

INVIATO DA
Markus.Sigrist

ON
03/03/2022

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Dentro o fuori

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49

Ci sono circa 3-5 postazioni (a seconda del numero di leader). Ogni postazione ha diversi numeri, per i quali i giocatori devono risolvere compiti diversi. Le postazioni sono distribuite all'interno e intorno alla casa. I biglietti (1x, 2x, 3x) vengono compilati dal leader alla postazione.

Campo da gioco

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49

Campo da gioco

Percorso di gioco

- circa 5 gruppi di 3 persone > 15 giocatori
- Ogni gruppo disegna la sua casella di partenza
- Ogni gruppo disegna il suo campo di destinazione (non visibile agli altri)
- Per prima cosa, ogni gruppo deve rispondere alla voce con il numero del campo di partenza.
- Se risponde correttamente, riceve un biglietto per il turno successivo. Ci sono biglietti 1x, 2x, 3x, cioè con un biglietto 2x, anche un altro gruppo (a libera scelta) deve viaggiare nella stessa direzione.
- ad esempio, se il gruppo A viaggia da 24 a 25, ha un biglietto 3x e ha designato i gruppi B e C come passeggeri, anche questi devono essere spostati di uno spazio a destra.
- Se la risposta è sbagliata, devono tornare all'ultimo campo (nell'esempio di A al campo 24, B e C restano al loro posto) e scegliere una nuova direzione, ad esempio 31 o 17. Se nel frattempo il gruppo A è stato spostato dal 25 da altri gruppi, deve comunque tornare al campo 24 se la risposta è sbagliata (cioè deve sempre tornare al campo in cui ha risposto correttamente all'ultimo compito)
- Quando il gruppo ha raggiunto il campo obiettivo, pesca un nuovo campo obiettivo dal mucchio e lo comunica al capogioco.
- Il capogioco annota tutte le mosse dei singoli gruppi in modo da poter ripercorrere il percorso in caso di risposte sbagliate.
- Vince il gruppo che ha raggiunto il maggior numero di caselle bersaglio.

Le postazioni

Ci sono circa 3-5 postazioni (a seconda del numero di leader). Ogni postazione ha diversi numeri e i giocatori devono risolvere compiti diversi per i diversi numeri. Le postazioni sono distribuite all'interno e intorno alla casa. I biglietti (1x, 2x, 3x) vengono compilati dal leader alla postazione.

Materiale

- Tabellone di gioco (su carta, dimensioni circa del tavolo)
- Pezzi del gioco
- Carte numeriche (c'è una carta per ogni campo, quindi 49)
- Carta per i biglietti
- Materiale per le postazioni

Fonte di riferimento

Immagine di copertina: Per gentile concessione di www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!

Idea di gioco: Per gentile concessione di www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!

Weitere Informationen

Categorie
Giochi e attività

Tag
Stazioni
Giochi all'aperto
Partita di girone
Gruppo giovanile
Messaggi

Età
Nessun dato disponibile.

Numero di partecipanti
1–20

Bibbia
Manca questa informazione.

Durata
Nessun dato disponibile.

Terreno / Dintorni
In ambienti chiusi

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
Terreno / Dintorni
Materiale

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/it/wiki/art/dentro-o-fuori