

PATEIKĖ
CuBa94

ON
2011-09-29

★ ★ ★ ★ ★
0% / 6 Stimmen

Šnipinėjimo žaidimas



Tai vietovės žaidimas, kurio tikslas - surasti priešininkų paslėptą lobį.

Žaidimo duomenys

- **Amžius:** nuo 7 metų
- **Skaičius:** 12+
- **Vietovė:** Miškas, kalvotas reljefas,...
- **Vadovas:** 1 žaidimo vadovas + 1 vadovas kiekvienai grupei
- **Trukmė:** 60 min. ir daugiau (paprastai 3 turai po maždaug 20 min.)

Medžiaga

- Barjerinė juosta
- Šnipinėjimo žaidimo kortelės
- Lobiai (Sugus pakuotė, ... => po 1 kiekvienai grupei)

Preparatai

Prieš prasidedant žaidimui, visus kalėjimus reikia pažymėti užtvarine juosta. Turėtų būti paruošti lobiai ir šnipų žaidimo kortelės.

Žaidimo procedūra

- Pirmiausia vaikai suskirstomi į grupes, kurios turėtų būti pakankamai teisingos.
- Kiekvienai grupei priskiriamas kalėjimas ir išdalijamos atitinkamos šnipų žaidimo kortelės (spalvų rinkinys). Žinoma, lobio neturėtų trūkti.
- Dabar šias korteles galima išdalyti grupėms. Geriausia tiesiog leisti vaikams išsitraukti kortelę. Visos likusios kortelės taip pat turi būti paskirstytos.

- Dabar išdalytas lobis yra paslėptas. (Taisykles žr. priede)
- Vos tik žaidimo vadovas pradeda žaidimą, vaikai gali išsiruošti iš savo kalėjimo. Dabar jų tikslas - patekti į kitus kalėjimus ir surasti vieni kitų lobį.
- Vaikai, žinoma, gali gaudyti vienas kitą. Kai tik kas nors patikrina kitą, jie turi galimybę pasirinkti vieną iš savo kortelių. Kai tai padaroma, kortelės parodomos pagal komandą: "vienas, du, trys". (Taisykles žr. priede.) Laimėtojas turi nuvesti pralaimėjusįjį į laimėtojo kalėjimą. Pralaimėjusiojo kortos atiduodamos nugalėtojui.
- Dabar kaliniai gali ieškoti lobio aptvertoje teritorijoje. Tačiau juos taip pat galima vėl išlaisvinti, paduodant jiems ankstesnę kortelę.
- Radęs lobį, radėjas gali bėgti pas žaidimo šeimininką ir jį atiduoti. Žaidimo vedėjas pasižymi, kuri grupė rado lobį.
- Laimi daugiausiai lobių radusi grupė.

Taisyklės

Kai slepiate lobį:

- Lobis negali būti paslėptas toliau nei 2 metrai nuo kalėjimo.
- Lobis negali būti paslėptas toliau nei 2 metrai nuo žemės.
- Paslėptas lobis turi būti matomas bent penkių frankų plote (maždaug 3 cm skersmens).
- Žaidėjams draudžiama žiūrėti į vienas kito kortas.
- Prieš parodant kortelę, ją reikia išsirinkti.
- Jei abu žaidėjai turi tą pačią kortelę, jie eina skirtingais keliais ir, norėdami vėl sugauti tą pačią kortelę, pirmiausia turi sugauti kitą.

Rodant kortas:

- **Pelė (1)** laimi prieš dramblį
- **Beždžionė (2)** laimi prieš pelę
- **Gazelė (3)** laimi prieš beždžionę ir pelę
- **Zebras (4)** laimi prieš gazelę, beždžionę ir pelę
- **Dramblys (5)** laimi prieš zebrą, gazelę ir beždžionę**(ne prieš pelę!)**

Žaidimo pabaiga

Žaidimas baigiasi, kai žaidimo vedėjas sustabdo žaidimą arba kai randami visi lobiai.

Šnipų žaidimo kortelių šablonai

Spionspiel-Kaertchen.doc
Spionspiel-Kaertchen.pdf

Šaltiniai

- Šnipinėjimo žaidimo kortelės.doc: Andi Dolf
- Šnipinėjimo žaidimo kortelės.pdf: Andi Dolf

Nuotraukų kreditai

- **Viršelio nuotrauka:** © Curdin Badertscher / Jungschar Pfiff Landquart

Weitere Informationen

Kategorijos
Žaidimai ir užsiėmimai

Žymos
Žaidimas lauke

Amžius
8–12 metų

Dalyvių skaičius
1–20
20–30
30 – 100

Biblija
Šios informacijos trūksta.

Trukmė
Duomenų nėra.

Medžiaga
Daug darbo

Failų atsisiuntimas
Galima atsisiųsti failą

KI Generierter Inhalt
Turinys
Kategorijos
Žymos
Amžius
Dalyvių skaičius
Biblija
Trukmė
Medžiaga

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/lt/wiki/art/snipinejimo-zaidimas