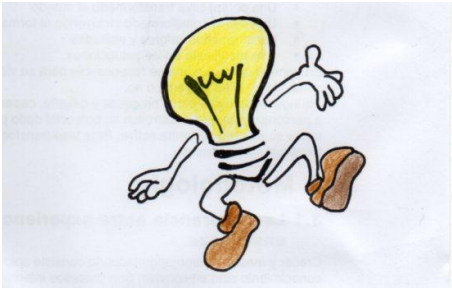
SUBMITTED BY
MariES

ON
25.01.2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Ātras kājas un gaiši prāti



Šī spēle nevienam nebūs garlaicīgi. Tā prasa ne tikai fizisko sagatavotību, bet arī loģisko domāšanu.

Barjeras materiāls

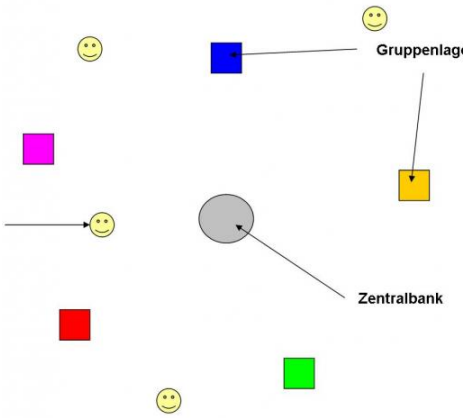
- Barjeras materiāls vietai
- brezenta tents, auklas lietus gadījumā
- Starta signāls (skaņas signāls, svilpe vai līdzīgs)
- Pirmās palīdzības kastīte
- Spēļu nauda (var izmantot arī vāciņus, korķus u. c.)
- Norādes, vārdu kartītes, mīklu veidlapas (katrai grupai uz krāsainiem papīra gabaliņiem)
- Pildspalvas, dzēšgumijas
- Plastmasas uzmavas papīra lapiņu aizsardzībai
- Maisiņi mobilajām bankām, kuros pārvadāt spēļu naudu
- Plastmasas maciņi mobilajām bankām, kuros pārvadāt pavedienus
- Cena

Sagatavošana

- atrast piemērotu rotaļu vietu (mežu)
- iezīmējiet nometni katrai grupai
- Iezīmējiet centrālo banku spēles laukuma vidū
- Izveidojiet pavedienus, vārdu kartītes un mīklu kartītes un izdrukājiet tās uz krāsaina papīra (katrai grupai citu krāsu)

Lejupielādējamie faili

Spēles plāns



Vārda kartes
Namenskaertchen

Spēles mērķis

- Spēles mērķis ir pēc iespējas ātrāk atrisināt mīklu. Lai to izdarītu, dalībniekiem ir jāpērk pavedieni, lai atrisinātu mīklu.
- Ir iespējams arī "nopelnīt" papildu pavedienus.
- Šajā spēlē atsevišķas grupas var uzvarēt gan ar sportiskiem, gan intelektuāliem sasniegumiem.

Īstenošana

- Dalībnieki tiek sadalīti vienāda lieluma grupās.
- Katrai grupai ir sava nometne. Nometnes ir sagrupētas lielā aplī ap centrālo bankas staciju, kas atrodas centrā.
- Pirms spēles sākuma katrai grupai ir zināms laiks, lai izveidotu savu nometni (ja līst lietus, uzlieciet brezentu) un izstrādātu stratēģiju.
- Tajā pašā laikā daži darbinieki izklīst mežā kā "mobilās bankas".
- Tiek dots signāls par spēles sākumu.
- Tagad spēlētāju uzdevums ir izņemt naudu no saviem kontiem mobilajās bankās. Naudas summa, ko var izņemt uzreiz, ir ierobežota.
- Lai sasniegtu lielāku summu, ir jāvēršas vairākās bankās.
- No bankām var ne tikai izņemt naudu, bet arī iegādāties būtiskas norādes mīklas risināšanai.
- Tomēr cena par pavedienu ir ievērojami augstāka nekā maksimālā summa, ko var izņemt. Papildu pavediena cena var būt vēl augstāka.
- Tāpēc nauda ir jāvāc, līdz tās ir pietiekami daudz.
- Naudas apmaiņu starp komandas spēlētājiem var veikt tikai bankā vai savā nometnē.
- Grupas jebkurā laikā var mēģināt veikt uzbrukumus vai nokautēt pretinieku spēlētājus.
- Katra grupa saņem kāršu komplektu ar 11 nosaukumiem. Viens no šiem nosaukumiem ir uzdrukāts treknrakstā pa vidu. Šis nosaukums nosaka kartes vērtību.
- Katram spēlētājam vienmēr līdzi ir viena karte. Kartes var apmainīt visās bankās un savā nometnē.

- Ja notiek laupīšana, abu spēlētāju kartes tiek salīdzinātas savā starpā. Augstāka ranga vārds vienmēr pārspēj zemāka ranga vārdu.
- Ja ir neizšķirts, pretinieki šķiras bez turpmākām sekām. Pretējā gadījumā uzvarētājs paņem visu naudu no zaudētāja. Ar norādēm netiek apmainīts!
- Uzbrukums nav atļauts šādās vietās: 5 m rādiusā 1. ap mobilajām bankām un centrālo banku 2. ap grupu nometnēm un 3. ap diviem duelī iesaistītiem spēlētājiem, kuri tikko viens otru izsituši.

Vispārīgi:

- Spēlētājs nes vai nu naudu, vai pavedienu.
- Ja spēlētāji tikko ir izņēmuši naudu no bankas, viņi nevar tur uzreiz iegādāties pavedienu. Viņiem ir jādodas uz citu banku, lai to izdarītu.
- Mīklas risinājums tiek nodots centrālajai bankai. Uzvar spēlētājs, kurš pirmais nodod pareizo risinājumu.

Spēles beigas:

- Spēle beidzas, tiklīdz grupa ir nodevusi centrālajai bankai pareizu mīklas risinājumu.
- Ja spēle beidzas ātrāk, tiek saskaitīts pareizo risinājumu skaits uz risinājuma lapas.

Norādījumi, kā atrisināt mīklu

- Atsevišķus pavedienus var ievadīt tieši diagrammā: Noteiktu "JĀ" var ierakstīt kā plus zīmi attiecīgajā lodziņā, noteiktu "NĒ" - kā mīnusa zīmi.
- No šīs informācijas var loģiski secināt turpmāko informāciju. Piemēram, plusa zīme slejā vai rindā nozīmē, ka visus pārējos laukus tajā pašā slejā/ rindā var atzīmēt ar mīnusa zīmi, jo katrā gadījumā ir iespējama tikai viena kombinācija. Tas nozīmē, ka, ja piemēro x=y, tad vienlaikus nevar piemērot x=z.
- Visu informāciju var secināt loģiski, t. i., nevienā brīdī nav jānojauš.
- Mīklu var atrisināt, izmantojot tikai norādes. Tomēr papildu norādes var atvieglot tās atrisināšanu. Katrs no tiem sniedz pozitīvu risinājumu lodziņā.
- Principā, protams, jebkuru mīklu var šādi apvienot ar reljefa spēli.

Avota apliecinājums

- Vāka attēls: MariES
- uzskaitītie faili: MariES

Weitere Informationen

Kategorijas
Spēles un nodarbības

Tags
Кръстопът
Loģiskā domāšana
Fiziskā sagatavotība
Izaicinājums
Stratēģija

Vecums
8–12 gadi
13–16 gadi
no 16 gadu vecuma

Dalībnieku skaits
Dati nav pieejami.

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/atras-kajas-un-gaisi-prati