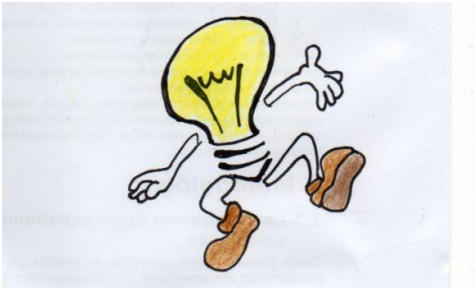
ENVIADO POR
MariES

ON
25/01/2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Pés rápidos e mentes brilhantes



Ninguém ficará entediado com esse jogo de cross-country. Ele exige não apenas condicionamento físico, mas também raciocínio lógico.

Material de barreira

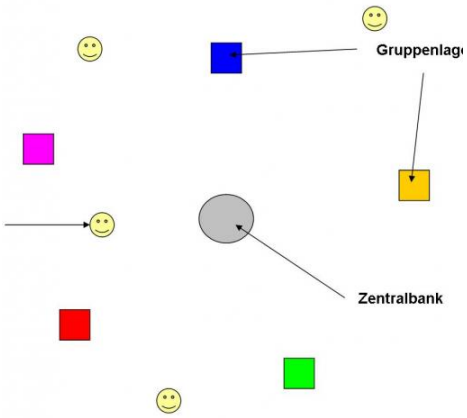
- Material de barreira para o local
- lonas, cordas em caso de chuva
- Sinal de partida (buzina, apito ou similar)
- Caixa de primeiros socorros
- Dinheiro de brincadeira (tampas, rolhas etc. também podem ser usados aqui)
- Pistas, cartões com nomes, formulários de quebra-cabeça (em pedaços de papel coloridos para cada grupo)
- Canetas e borrachas
- Capas plásticas para proteger os pedaços de papel
- Sacos para bancos móveis para transportar o dinheiro virtual
- Mangas plásticas para os bancos móveis, nas quais serão transportadas as pistas
- Preço

Preparação

- encontre uma área de recreação adequada (floresta)
- marque um campo para cada grupo
- Marque o banco central no meio do campo de jogo
- Crie pistas, cartões com nomes e cartões com enigmas e imprima-os em papel colorido (uma cor diferente para cada grupo)

Arquivos para download

Plano de jogo



Cartões de nome
Namenskaertchen

Objetivo do jogo

- O objetivo do jogo é resolver um quebra-cabeça o mais rápido possível. Para isso, os participantes devem comprar pistas para resolver o quebra-cabeça.
- Também é possível "ganhar" pistas adicionais.
- Nesse jogo, os grupos individuais podem vencer por meio de conquistas esportivas e intelectuais.

Implementação

- Os participantes são divididos em grupos de igual tamanho.
- Cada grupo tem um acampamento. Os acampamentos são agrupados em um grande círculo ao redor da estação do banco central, que fica no centro.
- Antes do início do jogo, cada grupo tem algum tempo para montar seu acampamento (se estiver chovendo, coloque uma lona) e elaborar uma estratégia.
- Ao mesmo tempo, alguns membros da equipe se espalham pela floresta como "bancos móveis".
- O início do jogo é sinalizado.
- A tarefa dos jogadores agora é sacar dinheiro de suas contas nos bancos móveis. A quantidade de dinheiro que pode ser sacada de uma vez é limitada.
- Para obter uma quantia maior, é necessário entrar em contato com vários bancos.
- Além de poder sacar dinheiro dos bancos, você também pode comprar pistas cruciais para o quebra-cabeça.
- Entretanto, o preço da pista é significativamente mais alto do que o valor máximo que pode ser sacado. O preço de uma pista adicional pode ser ainda mais alto.
- Portanto, o dinheiro deve ser coletado até que haja dinheiro suficiente disponível.
- O dinheiro só pode ser trocado entre os jogadores de uma equipe em um banco ou em seu próprio acampamento.
- Os grupos podem tentar invadir ou eliminar os jogadores adversários a qualquer momento.
- Cada grupo recebe um conjunto de cartas com 11 nomes. Um desses nomes está impresso em negrito no meio. Esse nome determina o valor da carta.

- Cada jogador sempre carrega uma carta consigo. As cartas podem ser trocadas em todos os bancos e em seu próprio acampamento.
- Se houver um roubo, as cartas dos dois jogadores são comparadas entre si. O nome de maior classificação sempre vence o de menor classificação.
- Se houver um empate, os oponentes se separam sem maiores consequências. Caso contrário, o vencedor fica com todo o dinheiro do perdedor. As pistas não são trocadas!
- Não é permitido fazer uma incursão nos seguintes locais: Em um raio de 5 m 1. ao redor dos bancos móveis e do banco central 2. ao redor dos acampamentos do grupo e 3. ao redor de dois jogadores em duelo que acabaram de se enfrentar.

Em geral:

- Um jogador carrega dinheiro ou uma pista.
- Se os jogadores tiverem acabado de sacar dinheiro em um banco, não poderão comprar imediatamente uma pista lá. Eles devem ir a outro banco para fazer isso.
- A solução do enigma é entregue ao banco central. O primeiro jogador a entregar a solução correta vence.

Fim do jogo:

- O jogo termina assim que um grupo entregar a solução correta do enigma ao banco central.
- Se o jogo terminar mais cedo, será contado o número de soluções corretas na folha de soluções.

Instruções para resolver o quebra-cabeça

- As pistas individuais podem ser inseridas diretamente no diagrama: Um "SIM" definitivo pode ser inserido como um sinal de mais na caixa correspondente, um "NÃO" definitivo como um sinal de menos.
- Outras informações podem ser deduzidas logicamente a partir dessas informações. Por exemplo, um sinal de mais em uma coluna ou linha significa que todas as outras caixas na mesma coluna/linha podem ser marcadas com um sinal de menos, pois somente uma combinação é possível em cada caso. Isso significa que se x=y se aplica, então x=z não pode se aplicar ao mesmo tempo.
- Todas as informações podem ser deduzidas logicamente, ou seja, você não precisa adivinhar em nenhum momento.
- O quebra-cabeça pode ser resolvido apenas com as pistas. Entretanto, as dicas adicionais podem facilitar a solução. Cada uma delas fornece uma solução positiva em uma caixa.
- Em princípio, é claro, qualquer quebra-cabeça pode ser combinado com um jogo de terreno dessa forma.

Prova da fonte

- Imagem da capa: MariES
- arquivos listados: MariES

Weitere Informationen

Categorias
Jogos e atividades

Tags
Кръстопът
Pensamento lógico
Физическа подготовка
O desafio
Estratégia

Idade
8 a 12 anos
13 a 16 anos
a partir dos 16 anos

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/pes-rapidos-e-mentes-brilhantes