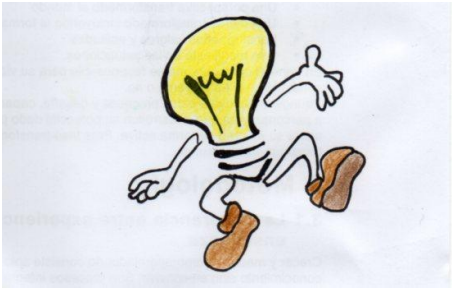
SUBMITTED BY
MariES

ON
25.01.2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Picioare rapide și minți strălucite



Nimeni nu se va plictisi cu acest joc cross-country. Acesta necesită nu numai condiție fizică, ci și gândire logică.

Material de barieră

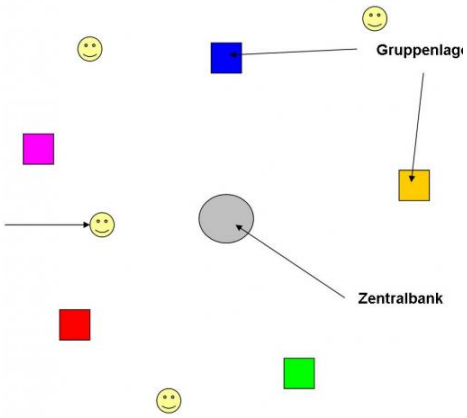
- Materiale de barieră pentru amplasament
- prelate, cordoane în caz de ploaie
- Semnal de start (goarnă, fluier sau similar)
- Cutie de prim ajutor
- Bani de joc (aici pot fi folosite și capace, dopuri etc.)
- Indicii, cartonașe cu nume, forme de puzzle (pe bucăți de hârtie colorată pentru fiecare grup)
- Pixuri, radiere
- Manșoane de plastic pentru a proteja foile de hârtie
- Pungi pentru băncile mobile în care să fie transportați banii de joc
- Manșoane de plastic pentru băncile mobile în care se transportă indiciile
- Preț

Pregătire

- găsiți o zonă de joacă potrivită (pădure)
- marcați o tabără pentru fiecare grup
- Marcați banca centrală în mijlocul terenului de joc
- Creați indicii, cartonașe cu nume și cartonașe cu ghicitori și imprimați-le pe hârtie colorată (o culoare diferită pentru fiecare grup)

Fișiere pentru descărcare

Planul de joc



Cărți cu nume
Namenskaertchen

Scopul jocului

- Scopul jocului este de a rezolva un puzzle cât mai repede posibil. Pentru a face acest lucru, participanții trebuie să cumpere indicii pentru a rezolva puzzle-ul.
- De asemenea, este posibil să "câștige" indicii suplimentare.
- În acest joc, grupurile individuale pot câștiga atât prin realizări sportive, cât și intelectuale.

Punerea în aplicare

- Participanții sunt împărțiți în grupuri de mărime egală.
- Fiecare grup are o tabără. Taberele sunt grupate într-un cerc mare în jurul stației băncii centrale, care este situată în centru.
- Înainte de începerea jocului, fiecare grup are ceva timp la dispoziție pentru a-și instala tabăra (dacă plouă, puneți o prelată) și pentru a elabora o strategie.
- În același timp, o parte din personal se răspândește în pădure ca "bănci mobile".
- Se dă semnalul începerii jocului.
- Sarcina jucătorilor este acum să retragă bani din conturile lor de la băncile mobile. Suma de bani care poate fi retrasă deodată este limitată.
- Pentru a ajunge la o sumă mai mare, trebuie abordate mai multe bănci.
- Nu numai că puteți retrage bani de la bănci, dar puteți cumpăra și indicii cruciale pentru puzzle.
- Cu toate acestea, prețul pentru indiciu este semnificativ mai mare decât suma maximă care poate fi retrasă. Prețul pentru un indiciu suplimentar poate fi chiar mai mare.
- Prin urmare, banii trebuie strânși până când sunt suficienți disponibili.
- Banii pot fi schimbați doar între jucătorii unei echipe la o bancă sau în propria tabără.
- Grupurile pot încerca în orice moment să jefuiască sau să elimine jucătorii adversari.
- Fiecare grup primește un set de cărți cu 11 nume pe ele. Unul dintre aceste nume este imprimat cu bold în mijloc. Acest nume determină valoarea cărții.
- Fiecare jucător poartă întotdeauna o carte cu el. Cardurile pot fi schimbate la toate băncile și în propria tabără.

- Dacă are loc un jaf, cărțile celor doi jucători sunt comparate între ele. Numele de rang superior îl învinge întotdeauna pe cel de rang inferior.
- Dacă există o remiză, adversarii se despart fără alte consecințe. În caz contrar, câștigătorul ia toți banii de la învins. Indiciile nu se schimbă!
- Un raid nu este permis în următoarele locuri: Pe o rază de 5 m 1. în jurul băncilor mobile și al băncii centrale 2. în jurul taberelor de grup și 3. în jurul a doi jucători care se duelează și care tocmai s-au eliminat reciproc.

În general:

- Un jucător transportă fie bani, fie un indiciu.
- Dacă jucătorii tocmai au retras bani de la o bancă, ei nu pot cumpăra imediat un indiciu de acolo. Ei trebuie să meargă la o altă bancă pentru a face acest lucru.
- Soluția la ghicitoare este predată băncii centrale. Primul jucător care înmânează soluția corectă câștigă.

Sfârșitul jocului:

- Jocul se încheie de îndată ce un grup a predat băncii centrale soluția corectă a ghicitorii.
- Dacă jocul se încheie mai devreme, se numără numărul de soluții corecte de pe foaia cu soluții.

Instrucțiuni pentru rezolvarea puzzle-ului

- Indiciile individuale pot fi introduse direct în diagramă: Un "DA" cert poate fi introdus în căsuța corespunzătoare sub forma unui semn plus, iar un "NU" cert sub forma unui semn minus.
- Din aceste informații se pot deduce în mod logic informații suplimentare. De exemplu, un semn plus într-o coloană sau într-un rând înseamnă că toate celelalte casete din aceeași coloană/în același rând pot fi marcate cu un semn minus, deoarece este posibilă o singură combinație în fiecare caz. Aceasta înseamnă că, dacă x=y se aplică, atunci x=z nu se poate aplica în același timp.
- Toate informațiile pot fi deduse logic, adică nu trebuie să ghiciți în niciun moment.
- Puzzle-ul poate fi rezolvat doar cu ajutorul indiciilor. Cu toate acestea, indiciile suplimentare îl pot face mai ușor de rezolvat. Fiecare dintre ele oferă o soluție pozitivă într-o casetă.
- În principiu, desigur, orice puzzle poate fi combinat cu un joc de teren în acest mod.

Dovada sursei

- Imagine copertă: MariES
- fișiere listate: MariES

Weitere Informationen

Categorii
Jocuri și activități

Etichete
Кръстопът
Gândire logică
Физическа подготовка
Provocare
Strategie

Vârsta
8–12 ani
13–16 ani
începând cu vârsta de 16 ani

Număr de participanți
Nu sunt disponibile date.

Biblia
Această informație lipsește.

Durată
Nu sunt disponibile date.

Material
Multă muncă

Descărcare fișier
Fișier disponibil pentru descărcare

KI Generierter Inhalt
Conținut
Categorii
Etichete
Vârsta
Număr de participanți
Biblia
Durată
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/ro/wiki/art/picioare-rapide-si-minti-stralucite