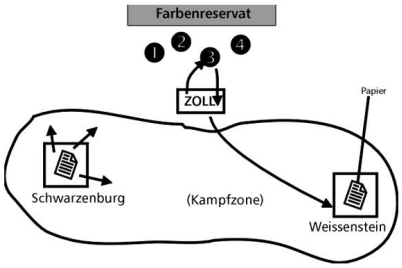


ENVIADO POR
Markus.Sigrist

ON
08/03/2022

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

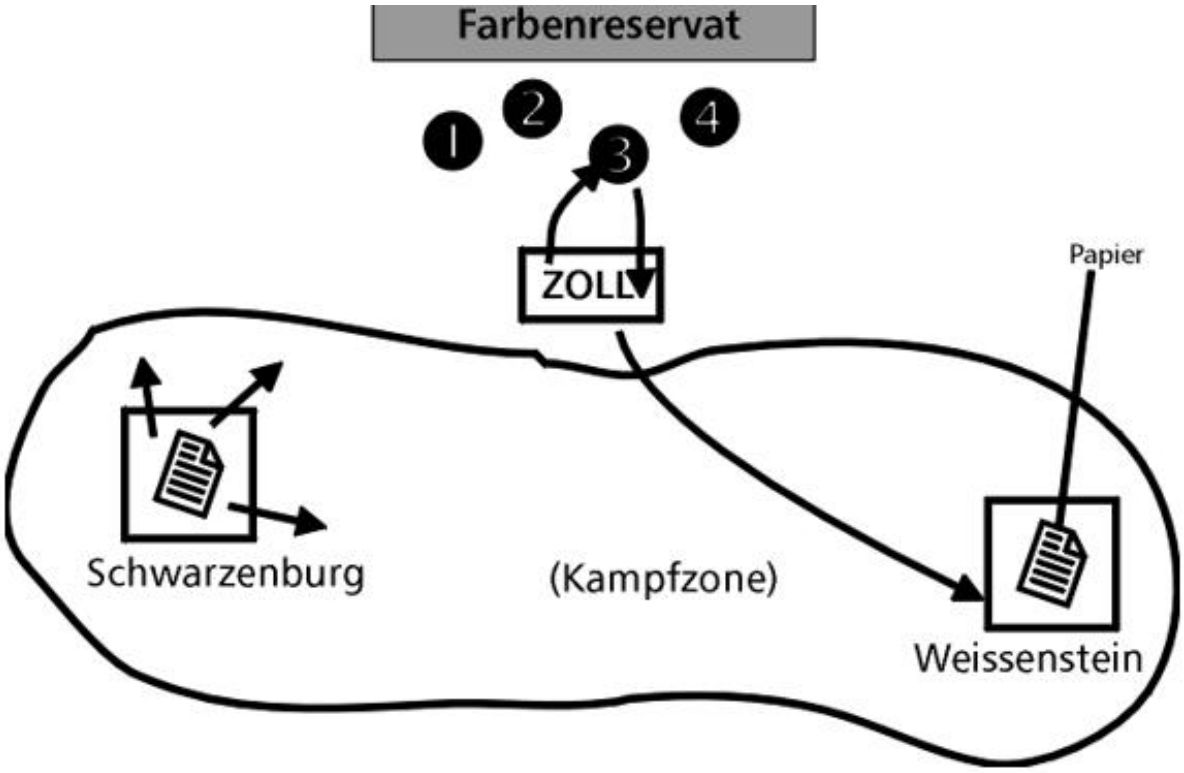
# Schwarzenburg e Weissenstein




Jogos de terreno com cores / muitos pontos coloridos

**A história**

O povo de Schwarzenburg quer deixar seu vizinho Weissenstein um pouco feliz, pintando pontos coloridos no papel branco do Weissensteiner. No entanto, os Weissensteiners têm o mesmo objetivo em relação aos Schwarzenburgers. Portanto, ambos os países defendem suas terras contra os portadores de pontos coloridos de seus vizinhos e tentam levar ao país vizinho o maior número possível de pontos coloridos. No entanto, eles devem primeiro caçar os pontos coloridos em uma reserva de latas de tinta.




**O desenrolar do jogo**

- Os jogadores de um país se dividem em dois grupos, um dos quais protege o país e o outro recolhe um punhado de tinta da cor de reserva. Em seguida, eles tentam colocar essa cor no papel do grupo adversário.
- Para chegar à reserva de cores, cada jogador deve passar pela alfândega. Ele deve entregar seu passaporte na alfândega. Ele recebe dois rondos (= discos redondos de madeira que servem como pontos), um preto e um branco. Os funcionários da alfândega anotam o horário em que ele sai da alfândega.
- Agora, o jogador vai até a reserva e procura uma lata de tinta digital (= escada). Quando encontrar uma lata, ele lhe dará os dois rondos e a lata então jogará o "jogo de qual mão é qual rondo" com o caçador de cores. Se o jogador adivinhar corretamente, ele poderá usar o dedo indicador direito para pegar a cor da lata (somente cor suficiente para um ponto). Se o jogador não tiver adivinhado corretamente, ele deverá procurar outra lata.
- Quando o jogador tiver a cor em seu dedo, ele voltará para a alfândega. Lá, ele entrega os dois rondos e pega seu passaporte. Os funcionários da alfândega anotam o horário em que o jogador deixa a reserva. O horário de entrada e o horário de saída podem ser usados para calcular o tempo gasto na reserva. Os tempos gastos em ambos os grupos são somados no final.
- O jogador deve agora lutar para entrar no país adversário. Se for bem-sucedido, ele poderá desenhar um ponto (apenas um) no papel (com o dedo colorido). Tudo isso é supervisionado por um jogador do grupo adversário. Em seguida, ele deve limpar o dedo colorido em um pano (na alfândega). No entanto, se ele não conseguir romper as linhas de defesa do adversário, deverá retornar à alfândega, limpar o dedo e pegar um novo fio de lã.
- A luta (ribbon fight) só ocorre em torno da terra. A área ao redor da alfândega e a reserva de cores são zonas de não combate.

- Pontuação: Cada ponto colorido no papel conta como um ponto do oponente (por exemplo, um ponto colorido no papel da equipe branca conta como um ponto da equipe preta). O tempo total gasto conta como pontos de jogo do oponente. A escala de pontos/tempo deve ser ajustada (por exemplo, 5 minutos = 1 ponto).

**Postes/escada** (veja o esboço)

**No. 1,2,3,4:**

Quatro líderes com tinta de dedo, que circulam pela reserva de cores e sempre têm uma lata de tinta de dedo com eles. Eles fazem o jogo "em que mão está o que é Rondo" com todos os jogadores que chegam até eles.

**Polegadas:**

Três líderes que verificam os passes, distribuem os rondos e anotam o tempo. Os jogadores também recebem novas pulseiras de lã na alfândega.

**Schwarzenburg:**

Terra de Schwarzenburg com papel de pontos coloridos (círculo marcado com fita de marcação, papel preto no meio)

**Weissenstein:**

Terra do Weissensteiner com papel de ponto colorido (círculo marcado com fita de marcação, papel branco no meio)

**Passe :**

Cada jogador tem um passaporte com sua nacionalidade (Schwarzenburger ou Weissensteiner)

**Fita de lã:**

Cada jogador tem um fio de lã em volta do braço esquerdo. O fio de lã conta como uma vida.

**Zona de combate:**

Só é permitido arrancar fitas nos arredores dos dois países. Portanto, não em Schwarzenburg ou no próprio Weissenstein, e também não na alfândega ou na reserva de cores

**Material**

- Fita de marcação
- Papelão/papel (preto, branco)
- Rondos (preto, branco)
- Tintas de dedo (pelo menos 4 latas)
- Trapos
- Linha de lã
- Passaportes
- Utensílios de escrita
- Calculadora de bolso

**Prova da fonte**

Imagem da capa: Cortesia de www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!

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

Schwarzenburg und Weissenstein.pdf

## Weitere Informationen

*Categorias*
Jogos e atividades

*Tags*
Brincadeiras ao ar livre
Cores
Jogo
Lá fora
Grupo de Jovens

*Idade*
Não há dados disponíveis.

*Número de participantes*
Não há dados disponíveis.

*Bíblia*
Essa informação está faltando.

*Duração*
Não há dados disponíveis.

*Material*
Muito trabalho

*Download de arquivos*
Download do arquivo disponível

*KI Generierter Inhalt*
Conteúdo
Categorias
Tags
Idade
Número de participantes
Bíblia
Duração
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pt-br/wiki/art/schwarzenburg-e-weissenstein