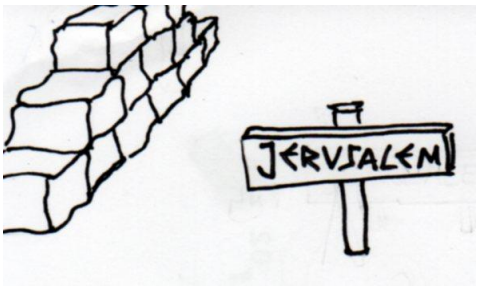
SUBMITTED BY
MariES

ON
16.01.2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Jeruzaleme – mūra atjaunošana



Neļaujieties iebiedēt ar daudzajiem spēles noteikumiem! Šī ir jautra, spraigā darbībā bagāta laukuma spēle, kurā divi būvuzņēmumi sīvi sacenšas.

Spēles koncepcija

Mēs atrodamies laikā, kad dzīvoja Nehemija un izraēlieši atgriezās Izraēlā no gūsta Babilonā. Jeruzalemes atjaunošana ir neizbēgama.
Nehemijas uzdevumā divas būvfirmas — katra ar savu akmeņlauztuvi — sāk atjaunot pilsētas mūri. Plašajā mūrī ir vairākas plaisas, kas jāaizpilda. Nehemija piedāvā dāsnu atlīdzību tam būvuzņēmumam, kas aizpildīs visvairāk plaisu. Lai pēc būvdarbu pabeigšanas būtu vieglāk atšķirt pabeigtos mūra posmus, katram uzņēmumam ir jāiededz savas krāsas lāpa un jānovieto to attiecīgajā vietā. Turklāt jaunajā mūrējumā ir jāiekļauj Bībeles pants. Lai nodrošinātu sīvu, bet godīgu sacensību, celtnieki var atcelt viens otra darba atļaujas, tādējādi uz laiku izslēdzot otru strādnieku no darba.

Diemžēl ir atklājies, ka pūlī ir iejaukušies arī daži arābi. Tiek uzskatīts, ka viņi ir inficēti ar dzīvībai bīstamu slimību. Abām būvniecības komandām tiek ieteikts ievērot piesardzību, lai gan sākotnējais kontakts, pēc ziņām, joprojām ir drošs.

Materiāls

- Norobežošanas lenta
- 30 melni atkritumu maisi (120 l)
- 30 zili atkritumu maisi (120 l)
- 6 lentes ruļļi
- 80 gumijas siksnas (atkritumu maisu noslēgšanai)
- 40 zilas gumijas lentes (darba atļauja)
- 40 dzeltenas gumijas lentes (darba atļauja)
- 14 zilas gaismas nūjas
- 14 dzeltenas gaismas nūjas
- Sejas krāsas vai numurētas vestes
- Transparences projektora folija
- 2 projektori
- 3 sarkani Edding marķieri
- 4 Edding marķieri

- 14 koka tapas
- 14 naglas
- Vestes vai līdzīgi apģērba gabali, lai atšķirtu inficētos darbiniekus

Reljefs

- Liela, blīvi apmežota teritorija (aptuveni 350 x 350 metri) ir piemērota kā rotaļu laukums. Reljefs var būt blīvi apmežots un paugurains.

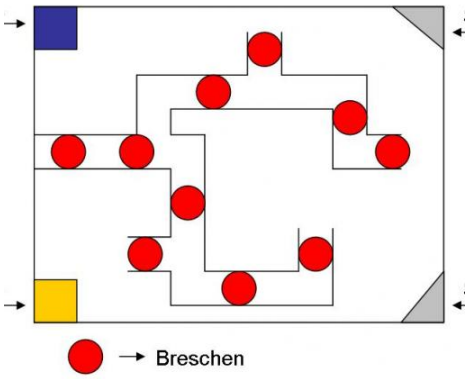
Sagatavošanās

- Spēles laukuma iezīmēšana: vislabāk ir izmantot esošos reljefa elementus (strautus, takas, meža malas). Malas, kurām nav dabiskas robežas, iezīmējiet ar barjeras lenti.
- Ar barjeras lenti (iespējams, fluorescējošu lenti) iezīmējiet būvuzņēmumu nometnes, karjerus un pārraujumus.
- 14 Bībeles panti no Vecās Derības (7 dažādi katrai grupai)
- Izgrieziet 14 mazus kartiņas (aptuveni 10x10 cm) no caurspīdīgās plēves un izurbjiet caurumu katrā stūrī (viena kartiņa uz vienu Bībeles pantu)
- Lāpas: katra koka mietiņa augšgalā iedzīt naglu. Vēlāk ar skotu lenti pie naglām piestipriniet kartītes ar uzrakstītajiem Bībeles pantiem un gaismas nūjiņas.
- Atkritumu maisi ar gumijas lenti tiek nogādāti attiecīgajos karjeros. (Melni atkritumu maisi A kompānijai; zili atkritumu maisi B kompānijai)
- Spēles sākumā dalībnieki (celtniecības strādnieki) saņem savas krāsas gumijas lenti (darba atļauju) un papildus numurētu vestīti vai numuru, kas uzrakstīts ar sejas krāsu uz labās un kreisās vaiga.

Spēles mērķis

- Aiztaisiet plīsumus pilsētas sienā, izmantojot 5 savus būvblokus (atkritumu maisus), un, kad šis uzdevums būs pabeigts, uzstādiet lāpu savas grupas krāsā.
- Neļaujiet pretinieku komandai uzcelt savu sienu un nojauciet viņu sienas.
- Nesaslimstiet, lai varētu turpināt strādāt.

Spēļu laukuma skice



Noteikumi

- Katrs dalībnieks nakts spēlē ārā drīkst izmantot lukturi.
- Grupas sāk spēli vienlaikus.
- Darbinieki var brīvi izvēlēties, vai pārvietoties grupās vai individuāli.
- Katra grupa var strādāt pie jebkuras plaisas.
- Pārraujumu aizver, novietojot 5 ķieģeļus (=atkritumu maisus).
- Celtnieki ķieģeļus iegūst no savas grupas karjera.
- Ķieģeļu ieguve: spēlētājs piepilda atkritumu maisu ar gaisu un to cieši noslēdz ar gumijas lenti, lai gaiss neizkļūtu.
- Celtnieki drīkst strādāt tikai tad, ja viņiem ir darba atļauja (gumijas lenta savas grupas krāsā).
- Iegūtos akmeņus pārbauda brigadieris attiecīgās grupas štābā. Tikai pēc tam, kad viņš dod apstiprinājumu, celtnieki drīkst izmantot akmeni, lai būvētu sienu.
- Pretinieku celtniekus var uz laiku padarīt nespējīgus strādāt, skaļi nosaucot viņu numuru. Ja tas notiek, skartajam spēlētājam jānodod sava darba atļauja (gumijas lenta) uzbrucējam un, ja viņš tajā brīdī kaut ko nesa, jāatstāj to tur, kur tā atrodas.
- Attiecīgajā mītnē viņi no brigādes priekšnieka (darbinieka) saņem jaunu gumijas lenti un tādējādi atkal drīkst strādāt.
- Ar iegūto gumijas lenti spēlētāji var izņemt pretinieka būvklucīti no plaisas. Gumijas lente un izņemtā klucīte tiek nogādātas savam priekšniekam.
- Tiklīdz viena grupa ir novietojusi 3 klucīšus pārraujā, pretinieku grupa vairs nevar noņemt nevienu! Tomēr, lai pārrauju paturētu sev, šai grupai ir jānoņem pretinieku komandas klucīši, kā aprakstīts iepriekš.
- Celtniecības materiālus, kas atrodas ārpus plaisām, drīkst paņemt tikai tad, ja tie pieder paša spēlētāja komandai. Ja tie pieder paša spēlētāja komandai, tos drīkst paņemt, parādīt priekšniekam un izmantot celtniecībai.
- Spēlētājs vienlaikus drīkst pārnēsāt tikai vienu celtniecības bloku (atkritumu maisu).
- Ja spēlētājs ir iegūvis darba atļauju no pretinieka, viņš nedrīkst aicināt citu spēlētāju, kamēr nav nodevis to kopā ar nozagto celtniecības bloku.
- Ja spēlētājs pašlaik pārnēsā būvbloku, viņš nevar paņemt darba atļauju no pretinieka.
- Uz spēles laukuma atrodas arī 2–3 ar slimību inficēti arābi (darbinieki). Kad celtnieki pirmo reizi nonāk saskarsmē ar šīm personām, viņiem uz rokas tiek uzlikts sarkans punkts kā atzīme. Otrajā saskarsmē inficētais darbinieks saņem vēl vienu punktu un 3 minūtes ir jāatgūstas uzņēmuma galvenajā mītnē. Šajā laikā viņš nedrīkst piedalīties spēlē. Trešajā saskarsmē strādnieks tiek izslēgts no spēles uz atlikušo spēles laiku.

Procedūra

- Dalībnieki tiek sadalīti divās grupās un piešķirti kādam objekta vadītājam (darbiniekam) un viņu uzņēmumam.
- Uzņēmuma galvenajā mītnē katrs dalībnieks saņem darba atļauju (gumijas lenti) un numuru (numurētu vestīti vai numuru, kas uzkrāsots uz abām vaigām).
- Pēc tam celtnieki tiek nosūtīti izpētīt un iegūt ķieģeļus no savas grupas karjera.
- Ķieģeļu ieguve: dalībnieks paņem atkritumu maisiņu, to labi piepilda ar gaisu un cieši noslēdz ar gumijas lenti, lai gaiss neizkļūtu.
- Tad spēlētājs nogādā akmeni brigādes priekšniekam, kurš to pārbauda. Ja priekšnieks to apstiprina, spēlētājs no viņa saņem skotu lentes strēmeli, ko var izmantot, lai piestiprinātu akmeni pie spraugām, kas atrastas grupas esošajos akmeņos.
- Tiklīdz sprauga ir aizpildīta ar 5 grupas celtniecības akmeņiem, tur zemē var iedurt lāpu (kas vēl nav aizdedzināta!). Celtnieki no būvuzrauga saņem Bībeles pantu, kuru viņiem jāiemācās no galvas un jāuzraksta uz plastmasas loksnes spraugas iekšpusē. Pēc tam viņi var svinīgi aizdedzināt lāpu.
- Ārvalstu celtniecības blokus, ko saņem būvuzraugs, darbiniekam jāatgriež atbilstošajā karjerā.
- Spēle beidzas pēc noteiktā laika vai tad, kad visas pilsētas mūra plaisas ir aizpildītas.
- Spēles punktu aprēķinā tiek ņemts vērā aiztaisīto plaisu skaits un iegūto gumijas lentiņu skaits. Protams, par aiztaisītām plaisām tiek piešķirti vairāk punktu nekā par nozagtajām gumijas lentiņām.

Spēles ilgums

- Spēles izskaidrojums un ievads spēles laukumā: apmēram 30 minūtes
- Laika limits: noteikts 2 stundas
- Tomēr spēles ilgumu var noteikt arī atkarībā no uzdevuma izpildes — visu plaisu aiztaisīšanas. Šādā gadījumā spēles ilgums ir atkarīgs no katras grupas centieniem un entuziasma.

Atsauces

- Vāka attēls: MariES
- Spēļu laukuma skice: MariES

Weitere Informationen

Kategorijas
Spēles un nodarbības

Tags
Spēles brīvā dabā
Konkurss
Rīcība
Smieklīgi
Stratēģija

Vecums
Dati nav pieejami.

Dalībnieku skaits
20–30
30 – 100

Bībele
Šī informācija nav pieejama.

Ilgums
Dati nav pieejami.

Materiāls
Daudz darba

Failu lejupielāde
Failu lejupielādes nav

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

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/lv/wiki/art/jeruzaleme-mura-atjaunosana