YoungstarsWiki.org

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 rzućcie 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 schwytać 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

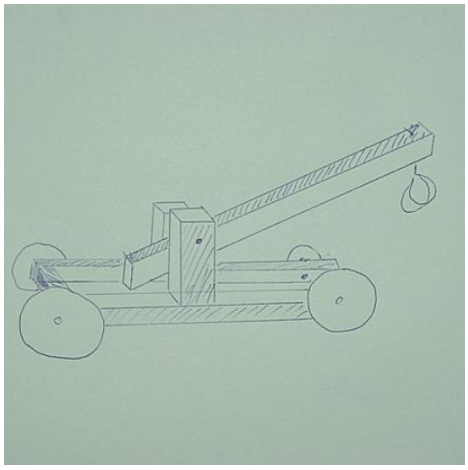
- Ceny można dostosowywać w trakcie gry, aby kontrolować jej przebieg (inflacja/deflacja podczas „wojny”)
- Można zmienić sposób chwytania przeciwnika. Jest to szczególnie wskazane podczas gry z młodszymi uczestnikami. (Zobacz grę plenerową„Brudne naczynia” – kubki do kości)
- Można ograniczyć uprawnienia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

Materiały

- Taśma odstraszająca 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 dostępnych 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

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pl/wiki/art/zajecia-z-ai-zabawa-w-terenie