

SUBMITTED BY
CuBa94

ON
29.09.2011

★ ★ ★ ★ ★
0% / 6 Stimmen

Špionážna hra



Ide o hru v teréne, ktorej cieľom je nájsť skrytý poklad súperov.

Informácie o hre

- **Vek:** od 7 rokov
- **Počet hráčov:** 12 a viac
- **Terén:** les, kopcovitý terén,...
- **Vedenie:** 1 vedúci hry + 1 vedúci na skupinu
- **Trvanie:**60 minút a viac (zvyčajne 3 kolá po cca 20 minút)

Materiál

- Označovacia páska
- Kartičky so špionážnymi hrami
- Poklad (balenie cukríkov Sugus, ... => 1 na skupinu)

Prípravy

Pred začiatkom hry by mali byť všetky väzenia označené výstražnou páskou. Poklady by mali byť pripravené a mali by byť k dispozícii kartičky so špiónmi.

Príbeh hry

- Deti sa najskôr rozdelia do skupín, ktoré by mali byť viac-menej vyrovnané.
- Každej skupine sa pridelí väzenie a príslušné špionážne hracie karty (jedna farebná sada). Samozrejme nesmie chýbať ani poklad.
- Tieto karty sa teraz môžu rozdať v skupinách. Najlepšie je nechať deti, aby si jednoducho vytiahli jednu kartu. Zostávajúce karty sa tiež musia rozdať.

- Teraz sa schová poklad, ktorý bol priložený. (Pravidlá nájdete v dodatku)
- Hneď ako vedúci hry spustí hru, deti môžu vyraziť zo svojich väzení. Cieľom je teraz dostať sa k ostatným väzeniam a nájsť poklad ostatných.
- Deti sa samozrejme môžu navzájom chytať. Akonáhle niekto chytí iného, má možnosť vybrať si jednu zo svojich kariet. Keď je to hotové, na povel: „raz, dva, tri“ sa karty ukážu. (Pravidlá nájdete v prílohe.) Ten, kto vyhral, musí porazeného odviesť do väzenia toho, kto vyhral. Karty porazeného získava víťaz.
- Väzni môžu teraz v ohraničenej zóne hľadať poklad. Je však možné ich opäť oslobodiť tým, že im odovzdáte jednu z predchádzajúcich kariet.
- Ak sa nájde poklad, nálezca môže bežať k vedúcemu hry a odovzdať mu poklad. Vedúci hry si zapíše, ktorá skupina poklad našla.
- Vyhráva skupina, ktorá našla najviac pokladov.

Pravidlá

Pri ukrývaní pokladu:

- Poklad nesmie byť ukrytý ďalej ako 2 m od väzenia.
- Poklad nesmie byť ukrytý vo výške väčšej ako 2 m nad zemou.
- Z ukrytého pokladu musí byť viditeľná aspoň plocha veľkosti „päťfrankovky“ (priemer cca 3 cm).
- Hráči si nesmú pozerať do kariet.
- Kartu je potrebné vybrať ešte pred jej odhalením.
- Ak majú obaja rovnakú kartu, rozídu sa a musia najprv chytiť inú kartu, aby mohli tú istú chytiť znovu.

Pri odkrývaní kariet:

- **Myš (1)** vyhráva nad slonom
- **Opica (2)** vyhráva nad myšou
- **Gazela (3)** vyhráva nad opicou a myšou
- **Zebra (4)** vyhráva nad gazelou, opicou a myšou
- **Slon (5)** vyhráva nad zebrou, gazelou a opicou (**nie nad myšou!**)

Ukončenie hry

Hra končí na pokyn vedúceho hry alebo vtedy, keď boli nájdené všetky poklady.

Šablóny pre kartičky do špionážnej hry

Spionspiel-Kaertchen.doc
Spionspiel-Kaertchen.pdf

Zdroje

- Kartičky na špionážnu hru.doc: Andi Dolf
- Kartičky do špionážnej hry.pdf: Andi Dolf

Zdroj obrázku

- **Titulná fotografia:** © Curdin Badertscher / Jungschar Pfiff Landquart

Weitere Informationen

Kategórie
Hry a aktivity

Značky
Hra vonku

Vek
8–12 rokov

Počet účastníkov
1–20
20–30
30 – 100

Biblia
Táto informácia chýba.

Trvanie
Údaje nie sú k dispozícii.

Materiál
Veľa práce

Stiahnutie súboru
Súbor na stiahnutie k dispozícii

KI Generierter Inhalt
Obsah
Kategórie
Značky
Vek
Počet účastníkov
Biblia
Trvanie
Materiál

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/sk/wiki/art/spionazna-hra