



WYSŁANE PRZEZ

Hesi07

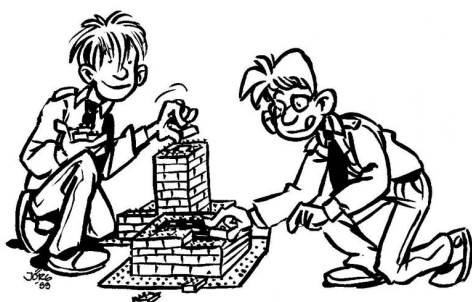
ON

17.01.2013



Keine Stimmen

Pałac Babilonu



Celem tej gry terenowej jest stworzenie modelu wspaniałego budynku dla króla. Daj się ponieść kreatywności i zaimponuj królowi swoim dziełem sztuki.

Materiały

- Taśma odgradzająca, flagi lub podobne materiały do oznaczenia stanowisk grupowych i wyznaczenia pola gry
- Klocki w kolorach żółtym, zielonym, niebieskim, brązowym (= surowce: ziarno, drewno, ruda, glina)
- Wstążki (papier krepowy lub podobne)
- Drewniane deski (= fundament)
- Pączki bawełny (=gruszki)
- Klej (=cement)
- Kartki papieru, każda z informacją o preferencjach króla

Przygotowanie

- Oznaczyć stanowiska grupowe
- Rozmieścić głównych sprzedawców (= pracowników) równomiernie na wyznaczonym polu gry X. Rozmiar pola gry i liczba głównych sprzedawców zależy od liczby uczestników.
- Przymocuj wstążki życia do ramion graczy
- Rozmieścić klocki konstrukcyjne równomiernie na polu gry

Wdrożenie

- Uczestnicy są podzieleni na grupy równej wielkości.
- Każda grupa z kolei dzieli się na : Budowniczych, kupców i architektów (podział pozostawiamy samym graczom i może on ulec zmianie w trakcie rozgrywki)
- Zadaniem budowniczych jest zbieranie surowców (= bloków budowlanych) na oznaczonym polu X. W danym momencie można mieć przy sobie tylko **jeden** surowiec, który następnie zabiera się do kwatery. Każdy robotnik budowlany otrzymuje wstążkę życia, która może zostać zerwana przez

przeciwnych graczy, po czym surowiec musi zostać oddany atakującemu. Jednak "najeżdżać" można tylko wtedy, gdy samemu nie ma się przy sobie żadnych surowców. Nowe paski życia są dostępne w kwaterach grupowych.

- Zebrane surowce można wymienić na materiały budowlane (np. 1 ziarno + 1 ruda = 1 filar) po określonych cenach (które mogą się zmieniać w trakcie gry) u głównych handlarzy. Można również handlować między plemionami (od handlarza do handlarza). Dozwolone jest również targowanie się.
- Architekci mają za zadanie zaplanować budynek, który będzie stabilny i wspaniały, spełni życzenia króla i będzie miał indywidualną przewagę (planowanie = budowanie).
- Aby poznać życzenia króla, gracze mogą podbiec do króla na boisku, który daje im kartki papieru, na których ujawnia po jednym życzeniu.
- Po określonym czasie (np. 30-60 minut) król (= mistrz gry lub pracownik) decyduje, który model najlepiej odpowiada jego wyobrażeniu o wspaniałym pałacu.

Dowód źródła

- Zdjęcie na okładce: **Clipart** dzięki uprzejmości wydawcy buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart - www.ejw-buch.de from: **Jungscharleiter Grafik-CD plus**; Wydanie drugie poprawione 2002 © buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart

Weitere Informationen

Kategorie

Gry i zajęcia

Tagi

Kreatywność

Състезание

Rękodzieło artystyczne

Планиране

Praca zespołowa

Wiek

8-12 lat

13-16 lat

Liczba uczestników

Brak dostępnych danych.

Biblia

Brakuje tej informacji.

Materiał

Dużo pracy

Pobieranie plików

Brak pobierania plików

KI Generierter Inhalt

Zawartość

Kategorie

Tagi

Wiek

Liczba uczestników

Biblia

Materiał