YoungstarsWiki.org

ENVIADO POR
MariES

ON
12/02/2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

A fuga da prisão



Qual grupo será o primeiro a escapar da prisão com a corda de resgate com nó próprio? Este é um jogo de terreno que exige muito movimento, no qual você coleta, compra e corre o quanto pode.

Material

- muitos fios mais curtos
- objetos a serem coletados (por exemplo, tampas de garrafas, tapetes de cerveja, etc.)
- Bolsas para os funcionários que distribuem os itens
- Marcação para estações de base
- Babadores ou similares para os coletores de marcas
- Babadores ou similares para os distribuidores de marcas

Preparação

- encontre uma área de jogo adequada (por exemplo, um prado maior)
- Marque as bases dos jogadores
- determine a "prisão" e o local de refúgio (por exemplo, duas árvores a uma certa distância)
- distribua os itens a serem coletados em sacolas e entregue-as aos funcionários (o número de funcionários a serem distribuídos varia de acordo com o número de participantes)

Implementação

- Os participantes são divididos em pelo menos dois grupos.
- Um jogador de cada grupo é selecionado para ser o apanhador. Os dois apanhadores recebem um babador cada um. Se os grupos forem muito grandes, mais de um apanhador pode ser escolhido.
- Cada grupo tem sua própria base onde armazena os itens coletados.
- Há vários funcionários na área de jogo que distribuem os itens a serem coletados. Se um jogador for até um desses funcionários, ele receberá **um** item deles. O jogador tenta transportar esse item para sua própria base sem ser pego pelo apanhador do grupo adversário.
- Se ele for pego pelo apanhador, deverá entregar o objeto a ele.

- O comerciante do grupo pode agora ir ao ponto de venda com um número de itens previamente determinado pelo mestre do jogo. Lá, ele recebe um ou mais fios em troca dos itens, dependendo da quantidade.
- Cada grupo tem um corpete adicional, que os comerciantes devem usar para se proteger dos apanhadores no caminho para o ponto de venda.
- O grupo deve usar os fios comprados para amarrar uma "linha de vida" que leva da prisão ao local de refúgio.
- O grupo que chegar primeiro ao local de refúgio vence.
- O apanhador também pode ser trocado depois de algum tempo. O negociante também não precisa ser sempre a mesma pessoa.
- Depois que os apanhadores pegam alguns itens, eles os levam de volta para os funcionários que os distribuíram.

Prova da fonte

- Foto da capa: MariES

Weitere Informationen

Categorias
Jogos e atividades

Tags
Гeland game
Estratégia
Velocidade
Сътрудничество
O jogo do Tim

Idade
8 a 12 anos
13 a 16 anos

Número de participantes
1–20
20–30
30 – 100

Bíblia
Essa informação está faltando.

Material
Muito trabalho

Download de arquivos
Nenhum download de arquivo

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

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pt-br/wiki/art/fuga-da-prisao