

ENVIADO POR
CuBa94

ON
29/09/2011

★ ★ ★ ★ ★
0% / 6 Stimmen

Jogo de espionagem



Esse é um jogo de terreno no qual o objetivo é encontrar o tesouro escondido dos adversários.

Dados do jogo

- **Idade:** a partir de 7 anos
- **Número:** 12+
- **Terreno:** Floresta, terreno montanhoso,...
- **Líder:** 1 líder do jogo + 1 líder por grupo
- **Duração:** 60 minutos ou mais (geralmente 3 rodadas de aproximadamente 20 minutos cada)

Material

- Fita de barreira
- Cartas do jogo do espião
- Tesouro (pacote de Sugus, ... => 1 por grupo)

Preparativos

Antes do início do jogo, todas as prisões devem ser marcadas com fita de barreira. Os tesouros devem ser preparados e as cartas do jogo de espionagem devem estar disponíveis.

Procedimento do jogo

- Primeiro, as crianças são divididas em grupos, que devem ser razoavelmente justos.
- Cada grupo recebe uma prisão e as cartas do jogo de espionagem correspondentes (um conjunto de cores). É claro que o tesouro não deve estar faltando.
- Agora, essas cartas podem ser distribuídas entre os grupos. É melhor simplesmente deixar que as crianças tirem uma carta. As cartas restantes também devem ser distribuídas.

- Agora o tesouro que foi distribuído está escondido. (Consulte o suplemento para conhecer as regras)
- Assim que o líder do jogo iniciar o jogo, as crianças poderão sair de sua prisão. O objetivo agora é chegar às outras prisões e encontrar o tesouro de cada uma.
- É claro que as crianças podem pegar umas às outras. Assim que alguém tiver verificado outra pessoa, ela terá a oportunidade de escolher uma de suas cartas. Quando isso é feito, as cartas são mostradas sob o comando: "um, dois, três". (Consulte o adendo para conhecer as regras) O vencedor deve levar o perdedor para a prisão do vencedor. As cartas do perdedor são entregues ao vencedor.
- Os prisioneiros agora podem procurar o tesouro na área isolada. Mas você também pode libertá-los novamente, entregando-lhes uma carta anterior.
- Quando um tesouro for encontrado, o descobridor pode correr até o mestre do jogo e entregá-lo. O mestre do jogo anota qual é o tesouro que foi encontrado. O mestre do jogo anota qual grupo encontrou o tesouro.
- O grupo que tiver encontrado o maior número de tesouros vence.

Regras

Ao esconder o tesouro:

- O tesouro não pode ser escondido a mais de 2 metros da prisão.
- O tesouro não pode ser escondido a mais de 2 metros do chão.
- Você deve ser capaz de ver pelo menos uma área de cinco francos (aproximadamente 3 cm de diâmetro) do tesouro escondido.
- Os jogadores não podem olhar as cartas uns dos outros.
- A carta deve ser selecionada antes de ser mostrada.
- Se ambos os jogadores tiverem a mesma carta, eles se separam e precisam pegar outra carta primeiro para poder pegar a mesma carta novamente.

Ao mostrar as cartas:

- **Rato (1)** vence contra elefante
- **Macaco (2)** vence o rato
- **Gazela (3)** ganha do macaco e do rato
- **Zebra (4)** ganha da gazela, do macaco e do rato
- **Elefante (5)** vence contra zebra, gazela e macaco**(não contra o rato!**)

Fim do jogo

O jogo termina quando o mestre do jogo interrompe o jogo ou quando todos os tesouros são encontrados.

Modelos para cartões de jogos de espionagem

Spionspiel-Kaertchen.doc
Spionspiel-Kaertchen.pdf

Fontes

- Cartões de jogos de espionagem.doc: Andi Dolf
- Cartões do jogo do espião.pdf: Andi Dolf

Créditos das fotos

- **Foto da capa:** © Curdin Badertscher / Jungschar Pfiff Landquart

Weitere Informationen

Categorias
Jogos e atividades

Tags
Brincadeiras ao ar livre

Idade
8 a 12 anos

Número de participantes
1–20
20–30
30 – 100

Bíblia
Essa informação está faltando.

Duração
Não há dados disponíveis.

Material
Muito trabalho

Download de arquivos
Download do arquivo disponível

KI Generierter Inhalt
Conteúdo
Categorias
Tags
Idade
Número de participantes
Bíblia
Duração
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pt-br/wiki/art/jogo-de-espionagem