razy. Wariant polega na tym, że ci, którzy zostaną odczytani, są definitywnie eliminowani za ostatnim razem.

Słowa kluczowe

Gra liczbowa, Gra liczbowa, Pylony, Poszukiwanie skarbu, Gra nocna

Dowód źródła

Zdjęcie na okładce: Markus Sigrist

Pomysł na grę: Za uprzejmą zgodą Jungschar Mettmenstetten

Weitere Informationen

Kategorie
Gry i zajęcia

Tagi
Zabawa na świeżym powietrzu
Mecz nocny
Zespół
Konkurs
Zabawa w chowanego

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

Liczba uczestników
1–20
20–30

Biblia
Brakuje tej informacji.

Czas trwania
Do 1 godziny

Teren / otoczenie
Las

Materiał
Prawie bez wysiłku

Pobieranie plików
Brak pobierania plików

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

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pl/wiki/art/gra-liczbowa-z-poszukiwaniem-skarbow