

SUBMITTED BY
brsmover

ON
18.06.2018

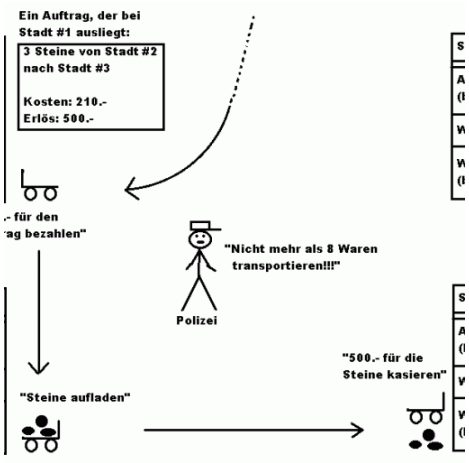
★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

# Kustībā




Pazīstamās spēles "Ceļā" realizācija: grupas (pārvadātāji) pārvadā dažādas preces starp stacijām (pilsētām) ar ķerrām, trepju vagoniem... pārvadā dažādas preces starp stacijām (pilsētām) un pelna naudu. Turpmākus transporta pasūtījumus var veikt stacijās

## Skice




## Ideja/ priekšvēsture

Ir galda spēle "On the move". Šī spēle ir spēles principa realizācija. Spēlētāji izmanto savu kravas automašīnu (ķerru vai līdzīgu transportlīdzekli), lai veiktu vienu vai vairākus pārvadājumu darbus un saņemtu par to samaksu. Taču esiet uzmanīgi: kravas daudzums ir ierobežots līdz 8 precēm, un, ja policija atklās, ka kaut kas nav kārtībā, jums piespriedīs naudas sodu!

## Spēles procedūra

Šo tekstu var izdalīt rakstveidā spēlētājiem, kuri veido komandu. Šādā veidā viņi pa ceļam var aplūkot spēles noteikumus, un policija var atsaukties uz to, ka visiem bija skaidri noteikumi:

## Katram pārvadājumu uzņēmumam ir viens, ar ko sākt:

- Kravas automašīnu (ķerru, autokrāvēju vai tamlīdzīgu) nodrošina katrs pārvadājumu uzņēmums pats.
- Žurnāls, kurā norādīts, kas un kur tiek iekrauts un izkrauts.
- Pārvadājumu konts ar sākumkapitālu 100 euro, kurā atzīmē izdevumus un ieņēmumus.
- Divi pasūtījumi, kurus sākumā sadala spēles vadība
- Karte, kurā norādīta staciju atrašanās vieta

Spēle visiem spēlētājiem sākas vienā un tajā pašā vietā. Pēc sākuma svilpes var pieiet pie atsevišķām stacijām. Tomēr pārvadājumu uzņēmuma spēlētāji nekad nedrīkst atdalīties. Preces var uzņemt vai izkraut stacijās. Šim nolūkam ir nepieciešami transporta pasūtījumi, kurus var iegādāties jebkurā stacijā. Atsevišķās stacijās, protams, ir dažādi pasūtījumi. Tāpēc bieži vien var būt lietderīgi veikt pieturvietas. Ja stacijā ierodas vairāki pārvadātāji, veidojas sastrēgums. Tie ierodas tādā secībā, kādā ierodas. Protams, vienlaicīgi var apstrādāt vairākus pasūtījumus. Maksimālais kravas daudzums, kas ir 8 kravas, nekad nedrīkst tikt pārsniegts.

## Transporta pasūtījumu pirkšana

Nepieciešams: Pārvadājumu konts

Stacijās vienmēr ir pieejami trīs pasūtījumi, no kuriem vienlaicīgi var iegādāties jebkuru skaitu. Kad viens no trim pasūtījumiem ir pārdots, stacijas vadītājs atklāj jaunu pasūtījumu. Arī to var iegādāties vienlaicīgi. Tomēr konta bilance nekad nedrīkst nokrist uz sarkano! Stacijas vadītājs ieraksta jauno konta atlikumu un paraksta to.

## Preču saņemšana

Nepieciešams: Pasūtījumu var izpildīt tikai pilnībā vai vispār neizpildīt. Sadalīšana nav iespējama! Stacijas vadītājs ieraksta iekraušanas vietu, izkraušanas vietu, ieņēmumus, preču skaitu un veidu žurnālā un paraksta to. Pārvadājumu pasūtījumā viņš izdara krustiņu kastēs (kastes uz paletes) vai izsvītro tās. Tad šis pasūtījums tiek uzskatīts par "pieņemtu". Viņš arī nodod preces. Viņu neinteresē iekraušanas jauda!

## Preču izkraušana

Nepieciešams: Transporta pasūtījums, transporta žurnāls, pārvadājumu konts

Stacijas priekšnieks anulē pasūtījumu no pārvadājumu žurnāla un paraksta to. Viņš ieskaita kravu pārvadājumu ieņēmumus pārvadājumu kontā. Vajadzības gadījumā viņš vēlreiz pārbauda pārvadājumu pasūtījuma atbilstību, pirms to iznīcina.

## Iekraušanas jauda

Katras kravas automašīnas ietilpība ir 8 kravas, un to nedrīkst pārsniegt. Pat ja šķiet, ka var iekraut vairāk!

## Policija
Nepieciešams: Pasūtījumi, reģistrācijas žurnāls, iespējams, pārvadājumu konts :-(

Spēles laikā "Uz ceļa" policisti ir ceļā. Viņi pārbauda, vai ir iekrauts vairāk vai mazāk preču, nekā ierakstīts žurnālā. Ja iekraušanas jauda nav pareiza, par katru trūkstošo vai pārkrauto preci jāmaksā 200,00 soda nauda. Policija arī veido satiksmes sastrēgumus, novirza satiksmi utt.

## Spēles beigas
Divi notikumi noved pie spēles beigām:

1. Spēles laiks ir beidzies (pirms sākuma visiem paziņojiet par spēles beigām!). Stacijas tiek slēgtas. Pilnībā nepabeigtie uzdevumi vairs nesniedz ienākumus. Pat tie, kas jau ir papildināti.
2. Pārvadātājam vairs nav pasūtījumu, un vairs nav ko pirkt. Viņam spēle ir beigusies, bet visi pārējie joprojām var izpildīt savus pasūtījumus (līdz spēles beigām).

Uzvar spēlētājs, kuram spēles beigās ir visvairāk naudas.

## Amata vietas / grupas / līderi

## Stacijas pārvaldnieka uzdevumi
Stacijās (pilsētās):

## Pārdotie pasūtījumi
Nepieciešams: Piegādes konts

Stacijās vienmēr ir pieejami trīs pasūtījumi, no kuriem vienlaicīgi var iegādāties jebkuru skaitu. Kad viens no trim pasūtījumiem ir pārdots, stacijas vadītājs atklāj jaunu pasūtījumu. Arī to var iegādāties vienlaicīgi. Tomēr konta bilance nekad nedrīkst nokrist uz sarkano! Stacijas vadītājs ieraksta jauno konta atlikumu un paraksta to.

## Preču papildināšana
Nepieciešams: Transporta pasūtījums, žurnāls, brīva iekraušanas jauda

Pasūtījumu var izpildīt tikai pilnībā vai neizpildīt vispār. Sadalīšana nav iespējama! Stacijas priekšnieks ieraksta iekraušanas vietu, izkraušanas vietu, ieņēmumus, kravu skaitu un veidu žurnālā un paraksta to. Transporta pasūtījumā viņš uz kastēm (kastes uz paletes) izdara krustiņu vai izsvītro tās. Tad šis pasūtījums tiek uzskatīts par "pieņemtu". Viņš arī nodod preces. Ja preču ir pārāk maz, to vietā izsniedz atbilstošu skaitu zīmju! Uzraksti uz tās preču veidu un paraksties! Kravnesībai nav nozīmes!

## Preču izkraušana
Nepieciešams: Transporta pasūtījums, transporta žurnāls, pārvadājumu konts

Stacijas priekšnieks anulē pasūtījumu no pārvadājumu žurnāla un paraksta to. Viņš ieskaita kravu pārvadājumu ieņēmumus pārvadājumu kontā. Vajadzības gadījumā viņš vēlreiz pārbauda pārvadājumu pasūtījuma atbilstību, pirms to iznīcina.

## Policista uzdevumi
Svarīgi: policistiem jāstrādā atsevišķi, citādi tos var viegli apiet.

## Pārbaudiet slodzi
Nepieciešams: Pasūtījumi, zvejas žurnāls, iespējams, kravas pārvadājumu konts :-(

Katras kravas automašīnas ietilpība ir 8 kravas, un to nedrīkst pārsniegt. Pat ja šķiet, ka var iekraut vairāk! Ikviens, kurš ir iekrājis vairāk vai mazāk preču, nekā norādīts kravas žurnālā, vai pārsniedzis iekraušanas jaudu, maksā 200,00 par katru trūkstošo vai pārsniegto preci. Policija var pārbaudīt jebkurā vietā un jebkurā laikā. Tomēr starp diviem sodiem kravas automašīnai ir jāapstājas kādā stacijā, lai pārvadātājam būtu iespēja labot savu "kļūdu".

## Satiksmes sastrēgumi, novirzīšana, ceļu bloķēšana
Spēli var padarīt aizraujošāku, izveidojot satiksmes šķēršļus.

## Piezīmes
Ieteicams pirmajā sagatavošanās sanāksmē izspēlēt galda spēles variantu. Tad visi zina, par ko ir spēle.

Dienas laiks: dienas laikā

Vieta: ciematā, pilsētā

Vadītāju skaits: vismaz 8, ideālā gadījumā 11 vadītāji

Dalībnieku skaits: vismaz 20 dalībnieki, ne vairāk kā 100 dalībnieki

Vecuma grupa: 8-16 gadus veci bērni

Izcelsme: CVJM Nöttingen e.V. jauniešu grupa.

## Stacijas

Pilsētā tiek noteiktas 10 stacijas (pilsētiņas), turklāt lielākajam attālumam (piemēram, starp vistālāk uz ziemeļiem un vistālāk uz dienvidiem) jābūt aptuveni 1 km.

Spēles variants: Pilsētas kartē, ko saņem katra grupa, ir atzīmēta tikai pilsētiņu atrašanās vieta, nosaukumi ir jānoskaidro (pilsētas zīmes pie stacijām, jēgpilni nosaukumi, piemēram, "Mühlhausen" pie dzirnavām, "Death Valley" pie kapsētas).

Preces: Mums bija 4 dažādas preces, bet tas darbojas arī ar mazāku skaitu. Ja to ir vairāk, spēle kļūst mulsinoša. Katrā stacijā ir tikai 2 no 4 precēm.
120 olu kastītes, kas sadalītas 1., 2., 5., 6., 8., 9., 10. stacijā
100 bruģa akmeņi, kas sadalīti pa 1,3,4,6,7,9,10 stacijām
20 koka dēļi, kas sadalīti pa 2,5,45 stacijām
Pildīti dzīvnieki, kas sadalīti pa stacijām 3,4,7,8

## Pasūtījumi

Katram testā iesaistītajam pārvadājumu uzņēmumam (testā piedalījās 14 uzņēmumi) 3 stundu laikā nepieciešami 20 pasūtījumi (empīriskā vērtība).

Pasūtījumu skaits katrā stacijā (kur šīs preces ir pieejamas): Akmeņi un olu kastes 17 vienā stacijā, dzīvnieki 10 vienā stacijā, koksne 5 vienā stacijā

Ir pasūtījumi ar 2 līdz 6 precēm.

Preces tiek transportētas tikai uz tām stacijām, kurās tās jau ir pieejamas, piemēram, akmeņi no 1. uz 3. staciju, bet ne no 1. uz 2. staciju.

Ja katram pasūtījumam tiek izveidots pretpasūtījums, tiek izveidots preču cikls. Tātad, ja ir pasūtījums "6 dzīvnieki no Mīlhauzenes uz Nāves ieleju", tad ir arī pasūtījums "6 dzīvnieki no Nāves ielejas uz Mīlhauzeni". Kādā spēles brīdī šie dzīvnieki atkal tiks transportēti atpakaļ, un risks, ka preces beigsies, samazināsies. Ieņēmumi no pasūtījuma ir atkarīgi no attāluma, preču skaita un veida (piemēram, akmeņi nes vairāk nekā olu kastes, jo tie ir smagāki). Peļņa par vienu preci nedrīkst pārsniegt 200, citādi pārkraušana ir rentabla. Tā kā nav vienādu pasūtījumu ar tik daudzām variācijām, diemžēl tie visi ir jāraksta ar roku.

Pasūtījumus samaisa un sadala pa stacijām. Ja pasūtījumu pērkat kādā stacijā, tas ne vienmēr sākas tur!

## Materiāls

- Ielūgumi
- Spēles noteikumi
- Žurnāli
- Piegādes konts
- Pasūtījumi
- Atrašanās vietas kartes
- Drošības veste, špakteļlāpstiņa, cepurīte (policijai)
- Sertifikāti un balvas uzvarētājiem
- 120 olu kastītes
- 100 bruģa akmeņi
- 20 koka dēļi
- 45 mīkstās rotaļlietas
- Pilsētas zīmes

- Ekspedīcijas zīmes (katrs ekspedīcijas uzņēmums izdomā nosaukumu un piestiprina zīmi pie kravas automašīnas)
- Piezīmju blociņš stacijas priekšniekam (gadījumam, ja pietrūkst preču)

## Faili

Autovadītāja reģistrācijas žurnāls
Pārsūtīšanas konts
Transporta pasūtījums

## Atsauce uz avotu

- Spēles ideja:
  Ar www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!
- Attēls:
  www.flickr.com

## Weitere Informationen

*Kategorijas*
Spēles un nodarbības

*Tags*
Spēle
Konkurss
Komanda
Transports
Ekonomika

*Vecums*
8–12 gadi

*Dalībnieku skaits*
20–30
30 – 100

*Bībele*
Šī informācija nav pieejama.

*Ilgums*
Dati nav pieejami.

*Materiāls*
Daudz darba

*Failu lejupielāde*
Pieejama failu lejupielāde

*KI Generierter Inhalt*
Saturs
Kategorijas
Tags
Vecums
Dalībnieku skaits
Bībele
Ilgums
Materiāls

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/lv/wiki/art/kustiba