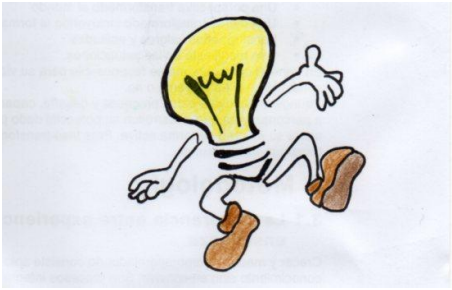
INVIATO DA
MariES

ON
25/01/2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

# Piedi veloci e menti brillanti



Nessuno si annoierà con questo gioco di corsa campestre. Richiede non solo la forma fisica, ma anche il pensiero logico.

## Materiale di barriera

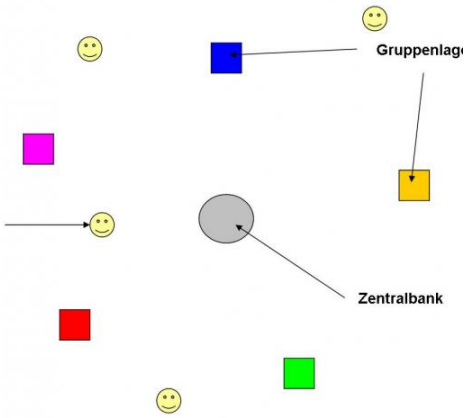
- Materiale di barriera per il sito
- teloni, corde in caso di pioggia
- Segnale di partenza (corno, fischietto o simili)
- Cassetta di pronto soccorso
- Denaro per giocare (si possono usare anche coperchi, tappi di sughero, ecc.)
- Indizi, cartellini, forme di puzzle (su pezzi di carta colorati per ogni gruppo)
- Penne, gomme da cancellare
- Buste di plastica per proteggere i foglietti di carta
- Sacchetti per le banche mobili in cui trasportare i soldi del gioco
- Buste di plastica per le banche mobili in cui trasportare gli indizi
- Prezzo

## Preparazione

- trovare un'area di gioco adatta (bosco)
- segnare un campo per ogni gruppo
- Segnare la banca centrale al centro del campo di gioco
- Creare indizi, carte con i nomi e carte con gli indovinelli e stamparli su carta colorata (un colore diverso per ogni gruppo)

## File da scaricare

## Piano di gioco




## Schede nominative

Nome

## Scopo del gioco

- Lo scopo del gioco è risolvere un puzzle nel minor tempo possibile. Per farlo, i partecipanti devono acquistare gli indizi per risolvere il puzzle.
- È anche possibile "guadagnare" indizi aggiuntivi.
- In questo gioco, i singoli gruppi possono vincere grazie a risultati sportivi e intellettuali.

## Attuazione

- I partecipanti vengono divisi in gruppi di uguali dimensioni.
- Ogni gruppo ha un campo. Gli accampamenti sono raggruppati in un grande cerchio intorno alla stazione della banca centrale, che si trova al centro.
- Prima dell'inizio del gioco, ogni gruppo ha un po' di tempo per allestire il proprio campo (se piove, mettere un telone) ed elaborare una strategia.
- Allo stesso tempo, alcuni membri dello staff si distribuiscono nella foresta come "banche mobili".
- Viene segnalato l'inizio della partita.
- Il compito dei giocatori è ora quello di prelevare denaro dai loro conti presso le banche mobili. La quantità di denaro che può essere prelevata in una sola volta è limitata.
- Per raggiungere una somma maggiore, è necessario rivolgersi a più banche.
- Non solo si può prelevare denaro dalle banche, ma si possono anche acquistare indizi cruciali per il puzzle.
- Tuttavia, il prezzo dell'indizio è significativamente più alto dell'importo massimo che può essere prelevato. Il prezzo per un indizio aggiuntivo può essere ancora più alto.
- È quindi necessario raccogliere denaro fino a quando non ce n'è abbastanza a disposizione.
- Il denaro può essere scambiato solo tra i giocatori di una squadra presso una banca o nel proprio accampamento.
- I gruppi possono tentare di fare razzie o di mettere fuori gioco i giocatori avversari in qualsiasi momento.

- Ogni gruppo riceve una serie di carte con 11 nomi. Uno di questi nomi è stampato in grassetto al centro. Questo nome determina il valore della carta.
- Ogni giocatore porta sempre con sé una carta. Le carte possono essere scambiate in tutte le banche e nel proprio campo.
- In caso di rapina, le carte dei due giocatori vengono confrontate tra loro. Il nome di rango superiore batte sempre quello di rango inferiore.
- Se c'è un pareggio, gli avversari si separano senza ulteriori conseguenze. In caso contrario, il vincitore prende tutti i soldi dal perdente. Gli indizi non vengono scambiati!
- Un'incursione non è consentita nei seguenti luoghi: entro un raggio di 5 m 1. intorno alle banche mobili e alla banca centrale 2. intorno agli accampamenti dei gruppi e 3. intorno a due giocatori in duello che si sono appena eliminati a vicenda.

**In generale**:

- Un giocatore porta con sé denaro o un indizio.
- Se i giocatori hanno appena prelevato denaro da una banca, non possono acquistare immediatamente un indizio. Devono recarsi in un'altra banca per farlo.
- La soluzione dell'indovinello viene consegnata alla banca centrale. Il primo giocatore che consegna la soluzione corretta vince.

**Fine del gioco**:

- Il gioco termina non appena un gruppo ha consegnato alla banca centrale la soluzione corretta dell'indovinello.
- Se il gioco finisce prima, si conta il numero di soluzioni corrette sul foglio delle soluzioni.

## Istruzioni per risolvere il puzzle

- I singoli indizi possono essere inseriti direttamente nel diagramma: Un "SÌ" certo può essere inserito con un segno più nella casella corrispondente, un "NO" certo con un segno meno.
- Da queste informazioni si possono poi dedurre logicamente altre informazioni. Ad esempio, un segno più in una colonna o in una riga significa che tutte le altre caselle della stessa colonna/riga possono essere contrassegnate con un segno meno, poiché in ogni caso è possibile una sola combinazione. Ciò significa che se x=y vale, x=z non può valere allo stesso tempo.
- Tutte le informazioni possono essere dedotte logicamente, cioè non è necessario tirare a indovinare in nessun punto.
- L'enigma può essere risolto con i soli indizi. Tuttavia, i suggerimenti aggiuntivi possono facilitare la soluzione. Ognuno di essi fornisce una soluzione positiva in una casella.
- In linea di principio, naturalmente, qualsiasi rompicapo può essere combinato con un gioco di terreno in questo modo.

## Prova della fonte

- Immagine di copertina: MariES
- file elencati: MariES

## Weitere Informationen

*Categorie*
Giochi e attività

*Tag*
Кръстопът
Pensiero logico
Физическа подготовка
Sfida
Strategia

*Età*
8–12 anni
13–16 anni
a partire dai 16 anni

*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/piedi-veloci-e-menti-brillanti