

SUBMITTED BY
CuBa94

ON
29.09.2011

★ ★ ★ ★ ★
0% / 6 Stimmen

Joc de spionaj



Acesta este un joc în aer liber, în care obiectivul este să găsești comoara ascunsă a adversarilor.

Informații despre joc

- **Vârsta:** de la 7 ani
- **Număr de jucători:** 12+
- **Teren:** pădure, teren deluros,...
- **Conducere:** 1 coordonator de joc + 1 coordonator per grup
- **Durată:**60 min+ (de obicei 3 runde de câte aproximativ 20 min fiecare)

Material

- Bandă de delimitare
- Cărți de joc „Spioni”
- Comoara (pachet de bomboane Sugus, ... => 1 per grup)

Pregătiri

Înainte de începerea jocului, toate închisorile trebuie marcate cu bandă de delimitare. Comorile trebuie pregătite, iar cărțile de joc „Spion” trebuie să fie disponibile.

Desfășurarea jocului

- Mai întâi, copiii sunt împărțiți în grupuri, care ar trebui să fie cât mai echilibrate.
- Fiecărui grup i se atribuie o închisoare și i se înmânează cărțile de joc corespunzătoare (un set de culori). Desigur, nu poate lipsi nici comoara.
- Aceste cărți pot fi acum împărțite în cadrul grupurilor. Cel mai bine este să lăsați copiii să tragă pur și simplu câte o carte. Cărțile rămase trebuie, de asemenea, împărțite.

- Acum se ascunde comoara care a fost înmânată. (Pentru reguli, vezi anexa)
- Imediat ce coordonatorul dă startul jocului, copiii pot porni din închisoarea lor. Obiectivul este acum să ajungă la celelalte închisori și să găsească comoara celorlalți.
- Copiii se pot prinde, desigur, unii pe alții. Imediat ce cineva a prins pe altcineva, are posibilitatea de a alege una dintre cărțile sale. După ce se face acest lucru, la comanda: „unu, doi, trei”, cărțile sunt arătate. (Pentru reguli, vezi anexa) Cel care a câștigat trebuie să-l ducă pe învins în închisoarea celui care a câștigat. Câștigătorul primește cărțile învinsului.
- Prizonierii pot căuta acum comoara în zona delimitată. Totuși, aceștia pot fi eliberați din nou, oferindu-le o carte anterioară.
- Dacă a fost găsită o comoară, cel care a găsit-o poate alerga la arbitrul jocului și îi poate preda comoara. Arbitrul notează din ce grup a fost găsită comoara.
- Grupul care a găsit cele mai multe comori câștigă.

Reguli

La ascunderea comorii:

- Comoara nu trebuie ascunsă la mai mult de 2 m distanță de închisoare.
- Comoara nu trebuie ascunsă la mai mult de 2 m deasupra solului.
- Din comoara ascunsă trebuie să se vadă cel puțin o suprafață de mărimea unei monede de cinci franci (aproximativ 3 cm diametru).
- Jucătorii nu au voie să se uite în cărți.
- Cartea trebuie aleasă înainte de a fi arătată.
- Dacă amândoi au aceeași carte, se despart și trebuie să prindă mai întâi pe altcineva pentru a-l putea prinde din nou pe același jucător.

La arătarea cărților:

- **Șoarecele (1)** câștigă împotriva elefantului
- **Maimuța (2)** câștigă împotriva șoarecelui
- **Gazela (3)** învinge maimuța și șoarecele
- **Zebra (4)** învinge gazela, maimuța și șoarecele
- **Elefantul (5)** câștigă împotriva zebrei, gazelei și maimuței (**nu și împotriva șoarecelui!**)

Finalul jocului

Jocul se încheie la decizia arbitrului sau atunci când toate comorile au fost găsite.

Șabloane pentru cartonașele jocului de spionaj

Spionspiel-Kaertchen.doc
Spionspiel-Kaertchen.pdf

Surse

- Cărți de joc „Spionspiel”.doc: Andi Dolf
- Cărți de joc „Spioni”.pdf: Andi Dolf

Sursa imaginii

- **Imaginea de copertă:** © Curdin Badertscher / Jungschar Pfiff Landquart

Weitere Informationen

Categorii
Jocuri și activități

Etichete
Joc în aer liber

Vârsta
8–12 ani

Număr de participanți
1–20
20–30
30 – 100

Biblia
Această informație lipsește.

Durată
Nu sunt disponibile date.

Material
Multă muncă

Descărcare fișier
Fișier disponibil pentru descărcare

KI Generierter Inhalt
Conținut
Categorii
Etichete
Vârsta
Număr de participanți
Biblia
Durată
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/ro/wiki/art/joc-de-spionaj