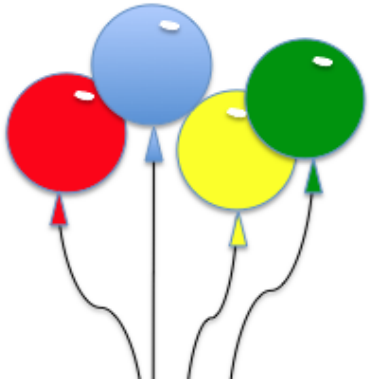
SUBMITTED BY
Irmgard

ON
28.10.2015

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Ričards Lauvasirds



Interesanta spēles ideja 4 komandām

Spēle „Terrain Game: Ričards Lauvasirds“

Šīs spēles pamatā ir interesanta spēles ideja. Četrām komandām katrai ir jāizpilda atšķirīgs uzdevums, par kuru pārējām komandām nav nekādas informācijas. Uzvar tā komanda, kas pirmā izpilda uzdevumu

Spēles norise

Galvenā kārtība

Grupu sadalījums (četras grupas)

Izsniegt spēles lentītes (četrās krāsās)

Izdaliet „dzīvības kartes“

un sniedziet norādījumus:

- Pēc uzdevuma izpildes (spēles pirmā fāze: zārka atrašana) iezīmējiet savu pili iepriekš noteiktā vietā (ar maršruta lenti) un izvietojiet tajā 10 karogus (katrai grupai viena konkrēta krāsa).
- Pievienojiet piepūstu balonu katra dalībnieka gurnam (piepūtiet to paši)
- Piespraudiet adatu pie zobena gala
- Iznomājiet „princus” un „hercogus”. Princis ir bruņinieku grupas vadītājs un ir atbildīgs par pabeigtā uzdevuma ziņošanu karalim Ričardam Lauvas Sirdim (spēles vadītājam). Hercogs ir princa vietnieks, ja princis tiek izslēgts. Ja arī viņš tiek izslēgts, jebkurš bruņinieks var pārņemt šo funkciju.
- Kopā grupā izlasiet uzdevumu. Piezīme: citām grupām nekādā gadījumā nedrīkst uzzināt par šo uzdevumu!

Spēles stratēģijas plānošana:

- Katrā grupā viens vadītājs ir atbildīgs par norādījumu pareizu izpildi. Viņam ir arī atbilstošie materiāli.

1.**Spēles fāze**

Visi kopā meklē lādīti, kas ir paslēpta iepriekš noteiktā spēles teritorijā. Tajā atrodas grupu uzdevumi. Pirmajam, kurš atrod lādīti, spēles laikā tiek piešķirta viena papildu dzīvība (4 vietā 3). Atradējs sapulcina visus kopā, sadala uzdevumus četrām komandām un paņem papildu dzīvības kartes.

2.**Spēles fāze**
Četras komandas tagad dodas uz savām pilīm (iepriekš noteiktā vietā) un izpilda sākumā saņemtos norādījumus: uzstādīt pili, salikt balonus, piestiprināt adatu, iestiprināt karogus, noteikt „princus", izlasīt uzdevumu un izstrādāt stratēģiju.
Grupai tagad spēles laikā ir jānodrošina šādi nosacījumi:

- Aizsargāt savu dzīvību (balons nedrīkst pārsprāgt)
- Aizsargāt savu pili, t. i., sargāt karogus
- Pabeigt savu uzdevumu pēc iespējas ātrāk

3. spēles fāze„
" Pēc spēles vadītāja svilpes spēle sākas! Katra komanda tagad sāk pildīt savu uzdevumu.
Spēlētāji, kuri zaudējuši dzīvību, dodas uz centrālo vietu, kur divas minūtes atpūšas un saņem jaunu balonu. Tajā pašā laikā viņi nodod „dzīvības karti" (lai pārbaudītu dzīvību skaitu). Pēc divām minūtēm spēle viņiem turpinās. Spēlētāji, kuri beidzot ir zaudējuši dzīvību, pulcējas tajā pašā centrālajā vietā.

Spēles beigas
Tiklīdz uzdevums ir izpildīts, „princis" par to ziņo karalim „Ričardam Lauvas Sirdim" (spēles vadītājam). Pēdējais pārbauda pareizību un paziņo par spēles beigām.

||

Spēles noteikumi

Spēlē ir šādi iespējamie uzdevumi:

- Pilnībā iznīcināt ... komandu (t. i., nevienam šīs grupas spēlētājam vairs nav atļauts spēlēt = viņiem vairs nav dzīvību (balonu)).
- Nolaupīt pa 5 karogiem no katra ... komandas dalībnieka.
- Nozagt pa 10 karogiem no ... komandas.
- Nozagt 3, 4, 3 karogus no ... komandas utt.
- Ja **uzdevums ir izpildīts**, šī komanda ir uzvarējusi. Ja uzdevums ir nejauši izpildīts un to neapzināti veicis kāds cits, uzvar komanda, kurai piederēja šis uzdevums.

- **Nozagtie karogi** tiek noglabāti savā pilī un ielikti kabatā. Ja kādai pusei ir jānozog karogi, kas vispār neatrodas ienaidnieka pilī, tai šie karogi jāmeklē, iespējams, citās pilīs kopā!

- **Katram spēlētājam ir trīs dzīvības!** Izņēmums: spēlētājam, kurš pirmais atrada lādīti (pirmajā spēles fāzē), ir četras dzīvības! Dzīvības tiek kontrolētas ar dzīvības kartēm.

- **Ar zobenu**tiek mēģināts pārgriezt **balonus.**Ja balons netīšām tiek pārgriezts neuzmanības dēļ, to var aizstāt bez zaudējumiem.

- Ja **balons tiek iznīcināts (** dzīvība zaudēta), spēlētājam jādodas uz centrālo vietu, jāpagaida divas minūtes, jāpiepūš balons no jauna, un tikai tad vadītājs var atļaut viņam atgriezties spēlē. Šajā procesā tiek nodota viena dzīvības karte.

- Spēles pareizu norisi pārbauda **spēles vadītājs** un viņa palīgs.

<||

Spēles sagatavošana

Papildus zemāk uzskaitītajiem spēles materiāliem galvenais uzdevums ir īpaši izvēlēties un atzīmēt spēles teritoriju. Pirms spēles sākuma relikviju lādīte tiek paslēpta reljefā. Vēlams, lai pirms spēles sākuma jau būtu atzīmētas pilu atrašanās vietas.

Īsumā:

- Iezīmējiet spēles laukumu
- Paslēpiet lādīti
- Noteikt pilu atrašanās vietas
- Noteikt centrālo pulcēšanās vietu

<||

Spēles materiāli

- Dzīvības kartes (spēlētāju skaits x 3 + 1)
- Kaste ar uzdevumu aploksnēm (katrai grupai) un papildu dzīvības karte atradējam
- Uzdevumi (4x)
- Marķēšanas lenta
- Četru dažādu krāsu karodziņi (vismaz desmit katrai grupai)
- Baloņi (spēlētāju skaits x 3 + 1, kā arī rezerves)
- Piespraudes (spēlētāju skaits)
- Četras lentes ruļļi
- Spēles lentes (dalībnieku skaits) četrās krāsās
- Zobeni (spēlētāju skaits), ja pieejami, citādi, piemēram, nūjas

||

Mērķa grupa

- Piemērots: jauniešu grupai, pusaudžiem
- Spēlētāju skaits: neierobežots
- Grūtības pakāpe: vidēja
- Izmantošanas iespējas: nometnēs un pusaudžu pēcpusdienās
- Ilgums: apmēram 1–2 stundas

||

Piezīmes par spēli

Pieredze liecina, ka uzdevumi ir iepriekš jāpielāgo atkarībā no grupas spēles līmeņa. Piemēram, ja grupā ir mazāki un vājāki spēlētāji, kuriem jā„iznīcina” ievērojami spēcīgāka grupa (vai otrādi), viņiem diez vai izdosies to paveikt (un otrādi)

Richard Loewenherz_YW

Avota atsauce:

Saturs: Autortiesības BESJ, www.besj.ch

Autors: Daniel Kunde, Jungschar Aarau

Vāka attēls: www.juropa.net

Weitere Informationen

Kategorijas
Spēles un nodarbības

Tags
Spēles ideja
Grupu turnīra spēle
Spēle
Programma

Vecums
Dati nav pieejami.

Dalībnieku skaits
1–20

Bībele
Šī informācija nav pieejama.

Materiāls
Gandrīz bez piepūles

Failu lejupielāde
Pieejama failu lejupielāde

KI Generierter Inhalt
Saturs
Kategorijas
Tags
Vecums
Dalībnieku skaits
Bībele
Materiāls

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/lv/wiki/art/ricards-lauvasirds