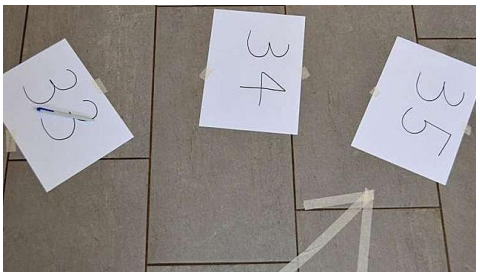


BEKÜLDŐ
ML3000

ON
2011.11.17

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

XXL-es létrajáték



A nagyméretű létrajáték hasonlóan működik, mint a hagyományos változat.

A darab adatai

- Korhatár: 6 éves kortól
- Játékosok száma: 6+
- Helyszín: nagy terem, esetleg a szabadban
- Vezető: legalább 5
- Időtartam: 60 perc

Anyag

- 50 db A4-es lap (1–50-ig számozva)
- Csekkek
- 50 kérdés (számozva, különböző lapokon vagy kivágva)
- 3 kérdés-válasz lap
- 2 kocka (lehetőleg nagy habszivacs kockák)

Előkészítés

- Anyagok beszerzése
- Rögzítsük a 1–50-es számokat a padlóra (ragasztószalaggal/csapokkal).
- Ragasztószalagból nyilakat formázva jelöljük ki az egyes mezők közötti útvonalakat. (Ha elegendő visszavezető útvonalat jelölünk ki, a játék hosszabb ideig tart. A játék vége felé ezeket eltávolíthatjuk vagy megfordíthatjuk.)
- A kérdéseket elosztani a többi helyiségben/egy területen (szükség esetén rögzíteni a szél ellen). Ezeket később a csoportoknak meg kell keresniük.

Játék

Először csoportokat alkotunk. Minden csoport kiválaszt magának egy játékfigurát, pl. egy kalapot, egy ceruzát vagy valami hasonlót...

Ezután kezdődhet a játék.

1. Minden csoport kockázik, és annyit halad előre, amennyit a kocka mutat.
2. Ezután megkeresik azt a kérdést, amelynek száma megegyezik azzal, ahol megálltak.
3. Erre a kérdésre az egyik két játékvezetőnél kell válaszolni. Ha a válasz helyes, a csoport kap egy pontot; ha a csoport nem tudja a helyes választ, átmehet egy másik játékvezetőhöz, aki a csoporttal együtt megpróbálja kideríteni a választ. (Természetesen ez a játékvezető tudja a választ, de nem szabad, hogy egyszerűen csak elárulja.)
4. A ponttal újra lehet kockázni. Ezért is két vezető felel. (A pont biztosítja, hogy a csoportok helyesen válaszoljanak a kérdésekre.)

Ha egy csoport egy „vezető” kezdőmezőjére lép, akkor meg kell válaszolnia azt a kérdést, amelytől a vezető indul.

Megjegyzések

Ügyelni kell arra, hogy elegendő lefelé vezető létra legyen, különben a csoportok túl gyorsan haladnak. Ha a játékot be akarjuk fejezni, egyszerűen megfordítjuk a létrákat. Így elég jól szabályozható a játék időtartama.

Egy megfelelő áhítati téma lehetne például, hogy az életben is vannak visszaesések. Jézusnak is voltak úgynevezett visszaesései: először Jeruzsálemben királyként fogadták, később pedig súlyos bűnözőként keresztre feszítették.

A „Fragen.xlsx” fájl egy makrókat tartalmazó Excel-fájl, amelyet megnyitás előtt át kell nevezni „Fragen.xlsm”-re, mivel ellenkező esetben a fájl nem nyitható meg.

Fragen.xlsx

Képforrás

- Címkép: azML3000 jóvoltából. (ml.3000 (at) hotmail.com)

Fájllista

- Fragen.xlsm: Lukas Leuenberger / Jungschar Brunnen jóvoltából.

Weitere Informationen

Kategóriák
Játékok és foglalkozások

Címkék
Létra játék

Kor
Nincsenek elérhető adatok.

A résztvevők száma
1–20

Biblia
Ez az információ hiányzik.

Időtartam
Legfeljebb 1 óra

Anyag
Nincs

Fájl letöltés
Fájl letöltés elérhető

KI Generierter Inhalt
Tartalom
Kategóriák
Címkék
Kor
A résztvevők száma
Biblia
Időtartam
Anyag

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/hu/wiki/art/xxl-es-letrajatek