

Gra liczbowa z poszukiwaniem skarbów



Dwie równoliczne grupy z numerami szukaj? skarbu na przeciwleg?ym polu (np. pylonu). Wygrywa ten, kto pierwszy znajdzie pylon. Gr? najlepiej rozgrywa? w nocy lub o zmierzchu.

Materia?

- Wystarczaj?ce zestawy z dwoma numerami z przodu i z ty?u (najlepiej dwa rodzaje w ró?nych kolorach), 3 lub 4 cyfry. Je?li dost?pne s? tylko numery w jednym kolorze, ta?my do gry dla jednej grupy
- 2 pylony lub 2 identyczne obiekty o podobnym rozmiarze
- Ta?ma barierowa

Przygotowanie

- W lesie dwa pola o równej wielko?ci s? wyznaczone ta?m? odgradzaj?c?. Centrum znajduje si? po?rodku
- Tworzone s? dwie grupy tej samej wielko?ci. Ka?dej grupie zostaje przydzielone pole gry. Ka?da grupa otrzymuje pylon lub podobny przedmiot.
- Ka?dy otrzymuje zestaw numerów, wyra?nie widocznych z przodu i z ty?u. Albo obie grupy maj? numery w ró?nych kolorach, albo jedna grupa ma równie? wst??k?, aby je odró?ni?.
- Obie grupy chowaj? swoje pylony tak, aby tylko górne 10 cm by?o widoczne z ziemi. Upewnij? si?, ?e gracze z drugiej grupy nie mog? w tym czasie zobaczyć?, gdzie znajduje si? 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 wiechy kij. Następnie może kontynuować grę. Jeśli numer zostanie wyczytany po raz drugi, na ręce gracza umieszczany jest drugi wiechy kij. Ktokolwiek zostanie wyczytany po raz trzeci, musi wykonać wyczyn (np. 10 pompek) i może oddać oba wiechyce 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 odcytani, 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