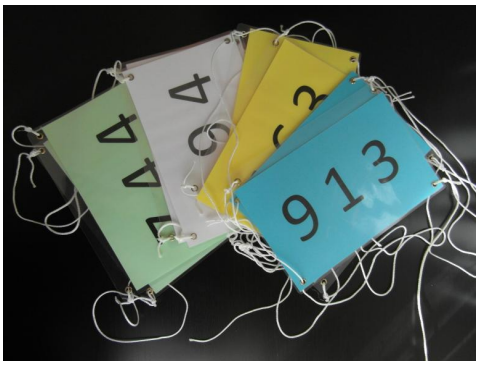
ENVIADO POR
MariES

ON
11/01/2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Métodos de captura ou abate

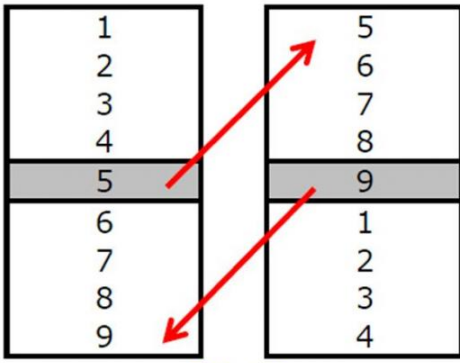


Em muitos jogos de campo, é incorporado algum tipo de método de captura. Aqui vocês encontrarão uma breve visão geral dos métodos que podem ser utilizados.

1. Cartas de classificação

- Cada participante recebe uma carta que apresenta, por exemplo, uma sequência de números de 1 a 9.
- No entanto, as cartas diferem umas das outras: em uma, a sequência começa com 1; na seguinte, a lista começa com 4, e assim por diante.
- No centro do cartão há um número destacado. Esse número determina o valor do cartão.
- Quando dois jogadores se enfrentam, suas cartas determinam quem vence quem.
- No exemplo abaixo, ocorre o seguinte: o jogador com o 5 destacado vence o jogador com o 9 destacado. Por quê? Na carta com o 5 destacado, o número 9 está abaixo do 5. Na carta com o 9 destacado, o 5 está acima do 9. Portanto, o 5 tem um valor maior e vence o 9.
- Em geral, a regra é: um jogador vence todos os jogadores cujo número seja menor que o seu próprio número marcado. Ele perde para qualquer um cujo número seja maior que o seu.
- Seguindo o mesmo princípio, também podem ser usados nomes ou termos semelhantes.

Exemplo de como registrar uma tacada usando um cartão de pontuação



Beispiel

Cartas de classificação para download

Rangkaertchen_Números

Modelo de cartão de classificação

Modelo de cartão de classificação

2. Fitas da Vida

- Cada participante recebe uma fita da vida (uma tira de papel crepom, tecido ou material semelhante).
- Se for importante distinguir entre os diferentes grupos, utilizam-se fitas de cores diferentes.
- Os jogadores prendem sua fita da vida no local indicado pelo líder do jogo (por exemplo, colocando-a no bolso de trás da calça, enrolando-a no pulso ou prendendo-a na parte superior do braço). As fitas devem ficar **bem visíveis** e **fáceis de puxar** ou **arrancar**.
- Os jogadores agora tentam eliminar uns aos outros arrancando a fita do adversário.
- Se um jogador perder sua fita ou tiver ela arrancada, ele deve pegar uma nova em sua base.
- Isso significa que você também precisará de membros da equipe para garantir que haja fitas suficientes nas cores corretas disponíveis em cada base.

3. Números

- Cada participante recebe um número bem legível, que prende nas costas com alfinetes de segurança.
- Os jogadores podem ser eliminados ao terem seu número anunciado em voz alta.
- Cada jogador pode tentar esconder seu número usando árvores ou objetos semelhantes, ou com a ajuda de outros jogadores, para que nenhum adversário consiga lê-lo. No entanto, não é permitido cobri-lo com os braços!

- Para aumentar a dificuldade, cada jogador pode receber duas cópias do seu número. Uma é presa nas costas e a outra no peito.
- Se for jogar em grupos, os números podem simplesmente ser impressos ou escritos em papéis de cores diferentes.
- Se os números forem usados com frequência nos jogos, vale a pena laminá-los e prender cordões para que fiquem prontos para serem presos ao corpo (veja a foto).

Sequências de números

Camisas numeradas



4. Armadilha de Farinha

- Uma maneira muito engraçada de marcar alguém: encha uma meia-calça transparente com um pouco de farinha.
- O peso facilita o arremesso e deixa uma mancha de farinha no colega de equipe que for atingido, o que torna fácil ver se ele foi realmente marcado ou não.
- Dependendo da regra do jogo, quem está marcando pode ter permissão para atirar com o estilingue ou pode ter que mantê-lo na mão.

Referências

- Imagem da capa: MariES
- Arquivos e imagens listados: MariES

Weitere Informationen

Categorias
Jogos e atividades

Tags
Pegar

Idade
Não há dados disponíveis.

Número de participantes
Não há dados disponíveis.

Bíblia
Essa informação está faltando.

Duração
Não há dados disponíveis.

Material
Ausência

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/metodos-de-captura-ou-abate