Jogo de números

Um jogo off-road cheio de ação. Mais adequado para a floresta.

Realização

São formadas 2 equipes. Cada equipe recebe uma sacola de camisetas com um número de 4 dígitos impresso na frente e atrás. Cada jogador deve usar uma camiseta. O número não pode ser coberto por nenhum objeto portátil, braços ou mãos. As exceções são os jogadores que não têm mãos e braços. As próprias pernas do jogador podem ser usadas.

Um pedaço de papel e uma caneta são colocados ao lado da sacola com a camiseta.
Ambas as equipes colocam sua bandeira cerca de 15 metros à frente da sacola de camisetas. Obviamente, a bandeira deve ser depositada.

Uma área com diâmetro de aproximadamente 10 metros é marcada no meio do campo com fita de barreira. O líder do jogo está localizado nessa área.

Objetivo do jogo

Marcar o maior número possível de pontos como equipe durante o jogo.

Pontos de pontuação

- Cada número lido marca um ponto para a equipe adversária. Os pontos são contados fazendo-se uma marca no papel ao lado das camisetas toda vez que o número é lido e a camiseta precisa ser trocada. A imparcialidade é contada aqui.

- Na área marcada no centro do campo, o líder do jogo interrompe o tempo para ver qual equipe ocupou a zona central por mais tempo. O mestre do jogo para com 2 cronômetros, um para cada equipe. Ele aciona o cronômetro da equipe com mais pessoas na área. A cada 10 minutos, a equipe com mais tempo recebe +10 pontos. Os dois relógios são zerados e reiniciados.

- No final do jogo, os pontos são concedidos pelas bandeiras:

- Se uma equipe tiver as duas bandeiras (a sua e a do adversário), ela receberá +30 pontos
- Se uma equipe tiver apenas a bandeira do adversário, +20 pontos
- Se uma equipe tiver apenas a sua própria bandeira, +10 pontos

Procedimento do jogo

Quando as duas equipes estiverem prontas, o jogo começa com o apito.
Quando o número na sua camiseta for lido, você deve voltar para a bolsa da sua equipe, fazer

uma marca na planilha de pontuação e vestir uma nova camiseta. Se o seu número for lido enquanto você estiver usando uma bandeira, você deverá fincá-la no chão no local.
Se alguém conseguir capturar a bandeira, ela deverá ser fincada no chão ao lado da sua própria bandeira (aproximadamente 15 metros à frente da sacola da camiseta). Um jogador só pode carregar uma bandeira com ele, não as duas juntas. As bandeiras capturadas podem ser recuperadas e colocadas de volta em seu lugar original.
No final do jogo, os pontos são distribuídos e totalizados.

Materiais

- Camisas numeradas
- 2 bandeiras
- Fita de barreira
- 2 cronômetros
- 2 pedaços de papel com caneta
- Cronômetro de parada para 10 minutos

Fonte

Imagem geral: Vivienne Schaub