YoungstarsWiki.org

INVIATO DA
Irmgard

ON
21/06/2013

★ ★ ★ ★ ★
0% / 6 Stimmen

Idea per un gioco all’aperto



Se non ti viene in mente nessuna idea per un gioco all’aperto

... allora provate semplicemente questo! Non deve essere per forza sempre il gioco delle spie, no? Qui vi presentiamo la variante di Fischer, ma naturalmente potete adattarla come preferite.

Questo articolo è tratto dalla rivista «Forum».

Regole del gioco

Le squadre vengono suddivise in tre gruppi di uguale dimensione. Ogni gruppo dispone di una barca e si dedica alla pesca. I pesci vengono catturati nella zona di pesca e riportati sulla barca. A bordo, i pesci vengono lavorati e preparati per la vendita al porto, dove vengono venduti al commerciante. Ogni 3 pesci si ottiene una confezione da 6 filetti. Naturalmente, il tutto non può avvenire senza che ci si possa catturare a vicenda. L’intera area è zona di combattimento, ad eccezione delle barche dei gruppi e del porto.

Obiettivo del gioco

Guadagnare più soldi possibile vendendo i pesci.

Inizio:

Ogni giocatore riceve una licenza di pesca (una bustina trasparente contenente un dado), senza la quale non è consentito pescare. Inoltre, ogni gruppo riceve una rete da pesca, che deve essere riposta nella barca e con la quale è possibile pescare nella prima mezz'ora. Al più tardi dopo questa mezz'ora è necessario acquistare una nuova rete per poter continuare a pescare.

Pesca e trasporto del pesce:

I pesci sono distribuiti nella zona di pesca, circa 50 per volta, fissati con un chiodo a un palo di legno. I pesci possono essere facilmente staccati, ma solo uno alla volta per ogni prelievo. Dopo la lavorazione del pesce (un responsabile scambia 3 pesci alla volta con una confezione di filetti) presso la barca, i filetti confezionati devono essere trasportati al porto, con un massimo di due confezioni a persona.

Fase di combattimento:
Quando due giocatori avversari si scontrano, si conta fino a tre e chi ottiene il numero più alto con il proprio dado nella scatoletta, può sottrarre all'avversario la licenza di pesca e tutto ciò che porta con sé, per poi portare il perdente al porto. Lì al vincitore viene corrisposto un importo in denaro per la licenza di pesca consegnata, mentre il giocatore senza licenza viene mandato nella sala d'attesa e deve attendere pazientemente fino a quando non verrà liberato (vedi sotto).

Porto:
Il porto è la zona commerciale. Lì ci sono alcuni responsabili che sorvegliano il mercato e la sala d'attesa e rilasciano le licenze. Qui i giocatori possono vendere i loro pacchi di pesce; a seconda dell'andamento del mercato, i prezzi pagati possono essere più alti o più bassi. Questo lo stabilisce la direzione del gioco.

Cosa si può fare con i soldi?

- Portarlo alla cassa della barca
- Acquistare una nuova rete, dato che con una rete si può pescare al massimo solo per mezz'ora.
- Acquistare nuove licenze di pesca per i giocatori che si trovano nella sala d'attesa perché hanno esaurito le proprie licenze.

Tattica:
Per guadagnare denaro, è necessario pescare e vendere il maggior numero possibile di pesci e sconfiggere gli avversari. Il giusto equilibrio tra pesca e combattimento determina la vittoria o la sconfitta.

Comandi di gioco:
Il porto permette di gestire il gioco in modo molto efficace. È possibile, ad esempio, introdurre la regola secondo cui entro un determinato periodo di tempo deve essere consegnata una certa quantità di pesce. Se un gruppo non consegna una quantità sufficiente, viene inflitta una multa che deve essere pagata da tutti i gruppi. In caso di buoni risultati di vendita, è possibile anche erogare un bonus a tutti i gruppi. Allo stesso modo, i prezzi delle licenze e delle reti possono variare. Se nella sala d'attesa ci sono molti pescatori, le licenze disponibili sono numerose e quindi il loro prezzo si abbassa, e viceversa. Il mercato offre agli organizzatori del gioco un ottimo strumento per rendere il gioco ancora più avvincente.

Materiale:
• vasetti trasparenti per pellicole
• dadi
• circa 1000 carte "pesce" con supporto • circa 500 carte "filetto"
• carte a rete
• denaro

- Cartelloni (porto, zona d’attesa, ecc.)
- Tabellone (orari, prezzi)
- Nastro anti-uccelli
- Bandierine
- Torce
- Farmacia
- Tabellone delle partite
- Fischietto
- Lampada a gas
- Calcolatrice

Gioco all'aperto

Gioco all'aperto

Bibliografia



- **Contenuto: Forum** Kind, numero 0/01, pagina 28. In questo gioco all’aperto i bambini guadagnano soldi grazie alle licenze di pesca e alla pesca. © Copyright www.forum-kind.ch
- **Autore:** Matthias Meier, animatore del gruppo giovanile di Rümlang
- **Immagine di copertina:**clipart per gentile concessione della casa editrice buch+musik ejw-service gmbh, Stoccarda -www.ejw-buch.deda: Jungscharleiter Grafik-CD plus; Seconda edizione riveduta 2002© buch+musik ejw-service gmbh, Stoccarda

Weitere Informationen

Categorie
Giochi e attività

Tag
Giochi all'aperto

Età
8–12 anni
13–16 anni

Numero di partecipanti
Nessun dato disponibile.

Bibbia
Manca questa informazione.

Durata
Nessun dato disponibile.

Materiale
Quasi senza sforzo

Scarica il file
Download del file disponibile

KI Generierter Inhalt
Contenuto
Categorie
Tag
Età
Numero di partecipanti
Bibbia
Durata
Materiale

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/it/wiki/art/idea-un-gioco-allaperto