

Sink ships (indoor) joc de teren



Binecunoscutul "scufundarea navelor" ca joc activ pentru interior sau exterior.

Fiecare echipă desenează o grilă de 10 pătrate de 10x10 pe un poster mare. Pe o foaie separată, echipa notează poziția propriilor nave. Regulile clasice de scufundare a navelor se aplică la poziționarea navelor:

1. Navele nu trebuie să se lovească una de alta.
2. Navele nu trebuie să fie construite în jurul colțurilor sau să aibă umflături.
3. Navele pot fi așezate și pe margine.
4. Navele nu pot fi amplasate pe diagonală.
5. Fiecare jucător are un total de zece nave (mărimea în paranteze):

- un cuirasat (5 cutii)
- două crucișătoare (4 cutii fiecare)
- trei distrugătoare (3 cutii fiecare)
- patru submarine (2 cutii fiecare)

Participanții sunt împărțiți în două echipe. Aceștia trebuie să organizeze muniția (pentru o suprafață de joc plană: monede, discuri.... pentru suprafețe de joc denivelate: saci de nisip mici, cum ar fi saci de plastic, sgeți, bastoane...). Ei pot trage aruncând muniția pe terenul de joc al adversarului. Pătratul în care se oprește lovitură este considerat lovit. În cazul în care aruncarea rătăcește pe o linie, se consideră că este lovit pătratul pe care se află cea mai mare parte a aruncării. Dacă rezultatul nu este clar, aruncarea se repetă.

Muniția este distribuită pe teren. Se poate transporta doar o singură lovitură la un moment dat. Participanții caută muniția și o aduc pe terenul adversarului. Acolo li se permite să tragă unul după altul.

Un conducător pentru fiecare echipă stă lângă terenul de joc (această sarcină poate fi preluată și de un participant). El verifică dacă propriile nave au fost lovite. Cel care a tras poate marca rezultatul pe terenul de joc cu vopsea (ratat, lovit, navă scufundată?).

Un conducător colectează periodic muniția împușcată și o distribuie din nou în zonă.

Variante:

- Terenul de joc poate fi, de asemenea, atârnat. Apoi se trage în el cu sgeți.
- În pădure, terenul poate fi marcat și pe sol cu sfori.
- Pentru a face jocul mai dificil, se poate desemna un prinzător care să ia muniția de la participanți. Sau există posibilitatea ca echipele să își ia reciproc muniția. De exemplu, prin prindere și

apoi "foarfec?-ro?ie-hârtie"/"foarfec?-foarfec?-foarfec?".

- Muni?ie special marcat?=diverse arme speciale. Aten?ie: Jocul se termin? mai repede cu arme speciale.
 - Rachet?: Dac? o nav? este lovit? de o rachet?, aceasta se scufund? imediat.
 - Mina de mare: Love?te mai multe câmpuri deodat?.
 - Radar: Nu provoac? daune, dar dezv?luie toate navele din câmpurile adiacente.

Teren de joc pentru navele care se scufund?