YoungstarsWiki.org

ENVIADO POR
Irmgard

ON
21/06/2013

★ ★ ★ ★ ★
0% / 6 Stimmen

Ideia para um jogo ao ar livre



Se você não tiver ideias para um jogo ao ar livre

... então por que não experimentar este aqui? Não precisa ser sempre o jogo de espionagem – não é mesmo? Aqui, o jogo é apresentado na versão “Fischer”, mas é claro que pode ser adaptado como quiser.

Este artigo foi publicado na revista “Forum”.

Conceito do jogo

As equipes são divididas em três grupos de tamanho igual. Cada grupo possui um barco e sai para pescar. Os peixes são capturados na zona de pesca e trazidos de volta para o barco. No barco, os peixes são processados e preparados para a venda no porto, onde são vendidos ao comerciante. Cada 3 peixes resultam em um pacote com 6 filés de peixe. É claro que tudo isso não funciona sem que os participantes possam se capturar uns aos outros. Todo o local é zona de combate, exceto os barcos dos grupos e o porto.

Objetivo do jogo

Ganhar o máximo de dinheiro possível com a venda dos peixes.

Início:

Cada jogador recebe uma licença de pesca (uma caixinha transparente com um dado dentro), sem a qual não pode pescar. Além disso, cada grupo recebe uma rede de pesca, que deve ser guardada no barco e com a qual é permitido pescar durante a primeira meia hora. No máximo após essa meia hora, é preciso comprar uma nova rede para poder continuar pescando.

Pesca e transporte de peixes:

Os peixes estão distribuídos pela zona de pesca, com cerca de 50 peixes presos a um poste de madeira por meio de um prego. Os peixes podem ser facilmente retirados, mas apenas um por vez. Após o processamento do peixe (um líder troca 3 peixes por um pacote de filés de peixe) no barco, os filés embalados devem ser transportados até o porto, com um limite máximo de dois pacotes por pessoa.

Fase de combate:
Quando dois jogadores adversários se enfrentam, conta-se até três e quem, nesse momento, tiver obtido o número mais alto com seu dado na caixinha de filme, pode tirar do adversário sua licença de pesca e tudo o que ele estiver carregando, levando então o perdedor até o porto. Lá, o vencedor recebe uma quantia em dinheiro pela licença de pesca entregue, e o jogador sem licença vai para a sala de espera e precisa aguardar até ser libertado (veja abaixo).

Porto:
O porto é a zona comercial. Lá há alguns responsáveis que supervisionam o mercado e a sala de espera e emitem as licenças. Aqui, os jogadores podem vender seus pacotes de peixe; dependendo da situação atual do mercado, os preços pagos podem ser mais altos ou mais baixos. Isso é determinado pela organização do jogo.

O que pode ser feito com o dinheiro?

- Levar para o cofre do barco
- Comprar uma rede nova, já que, com uma rede, só é possível pescar por no máximo meia hora.
- Comprar novas licenças de pesca para os jogadores que estão na sala de espera, pois não têm mais licenças.

Tática:
Para ganhar dinheiro, é preciso pescar e vender o máximo possível de peixes, além de derrotar os adversários. O equilíbrio certo entre pescar e lutar determina a vitória ou a derrota.

Controle do jogo:
O porto permite controlar amplamente o jogo. Assim, pode-se introduzir a regra de que, dentro de um determinado prazo, uma determinada quantidade de peixes deve ser entregue. Se um grupo entregar menos do que o exigido, será aplicada uma multa que deverá ser paga por todos os grupos. Se os números de vendas forem bons, também pode ser pago um bônus a todos os grupos. Da mesma forma, os preços das licenças e das redes podem variar. Se houver muitos pescadores na sala de espera, haverá muitas licenças à venda e, consequentemente, elas ficarão mais baratas, e vice-versa. Por meio do mercado, a coordenação do jogo dispõe de uma boa ferramenta para conferir ainda mais emoção ao jogo.

Material:
• potinho transparente para filme
• cubos
• cerca de 1.000 cartas de peixe com suporte • cerca de 500 cartas de filé
• Cartas de rede
• Dinheiro
• Cartazes (porto, área de espera, etc.)

- Quadro de avisos (horários, preços)
- Fita espanta-pássaros
- Bandeirinhas
- Tochas
- Farmácia
- Programação
- Apito
- Lâmpada a gás
- Calculadora

Jogo de aventura

Jogo em campo aberto

Referências



- **Conteúdo:** Revista**“Forum** Kind”, edição 0/01, página 28. Com licenças de pesca e a captura de peixes, as crianças ganham dinheiro neste jogo ao ar livre. © Copyright www.forum-kind.ch
- **Autor:** Matthias Meier, líder de grupo juvenil em Rümlang
- **Imagem da capa:**Clipart cedida gentilmente pela editora buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart -www.ejw-buch.de, extraído de: Jungscharleiter Grafik-CD plus; Segunda edição revisada de 2002 © buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart

Weitere Informationen

Categorias
Jogos e atividades

Tags
Brincadeiras ao ar livre

Idade
8 a 12 anos
13 a 16 anos

Número de participantes
Não há dados disponíveis.

Bíblia
Essa informação está faltando.

Duração
Não há dados disponíveis.

Material
Quase sem esforço

Download de arquivos
Download do arquivo disponível

KI Generierter Inhalt
Conteúdo
Categorias
Tags
Idade
Número de participantes
Bíblia
Duração
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pt-br/wiki/art/ideia-para-um-jogo-ao-ar-livre