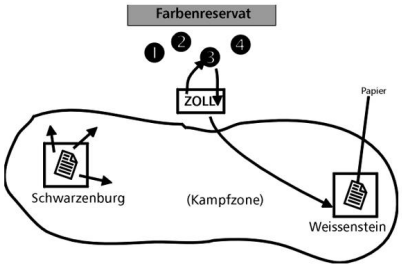


WYSŁANE PRZEZ
Markus.Sigrist

ON
08.03.2022

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

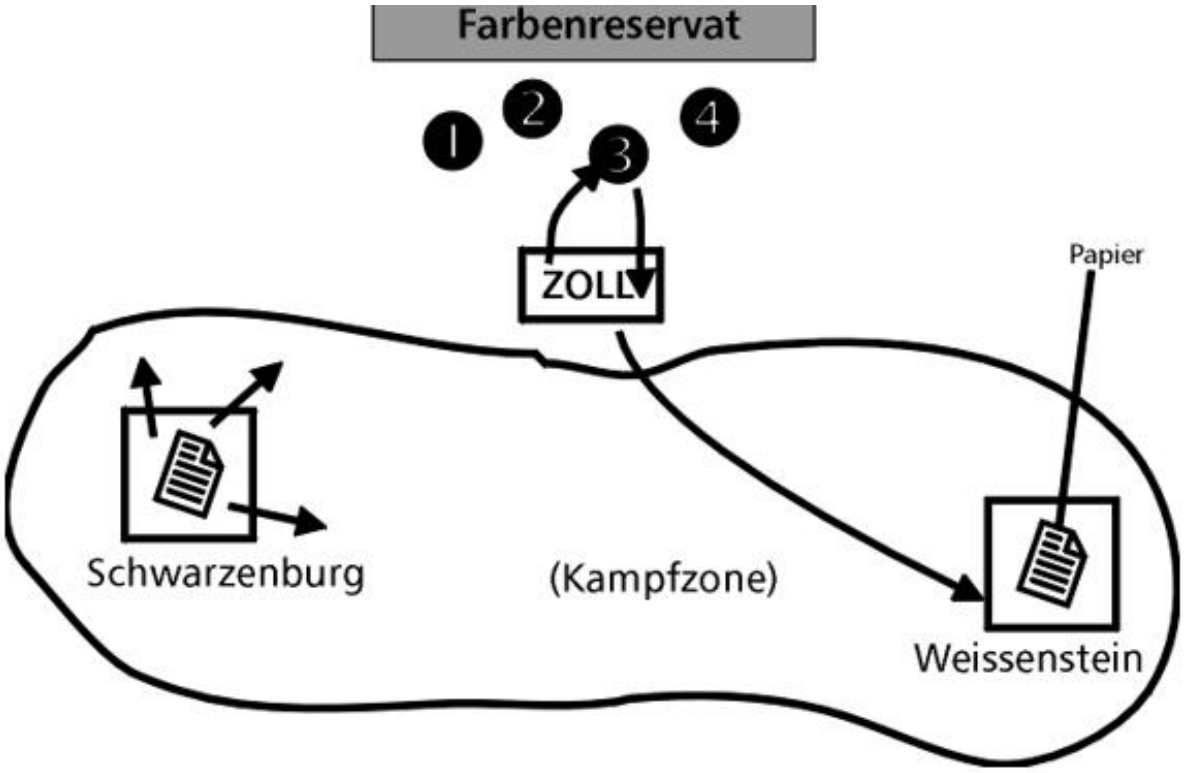
Schwarzenburg i Weissenstein



Gry terenowe z kolorowymi / wieloma kolorowymi kropkami

Historia

Mieszkańcy Schwarzenburga chcą sprawić swojemu sąsiadowi Weissensteinowi trochę przyjemności, malując kolorowe kropki na białej kartce mieszkańców Weissenstein. Ale Weissensteinowie mają to samo na myśli w stosunku do Schwarzenburczyków. Oba kraje bronią więc swojego kraju przed przynoszącymi kolorowe kropki sąsiadami i starają się przynieść sąsiedniemu krajowi jak najwięcej kolorowych kropek. Muszą jednak najpierw zapolować na kropki z farbą w rezerwacie puszek z farbą do palców.



Rozgrywka

- Gracze z jednego kraju dzielą się na dwie grupy, z których jedna pilnuje kraju, a druga pobiera palec pełen koloru z rezerwy kolorów. Następnie próbują przenieść ten kolor na papier grupy przeciwnej.
- Aby dostać się do rezerwy kolorów, każdy gracz musi przejść przez odprawę celną. W urzędzie celnym musi oddać swój paszport. Dostaje dwa krążki (= okrągłe drewniane krążki, które służą jako punkty), jeden czarny i jeden biały. Celnicy zapisują czas, w którym gracz opuścił odprawę celną.
- Teraz gracz idzie do rezerwy i szuka puszki z farbą do malowania palcami (= drabinka). Gdy znajdzie puszkę, daje jej dwie oponki, a puszka wykonuje grę "w którą rękę - to jest w którą -rondo" z łowcą kolorów. Jeśli gracz zgadnie poprawnie, może zabrać kolor z puszki prawym palcem wskazującym (tylko tyle koloru, aby zdobyć jeden punkt). Jeśli gracz nie wywrócił prawidłowo, musi poszukać innej puszki.
- Gdy gracz ma kolor na palcu, wraca do celnika. Tam ponownie oddaje dwie oponki i zabiera ze sobą paszport. Celnicy zapisują godzinę, o której gracz ponownie opuszcza rezerwat. Czas pobytu w rezerwacie można obliczyć z czasu wejścia i czasu wyjścia. Czasy pobytu są sumowane na końcu dla obu grup.
- Gracz musi teraz wywalczyć sobie drogę do kraju przeciwnika. Jeśli mu się uda, może narysować na kartce (kolorowym palcem) jeden (tylko jeden) punkt. Całość nadzoruje gracz z grupy przeciwnej. Po wszystkim musi oczyścić swój kolorowy palec na szmacie (u celników). Jeśli jednak nie uda mu się przełamać obrony przeciwnika, musi wrócić do celników, oczyścić palec i złapać nową wełnianą nitkę.
- Walka (walka na wstążki) odbywa się tylko wokół terenu. Teren wokół cła i rezerwat kolorów są strefami wolnymi od walki.

- Punktacja: Każdy kolorowy punkt na kartce liczy się jako jeden z punktów przeciwnika (np. kolorowy punkt na kartce białych, liczy się jako punkt gry czarnych). Skumulowane czasy pobytu liczą się jako punkty gry grupy przeciwnej. Należy dostosować skalę punktów/czasu (np. 5 minut = 1 punkt).

Słupki/ drabinki (patrz szkic)

Nr 1,2,3,4:

Czterech liderów z farbami do malowania palcami, którzy poruszają się po rezerwuarze kolorów i zawsze mają ze sobą puszkę farby do malowania palcami. Wykonują grę "w którą rękę - w którą stronę - wrondo" z każdym graczem, który do nich podejdzie.

Inch:

Trzech liderów, którzy kontrolują podania, rozdają ronda i zapisują czas. Gracze otrzymują również nowe wełniane wstążki na cle.

Schwarzenburg:

Kraina Schwarzenburg z kolorowym papierem w kropki (koło zaznaczone taśmą znakującą, w środku czarny papier)

Weissenstein:

Kraina Weissensteinów z kolorowym papierem punktowym (okrąg zaznaczony taśmą znakującą, w środku biały papier)

Przełęcz :

Każdy gracz ma paszport ze swoją narodowością (Schwarzenburger lub Weissensteiner)

Wstążka wełniana:

Każdy gracz ma wełniany sznurek wokół lewego ramienia. Wełniana nitka liczy się jako jedno życie.

Strefa walki:

Skubanie wstążek jest dozwolone tylko wokół obu państw. A więc nie w Schwarzenburgu ani w samym Weissenstein, a także nie przy odprawie celnej czy rezerwacji kolorów

Materiał

- Taśma do znakowania
- Karton/papier (czarny, biały)
- Ronda (czarna, biała)
- Farby do malowania palcami (co najmniej 4 puszki)
- Szmatki
- Nici wełniane
- Paszporty
- Przybory do pisania
- Kalkulator

Odnośnik do źródła

Zdjęcie na okładce: Dzięki uprzejmości www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!

Pomysł na grę: Dzięki uprzejmości www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!

Schwarzenburg und Weissenstein.pdf

Weitere Informationen

Kategorie
Gry i zajęcia

Tagi
Zabawa na świeżym powietrzu
Kolory
Gra
Na zewnątrz
Grupa młodzieżowa

Wiek
Brak dostępnych danych.

Liczba uczestników
Brak dostępnych danych.

Biblia
Brakuje tej informacji.

Czas trwania
Brak dostępnych danych.

Materiał
Mnóstwo pracy

Pobieranie plików
Plik do pobrania dostępny

KI Generierter Inhalt
Zawartość
Kategorie
Tagi
Wiek
Liczba uczestników
Biblia
Czas trwania
Materiał

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pl/wiki/art/schwarzenburg-i-weissenstein