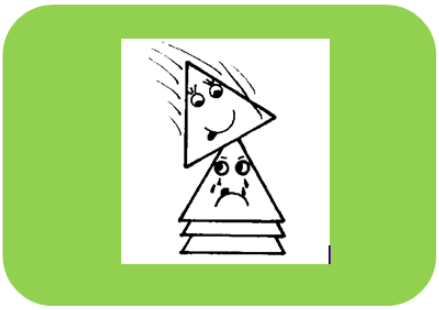
YoungstarsWiki.org

PATEIKĖ
Irmgard

ON
2017-07-01

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Pagauti skrybėlę



Idėja kilo iš žaidimo "Catch the Hat", specialaus vietovės žaidimo.

Pagauti skrybėlę - kaip bekelės žaidimas

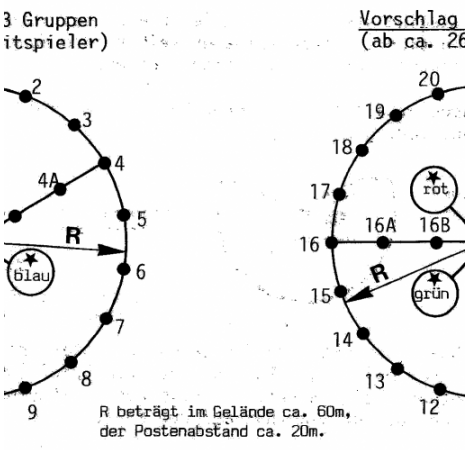
+ Galima žaisti dieną
+ Niekam nereikia slėptis
+ Jokių nukabinimų, gaudymų ar pan
+ Reikia greičio ir taktinių veiksmų
+ Niekas neveikia be bendradarbiavimo grupėje
- Reikalingi sudėtingi žaidimo planai (bet juos galima pasiskolinti)
- Šiek tiek sudėtingas taisyklių rinkinys

Be abejo, šį žaidimą galėsite panaudoti kitame SOLA arba per vieną iš artimiausių popiečių. - Toliau pateikti aprašymai parašyti taip, kad į jį galėtų įsitraukti kiekvienas. Tačiau jei jau žinote stalo žaidimą, bus daug lengviau.

1. **Pradinis taškas ir tikslas**
Kiekviena grupė turi po 10 skrybėlių. Tikslas - pagrobti kuo daugiau kepurių iš kitų grupių (apie žaidimo taisykles žr. 5 punktą).

2. **Vietovė**
Reikalingas (jei įmanoma, neperregimas) miškas, mažiausias dydis apie 120 x 120 m.

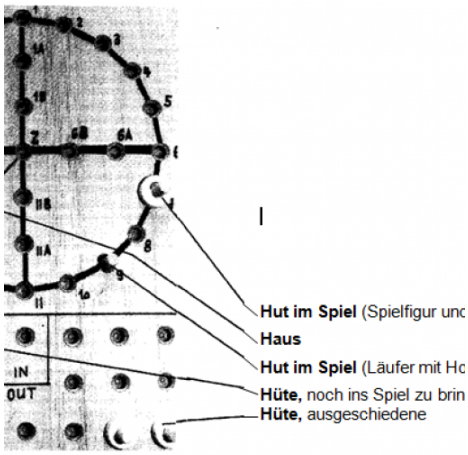
3. Žaidimo aikštelė
Miške žaidimų aikštelės pažymėtos stulpeliais. Rekomenduojamos orientavimosi stulpelių juostos arba A4 formato lapai, pritvirtinti smeigtukais. Jie taip pat turi būti sunumeruoti, kad būtų išvengta painiavos.



Namai stovi netoli pašto Z=Centras. Grupės išsidėsto pakankamai toli viena nuo kitos, kad galėtų netrukdomai žaisti.

4. Žaidimo planas

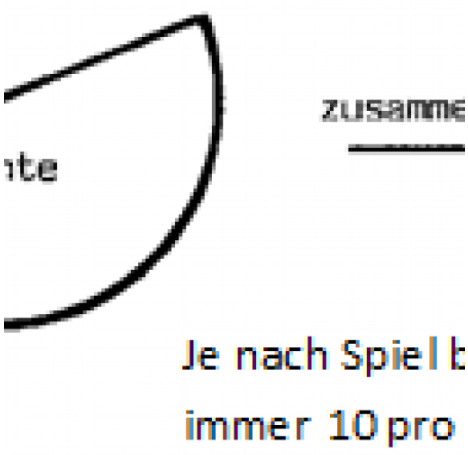
Kiekvienam "namui" priklauso žaidimo planas (pvz., pagamintas iš medžio). Jame pavaizduotas žaidimo planas miške. Žaidimo figūrėlėmis (= mediniais varžteliais) jame pažymima žaidėjų vieta prie skirtingų postų. Virš kiekvienos žaidimo figūrėlės priklauso medinis žiedas. Kadangi 3 ar 4 žaidimo planų gamyba užima nemažai laiko, juos galima pasiskolinti (adresas pabaigoje)



5.**žaidimo taisyklės / procedūra**

Pradžios taškas: Prieš prasidedant žaidimui, visi žaidėjai išsirikiuoja prie savo namų. Jie susiorganizuoja savo užduotis. Kiekvienam namui reikia vieno teisėjo, pvz. vadovo. Kiekviena grupė gauna po 10 savo spalvos kepuraičių. Jos padaromos iš spalvoto kaklo kartono.

&gt



Pradžia:

Prieš pradžią kiekviena grupė į bet kurį postą siunčia pirmąjį žaidėją su pirmąja kepure. Žaidimo lentoje jis atitinkamai pažymimas figūrėle. Atėjęs į postą, šis žaidėjas užsideda kepurę ant galvos aiškiai matomoje vietoje. Po starto kauliukai metami aiškiai, pvz., su puodeliais, ir nupiešiami žaidimo lentoje. Kol namelyje yra kepurių, po kiekvieno kauliuko metimo grupė gali siųsti į lauką naują kepurę arba perkelti kepurę į lauką. Tačiau po kiekvieno kauliuko metimo kepurė turi būti perkeliama pagal mestą skaičių. Iš namelio į centrą arba atgal skaičiuojama viena mestelė akimi. Lauke visada turi būti bent 1 skrybėlė (sudėtingiau - 2 arba 3 skrybėlės). Grįžus paskutinei kepurei, kita kepurė turi iš karto atsidurti lauke.

Perkelti skrybėlę

Jei grupė nusprendžia perkelti žaidėjo A kepurę į lauką už iškritusį skaičių, judesys atliekamas žaidimo lentoje. Toje pačioje aikštelėje niekada nebūna dviejų žaidėjų. Tada bendrakeleivis B nušoka nuo namelio prie žaidėjo A su mediniu žiedu ir abu nubėga į naująjį stulpą (valdymo funkcija). Ten žaidėjas A perduoda kepurę žaidėjui B, o A grįžta į namelį su mediniu žiedu. Taip visi dar kartą grįžta atgal. Nuo žaidėjo B starto iki tol, kol A sugrįš, t. y. kol medinis žiedas yra pakeliui, šios kepurės negalima perkelti ant žaidimo lentos.

Kol A yra prie B (liečiasi), A galima paimti.

Pagauti skrybėlę

Jei I grupės žaidėjas ateina į aikštelę, kurią jau užėmė II grupės žaidėjas, I grupės žaidėjas laimi visas kepures, kurias ant galvos turi jo priešininkas. Laimėtas kepures jis pasideda po savąja. - Poilsio suolelių nėra. Tada pralaimėjęs žaidėjas bėga atgal į savo namus, praneša apie tai kitiems žaidėjams ir pašalina žaidimo figūrėlę nuo žaidimo lentos. Jei tai buvo vienintelė kepurė pakeliui iš II grupės, iš karto tęsia kauliuko metimą.

Kepurės į namus

Tikslas - kuo daugiau priešo kepurių patekti į savo namus. Grįžti atgal galima tik tuo atveju, jei ji atsiduria su išmestu skaičiumi. Taigi, akių perteklius nesibaigia. Patekusios į namelį svetimos kepurės nusėda, o savas kepures galima grąžinti atgal į žaidimą. - Žaidėjas gali grįžti į namelį tik tada, jei turi svetimų skrybėlių.

Kauliukų ridenimas

Atskiros grupės kauliukus meta nepriklausomai, t. y. bet kiek kartų ir ne tam tikra tvarka. Teisėjas prižiūri, kad per vieną metimą būtų perkelta viena kepurė. - Žaidimas laikui bėgant automatiškai įgauna greitį. Jei žaidėjas ilgai stovi tame pačiame poste, didesnė tikimybė, kad jį pastebės ir pagaus kiti.

Laimėtojas

Kai grupei pritrūksta kepurių, žaidimas nutraukiamas. Laimi tas, kuris tuo metu turi daugiausia svetimų kepurių.

Šnipai

Žaidėjai, neturintys užduoties, gali šnipinėti po mišką ir pranešti apie kitų žaidėjų buvimo vietą name. Tačiau garsiai šnipinėti draudžiama.

Medžiaga / Pastabos (yra pridedamame dokumente = PDF faile)

Pagauti skrybėlę

Šaltinio kreditai:

Automobilis ir nuotraukos: Alex Meier, BESJ www.besj.ch

Weitere Informationen

Kategorijos
Žaidimai ir užsiėmimai

Žymos
Žaidimas lauke
Gaudyti
Žaidimas
Lauke
Grupės etapo rungtynės

Amžius
Duomenų nėra.

Dalyvių skaičius
Duomenų nėra.

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/pagauti-skrybele