WYSŁANE PRZEZ
Irmgard

ON
21.06.2013

★ ★ ★ ★ ★
0% / 6 Stimmen

Pomysł na grę terenową



Jeśli brakuje pomysłu na grę terenową

... to po prostu spróbujcie tego! Nie zawsze musi to być gra w szpiegów – prawda? Tutaj przedstawiamy grę w wersji Fischera, ale oczywiście można ją dowolnie dostosować.

Artykuł ten pochodzi z czasopisma „Forum”.

Zasady gry

Drużyny zostają podzielone na trzy równe grupy. Każda grupa dysponuje łodzią i wyrusza na połów. Ryby są łowione w strefie połowowej, a następnie przenoszone z powrotem na łódź. Na łodzi ryby są przetwarzane i przygotowywane do sprzedaży w porcie, gdzie są sprzedawane handlarzowi. Z trzech ryb powstaje opakowanie zawierające 6 filetów rybnych. Oczywiście nie da się tego wszystkiego zrobić bez możliwości wzajemnego łapania się. Cały teren stanowi strefę walki, z wyjątkiem łodzi grupowych i portu.

Cel gry

Zarobić jak najwięcej pieniędzy, sprzedając ryby.

Początek:

Każdy gracz otrzymuje licencję wędkarską (przezroczyste pudełko po filmie z kostką w środku), bez której nie wolno mu łowić ryb. Ponadto każda grupa otrzymuje sieć rybacką, którą należy przechowywać w łodzi i którą można używać do łowienia ryb przez pierwsze pół godziny. Najpóźniej po upływie tego pół godziny należy kupić nową sieć, aby móc kontynuować połowy.

Połów i transport ryb:

Ryby są rozmieszczone w strefie połowowej, po około 50 sztuk przymocowanych gwoździem do drewnianego słupka. Ryby można łatwo oderwać, ale zawsze tylko jedną na jeden połów. Po przetworzeniu ryb (kierownik wymienia po 3 ryby na jedno opakowanie filetów rybnych) przy łodzi zapakowane filety rybne należy przetransportować do portu, maksymalnie dwa opakowania na osobę.

Faza walki:

Gdy dwóch przeciwników zderzy się ze sobą, liczy się do trzech, a ten, kto w tym czasie wyrzuci wyższą liczbę na kostce w pudełku po filmie, może odebrać przeciwnikowi licencję wędkarską oraz wszystko, co ma przy sobie, a następnie zaprowadzić przegranego do portu. Tam zwycięzca otrzymuje kwotę pieniężną za oddane zezwolenie na połowy, a gracz bez zezwolenia trafia do poczekalni i musi cierpliwie czekać, aż zostanie uwolniony (patrz poniżej).

Port:

Port to strefa handlowa. Znajduje się tam kilku kierowników, którzy nadzorują targowisko i poczekalnię oraz wydają licencje. Gracze mogą tu sprzedawać swoje paczki ryb – w zależności od aktualnej sytuacji rynkowej otrzymują wyższe lub niższe ceny. O tym decyduje kierownictwo gry.

Co można zrobić z pieniędzmi?

- Można je wpłacić do kasy łodzi
- Można kupić nową sieć, ponieważ z jedną siecią można łowić maksymalnie przez pół godziny.
- Można kupić nowe licencje połowowe dla graczy, którzy przebywają w poczekalni, ponieważ nie mają już licencji.

Taktyka:

Aby zdobyć pieniądze, należy złowić i sprzedać jak najwięcej ryb oraz pokonać przeciwników. Odpowiednia równowaga między łowieniem a walką decyduje o zwycięstwie lub porażce.

Sterowanie w grze:

Port pozwala na znaczne sterowanie przebiegiem gry. Można na przykład wprowadzić dodatkową zasadę, zgodnie z którą w określonym czasie należy dostarczyć określoną ilość ryb. Jeśli któraś z grup dostarczy zbyt mało ryb, nakładana jest grzywna, którą muszą pokryć wszystkie grupy. W przypadku dobrych wyników sprzedaży można również wypłacić premię wszystkim grupom. W ten sam sposób mogą się zmieniać ceny licencji i sieci. Jeśli w poczekalni znajduje się wielu rybaków, na rynku jest dużo licencji do kupienia, przez co stają się one tańsze, i odwrotnie. Rynek stanowi dla prowadzących grę dobre narzędzie pozwalające nadać rozgrywce dodatkowe napięcie.

Materiał:

• przezroczyste pudełko na film
• kostki
• ok. 1000 kart z rybami z podstawkami • ok. 500 kart z filetami
• karty z siatką
• pieniądze
• plakaty (port, strefa oczekiwania itp.)
• Tablica informacyjna (godziny, ceny)
• Taśma odstraszająca ptaki

- Flagi
- Pochodnie
- Apteka
- Plan rozgrywek
- Gwizdek
- Lampa gazowa
- Kalkulator

Zabawa na świeżym powietrzu

Gra terenowa

Bibliografia



- **Treść: „Forum** Kind", numer 0/01, strona 28. W tej grze terenowej dzieci zarabiają pieniądze dzięki licencjom wędkarskim i połowom ryb. © Copyright www.forum-kind.ch
- **Autor:** Matthias Meier, lider grupy młodzieżowej w Rümlang
- **Zdjęcie na okładce:**clipart udostępniony dzięki uprzejmości wydawnictwa buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart –www.ejw-buch.dez: Jungscharleiter Grafik-CD plus; Drugie poprawione wydanie 2002 © buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart

Weitere Informationen

Kategorie
Gry i zajęcia

Tagi
Zabawa na świeżym powietrzu

Wiek
8–12 lat
13–16 lat

Liczba uczestników
Brak dostępnych danych.

Biblia
Brakuje tej informacji.

Czas trwania
Brak dostępnych danych.

Materiał
Prawie bez wysiłku

Pobieranie plików
Plik do pobrania dostępny

KI Generierter Inhalt
Zawartość
Kategorie
Tagi
Wiek
Liczba uczestników
Biblia
Czas trwania
Materiał

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pl/wiki/art/pomysl-na-gre-terenowa