YoungstarsWiki.org

INVIATO DA
filippangrac

ON
21/01/2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Costruire una casa... o preferisci costruire un castello?



Un gioco basato su popolari strategie informatiche.

Informazioni di base

Età: *10+*

Numero di giocatori: *10+*

Posizione

Numero di leader: *2(base)+per ogni 4 bambini 1 leader (cioè con 13 bambini abbiamo bisogno di minimo 5 leader (13/4)+2=5 -> approssimativamente ;-))*

Durata: *30 - 60 min.*

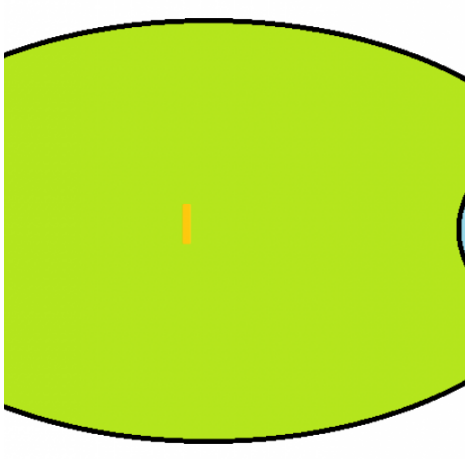
Materiale: *2 corde (circa 10m e 20m), una borsa (zaino), foglietti di carta con il materiale, elenco delle costruzioni (descrizione sotto)*

In breve...

Come dice il nome si tratta di un gioco di costruzioni, i giocatori sono divisi in due squadre e devono costruire il maggior numero di edifici possibile. Per costruire sono necessarie alcune risorse (legno, pietra, mattoni), che possono essere ottenute nell'inventario. Il problema è che tra il cantiere e l'inventario ci sono delle guardie che cercano di impedire ai costruttori (giocatori) di raggiungere l'inventario. Vince chi costruisce per primo tutti gli edifici.

Preparazione

Per prima cosa, trovate un'area adatta al gioco. Un prato con pochi ostacoli naturali è l'ideale. Poi posizioniamo il Cantiere e i rifornimenti sul piano (vedi immagine).



Sito - il luogo in cui si trova l'architetto principale (supervisore), al quale verranno consegnate le materie prime per la costruzione. Ogni squadra raccoglie le proprie risorse, quindi anche l'architetto raccoglie le risorse in pile diverse. L'architetto ha anche una lista con gli edifici che devono essere costruiti e i loro prezzi.

Ad esempio: i giocatori hanno il compito di costruire - granaio(2 legno, 2 mattoni)

- palazzo(2 legno, 2 pietre, 3 mattoni)

- piramide(4 pietre, 6 mattoni)

Totale: - 4 legno, 6 pietre, 11 mattoni

Nota: - adattato al tema Egitto - Israeliti in Egitto, ma può essere adattato a molti altri temi.

- il numero di edifici o il loro prezzo possono essere modificati a piacere (o devono essere modificati) se il gioco è giocato da più giocatori.

Forniture - qui c'è il negoziante che "emette" le risorse. Le risorse sono rappresentate da piccoli foglietti di carta su cui sono scritte o mostrate. Legno, pietra, mattoni (o altro). Dovrebbero esserci più foglietti di risorse di quelle necessarie per costruire tutti gli edifici.

Per esempio: se una squadra ha bisogno di 4D 6K e 11T (D-legno, K-pietra, T-mattone) per costruire tutti gli edifici, allora avremo bisogno di almeno 12D 18K 30T. Perché????

Lo stackmaster ha tutte le risorse insieme in un unico sacchetto. Quindi il giocatore sceglie 1 materia prima a caso e la porta al cantiere di conseguenza. È possibile che uno dei gruppi raccolga più legno (o altra materia prima) di quanto ne abbia bisogno, quindi è bene avere questa riserva (in modo che anche le squadre rivali non trattengano la materia prima di cui l'altra squadra ha bisogno).

Il modo appropriato di trasportare la materia prima significa che il giocatore non si limita a correre per prendere la materia prima e tornare a piedi al cantiere, ma la trasporta in un certo modo.

Ad esempio: legno - il giocatore deve correre fino al cantiere (all'indietro)

Mattoni - il giocatore aspetta un altro compagno di squadra che corre a prendere le materie prime e deve trasportarle a spalla fino al cantiere

Pietra - se un giocatore estrae una pietra, deve aspettare due compagni di squadra: con uno crea un sedile improvvisato su cui far sedere l'altro e poi lo porta al cantiere.

Campo da gioco - un'area in cui le guardie si muovono e cercano di catturare i giocatori. Se qualcuno viene catturato (toccato), il giocatore in questione torna al cantiere e tenta nuovamente di superare le guardie per raggiungere i rifornimenti. Le guardie catturano i giocatori solo in quella direzione (verso i rifornimenti), i giocatori con i rifornimenti tornano senza ostacoli.

Flusso del gioco (sintesi)

1.fase - divisione in gruppi (2-3 gruppi)

- spiegazione della costruzione dell'edificio e delle altre regole

- tutti i giocatori iniziano il cantiere

2.fase- i giocatori cercano di superare le guardie per raggiungere i rifornimenti

- un giocatore porta una risorsa al cantiere o aspetta un compagno di squadra e insieme portano la risorsa (non vengono inseguiti dalle guardie quando ritornano)

3.fase - i giocatori cercano di costruire i loro edifici il più presto possibile per vincere

Weitere Informationen

Categorie
Giochi e attività

Tag
Strategia
Pianificazione
Pensiero logico
Il gioco di Tim
Concorso

Età
Nessun dato disponibile.

Numero di partecipanti
Nessun dato disponibile.

Bibbia
Manca questa informazione.

Durata
Nessun dato disponibile.

Scarica il file
Nessun download di file

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

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/it/wiki/art/costruire-una-casa-o-preferisci-costruire-un-castello