

ENVIADO POR
Markus.Sigrist

ON
03/03/2022

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Dentro ou fora

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49

Há cerca de 3 a 5 postos (dependendo do número de líderes). Cada posto tem vários números e os jogadores precisam resolver tarefas diferentes para os diferentes números. Os postos são distribuídos dentro e ao redor da casa. Os bilhetes (1x, 2x, 3x) são preenchidos pelo líder no posto.

Campo de jogo

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49

Campo de jogo

Curso do jogo

- aprox. 5 grupos de 3 jogadores > 15 jogadores
- Cada grupo desenha seu quadrado inicial
- Cada grupo desenha seu quadrado de chegada (não visível para os outros)
- Primeiro, cada grupo deve responder ao item com o número do quadrado inicial.
- Se responderem corretamente, receberão um bilhete para o próximo turno. Há bilhetes 1x, 2x, 3x, ou seja, com um bilhete 2x, outro grupo (de sua escolha) também deve viajar na mesma direção.
- por exemplo, se o grupo A estiver viajando do 24 para o 25, tiver um bilhete 3x e tiver designado os grupos B e C como passageiros, eles também deverão ser movidos um espaço para a direita.
- Se a resposta estiver incorreta, eles deverão retornar ao último campo (no exemplo de A para o campo 24, B e C permanecem em seus lugares) e escolher uma nova direção, por exemplo, 31 ou 17. Se o grupo A tiver sido movido do 25 por outros grupos nesse meio tempo, ele ainda deverá retornar ao campo 24 se a resposta estiver incorreta (ou seja, sempre para o campo em que foi o último a responder corretamente à tarefa)
- Quando o grupo tiver alcançado o quadrado de destino, ele sorteará um novo quadrado de destino da pilha e informará o mestre do jogo.
- O mestre do jogo anota todos os movimentos dos grupos individuais para que possa refazer o caminho no caso de respostas incorretas.
- O vencedor é o grupo que tiver alcançado o maior número de quadrados-alvo.

Os postos

Há aproximadamente 3 a 5 postes (dependendo do número de líderes). Cada poste tem vários números e os jogadores precisam resolver tarefas diferentes para os diferentes números. Os postes são distribuídos dentro e ao redor da casa. Os bilhetes (1x, 2x, 3x) são preenchidos pelo líder no posto.

Materiais

- Tabuleiro de jogo (em papel, aproximadamente do tamanho de uma mesa)
- Peças do jogo
- Cartões numerados (há um cartão para cada campo, ou seja, 49)
- Papel para bilhetes
- Material para os postes

Prova da fonte

Foto da capa: Com a gentil permissão de www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!

Ideia do jogo: Com a gentil permissão de www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!

Weitere Informationen

Categorias
Jogos e atividades

Tags
Estações
Brincadeiras ao ar livre
Fase de grupos
Grupo de Jovens
Publicações

Idade
Não há dados disponíveis.

Número de participantes
1–20

Bíblia
Essa informação está faltando.

Duração
Não há dados disponíveis.

Terreno / arredores
Em ambientes fechados

Material
Muito trabalho

Download de arquivos
Download do arquivo disponível

KI Generierter Inhalt
Conteúdo
Categorias
Tags
Idade
Número de participantes
Bíblia
Duração
Terreno / arredores
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pt-br/wiki/art/dentro-ou-fora