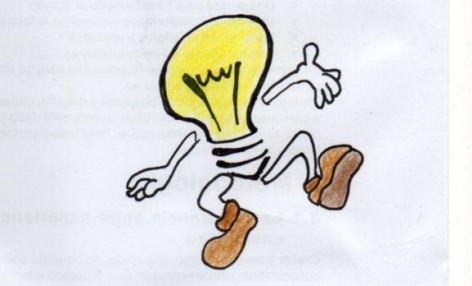
PATEIKĖ
MariES

ON
2013-01-25

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Greitos kojos ir šviesūs protai



Niekam nebus nuobodu su šiuo žaidimu per šalį. Jis reikalauja ne tik fizinio pasirengimo, bet ir loginio mąstymo.

Barjerinė medžiaga

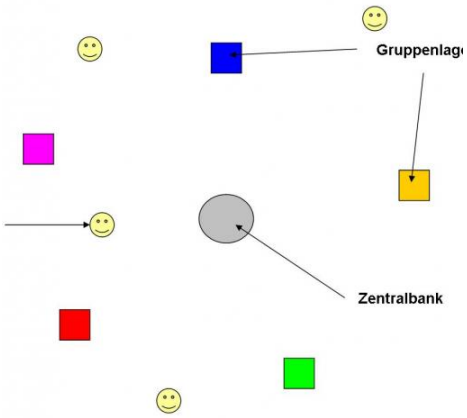
- Užkardos medžiaga, skirta vietovei
- tentai, virvės lietaus atveju
- Starto signalas (garsinis signalas, švilpukas ar pan.)
- Pirmosios pagalbos dėžutė
- Žaisliniai pinigai (čia taip pat galima naudoti dangtelius, kamštelius ir pan.)
- Užuominos, vardų kortelės, dėlionės formos (kiekvienai grupei ant spalvotų popieriaus lapų)
- Rašikliai, trintukai
- Plastikinės įmautės popieriaus lapeliams apsaugoti
- Maišelius mobiliesiems bankams, kuriuose bus gabenami žaisliniai pinigai
- Plastikinės įmautės mobiliesiems bankams, kuriose jie gabens užuominas
- Kaina

Paruošimas

- suraskite tinkamą žaidimų vietą (mišką)
- pažymėkite stovyklą kiekvienai grupei
- Žaidimų lauko viduryje pažymėkite centrinį krantą
- Sukurkite užuominų, vardų kortelių ir mįslių kortelių ir atspausdinkite jas ant spalvoto popieriaus (kiekvienai grupei skirtingos spalvos)

Atsisiunčiami failai

Žaidimo planas



Vardo kortelės

Namenskaertchen

Žaidimo tikslas

- Žaidimo tikslas - kuo greičiau išspręsti galvosūkį. Norėdami tai padaryti, dalyviai turi nusipirkti užuominų, kad išspręstų galvosūkį.
- Taip pat galima "užsidirbti" papildomų užuominų.
- Šiame žaidime atskiros grupės gali laimėti tiek dėl sportinių, tiek dėl intelektinių pasiekimų.

Įgyvendinimas

- Dalyviai suskirstomi į vienodo dydžio grupes.
- Kiekviena grupė turi po stovyklą. Stovyklos sugrupuojamos dideliu ratu aplink centre esančią centrinę banko stotį.
- Prieš prasidedant žaidimui, kiekviena grupė turi šiek tiek laiko įrengti savo stovyklą (jei lyja, pasistatykite brezentą) ir sugalvoti strategiją.
- Tuo pat metu dalis darbuotojų išsisklaido miške kaip "mobilieji bankai".
- Duodamas signalas apie žaidimo pradžią.
- Dabar žaidėjų užduotis - iš mobiliųjų bankų sąskaitų išsiimti pinigus. Pinigų suma, kurią galima išimti vienu metu, yra ribota.
- Norint pasiekti didesnę sumą, reikia kreiptis į kelis bankus.
- Iš bankų galima ne tik išsiimti pinigų, bet ir nusipirkti itin svarbių užuominų galvosūkiui spręsti.
- Tačiau užuominos kaina yra gerokai didesnė nei didžiausia suma, kurią galima išsiimti. Papildomos užuominos kaina gali būti dar didesnė.
- Todėl pinigus reikia rinkti tol, kol jų užteks.
- Pinigus komandos žaidėjai gali išsikeisti tik banke arba savo stovykloje.
- Grupės bet kada gali bandyti surengti reidą arba nukauti priešininkų žaidėjus.
- Kiekviena grupė gauna kortelių rinkinį su 11 pavadinimų. Vienas iš šių vardų yra išspausdintas paryškintu šriftu viduryje. Šis pavadinimas lemia kortelės vertę.
- Kiekvienas žaidėjas su savimi visada turi po vieną kortelę. Kortelėmis galima keistis visuose bankuose ir savo stovykloje.

- Jei įvyksta apiplėšimas, dviejų žaidėjų kortelės palyginamos tarpusavyje. Aukštesnio rango vardas visada nugali žemesnio rango vardą.
- Jei įvyksta lygiosios, priešininkai išsiskiria be tolesnių pasekmių. Priešingu atveju nugalėtojas iš pralaimėjusio pasiima visus pinigus. Įkalčiais nesikeičiama!
- Žygis neleidžiamas šiose vietose: 5 m spinduliu: 1. aplink mobiliuosius bankus ir centrinį banką 2. aplink grupių stovyklas ir 3. aplink du dvikovos žaidėjus, kurie ką tik nušlavė vienas kitą.

Apskritai:

- Žaidėjas turi pinigų arba užuominą.
- Jei žaidėjai ką tik išėmė pinigus iš banko, jie negali iš karto ten nusipirkti užuominos. Norėdami tai padaryti, jie turi eiti į kitą banką.
- Mįslės sprendimas perduodamas centriniam bankui. Laimi tas žaidėjas, kuris pirmas įteikia teisingą sprendimą.

Žaidimo pabaiga:

- Žaidimas baigiasi, kai tik grupė įteikia centriniam bankui teisingą mįslės sprendimą.
- Jei žaidimas baigiasi anksčiau, skaičiuojamas teisingų sprendimų skaičius sprendimo lape.

Dėlionės sprendimo instrukcijos

- Atskiras užuominas galima įrašyti tiesiai į schemą: Jei užuomina "TAIP", ją galima įrašyti į atitinkamą langelį kaip pliuso ženklą, jei "NE" - kaip minuso ženklą.
- Iš šios informacijos galima logiškai išvesti tolesnę informaciją. Pavyzdžiui, pliuso ženklas stulpelyje arba eilutėje reiškia, kad visi kiti to paties stulpelio arba eilutės langeliai gali būti pažymėti minuso ženklu, nes kiekvienu atveju galimas tik vienas derinys. Tai reiškia, kad jei galioja x=y, tai tuo pačiu metu negali būti taikoma x=z.
- Visą informaciją galima išvesti logiškai, t. y. nė vienoje vietoje nereikia spėlioti.
- Dėlionę galima išspręsti vien iš užuominų. Tačiau papildomos užuominos gali palengvinti sprendimą. Kiekvienoje jų langelyje pateikiamas teigiamas sprendimas.
- Iš esmės, žinoma, tokiu būdu galima derinti bet kokį galvosūkį su vietovės žaidimu.

Šaltinio įrodymas

- Viršelio nuotrauka: MariES
- išvardyti failai: MariES

Weitere Informationen

Kategorijos
Žaidimai ir užsiėmimai

Žymos
Кръстопът
Loginis mąstymas
Fizическая подготовка
Iššūkis
Strategija

Amžius
8–12 metų
13–16 metų
nuo 16 metų

Dalyvių skaičius
Duomenų nėra.

Biblija
Šios informacijos trūksta.

Trukmė
Duomenų nėra.

Medžiaga
Daug darbo

Failų atsisiuntimas
Galima atsisiųsti failą

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

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/lt/wiki/art/greitos-kojos-ir-sviesus-protai