

Einšteins atrod raķeti



Aizraujoša spēle brīvā dabā ar „Einsteinu, Madonnu, Rambo, Švarcenegeru un 007”

Jauniešu skolas pēcpusdiena mežā

Vasaras beigās piedāvā iespēju pavadīt jauniešu skolas pēcpusdienu mežā.

Pārgājiena spēle ir lieliska iespēja patiesi izlādēties, izmantojot daudz „smadzeņu”. Šajā spēlē īpaši svarīga ir taktika un sadarbība grupā. Tāpēc tā ir interesanta arī fiziski vājākiem bērniem.

Spēles mērķis ir grupai kopā iegūt pēc iespējas vairāk punktu. Tos var iegūt, sagūstot pretinieku, kā arī atrodot un palaistot raķetes.

Sākam!

Spēlētāji tiek sadalīti divās grupās un pēc tam var izvilkt lomas karti. Katrai grupai savā kāršu komplektā ir viena šāda karte:

- Alberts Einšteins
- Džeimss Bonds

un aptuveni vienādās daļās:

- Madonnas
- Arnolda Švarcenegera
- Rambo

Lomu kartes nosaka spēlētāja „kaujas vērtību” un principā nav nododamas citam spēlētājam (izņemot Džeimsu Bondu, skatīt zemāk); spēlētājam karte vienmēr jānes līdzi.

No savas bāzes (neitrālās zonas) abas komandas dodas laukumā un mēģina atrast paslēptās raķetes, kā arī sagūstīt pretiniekus.

Ja pretinieks tiek notverts ar skaidru trāpījumu mugurā, abi apstājas un parāda savu lomu karti. Zaudējušais spēlētājs tiek ieslodzīts uzvarētāja bāzē. Pēc apmēram 2 minūtēm viņš no bāzes vadītāja (līdera) saņem jaunu karti apmaiņā pret savu veco lomu karti un atgriežas laukumā.

Bāzes vadītājs nodrošina, ka laukumā nekad nav divu vienas grupas „Einsteinu” vai „Džeimsu Bondu”.

Kurš sit kurš?

Katra lomu kartes vērtība/rangs ir šāds:

EINSTEINS

MADONNA

RAMBO

ŠVARZENEGERS 007

Einsteins uzvar visus varoņus, un viņu uzvar tikai Džeimss Bonds

Madonna pārspēj Rambo, Švarcenegeri un Džeimsu Bondu, bet viņu pārspēj Einšteins

U.c.

Švarcenegers nevar uzvarēt nevienu

Ja sastopas divi vienāda auguma varoņi, uzvar tas, kurš pirmais uzvarējis. Šis noteikums attiecas arī uz Švarcenegera un Džeimsa Bonda cīņu.

Par trāpījumu Einšteinam tiek piešķirti 8 punkti, visiem pārējiem – pa vienam punktam. Attiecīgo komandu līderi saskaita šos punktus.

Raķetes

Spēles laukumā ir paslēptas sešas līdz astoņas raķetes. Tuvumā atrodas arī maza pudele un dažas sērkokčiņi. Ja spēlētājs atrod raķeti, viņš to aizdedzina un kā pierādījumu paņem detonatora vāciņu. Viņam tas jāaiznes uz savu bāzi, kur viņa komandai tiek piešķirti 10 punkti. Dedzinātāja vāciņu nevar atņemt tās īpašniekam, ja tā jau ir detonēta, pat ja tā tiek sagūstīta.

Spēles beigas

Spēle beidzas ar noslēguma signālu, kad ir beidzies laika limits vai ir izšauta pēdējā raķete.

Reljefs

Spēlei nepieciešams blīvs un, vēlams, nevienmērīgs meža reljefs. Tas ļauj spēlētājiem bieži un labi paslēpties. Tāpēc reljefam jābūt arī samērā plašam. Abos laukuma pretējos stūros tiek izveidota neitrālā zona.

Materiāls

- Kāršu metieni
- Dažas raķetes
- Marķēšanas lenta
- Spēles lenta komandu atzīmēšanai
- Signālraķetes
- Dažas pudeles

Padomi un triki

Līdzīgi ņemiet dažas rezerves kartes, lai tās varētu aizstāt, ja kāda pazudīs. Raketas ir pieejamas praktiski katrā ieroču veikalā. Nepārspīlējiet ar to izmēru! Raketu skaits un to atrašanās grūtības noteiks, vai džungļu spēlētāji vairāk koncentrēsies uz medībām vai uz raketu meklēšanu. Pārāk daudz raķešu kaitē spēlei. Variācija: Protams, raķešu vietā var paslēpt jebkurus citus priekšmetus (piemēram, alumīnija folijā ietītu „Toblerone“). Tādējādi spēli var spēlēt arī ar mazākiem bērniem.

Kur var iegūt kartīšu ruļļus?

Ja jūsu komandā ir kāds, kurš labi pārzina datorus, varat izveidot savas kartītes (piemēram, lai tās atbilstu pēcpusdienas vai ceturšņa tēmai). Pārējiem: nokopējiet veidnes uz stingra papīra un izgrieziet tās! Priecājos!



Einsteins atrod raketi_YW

Avotu norādes:

Saturs, attēli: Autortiesības BESJ

Autors: Micha Grimm, jauniešu grupa „Benaja”, Seedorf BE

www.besj.ch