YoungstarsWiki.org

PATEIKĖ
Irmgard

ON
2013-06-21

★ ★ ★ ★ ★
0% / 6 Stimmen

Idėja žaidimui gamtoje



Jei trūksta idėjų žaidimui lauke

... tai tiesiog išbandykite šį! Juk nebūtinai visada turi būti šnipų žaidimas – ar ne? Čia žaidimas pristatomas pagal Fischerio variantą, bet, žinoma, jį galima laisvai pritaikyti.

Šis straipsnis yra iš žurnalo „Forum Heft“.

Žaidimo koncepcija

Komandos suskirstomos į tris vienodo dydžio grupes. Kiekviena grupė turi po vieną valtį ir išplaukia žvejoti. Žuvys gaudomos žvejybos zonoje ir iš ten pargabamos į valtį. Valtyje žuvys apdorojamos ir paruošiamos pardavimui uoste, kur jos parduodamos prekybininkui. Iš 3 žuvų sudaroma pakuotė su 6 žuvies filė. Žinoma, visa tai neįmanoma be tarpusavio kovos. Visa teritorija yra kovos zona, išskyrus grupių valtis ir uostą.

Žaidimo tikslas

Parduodant žuvis uždirbti kuo daugiau pinigų.

Pradžia:

Kiekvienas žaidėjas gauna žvejybos licenciją (permatomą plėvelės dėžutę su kauliuku viduje), be kurios žvejoti negalima. Be to, kiekviena grupė gauna žvejybos tinklą, kuris turi būti laikomas valtyje ir kuriuo leidžiama žvejoti pirmąją pusvalandį. Ne vėliau kaip po šios pusvalandės reikia nusipirkti naują tinklą, kad būtų galima toliau žvejoti.

Žuvų gaudymas ir transportavimas:

Žuvys išdėstytos žvejybos zonoje, po maždaug 50 žuvų, pritvirtintų vinimi prie medinio stulpo. Žuvis galima lengvai nuimti, tačiau vienu kartu galima paimti tik vieną žuvį. Po žuvų apdorojimo (vienas vadovas kiekvieną kartą 3 žuvis iškeičia į vieną žuvies filė pakuotę) prie valties supakuoti žuvies filė turi būti pervežti į uostą, ne daugiau kaip po dvi pakuotes vienam asmeniui.

Kovos etapas:

Jei susiduria du priešininkai, skaičiuojama iki trijų, ir tas, kurio kauliukas „Filmdösli“ išrideno didesnį skaičių, gali atimti iš priešininko žvejybos licenciją ir viską, ką šis turi su savimi, o tada nugabenti pralaimėtoją į uostą. Ten nugalėtojui už atiduotą žvejybos licenciją išmokama pinigų suma, o žaidėjas be licencijos patenka į laukimo kambarį ir turi kantriai laukti, kol bus išlaisvintas (žr. žemiau).

Uostas:

Uostas yra prekybos zona. Ten yra keletas vadovų, kurie prižiūri rinką ir laukimo salę bei išduoda licencijas. Čia žaidėjai gali parduoti savo žuvies paketus; priklausomai nuo esamos rinkos padėties, už juos mokamos aukštesnės arba žemesnės kainos. Tai nustato žaidimo vadovybė.

Ką galima daryti su pinigais?

- Pervesti į laivo kasą
- Nusipirkti naują tinklą, nes su vienu tinklu žvejoti galima ne ilgiau kaip pusvalandį.
- Įsigyti naujų žvejybos licencijų žaidėjams, kurie sėdi laukimo salėje, nes jų licencijos baigėsi.

Taktika:

Norint užsidirbti pinigų, reikia sugauti ir parduoti kuo daugiau žuvų bei nugalėti priešininkus. Tinkamas pusiausvyros tarp žvejybos ir kovų išlaikymas lemia pergalę ar pralaimėjimą.

Žaidimo valdymas:

Uostas suteikia galimybę griežtai kontroliuoti žaidimą. Taip galima įvesti papildomą taisyklę, kad per tam tikrą laiką turi būti pristatytas tam tikras žuvų kiekis. Jei kuri nors grupė pristato per mažai, skiriama bauda, kurią turi sumokėti visos grupės. Esant geroms pardavimo apimtims, visoms grupėms gali būti išmokėta premija. Lygiai taip pat gali kisti licencijų ir tinklų kainos. Jei laukimo salėje sėdi daug žvejų, reikia pirkti daug licencijų, todėl jos tampa pigesnės, ir atvirkščiai. Rinka suteikia žaidimo vadovams puikų įrankį, leidžiantį žaidimui suteikti dar daugiau įtampos.

Medžiaga:

• permatoma plėvelės dėžutė
• kauliukai
• apie 1000 žuvų kortelių su laikikliais • apie 500 filė kortelių
• tinklinės kortelės
• pinigai
• Plakatai (uostas, laukimo zona ir kt.)
• Informacinė lenta (laikai, kainos)
• Paukščių atbaidymo juosta
• Vėliavėlės
• Fakelai
• Vaistinė

- Renginių programa
- Švilpukas
- Dujinė lempa
- Skaičiuotuvas

Žaidimas lauke

Lauko žaidimas

Šaltinių sąrašas



- **Turinys: „Forum** Kind“ žurnalas, numeris 0/01, 28 puslapis. Šiame lauko žaidime vaikai uždirba pinigų, naudodamiesi žvejybos licencijomis ir žvejojant. © Autorinės teisės „www.forum-kind.ch“
- **Autorius:** Matthias Meier, jaunimo grupės vadovas Rümlange
- **Pagrindinis paveikslėlis:**klipartas, naudojamas leidyklos „buch+musik ejw-service gmbh“, Štutgartas, maloniu leidimu –www.ejw-buch.deiš: „Jungscharleiter Grafik-CD plus“; Antrasis peržiūrėtas leidimas, 2002 m. © „buch+musik ejw-service gmbh“, Štutgartas

Weitere Informationen

Kategorijos
Žaidimai ir užsiėmimai

Žymos
Žaidimas lauke

Amžius
8–12 metų
13–16 metų

Dalyvių skaičius
Duomenų nėra.

Biblija
Šios informacijos trūksta.

Trukmė
Duomenų nėra.

Medžiaga
Beveik be jokių pastangų

Failų atsisiuntimas
Galima atsisiųsti failą

KI Generierter Inhalt
Turinys
Kategorijos
Žymos
Amžius
Dalyvių skaičius
Biblija
Trukmė
Medžiaga

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/lt/wiki/art/ideja-zaidimui-gamtoje