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