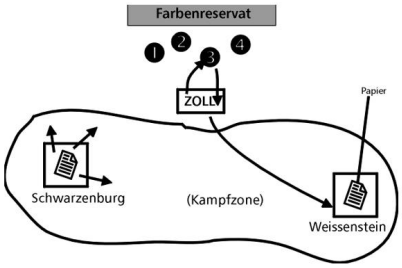


ENVIADO POR
Markus.Sigrist

ON
08/03/2022

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

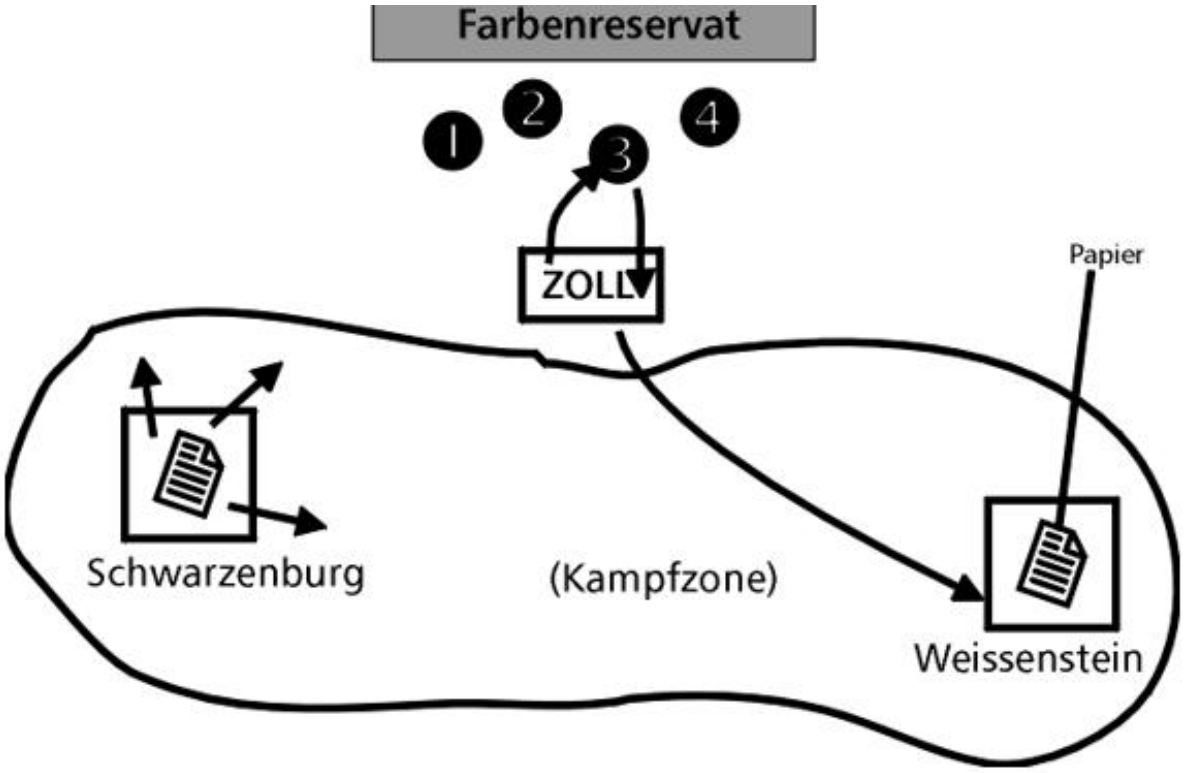
Schwarzenburg e Weissenstein



Jogos de terreno com cores / muitos pontos coloridos

A história

O povo de Schwarzenburg quer deixar seu vizinho Weissenstein um pouco feliz, pintando pontos coloridos no papel branco do Weissensteiner. No entanto, os Weissensteiners têm o mesmo objetivo em relação aos Schwarzenburgers. Portanto, ambos os países defendem suas terras contra os portadores de pontos coloridos de seus vizinhos e tentam levar ao país vizinho o maior número possível de pontos coloridos. No entanto, eles devem primeiro caçar os pontos coloridos em uma reserva de latas de tinta.



O desenrolar do jogo

- Os jogadores de um país se dividem em dois grupos, um dos quais protege o país e o outro recolhe um punhado de tinta da cor de reserva. Em seguida, eles tentam colocar essa cor no papel do grupo adversário.
- Para chegar à reserva de cores, cada jogador deve passar pela alfândega. Ele deve entregar seu passaporte na alfândega. Ele recebe dois rondos (= discos redondos de madeira que servem como pontos), um preto e um branco. Os funcionários da alfândega anotam o horário em que ele sai da alfândega.
- Agora, o jogador vai até a reserva e procura uma lata de tinta digital (= escada). Quando encontrar uma lata, ele lhe dará os dois rondos e a lata então jogará o "jogo de qual mão é qual rondo" com o caçador de cores. Se o jogador adivinhar corretamente, ele poderá usar o dedo indicador direito para pegar a cor da lata (somente cor suficiente para um ponto). Se o jogador não tiver adivinhado corretamente, ele deverá procurar outra lata.
- Quando o jogador tiver a cor em seu dedo, ele voltará para a alfândega. Lá, ele entrega os dois rondos e pega seu passaporte. Os funcionários da alfândega anotam o horário em que o jogador deixa a reserva. O horário de entrada e o horário de saída podem ser usados para calcular o tempo gasto na reserva. Os tempos gastos em ambos os grupos são somados no final.
- O jogador deve agora lutar para entrar no país adversário. Se for bem-sucedido, ele poderá desenhar um ponto (apenas um) no papel (com o dedo colorido). Tudo isso é supervisionado por um jogador do grupo adversário. Em seguida, ele deve limpar o dedo colorido em um pano (na alfândega). No entanto, se ele não conseguir romper as linhas de defesa do adversário, deverá retornar à alfândega, limpar o dedo e pegar um novo fio de lã.
- A luta (ribbon fight) só ocorre em torno da terra. A área ao redor da alfândega e a reserva de cores são zonas de não combate.

- Pontuação: Cada ponto colorido no papel conta como um ponto do oponente (por exemplo, um ponto colorido no papel da equipe branca conta como um ponto da equipe preta). O tempo total gasto conta como pontos de jogo do oponente. A escala de pontos/tempo deve ser ajustada (por exemplo, 5 minutos = 1 ponto).

Postes/escada (veja o esboço)

No. 1,2,3,4:

Quatro líderes com tinta de dedo, que circulam pela reserva de cores e sempre têm uma lata de tinta de dedo com eles. Eles fazem o jogo "em que mão está o que é Rondo" com todos os jogadores que chegam até eles.

Polegadas:

Três líderes que verificam os passes, distribuem os rondos e anotam o tempo. Os jogadores também recebem novas pulseiras de lã na alfândega.

Schwarzenburg:

Terra de Schwarzenburg com papel de pontos coloridos (círculo marcado com fita de marcação, papel preto no meio)

Weissenstein:

Terra do Weissensteiner com papel de ponto colorido (círculo marcado com fita de marcação, papel branco no meio)

Passe :

Cada jogador tem um passaporte com sua nacionalidade (Schwarzenburger ou Weissensteiner)

Fita de lã:

Cada jogador tem um fio de lã em volta do braço esquerdo. O fio de lã conta como uma vida.

Zona de combate:

Só é permitido arrancar fitas nos arredores dos dois países. Portanto, não em Schwarzenburg ou no próprio Weissenstein, e também não na alfândega ou na reserva de cores

Material

- Fita de marcação
- Papelão/papel (preto, branco)
- Rondos (preto, branco)
- Tintas de dedo (pelo menos 4 latas)
- Trapos
- Linha de lã
- Passaportes
- Utensílios de escrita
- Calculadora de bolso

Prova da fonte

Imagem da capa: Cortesia de www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!

Ideia do jogo: Com a gentil permissão de www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!

Schwarzenburg und Weissenstein.pdf

Weitere Informationen

Categorias
Jogos e atividades

Tags
Brincadeiras ao ar livre
Cores
Jogo
Lá fora
Grupo de Jovens

Idade
Não há dados disponíveis.

Número de participantes
Não há dados disponíveis.

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/schwarzenburg-e-weissenstein