

BEKÜLDŐ
Markus.Sigrist

ON
2024.10.18

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Számjáték kincskereséssel



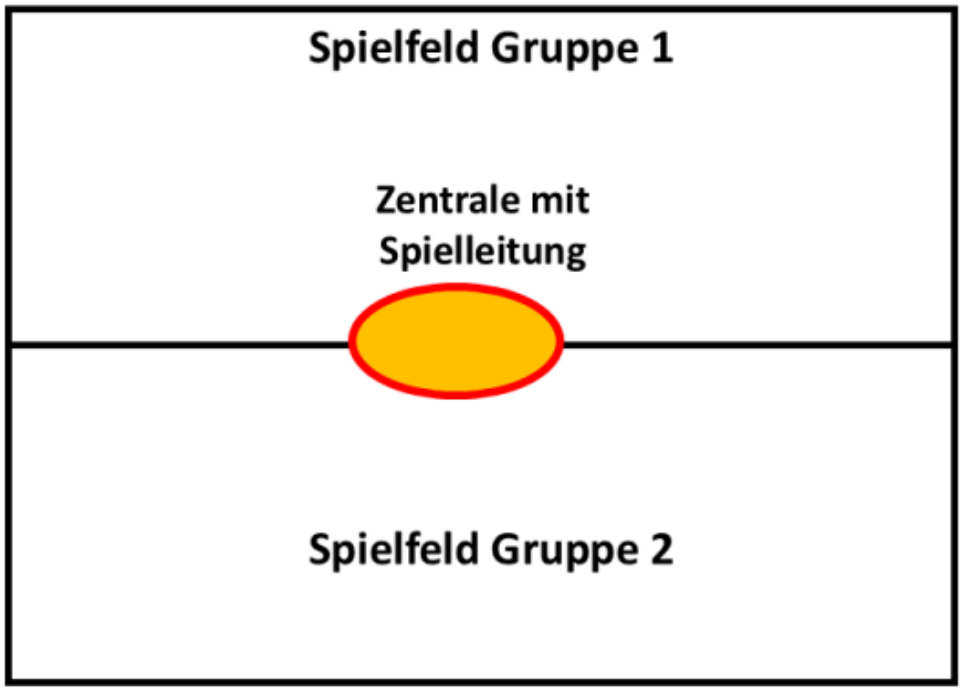
Két egyforma méretű, számokkal ellátott csoport keresi a kincset az ellenfél mezején (pl. egy oszlopot). Aki először találja meg a pilont, az a győztes. A játékot lehetőleg éjszaka vagy szürkületkor játsszák.

Anyag

- Elegendő készlet, elöl és hátul két-két számmal (lehetőleg két különböző színű típus), 3 vagy 4 számjegyű. Ha csak egyszínű számok állnak rendelkezésre, játékszalagok egy csoporthoz
- 2 oszlop vagy 2 azonos méretű, hasonló méretű tárgy
- Akadályvédő szalag

Előkészítés

- Egy erdőben két azonos méretű mezőt határolunk el kordonszalaggal. A központ középen helyezkedik el
- Két azonos méretű csoportot alakítunk ki. Mindegyik csoport kap egy-egy játékteret. Minden csoport kap egy-egy oszlopot vagy hasonló tárgyat.
- Mindenki kap egy számsort, amely elölről és hátulról is jól látható. Vagy mindkét csoportnak különböző színű számai vannak, vagy az egyik csoportnak van egy szalagja is, hogy megkülönböztesse őket.
- Mindkét csoport elrejti a pilonjait úgy, hogy a földről csak a felső 10 cm látható legyen. Ügyelnek arra, hogy a másik csoport játékosai ez idő alatt ne láthassák, hol van a rejtekhely.



A játék menete

- A kezdő sípszóra mindkét csoport játékosai megpróbálják megtalálni az ellenfél térfelén lévő oszlopot. A számokat legfeljebb csak az egyik oldalon lehet lefedni. Az első számot letakarni és háttal egy fának állni tehát tilos.
- Ha egy játékos számát az ellenfél hangosan felolvassa, felemelt kézzel kell középre mennie, és kap egy világító pálcát. Ezután folytathatja a játékot. Ha a számot másodszor is felolvassák, a játékos kezére egy második izzópálcát helyeznek. Akinek harmadszor is felolvassák, annak teljesítenie kell egy hőstettet (pl. 10 fekvőtámaszt), majd átadhatja mindkét izzópálcát, és folytathatja a játékot.
- Aki megtalálta a póznát, annak a lehető leggyorsabban be kell vinnie azt az irányítóközpontba. Útközben már nem lehet leolvasni. A megfelelő csoport nyer.

A játék többször is játszható, pl. 3-szor. Egy variáció, hogy aki kiolvassa, az az utolsó alkalommal biztosan kiesik.

Kulcsszavak

Számjáték, Számjáték, Pillérek, Kincskeresés, Éjszakai játék, Kincskeresés, Éjszakai játék

A forrás igazolása

Borítókép: Markus Sigrist

Játékötlet: A Jungschar Mettmenstetten szíves engedélyével

Weitere Informationen

Kategóriák
Játékok és foglalkozások

Címkék
Szabadtéri játék
Éjszakai mérkőzés
Csapat
Verseny
Bújócskázás

Kor
8–12 évesek
13–16 évesek
16. életév betöltésétől

A résztvevők száma
1–20
20–30

Biblia
Ez az információ hiányzik.

Időtartam
Legfeljebb 1 óra

Terep / Környezet
Erdő

Anyag
Szinte erőfeszítés nélkül

Fájl letöltés
Nincs fájl letöltés

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

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/hu/wiki/art/szamjatek-kincskeresessel