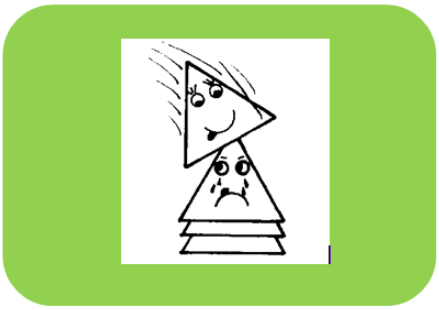
SUBMITTED BY
Irmgard

ON
01.07.2017

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Noķer cepuri



Ideja nāk no spēles "Catch the Hat", kas ir īpaša reljefa spēle.

Catch the hat - kā bezceļu spēle

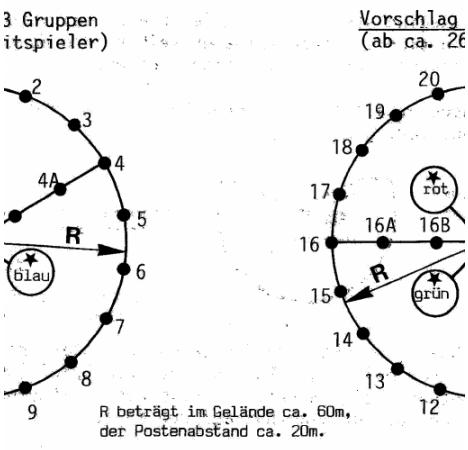
+ Var spēlēt dienas laikā
+ Nevienam nav jāslēpjas
+ Nav nolaupīšanas, notveršanas vai tamlīdzīgi
+ Nepieciešams ātrums un taktiska rīcība
+ Nekas neizdodas bez sadarbības grupā
- Nepieciešami sarežģīti spēles plāni (bet tos var aizņemties)
- Nedaudz sarežģīts noteikumu kopums

Protams, jūs varēsiet šo spēli labi izmantot nākamajā SOLA vai kādā no nākamajām pēcpusdienām. - Tālāk minētie apraksti ir uzrakstīti tā, lai ikviens varētu tajā iejusties. Tomēr, ja jūs jau pārzināt galda spēli, tas padara to daudz vieglāku.

1. **Sākuma punkts un mērķis**
Katrai grupai ir 10 cepures. Mērķis ir noķert pēc iespējas vairāk cepuru no citām grupām (spēles noteikumus skat. 5. punktā).

2. **Apvidus**
Nepieciešams (ja iespējams, neapsekojams) mežs, minimālais izmērs aptuveni 120 x 120 m.

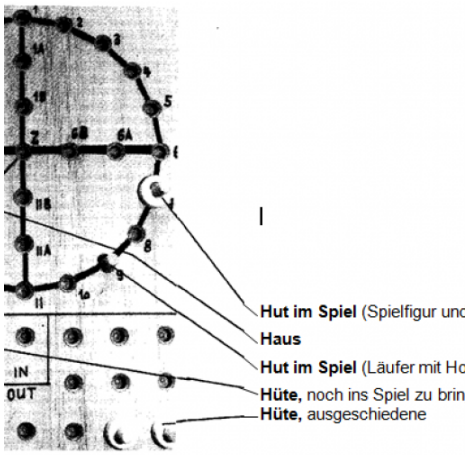
3. Spēles laukums
Mežā rotaļu laukumi ir apzīmēti ar stabiem. Ieteicams izmantot orientēšanās stabu lentes vai A4 lapas, kas piestiprinātas ar piespraudēm. Lai izvairītos no pārpratumiem, tiem jābūt arī numurētiem.



Mājas atrodas netālu no pasta Z=Centrs. Grupas izvietojas pietiekami tālu viena no otras, lai tās varētu netraucēti spēlēt.

4. Spēles plāns

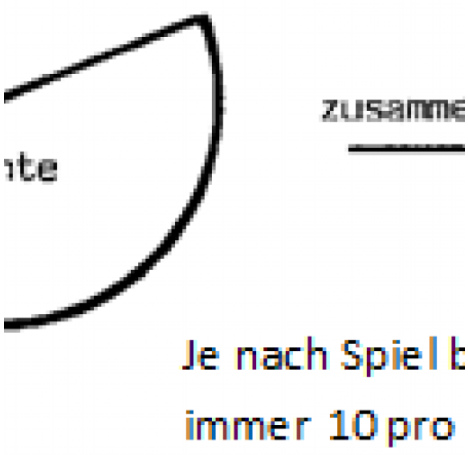
Katrai "mājai" pieder spēles plāns (piemēram, no koka). Uz tā ir attēlots spēles plāns mežā. Uz tā ar spēles figūrām (= koka skrūvēm) tiek atzīmēta spēlētāju atrašanās vieta dažādos posteņos. Virs katras spēles figūras ir koka gredzens. Tā kā 3 vai 4 spēļu plānu izgatavošana ir diezgan laikietilpīga, tos var aizņemties (adrese beigās)



5.**spēles noteikumi / procedūra**

Sākuma punkts: pirms spēles sākuma visi spēlētāji izkārtojas rindā pie sava mājokļa. Viņi sakārto savus uzdevumus. Katrā mājā nepieciešams viens tiesnesis, piemēram, vadītājs. Katra grupa saņem 10 savas krāsas cepures. Tās ir izgatavotas no krāsaina kakla kartona.

&gt



Sākums:

Pirms sākuma katra grupa nosūta pirmo spēlētāju ar pirmo cepuri uz jebkuru amatu. Uz spēles galda viņš tiek attiecīgi atzīmēts ar skaitli. Ierodoties pie posteņa, šis spēlētājs uzliek cepuri sev uz galvas skaidri redzamā vietā. Pēc starta kauliņus met skaidri, piemēram, ar kausiem, un zīmē uz spēles galda. Kamēr ir cepures, grupa pēc katra kauliņu metiena var brīvi sūtīt laukā jaunu cepuri vai pārvietot laukā esošo cepuri. Tomēr pēc katra kauliņa metiena cepure ir jāpārvieto par izkritušo skaitli. No namiņa uz centru vai atpakaļ tiek skaitīta viena acs mešana. Laukā vienmēr jābūt vismaz 1 cepurei (sarežģītāk ir 2 vai 3 cepures). Pēc tam, kad pēdējā cepure ir atgriezusies atpakaļ, laukā nekavējoties jābūt nākamajai cepurei.

Pārvietot cepuri

Ja grupa nolemj pārvietot laukā spēlētāja A cepuri par uzvilkto skaitli, pārcelšana tiek veikta uz spēles laukuma. Nekad divi spēlētāji neatrodas uz viena laukuma. Tad līdzgaitnieks B atlec no namiņa pie spēlētāja A ar koka riņķi, un abi skrien uz jauno posteni (kontroles funkcija). Tur spēlētājs A nodod cepuri spēlētājam B, un A ar koka gredzenu atgriežas pie namiņa. Šādā veidā visi vēlreiz atgriežas atpakaļ. No spēlētāja B starta līdz brīdim, kad spēlētājs A atgriežas, t. i., kamēr koka gredzens ir ceļā, šo cepuri uz spēles laukuma nevar pārvietot.

Kamēr A atrodas pie B (pieskaras), A var satvert.

Noķer cepuri

Ja I grupas spēlētājs nonāk laukumā, kuru jau ir aizņēmis kāds no II grupas spēlētājiem, I grupas spēlētājs iegūst visas cepures, ko viņa pretinieks ir uzlicis uz galvas. Viņš noliek uzvarētās cepures zem savas. - Atpūtas soliņu nav. Pēc tam zaudējušais spēlētājs aizskrien atpakaļ uz savu māju, informē par to savus līdzspēlētājus un noņem spēles figūru no spēles galda. Ja tā bija vienīgā cepure ceļā no II grupas, nekavējoties turpina mest kauliņu.

Cepures uz māju

Mērķis ir savā mājā ievest pēc iespējas vairāk ienaidnieka cepuru. Atgriešanās atpakaļ ir iespējama tikai tad, ja tā izkrīt ar izspēlēto skaitli. Tādējādi liekās acis neizbeidzas. Kad svešas cepures ir nonākušas namiņā, tās tiek noguldītas, un savas cepures var ienest atpakaļ spēlē. - Spēlētājs var atgriezties namiņā tikai tad, ja viņam ir svešas cepures.

Kauliņu mešana

Atsevišķas grupas met kauliņus patstāvīgi, t. i., jebkuru skaitu reižu un ne noteiktā secībā. Tiesnesis uzrauga, lai katrā metienā tiktu pārvietota viena cepure. - Laika gaitā spēle automātiski iegūst ātrumu. Ja kāds spēlētājs ilgstoši atrodas vienā postenī, ir lielāka iespēja, ka viņu pamanīs un noķers citi.

Uzvarētājs

Kad grupai beidzas cepures, spēle tiek pārtraukta. Uzvar tas, kuram tajā brīdī mājā ir visvairāk svešu cepuru.

Spiegi

Spēlētāji bez uzdevuma var izspiegot mežā un ziņot par citu spēlētāju atrašanās vietu mājā. Tomēr ir aizliegts skaļi kliegt.

Materiāli / piezīmes (ir pievienotajā dokumentā = PDF failā)

Noķer cepuri

Avota kredīti:

Automašīna un attēli: Alex Meier, BESJ www.besj.ch

Weitere Informationen

Kategorijas
Spēles un nodarbības

Tags
Spēles brīvā dabā
Noķert
Spēle
Ārā
Grupu turnīra spēle

Vecums
Dati nav pieejami.

Dalībnieku skaits
Dati nav pieejami.

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/noker-cepuri