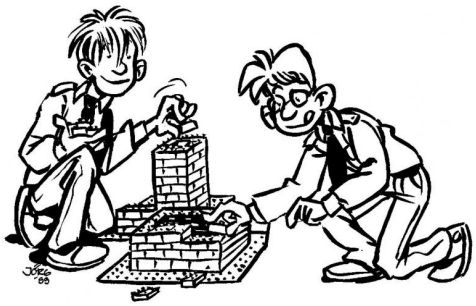
INVIATO DA
Hesi07

ON
17/01/2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

# Palazzo di Babilonia



Lo scopo di questo gioco di terreno è creare un modello di un magnifico edificio per il re. Date sfogo alla vostra creatività e stupite il re con la vostra opera d'arte.

## Materiale

- Nastro divisorio, bandierine o simili per delimitare le postazioni dei gruppi e per delimitare il campo di gioco
- Blocchi da costruzione gialli, verdi, blu, marroni (= materie prime: grano, legno, minerale, argilla)
- Nastri (carta crespa o simili)
- Tavole di legno (=fondamento)
- Boccioli di cotone (=pillole)
- Colla (=cemento)
- Fogli di carta, ciascuno con le informazioni sulle preferenze del re

## Preparazione

- Segnare le postazioni del gruppo
- Distribuire uniformemente i commercianti principali (=dipendenti) nel campo di gioco X delimitato. Le dimensioni del campo di gioco e il numero di commercianti principali dipendono dal numero di partecipanti.
- Attaccare i nastri di salvataggio alle braccia dei giocatori
- Distribuire uniformemente i blocchi da costruzione nel campo di gioco

## Attuazione

- I partecipanti vengono divisi in gruppi di uguali dimensioni.
- Ogni gruppo a sua volta si divide in : Costruttori, Mercanti e Architetti (la suddivisione è lasciata ai giocatori stessi e può essere cambiata durante il gioco)
- Il compito dei costruttori è quello di raccogliere le materie prime (= blocchi da costruzione) nel campo X contrassegnato. È possibile trasportare **una** sola materia prima alla volta, che viene poi

portata nei quartieri. Ogni costruttore riceve un nastro di vita, che può essere strappato dai giocatori avversari, dopodiché la materia prima deve essere consegnata all'attaccante. Tuttavia, è possibile "razziare" solo se non si trasportano risorse. Nei quartieri del gruppo sono disponibili nuovi salvagenti.

- Queste risorse raccolte possono essere scambiate con materiali da costruzione (ad esempio, 1 grano + 1 minerale = 1 pilastro) a determinati prezzi (che possono variare durante il gioco) presso i commercianti principali . È anche possibile commerciare tra le tribù (da commerciante a commerciante). È consentita anche la contrattazione.
- Gli architetti hanno il compito di progettare un edificio che sia stabile e magnifico, che soddisfi i desideri del re e che abbia un vantaggio individuale (progettazione = costruzione).
- Per scoprire i desideri del re, i giocatori possono correre dal re sul campo di gioco, che dà loro dei foglietti su cui rivela un desiderio ciascuno.
- Dopo un tempo prestabilito (ad esempio 30-60 minuti), il re (= capogioco o collaboratore) decide quale modello corrisponde meglio alla sua idea di palazzo magnifico.

## Prova della fonte

- Immagine di copertina: Immagine di copertina: **clipart** per gentile concessione dell'editore buch+musik ejw-service gmbh, Stoccarda - www.ejw-buch.de **da: Jungscharleiter Grafik-CD plus**; seconda edizione riveduta 2002 **© buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart**

## Weitere Informationen

*Categorie*
Giochi e attività

*Tag*
Creatività
Състезание
Artigianato artistico
Планиране
Lavoro di squadra

*Età*
8–12 anni
13–16 anni

*Numero di partecipanti*
Nessun dato disponibile.

*Bibbia*
Manca questa informazione.

*Materiale*
Un bel po’ di lavoro

*Scarica il file*
Nessun download di file

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

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/it/wiki/art/palazzo-di-babilonia