

WYSŁANE PRZEZ

Fuchs45

ON

05.11.2011



Keine Stimmen

Zajęcia z Ai - zabawa w terenie



Celem gry jest jako pierwszy doprowadzić do zawalenia się muru. Odbywa się to poprzez przekreślenie kamieni w murze (plakacie).

Informacje o grze

- Wiek: 6-13
- Liczba uczestników: 10-100 (co najmniej 5 uczestników na każdą ścianę)
- Miejsce: las, łąka, boisko
- Opiekunowie: 1 opiekun na grupę, 1 opiekun na ściankę, 1-2 opiekunów przy stanowisku z wyposażeniem, 1-2 opiekunów przy stanowisku z kostkami (liczba opiekunów przy stanowisku z wyposażeniem i kostkami zależy od liczby uczestników)
- Czas trwania: ok. 1,5 godziny

Cel gry

Celem gry jest jako pierwszy zburzyć swoją ścianę. Robi się to poprzez wykreślanie cegieł w ścianie (plakacie).

Przygotowanie

- Zbudujcie ściany (używając prześcieradła, papieru lub kartonu) i narysujcie poszczególne sekcje ścian
- Wyznacz miejsca na bazy dla grup (jedna baza na grupę)
- Wyznacz miejsce na przechowywanie materiałów
- Wyznacz miejsce na kości
- Przygotuj karty z katapultami (karty z rysunkiem starożytnej katapulty)

Historia

Jozue i jego ludzie zdobyli Jerycho. Teraz przyszła kolej na miasto Ai.

Ponieważ ktoś nie zastosował się do poleceń Jozuego – a ostatecznie do rozkazu Boga – nie udało się to od razu.

Jozue 7:3–8:24

Czasami próbujemy działać na własną rękę, zamiast słuchać Boga.

Miasto zostało również zaatakowane z dwóch stron; w ten sposób różne grupy „atakują” różne odcinki murów.

Jak grać

*Kwadraty na plakacie na ścianie należy przekreślić za pomocą „kamieni” (markerów).

*Te kamienie (flamastry lub inne markery) należy zakupić. Pieniądze zdobywa się, rzucając kostką w stanowisku do rzucania kostką. Wybierz gracza z innej drużyny i rzuć kostką przeciwko sobie. Zwycięzca (osoba z wyższą liczbą) otrzymuje monetę.

*Pieniądze należy zanieść do bazy.

*Po zebraniu wystarczającej ilości pieniędzy można kupić kamienie (pisaki) w sklepie z zaopatrzeniem.

*Aby „rzucać” kamienie (pisaki) w ścianę, potrzebna jest katapulta. Należy ją kupić jednorazowo i nie można jej usunąć. Katapulta pozostaje w bazie grupy.

*Kamienie są sprzedawane w postaci pisaków. Jeden kamień = jeden długopis. Za każdy długopis można zaznaczyć krzyżyk na plakacie przy ścianie. Następnie długopis należy przekazać przywódcy przy ścianie.

*Grupy mają możliwość zakupu jednej (lub więcej) licencji na schwytanie innych, przeciwnych graczy. Tylko gracze posiadający licencję mogą schwytować innych graczy.

*Pojmanie odbywa się poprzez wyrwanie wełnianego sznurka z ramienia przeciwnika.

*Pojmany gracz musi przekazać swoje dobra (kamienie = patyki) lub pieniądze osobie, która go pojmała. Katapulty nie można zabrać!

*Pojmany gracz wraca do swojej bazy i tam otrzymuje nowy sznurek.

Baza drużyny

Każda drużyna ma swoją bazę (strefę bezpieczeństwa). Można tam bezpiecznie przechowywać pieniądze i się zorganizować. Można tam również odebrać nowe opaski na rękę. Na początku gry grupy zbierają się w swoich bazach.

Sklep z materiałami

Katapulta (mapa)

Każda drużyna potrzebuje katapulty jako bazy, z której będzie mogła atakować mur kamieniami. Cena: 80

Kamienie (żetony)

To są „pociski”. Można z nich korzystać i je kupować, gdy tylko katapulta będzie dostępna. Kamień służy do ataku na mur. Każdy kamień pozwala skreślić jedno pole. Cena: 4

Licencja na chwytanie innych graczy (smycz z motywem sportowym)

Dzięki tej licencji drużyny mogą upoważnić graczy do schwytania przeciwników i przejęcia ich dóbr! Cena: 15

Obszar kości

Sześć różnych stanowisk

1. Kto wyrzuci najwyższą sumę = 3 kości; rzuca dwukrotnie
2. Kto wyrzuci mniej punktów = 3 kości; rzuca dwukrotnie
3. Kto pierwszy wyrzuci 6 = 1 kostka; gracze rzucają na zmianę, aż ktoś wyrzuci 6
4. Kto jest najbliżej sumy 12 = 2 kości; rzucaj raz
5. Kto wyrzuci wyższą sumę = 3 kości; rzucaj 3 razy (szóstki można usunąć)
6. Kto wyrzuci najniższą sumę = 3 kostki; rzucaj 3 razy (można usunąć szóstki)

Koniec gry

Gra kończy się, gdy jedna drużyna „zburzy” mur drużyny przeciwnej lub gdy skończy się czas.

Wariacje

- Ceny można dostosowywać w trakcie gry, aby kontrolować jej przebieg (inflacja/deflacja podczas „wojny”)
- Można zmienić sposób chwytania przeciwnika. Jest to szczególnie wskazane podczas gry z młodszymi uczestnikami. (Zobacz grę plenerową „[Brudne naczynia](#)” – kubki do kości)
- Można ograniczyć uprawnienia do schwytania przeciwników – albo ogólnie (wygrywa szybszy gracz), albo w poszczególnych grupach.
- Stanowiska przy kostkach mogą być obsadzone przez dwie osoby (więcej prowadzących) lub można rozgrywać inne gry, aby zarobić pieniądze

Materiały

- Taśma odstrasza ptaki do podstawy, magazynu zaopatrzenia i obszaru kości
- Kości do stanowiska z kośćmi
- wystarczająca liczba kołków (kamieni)
- Karty katapult (po jednej na grupę)
- Plakat ścienny z 20 kwadratami (jedna ściana na grupę)
- Wstążki do gier sportowych (licencja) do zabawy w berka
- Sznurki wełniane (najlepiej po jednej kulce wełny na grupę)
- „Monety” lub pieniądze do zabawy

Podsumowanie meczu

Zdjęcia



Źródła zdjęć i gier

Wszystkie grafiki są objęte prawami autorskimi © Raphi D.; można z nich swobodnie korzystać w ramach duszpasterstwa młodzieżowego.

Ta gra została opracowana przez grupę młodzieżową Waldmann z regionu Besj 45 na potrzeby regionalnego Pfi-la 2007.

Weitere Informationen

Kategorie

Gry i zajęcia

Tagi

Gra

Wiek

Brak danych.

Liczba uczestników

1-20

Biblia

Brakuje tej informacji.

Materiał

Brak

Pobieranie plików

Plik do pobrania dostępny

KI Generierter Inhalt

Zawartość

Kategorie

Tagi

Wiek

Liczba uczestników

Biblia

Materiał

