

SUBMITTED BY

Fuchs45

ON

05.11.2011



Keine Stimmen

Приемане на Ai - игра на открито



Целта на играта е да събориш стената си пръв. Това става, като пресичаш камъните в стената (плаката).

Информация за играта

- Възраст: 6-13
- Брой участници: 10-100 (най-малко 5 участници на стена)
- Място: Гора, поляна, спортно игрище
- Ръководители: 1 ръководител на група, 1 ръководител на стена, 1-2 ръководители за станцията с оборудването, 1-2 ръководители за зоната със зарове (броят на ръководителите за станцията с оборудването и зоната със зарове зависи от броя на участниците)
- Продължителност: около 1,5 часа

Цел на играта

Целта на играта е да бъдеш първият, който събори стената си. Това става, като зачеркнеш тухлите в стената (плакат).

Подготовка

- Изградете стени (с помощта на чаршаф, хартия или картон) и начертайте секциите на стените
- Очертайте площадките за групите (по една площадка за всяка група)
- Очертайте зоната за съхранение на материалите
- Очертайте зоната за зарове
- Направете карти с катапулти (карти с изображение на дървен катапулт)

История

Йошуа и неговите мъже са превзели Ерихон. Сега е ред на град Ай.

Тъй като някой не е спазил указанията на Исус – и в крайна сметка Божията заповед – нещата не се получиха веднага.

Йошуа 7:3-8:24

Понякога се опитваме да правим нещата по свой начин, вместо да слушаме Бога.

Градът беше атакуван и от двете страни; ето как различни групи „атакуват“ различни участъци от стената.

Как се играе

*Квадратите на плаката на стената трябва да се зачеркват с „камъни“ (маркери).

*Тези камъни (флумастери или други маркери) трябва да се закупят. Печелите пари, като хвърляте заровете на станцията за зарове. Изберете играч от друг отбор и хвърлете заровете един срещу друг. Победителят (този с по-високото число) получава монета.

*Парите се отнасят обратно в базата.

*След като се съберат достатъчно пари, можете да купите камъни (маркери) от магазина за снабдяване.

*За да „хвърлите“ камъните (флумастерите) към стената, ви е необходима катапулта. Тя се закупува еднократно и не може да бъде премахната. Катапулта остава в базата на групата.

*Камъните се продават под формата на флумастери. Един камък = една писалка. За всяка писалка можете да отбележите кръстче върху плаката на стената. След това писалката се предава на водача при стената.

*Групите имат възможност да закупят един (или повече) лицензи за пленяване на други, противникови играчи. Само играчите с лиценз имат право да пленяват други играчи.

*Залавянето се осъществява чрез издърпване на вълнена връв от ръката на противника

*Заловеният играч трябва да предаде своите вещи (камъни = пръчки) или пари на залавящия го. Катапултът не може да бъде отнет!

*Заловеният играч се връща в своята база и там получава нова връв.

База на отбора

Всеки отбор има своя база (безопасна зона). Там можете да съхранявате парите си на сигурно място и да се организирате. Там можете да вземете и нови гривни. В началото на играта групите се събират в своите бази.

Магазин за материали

Катапулт (карта)

Всеки отбор се нуждае от катапулт като база, от която да атакува стената с камъни. Цена: 80

Камъни (маркери)

Това са „снарядите“. Те могат да се използват и купуват веднага щом катапултът е на разположение. Камъкът се използва за атака срещу стената. Всеки камък ви позволява да зачеркнете едно поле. Цена: 4

Лиценз за пленяване на други играчи (спортна лента)

С този лиценз отборите могат да упълномощят играчите си да пленяват противници и да конфискуват техните вещи! Цена: 15

Зона „Зарове“

Шест различни станции

1. Който хвърли най-високата обща сума = 3 зара; хвърля два пъти
2. Който хвърли по-малко точки = 3 зара; хвърля два пъти
3. Който първи хвърли 6 = 1 зар; хвърляйте поред, докато някой не хвърли 6
4. Който е най-близо до обща сума 12 = 2 зара; хвърля веднъж
5. Който хвърли по-висока обща сума = 3 зара; хвърля 3 пъти (шестиците могат да се отстранят)
6. Който хвърли най-ниската обща сума = 3 зара; хвърля 3 пъти (единиците могат да се премахнат)

Край на играта

Играта приключва, когато единият отбор „събори“ стената на другия отбор или когато изтече времето.

Вариации

- Цените могат да се коригират по време на играта, за да се контролира ходът ѝ (инфлация/дефлация по време на „войната“)
- Начинът за залавяне на противников играч може да бъде променен. Това е особено препоръчително при игра с по-млади участници. (Вижте играта на открито „[Мръсни чинии](#)“ – [чаши за зарове](#))
- Правата за пленяване на противникови играчи могат да бъдат ограничени – или като цяло (по-бързият играч печели), или по групи.
- Постовете на станцията за зарове могат да се обслужват от двама души (повече ръководители) или да се играят други игри за печелене на пари

Материали

- Лента за отблъскване на птици за основата, склада за материали и зоната за зарове
- Зарове за зоната за зарове
- достатъчно щифтове (камъни)
- Карти с катапулти (по една на група)
- Плакат за стена с 20 квадрата (по един за всяка група)
- Ленти за спортни игри (лиценз) за играта „гони и хвани“
- Вълнени връзки (за предпочитане по едно кълбо вълна за всяка група)
- „Монети“ или игрални пари

Обобщение на мача

Снимки



Кредити за изображенията и игрите

Всички изображения са © Raphi D.; могат да се използват свободно за целите на младежкото служение.

Тази игра е разработена от младежката група „Валдман“, регион 45 на Besj, за регионалното събитие Pfi-la 2007.

Weitere Informationen

Категории

Игри и занимания

Етикети

Игра

Възраст

Няма налични данни.

Брой участници

1-20

Библията

Тази информация липсва.

Материал

Няма

Изтегляне на файлове

Изтегляне на файлове

KI Generierter Inhalt

Съдържание

Категории

Етикети

Възраст

Брой участници

Библията

Материал