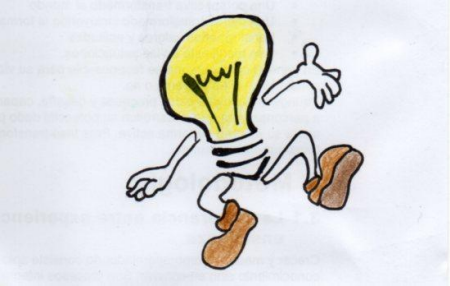
WYSŁANE PRZEZ
MariES

ON
25.01.2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Szybkie stopy i bystre umysły



Przy tej grze biegowej nikt nie będzie się nudził. Wymaga ona nie tylko sprawności fizycznej, ale także logicznego myślenia.

Materiał barierowy

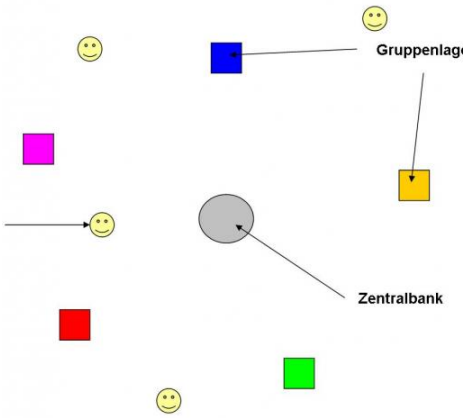
- Materiał barierowy dla terenu
- plandeki, sznury na wypadek deszczu
- Sygnał startu (klakson, gwizdek lub podobny)
- Apteczka pierwszej pomocy
- Pieniądze do gry (można również użyć pokrywek, korków itp.)
- Wskazówki, karty z imionami, formularze zagadek (na kolorowych kartkach papieru dla każdej grupy)
- Długopisy, gumki do ścierania
- Plastikowe rękawy do ochrony kartek papieru
- Torby na mobilne banki, w których można transportować pieniądze do gry
- Plastikowe etui na mobilne banki, w których będą transportowane wskazówki
- Cena

Przygotowanie

- znajdź odpowiedni teren do zabawy (las)
- wyznacz obóz dla każdej grupy
- Zaznacz bank centralny na środku pola gry
- Stwórz wskazówki, karty z imionami i karty z zagadkami i wydrukuj je na kolorowym papierze (inny kolor dla każdej grupy)

Pliki do pobrania

Plan gry



Karty imienne

Namenskaertchen

Cel gry

- Celem gry jest jak najszybsze rozwiązanie zagadki. Aby to zrobić, uczestnicy muszą kupować wskazówki do rozwiązania zagadki.
- Możliwe jest również "zdobycie" dodatkowych wskazówek.
- W tej grze poszczególne grupy mogą wygrać zarówno dzięki osiągnięciom sportowym, jak i intelektualnym.

Wdrożenie

- Uczestnicy zostają podzieleni na grupy równej wielkości.
- Każda grupa ma swój obóz. Obozy są zgrupowane w dużym okręgu wokół centralnej stacji bankowej, która znajduje się w centrum.
- Przed rozpoczęciem gry każda grupa ma trochę czasu na rozłożenie swojego obozu (jeśli pada deszcz, należy rozłożyć plandekę) i opracowanie strategii.
- W tym samym czasie część personelu rozstawia się w lesie jako "mobilne banki".
- Rozpoczęcie gry zostaje zasygnalizowane.
- Zadaniem graczy jest teraz wypłacanie pieniędzy ze swoich kont w mobilnych bankach. Ilość pieniędzy, które można wypłacić na raz, jest ograniczona.
- Aby osiągnąć większą sumę, należy skontaktować się z kilkoma bankami.
- Możesz nie tylko wypłacać pieniądze z banków, ale także kupować kluczowe wskazówki do zagadki.
- Jednak cena za wskazówkę jest znacznie wyższa niż maksymalna kwota, którą można wypłacić. Cena za dodatkową wskazówkę może być jeszcze wyższa.
- Pieniądze muszą być zatem zbierane do momentu, aż będzie ich wystarczająco dużo.
- Pieniądze mogą być wymieniane tylko między graczami danej drużyny w banku lub we własnym obozie.
- Grupy mogą próbować napadać na przeciwników lub ich eliminować w dowolnym momencie.
- Każda grupa otrzymuje zestaw kart z 11 nazwami. Jedna z tych nazw jest wydrukowana pogrubioną czcionką pośrodku. Nazwa ta określa wartość karty.

- Każdy gracz zawsze ma przy sobie jedną kartę. Karty można wymieniać we wszystkich bankach i we własnym obozie.
- Jeśli dojdzie do napadu, karty obu graczy są ze sobą porównywane. Wyższa nazwa zawsze pokonuje niższą.
- W przypadku remisu przeciwnicy rozstają się bez dalszych konsekwencji. W przeciwnym razie zwycięzca bierze wszystkie pieniądze od przegranego. Wskazówki nie podlegają wymianie!
- Nalot nie jest dozwolony w następujących miejscach: W promieniu 5 m 1. wokół mobilnych banków i banku centralnego 2. wokół obozów grupowych i 3. wokół dwóch pojedynkujących się graczy, którzy właśnie się znokautowali.

Ogólnie:

- Gracz ma przy sobie albo pieniądze, albo wskazówkę.
- Jeśli gracze właśnie wypłacili pieniądze z banku, nie mogą od razu kupić w nim wskazówki. W tym celu muszą udać się do innego banku.
- Rozwiązanie zagadki jest przekazywane do banku centralnego. Pierwszy gracz, który przekaże prawidłowe rozwiązanie, wygrywa.

Koniec gry:

- Gra kończy się, gdy tylko grupa przekaże prawidłowe rozwiązanie zagadki do banku centralnego.
- Jeśli gra zakończy się wcześniej, liczona jest liczba poprawnych rozwiązań na arkuszu rozwiązań.

Instrukcje dotyczące rozwiązania zagadki

- Poszczególne wskazówki można wpisywać bezpośrednio do diagramu: Zdecydowane "TAK" można wpisać jako znak plus w odpowiednim polu, zdecydowane "NIE" jako znak minus.
- Dalsze informacje można następnie logicznie wywnioskować z tych informacji. Na przykład znak plus w kolumnie lub wierszu oznacza, że wszystkie inne pola w tej samej kolumnie/wierszu mogą być oznaczone znakiem minus, ponieważ w każdym przypadku możliwa jest tylko jedna kombinacja. Oznacza to, że jeśli x=y ma zastosowanie, to x=z nie może mieć zastosowania w tym samym czasie.
- Wszystkie informacje można wydedukować logicznie, tzn. w żadnym momencie nie trzeba zgadywać.
- Zagadka może zostać rozwiązana przy użyciu samych wskazówek. Jednak dodatkowe wskazówki mogą ułatwić jej rozwiązanie. Każda z nich daje pozytywne rozwiązanie w ramce.
- Zasadniczo oczywiście każdą łamigłówkę można w ten sposób połączyć z grą terenową.

Dowód źródła

- Obrazek na okładce: MariES
- wymienione pliki: MariES

Weitere Informationen

Kategorie
Gry i zajęcia

Tagi
Кръстопът
Logiczne myślenie
Физическа подготовка
Wyzwanie
Strategia

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

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/szybkie-stopy-i-bystre-umysly