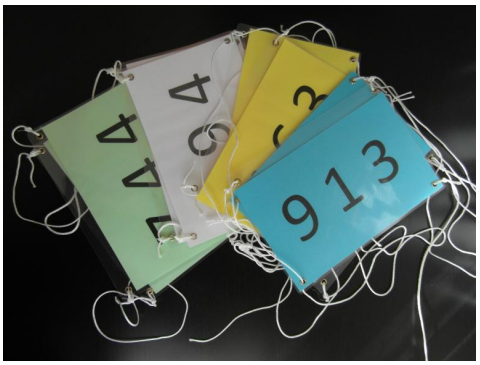
YoungstarsWiki.org

SUBMITTED BY
MariES

ON
11.01.2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Методи за улов или отстрел

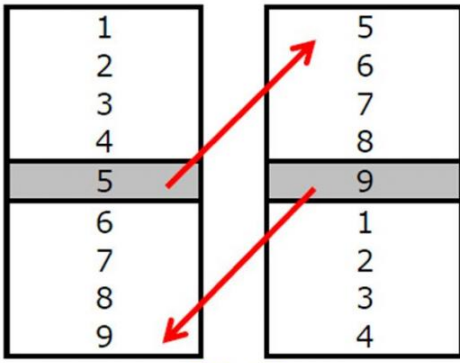


В много игри на открито се включва някакъв вид метод за улавяне. Тук ще намерите кратък преглед на методите, които могат да се използват.

1. Карти за класиране

- Всеки участник получава карта, на която е изписана, например, поредица от числа от 1 до 9.
- Картите обаче се различават една от друга: на едната поредицата започва с 1; на следващата – със 4 и т.н.
- В центъра на картата има подчертано число. Това число определя стойността на картата.
- Когато двама играчи се изправят един срещу друг, техните карти определят кой побеждава кого.
- В примера по-долу се случва следното: играчът с подчертаната 5 побеждава играча с подчертаната 9. Защо? На картата с подчертаната 5 числото 9 е под 5. На картата с подчертаната 9 числото 5 е над 9. Следователно 5 има по-висока стойност и побеждава 9.
- Като цяло правилото е: даден играч побеждава всички играчи, чието число е по-малко от неговото. Той губи от всеки, чието число е по-голямо от неговото.
- По същия принцип могат да се използват и имена или подобни термини.

Пример за отбелязване на удар с помощта на карта за отбелязване на резултатите



Beispiel

Карти с класации за изтегляне
Rangkaertchen_Числа

Шаблон за класация

Шаблон за класация

2. Ленти на живота

- Всеки участник получава лента на живота (лента от креп хартия, плат или подобен материал).
- Ако е важно да се прави разграничение между различните групи, се използват ленти с различни цветове.
- Играчите закрепват лентата си за живот на мястото, посочено от водещия на играта (например, я пъхат в задния джоб на панталоните си, я увиват около китката си или я закрепват към горната част на ръката си). Лентите трябва да са **ясно видими** и **лесни за издърпване** или **откъсване**.
- Сега играчите се опитват да се елиминират взаимно, като отнемат лентата на противника си.
- Ако играч загуби лентата си или тя му бъде отнета, той трябва да вземе нова от своята база.
- Това означава, че ще са необходими и членове на екипа, които да гарантират, че във всяка база има достатъчно ленти в подходящите цветове.

3. Номера

- Всеки участник получава ясно четлив номер, който закрепва на гърба си с безопасни игли.
- Играчите могат да бъдат елиминирани, като номерът им бъде извикан на глас.
- Всеки играч може да се опита да скрие номера си, като използва дървета или подобни предмети, или с помощта на други играчи, така че никой от противниците да не може да го

прочете. Не трябва обаче да го покрива с ръцете си!
- За да се увеличи трудността, на всеки играч могат да се раздадат по два екземпляра от номера му. Единият се закрепва на гърба, а другият – на гърдите.
- Ако играете в групи, номерата могат просто да бъдат отпечатани или написани върху хартия с различни цветове.
- Ако номерата ще се използват често за игри, си струва да ги ламинирате и да им прикрепите връзки, за да са готови за закрепване към тялото (вижте снимката).

Числови редици

Фланелки с номера



4. Капан с брашно

- Много забавен начин да маркираш някого: напълни чифт прозрачни чорапогащи с малко брашно.
- Тежестта им позволява лесно да се хвърлят, а върху съотборника, когото уцелят, остава петно от брашно, което прави лесно да се види дали наистина е бил „маркиран“ или не.

- В зависимост от играта на играчите може да им бъде позволено да хвърлят прашката или може да се наложи да я държат в ръка.

Източници

- Изображение на корицата: MariES
- Изброени файлове и изображения: MariES

Weitere Informationen

Категории
Игри и занимания

Етикети
Ловене

Възраст
Няма налични данни.

Брой участници
Няма налични данни.

Библията
Липсва тази информация.

Продължителност
Няма налични данни.

Материал
Липса

Изтегляне на файлове
Изтегляне на файлове

KI Generierter Inhalt
Съдържание
Категории
Етикети
Възраст
Брой участници
Библията
Продължителност
Материал

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/bg/wiki/art/metodi-za-ulov-ili-otstrel