

BEKÜLDŐ
CuBa94

ON
2011.09.29

★ ★ ★ ★ ★
0% / 6 Stimmen

Kém játék



Ez egy terepjáték, amelyben a cél az ellenfelek elrejtett kincsének megtalálása.

Játékadatok

- **Életkor:** 7 éves kortól
- **Szám:** 12+
- **Terep:**...
- **Vezető:** 1 játékvezető + 1 vezető csoportonként
- **Időtartam:** 60 perc+ (általában 3 kör, egyenként kb. 20 perc)

Anyag

- Barrier szalag
- Kém játék kártyák
- Kincs (Sugus csomag, ... => csoportonként 1)

Előkészületek

A játék kezdete előtt minden börtönt meg kell jelölni kordonszalaggal. A kincseket elő kell készíteni, és a kémjáték kártyáknak rendelkezésre kell állniuk.

A játék menete

- A gyerekeket először csoportokra osztjuk, amelyeknek ésszerűen igazságosnak kell lenniük.
- Minden csoport kap egy börtönt, és megkapja a megfelelő kémjáték kártyákat (egy színkészletet). Természetesen a kincs nem hiányozhat.
- Ezeket a kártyákat most már ki lehet osztani a csoportok között. A legjobb, ha egyszerűen hagyjuk, hogy a gyerekek húzzanak egy kártyát. A megmaradt kártyákat is ki kell osztani.

- Most a kiosztott kincset kell elrejteni. (A szabályokat lásd a kiegészítésben)
- Amint a játékvezető elindítja a játékot, a gyerekek elindulhatnak a börtönükből. A cél most az, hogy eljussanak a többi börtönbe, és megtalálják egymás kincsét.
- A gyerekek természetesen elkaphatják egymást. Amint valaki megnézte a másikat, lehetősége van arra, hogy válasszon egyet a kártyái közül. Amikor ez megtörtént, a kártyák a parancsra megjelennek: "egy, kettő, három". (A szabályokat lásd a függelékben) A győztesnek a vesztesnek a győztes börtönébe kell vinnie a vesztesét. A vesztes lapjait a győztes kapja meg.
- A foglyok most már kereshetik a kincset a lezárt területen. De újra kiszabadíthatod őket úgy is, hogy átadsz nekik egy korábbi kártyát.
- Ha megtalálták a kincset, a megtaláló a játékmesterhez szaladhat és leadhatja azt. A játékmester feljegyzi, hogy melyik csoport találta meg a kincset.
- Az a csoport nyer, amelyik a legtöbb kincset találta.

Szabályok

Kincsek elrejtésekor:

- A kincset nem lehet a börtöntől 2 méternél távolabb elrejteni.
- A kincset nem lehet 2 méternél távolabb elrejteni a talajtól.
- Az elrejtett kincsnek legalább egy ötfrankos (kb. 3 cm átmérőjű) területet kell belátni.
- A játékosok nem nézhetik meg egymás kártyáit.
- A kártyát ki kell választani, mielőtt megmutatnák.
- Ha mindkét játékosnál ugyanaz a kártya van, szétválnak, és előbb egy másikat kell elkapniuk, hogy újra elkaphassák ugyanazt a kártyát.

A kártyák felmutatásakor:

- **Az egér (1)** nyer az elefánt ellen
- **Majom (2)** nyer az egér ellen
- **Gázella (3)** nyer a majom és az egér ellen
- **Zebra (4)** nyer a gazella, a majom és az egér ellen
- **Elefánt (5)** nyer a zebra, a gazella és a majom ellen**(nem az egér ellen!**)

A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor a játékmester leállítja a játékot, vagy amikor az összes kincset megtalálták.

Sablonok kémjáték kártyákhoz

Spionspiel-Kaertchen.doc
Spionspiel-Kaertchen.pdf

Források

- Kémjáték kártyák.doc: Andi Dolf
- Kémjáték kártyák.pdf: Andi Dolf

Kép kreditpontok

- **Borítókép:** © Curdin Badertscher / Jungschar Pfiff Landquart

Weitere Informationen

Kategóriák
Játékok és foglalkozások

Címkék
Szabadtéri játék

Kor
8–12 évesek

A résztvevők száma
1–20
20–30
30 – 100

Biblia
Ez az információ hiányzik.

Időtartam
Nincsenek elérhető adatok.

Anyag
Rengeteg munka

Fájl letöltés
Fájl letöltés elérhető

KI Generierter Inhalt
Tartalom
Kategóriák
Címkék
Kor
A résztvevők száma
Biblia
Időtartam
Anyag

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/hu/wiki/art/kem-jatek