WYSŁANE PRZEZ
MariES

ON
11.01.2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Metody połowu lub odłowu

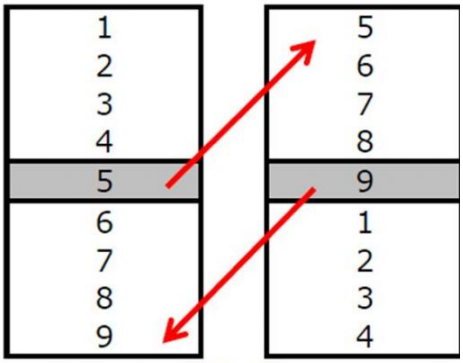


W wielu grach terenowych wykorzystuje się różne metody łapania. Poniżej znajdziecie krótki przegląd metod, które można zastosować.

1. Karty rankingowe

- Każdy uczestnik otrzymuje kartę zawierającą, na przykład, ciąg liczb od 1 do 9.
- Karty różnią się jednak między sobą: na jednej sekwencja zaczyna się od 1, na kolejnej lista zaczyna się od 4 i tak dalej.
- Na środku karty znajduje się wyróżniona liczba. Liczba ta określa wartość karty.
- Gdy dwóch graczy zmierzy się ze sobą, to ich karty decydują o tym, kto wygrywa.
- W poniższym przykładzie dzieje się następująco: gracz z zaznaczoną cyfrą 5 pokonuje gracza z zaznaczoną cyfrą 9. Dlaczego? Na karcie z zaznaczoną cyfrą 5 liczba 9 znajduje się poniżej cyfry 5. Na karcie z zaznaczoną cyfrą 9 cyfra 5 znajduje się powyżej cyfry 9. Dlatego cyfra 5 ma wyższą wartość i pokonuje cyfrę 9.
- Ogólna zasada brzmi: gracz pokonuje wszystkich graczy, których liczba jest niższa od jego własnej zaznaczonej liczby. Przegrywa natomiast z każdym, którego liczba jest wyższa od jego własnej.
- Zgodnie z tą samą zasadą można również używać imion lub podobnych terminów.

Przykład wykonania uderzenia z wykorzystaniem karty wyników



Beispiel

Karty rankingowe do pobrania
Rangkaertchen_Liczby

Szablon karty rankingowej

Szablon karty rankingowej

2. Wstążki życia

- Każdy uczestnik otrzymuje wstążkę życia (pasek z papieru krepowanego, tkaniny lub podobnego materiału).
- Jeśli konieczne jest rozróżnienie poszczególnych grup, stosuje się wstążki w różnych kolorach.
- Gracze przypinają swoją wstążkę życia w miejscu wskazanym przez prowadzącego grę (np. wkładają ją do tylnej kieszeni spodni, owijają wokół nadgarstka lub przypinają do ramienia). Wstążki muszą być **dobrze widoczne** i **łatwe do wyciągnięcia** lub **oderwania**.
- Gracze próbują teraz wyeliminować się nawzajem, wyrywając przeciwnikowi wstążkę.
- Jeśli gracz straci swoją wstążkę lub zostanie mu ona odebrana, musi zdobyć nową w swojej bazie.
- Oznacza to, że potrzebni będą również członkowie personelu, którzy zadbają o to, aby w każdej bazie dostępna była wystarczająca liczba wstążek w odpowiednich kolorach.

3. Numery

- Każdy uczestnik otrzymuje wyraźnie czytelny numer, który przypina sobie do pleców za pomocą agrafek.
- Gracze mogą zostać wyeliminowani poprzez głośne wywołanie ich numeru.
- Każdy gracz może próbować ukryć swój numer za drzewami lub podobnymi obiektami albo z pomocą innych graczy, tak aby żaden przeciwnik nie mógł go odczytać. Nie wolno jednak zakrywać go rękami!

- Aby zwiększyć poziom trudności, każdy gracz może otrzymać dwie kopie swojego numeru. Jedną przypinamy na plecach, a drugą na klatce piersiowej.
- W przypadku gry w grupach numery można po prostu wydrukować lub napisać na papierze w różnych kolorach.
- Jeśli numery będą często wykorzystywane do gier, warto je zalaminować i przymocować do nich sznurki, aby można je było łatwo przypiąć do ciała (patrz zdjęcie).

Ciągi liczbowe

Koszulki z numerami



4. Pułapka z mąką

- Bardzo zabawny sposób na wyeliminowanie przeciwnika: napełnij parę cienkich rajstop odrobiną mąki.
- Ciężar ułatwia rzucanie, a na trafionym koledze z drużyny pozostaje plama z mąki, dzięki czemu łatwo sprawdzić, czy rzeczywiście został trafiony, czy nie.
- W zależności od zasad gry osoby wyznaczające mogą rzucać za pomocą procy lub muszą trzymać rajstopy w dłoni.

Bibliografia

- Zdjęcie na okładce: MariES
- Wymienione pliki i zdjęcia: MariES

Weitere Informationen

Kategorie
Gry i zajęcia

Tagi
Łowić

Wiek
Brak dostępnych danych.

Liczba uczestników
Brak dostępnych danych.

Biblia
Brakuje tej informacji.

Czas trwania
Brak dostępnych danych.

Materiał
Brak

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/metody-polowu-lub-odlowu