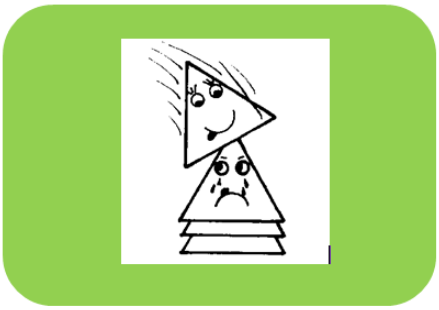
YoungstarsWiki.org

INVIATO DA
Irmgard

ON
01/07/2017

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Prendi il cappello



L'idea nasce dal gioco "Catch the Hat", un gioco di terreno speciale.

Cattura il cappello - come gioco off-road

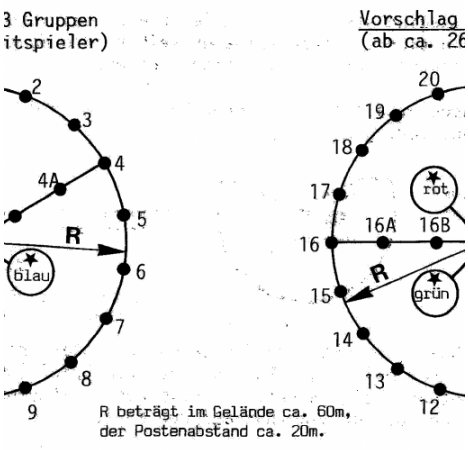
+ Può essere giocato durante il giorno
+ Nessuno deve nascondersi
+ Non è possibile rubare, catturare o altro
+ Sono richieste velocità e azione tattica
+ Niente funziona senza la cooperazione del gruppo
- Sono richiesti piani di gioco elaborati (ma possono essere presi in prestito)
- Regole un po' complicate

Sicuramente potrete fare buon uso di questo gioco nella prossima SOLA o in uno dei prossimi pomeriggi. - Le descrizioni che seguono sono scritte in modo tale da permettere a chiunque di partecipare al gioco. Se però conoscete già il gioco da tavolo, il gioco è molto più semplice.

1. **Punto di partenza e obiettivo**
Ogni gruppo ha 10 cappelli. L'obiettivo è catturare il maggior numero possibile di cappelli dagli altri gruppi (vedi punto 5 per le regole del gioco).

2. **Terreno**
Richiede una foresta (possibilmente non sorvegliata) di dimensioni minime di circa 120 x 120 m.

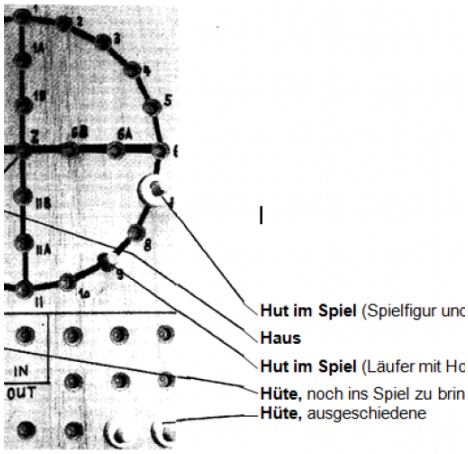
3. Campo di gioco
Nella foresta, i campi da gioco sono contrassegnati da paletti. Si consiglia di utilizzare nastri di paletti per l'orienteering o fogli A4 fissati con spilli. Devono essere numerati per evitare confusione.



Le case si trovano vicino alla postazione Z=Centro. I gruppi si posizionano a una distanza tale da poter giocare indisturbati.

4. Il piano di gioco

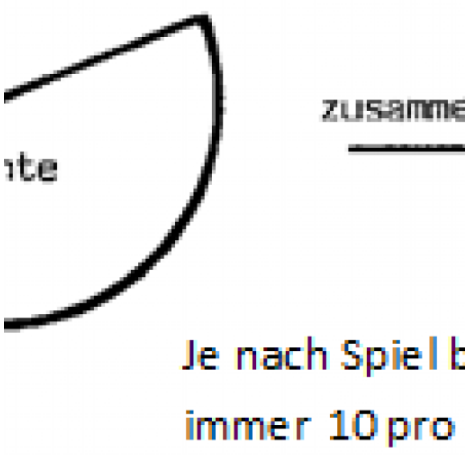
A ogni "casa" appartiene un piano di gioco (ad esempio in legno). Su di esso è riportata la disposizione del gioco nella foresta. Con i pezzi di gioco (= bulloni di legno) viene segnata la posizione dei giocatori nelle diverse postazioni. Un anello di legno si trova sopra ogni pezzo di gioco. Poiché la produzione di 3 o 4 piani di gioco richiede molto tempo, è possibile prenderli in prestito (indirizzo alla fine)



5.**regole del gioco / procedura**

Punto di partenza: prima dell'inizio del gioco, tutti i giocatori si schierano nella loro casa. Si organizzano nei loro compiti. È necessario un arbitro per ogni casa, ad esempio un leader. Ogni gruppo riceve 10 cappelli del proprio colore. Sono fatti di cartoncino colorato per il collo.

&gt



Inizio:

Prima dell'inizio, ogni gruppo invia un primo giocatore con il primo cappello in una postazione qualsiasi. Sul tabellone di gioco è contrassegnato da una figura corrispondente. Arrivato alla postazione, questo giocatore si mette il cappello in testa in una posizione ben visibile. Dopo l'inizio, i dadi vengono lanciati in modo chiaro, ad esempio con le tazze, e disegnati sul tabellone di gioco. Finché ci sono cappelli nella casa, il gruppo è libero di inviare un nuovo cappello nel campo dopo ogni lancio di dadi o di spostare un cappello nel campo. Tuttavia, per ogni lancio di dadi, un cappello deve essere spostato in base al numero tirato. Dalla casa al centro o al ritorno conta un occhio lanciato. Nel campo deve esserci sempre almeno un cappello (più impegnativo è che ce ne siano 2 o 3). Dopo il ritorno dell'ultimo, il successivo deve essere immediatamente in campo.

Spostare il cappello

Se un gruppo decide di spostare il cappello del giocatore A nel campo per un numero tirato, lo spostamento viene effettuato sul tabellone di gioco. Non ci sono mai due giocatori sulla stessa casella. Poi un compagno del giocatore B salta via dalla casa al giocatore A con l'anello di legno ed entrambi corrono verso la nuova postazione (funzione di controllo). Lì il giocatore A consegna il cappello al giocatore B e A torna alla casa con l'anello di legno. In questo modo tutti tornano indietro ancora una volta. Dall'inizio del giocatore B fino al ritorno di A, cioè fino a quando l'anello di legno è sulla strada, il cappello non può essere spostato sul tabellone di gioco.

Finché A non si trova presso B (toccandolo), A può essere afferrato.

Afferrare il cappello

Se il giocatore del gruppo I arriva in una casella già occupata da uno del gruppo II, il giocatore I vince tutti i cappelli che il suo avversario porta in testa. Mette i cappelli vinti sotto il proprio. - Non ci sono banchi di riposo. Il giocatore perdente corre a casa sua, informa i suoi compagni e rimuove il pezzo dal tabellone. Se era l'unico cappello in arrivo dal Gruppo II, continua immediatamente a lanciare i dadi.

Cappelli in casa

L'obiettivo è portare il maggior numero possibile di cappelli nemici nella propria casa. Il ritorno è possibile solo se il numero tirato coincide con quello del cappello. Pertanto, gli occhi in eccesso non scadono. Una volta nella casa, i cappelli stranieri vengono depositati e i cappelli propri possono essere

riportati in gioco. - Un giocatore può tornare alla casa solo se possiede cappelli stranieri.

Lancio dei dadi

I singoli gruppi lanciano i dadi indipendentemente, cioè un numero qualsiasi di volte e senza un ordine particolare. L'arbitro controlla che venga spostato un cappello per ogni lancio. - Il gioco acquista automaticamente velocità con il passare del tempo. Se un giocatore rimane a lungo nella stessa postazione, ha più probabilità di essere individuato e catturato dagli altri.

Vincitore

Quando un gruppo esaurisce i cappelli, il gioco viene interrotto. Vince chi ha più cappelli stranieri in casa in quel momento.

Spie

I giocatori senza incarico possono spiare nella foresta e segnalare la posizione degli altri giocatori nella casa. Tuttavia, è vietato gridare ad alta voce.

Materiale / Osservazioni (si trova sul documento allegato = file PDF)

Prendi il cappello

Crediti di fonte:

Auto e immagini: Alex Meier, BESJ www.besj.ch

Weitere Informationen

Categorie
Giochi e attività

Tag
Giochi all'aperto
Catturare
Gioco
All'aperto
Partita della fase a gironi

Età
Nessun dato disponibile.

Numero di partecipanti
Nessun dato disponibile.

Bibbia
Manca questa informazione.

Durata
Nessun dato disponibile.

Materiale
Un bel po’ di lavoro

Scarica il file
Download del file disponibile

KI Generierter Inhalt
Contenuto
Categorie
Tag
Età
Numero di partecipanti
Bibbia
Durata
Materiale

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/it/wiki/art/prendi-il-cappello