WYSŁANE PRZEZ
Irmgard

ON
05.07.2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Korsarze



W średniowieczu piratów nazywano korsarzami. Gramy w tę grę w lesie lub w mieście.

Do gry wymagane są różne grupy. Są kupcy, korsarze, łowcy korsarzy i stanowiska do kupowania i sprzedawania towarów.

Ten artykuł jest artykułem z magazynu Forum.

Gra Corsair

Materiały

- Wystarczająca liczba banknotów o nominałach jeden i dwa
- Kartki z towarami w różnych kolorach: złoto = żółty, herbata = zielony, tytoń = brązowy, brandy = czerwony. Kartki papieru można oznaczyć odpowiednim produktem.

Grupy

Dzieci są podzielone na dwie grupy. Każda z tych grup jest teraz podzielona na pół. Jedna połowa będzie handlarzami, a druga korsarzami.

Każda grupa handlarzy otrzymuje kapitał początkowy (pieniądze), który dzieli między siebie.

Pracownicy lub starsze dzieci otrzymują zadanie polowania na korsarzy. Upewnij się, że każda grupa otrzyma taką samą liczbę łowców korsarzy! Dwóch pracowników jest odpowiedzialnych za kupowanie i sprzedawanie towarów. Poszczególne grupy mają teraz następujące zadania:

Kupcy

- Kupują towary (złoto, herbatę, tytoń) w punkcie skupu i sprzedają je ponownie w punkcie sprzedaży. Umiejętnie wybierając swoje produkty, otrzymują mniej lub bardziej duże zyski
- Jeśli zostaną zaatakowani przez korsarza ("strąceni"), muszą oddać mu wszystkie swoje towary i pieniądze. Aby powrócić do biznesu, otrzymują nowe towary lub pieniądze od swojego łowcy korsarzy.

Korsarze

- Handlują przemycanymi towarami (brandy).
- Mogą atakować ("odbijać") kupców i zabierać im wszystkie pieniądze i towary.
- Jeśli korsarz zostanie złapany przez łowcę korsarzy, musi oddać mu wszystko, co posiada.

Łowcy korsarzy

- Tropią wrogich korsarzy, zabierają ich towary i pieniądze, a następnie wypuszczają.
- Oddają te towary i pieniądze okradzionym kupcom w swojej grupie, aby mogli kontynuować handel (pamiętaj o oddaniu wszystkich towarów!)

Pozycje

Zakup towarów

- Pracownik sprzedaje poszczególne towary po cenach z tabeli zakupu, które zmieniają się co dziesięć minut.
- Złoto, herbata i tytoń są sprzedawane kupcom.
- Brandy mogą kupić tylko korsarze
- Towary oznaczone * są szczególnie opłacalne, jeśli zostaną wkrótce ponownie sprzedane.
- Wokół posterunku musi znajdować się wystarczająco duża strefa ochronna dla handlarzy!

Zeit (min)	Gold	Tee	Tabak	Brandy
00:00	3	2	1*	3*
00:10	3	2	2*	3*
00:20	4	2	4*	3**
00:30	4*	2	8	4**
00:40	5*	3	2***	4**
00:50	6*	5*	2**	3***
01:00	4**	4*	3**	5*
01:10	5	4	4	4
01:20	4	3	3	3
01:30	3	2	2	3

00:00	3	3	4	5
00:10	4	3	6	6
00:20	5	3	6	7
00:30	6	2	8	8
00:40	7	4	8	8
00:50	8	7	7	8
01:00	8	6	6	8
01:10	6	5	4	5
01:20	5	3	2	4
01:30	3	3	1	3

Kupowanie towarów

- Dzięki drugiemu pracownikowi handlarze i korsarze mogą ponownie sprzedawać swoje towary. Otrzymują pieniądze zgodnie z tabelą sprzedaży, a ceny zmieniają się co dziesięć minut.
- Ze względu na legalizację alkoholu, cena brandy spada pod koniec gry.
- Jeśli kupcy lub korsarze nadal posiadają towary na koniec gry, są one punktowane kwotą pieniędzy w linii "Koniec".
- Wokół tego przedmiotu musi znajdować się wystarczająco duża strefa ochronna dla kupców!

Koniec gry

Która grupa zarobiła najwięcej pieniędzy na koniec gry?

Corsair_YW

Źródło odniesienia



- **Treść i obrazek:** Forum Kind numer 2/05, strona 27. Autor opisuje grę o tematyce pirackiej, w którą można grać w lesie lub w mieście.
  © Copyright www.forum-kind.ch
- **Autor:** Mirjam Leuenberger

Weitere Informationen

Kategorie
Gry i zajęcia

Tagi
Zabawa na świeżym powietrzu
Strategia
Gra fabularna
Handel
Forum

Wiek
8–12 lat
13–16 lat

Liczba uczestników
30 – 100

Biblia
Brakuje tej informacji.

Czas trwania
1–2 godz.

Materiał
Mnóstwo pracy

Pobieranie plików
Plik do pobrania dostępny

KI Generierter Inhalt
Zawartość
Kategorie
Tagi
Wiek
Liczba uczestników
Biblia
Materiał

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pl/wiki/art/korsarze