

SUBMITTED BY
CuBa94

ON
29.09.2011

★ ★ ★ ★ ★
0% / 6 Stimmen

Spiegu spēle



Šī ir āra spēle, kuras mērķis ir atrast pretinieku paslēpto dārgumu.

Spēles informācija

- **Vecums:** no 7 gadiem
- **Skaits:** 12+
- **Teritorija:** mežs, paugurains reljefs,...
- **Vadība:** 1 spēles vadītājs + 1 vadītājs katrā grupā
- **Ilgums:**60 minūtes un vairāk (parasti 3 kārtas, katra apmēram 20 minūtes)

Materiāls

- Norobežošanas lenta
- Spiegu spēles kartītes
- Dārgums (Sugus iepakojums, ... => 1 uz grupu)

Sagatavošanās

Pirms spēles sākuma visas cietuma vietas jāatzīmē ar norobežojošo lenti. Jābūt sagatavotiem dārgumiem un spiegu spēles kartītēm.

Spēles norise

- Vispirms bērni tiek sadalīti grupās, kurām jābūt pēc iespējas vienlīdzīgām.
- Katra grupai tiek piešķirts cietums un attiecīgās spiegu spēles kārtis (viena krāsu komplekta). Protams, nedrīkst aizmirst arī dārgumu.
- Tagad šīs kārtis var sadalīt grupās. Vislabāk ir ļaut bērniem vienkārši izvilkt pa vienai kārtei. Atlikušās kārtis arī ir jāizdala.

- Tagad tiek paslēpts dārgums, kas tika izsniegts. (Noteikumus skatīt pielikumā)
- Tiklīdz spēles vadītājs sāk spēli, bērni var doties ceļā no savas cietuma kameras. Mērķis tagad ir nokļūt pie pārējām cietuma kamerām un atrast citu bērnu dārgumu.
- Bērni, protams, var viens otru noķert. Tiklīdz kāds ir noķēris citu, viņam ir iespēja izvēlēties vienu no savām kartītēm. Kad tas ir izdarīts, pēc komandas „viens, divi, trīs" kartītes tiek parādītas. (Noteikumus skatīt pielikumā) Tas, kurš uzvarējis, zaudētāju jāaizved uz uzvarētāja cietumu. Zaudētāja kartes saņem uzvarētājs.
- Tagad ieslodzītie var meklēt dārgumus norobežotajā zonā. Tomēr tos var atbrīvot, pasniedzot viņiem kādu no iepriekšējām kartēm.
- Ja dārgums ir atrasts, atradējs var skriet pie spēles vadītāja un nodot viņam dārgumu. Spēles vadītājs pieraksta, kura grupa ir atradusi dārgumu.
- Uzvar tā grupa, kas ir atradusi visvairāk dārgumu.

Noteikumi

Slēpjot dārgumu:

- Dārgums nedrīkst būt paslēpts tālāk par 2 m no cietuma.
- Dārgumu nedrīkst paslēpt tālāk par 2 m no zemes.
- No paslēptā dārguma ir jābūt redzamai vismaz platībai, kas atbilst „piecu franku monētai" (aptuveni 3 cm diametrā).
- Spēlētāji nedrīkst ieskatīties kartēs.
- Kārts jāizvēlas pirms tās parādīšanas.
- Ja abiem ir viena un tā pati kārts, viņi izklīst un, lai to atkal noķertu, vispirms ir jānoķer kāds cits.

Kāršu parādīšanas brīdī:

- **Pele (1)** uzvar ziloņus
- **Pērtiķis (2)** uzvar peli
- **Gazele (3)** uzvar pērtiķi un peli
- **Zebra (4)** uzvar gazeli, pērtiķi un peli
- **Zilonis (5)** uzvar zebru, gazeli un pērtiķi (**bet ne peli!**)

Spēles beigas

Spēle beidzas, ja spēles vadītājs to pārtrauc vai ja visi dārgumi ir atrasti.

Spiegu spēles kārtīšu paraugi

Spionspiel-Kaertchen.doc
Spionspiel-Kaertchen.pdf

Avoti

- Spionāžas spēles kartītes.doc: Andi Dolf
- Spionspiel-Kärtchen.pdf: Andi Dolf

Attēla avots

- **Titullapa attēls:** © Curdin Badertscher / Jungschar Pfiff Landquart

Weitere Informationen

Kategorijas
Spēles un nodarbības

Tags
Spēles brīvā dabā

Vecums
8–12 gadi

Dalībnieku skaits
1–20
20–30
30 – 100

Bībele
Šī informācija nav pieejama.

Ilgums
Dati nav pieejami.

Materiāls
Daudz darba

Failu lejupielāde
Pieejama failu lejupielāde

KI Generierter Inhalt
Saturs
Kategorijas
Tags
Vecums
Dalībnieku skaits
Bībele
Ilgums
Materiāls

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/lv/wiki/art/spiegu-spele