# Игра с търговия

Да търгувам, без да ме уцелят.

## Данни

- възраст: 9+
- брой учаници: 15+
- място: гора
- брой ръководители: 5

## Материали

- кутийки от филмови ленти - за всеки участник по една и още три за ръководителите
- царевични зърна в малък съд
- бобени зърна в малък съд
- копчета или шайби вместо пари в два малки съда
- два малки съда допълнително
- две топки и "бухалка"

## Подготовка

Всеки отбор трябва да си направи от подръчни материали "град", в който после може да се обменя стоката.  Вътре в "стените" на града е неутрална зона, там митничарите и чудовището нямат право да влизат. Всички други

могат да влизат през портата. Двата града трябва да са  на около 100 м един от друг, зависи от броя на участниците. Всеки участник получава по една кутийка. При отбор "Царевица" кутийката съдържа едно царевично зърно и едно копче; при отбор "Боб" кутийката съдържа едно бобено зърно и едно копче (ръководителят трябва да приготви всичко това предварително и  е най-подходящо кутийките на двата отбора да се различават). Това е първоначалният капитал. Във всеки град има търговец (ръководител), който има три малки съда. В "града на боба" търговецът има един съд с бобени зърна, един съд с копчета и един празен съд . В "града на царевицата" търговецът има един съд с царевица, един съд с копчета и един празен съд . В гората между двата града се движат митничарите (ръководители) с топка и празна кутийка и чудовището (ръководител) с бухалка (направена например от навито парче кожа) и празна кутийка.

## Ход на играта

Целта на играта е участниците да ходят в противниковия град и да обменят стоката си. Митничарите имат право да вземат мито извън града по следния начин: те трябва да целят участниците с топка и ако улучат някого, той дава едно копче на митничаря и продължава пътя си до другия град. Чудовището също гони участниците.  Ако то успее да докосне някого с бухалката, той трябва да му даде едно зърно и да се върне в своя град, за да се снабди отново със стока. Когато някой пристигне в другия град, той дава едно от своите зърна (например царевица) и получава едно бобено зърно и една монета (копче). С това се връща в своя град, където остава спечеленото бобено зърно. Отново получава от търговеца (ръководителя) царевично зърно и копче. Ако участниците са повече, може да има още един митничар, за да е по-динамична играта, съответно един по-малко при по-малко участници. Митничарите и чудовището трябва да се стремят да гонят всички участници. Ако виждат, че единият отбор е много по-силен от другия, могат да гонят повече силните участници.

## Край на играта

След определено време търговията спира със сигнал. Всеки отива в своя град, където ще бъдат преброени спечелените зърна и крайния капитал, който се намира в кутийките на участниците. Резултатът на отборите се сравнява.

## Произход на снимката

Ханс-Георг, пролетен лагер "Кавлак"