ENVIADO POR
Fuchs45

ON
05/11/2011

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Ingestão de Ai – Jogo ao ar livre



O objetivo do jogo é derrubar a parede do adversário antes dele. Para isso, é preciso atravessar as pedras da parede (cartaz).

Informações sobre o jogo

- Idade: 6–13
- Número de participantes: 10–100 (pelo menos 5 participantes por parede)
- Local: Floresta, campo, quadra esportiva
- Monitores: 1 monitor por grupo, 1 monitor por parede, 1–2 monitores para a estação de equipamentos, 1–2 monitores para a área dos dados (o número de monitores para a estação de equipamentos e a área dos dados depende do número de participantes)
- Duração: aproximadamente 1,5 horas

Objetivo do jogo

O objetivo do jogo é ser o primeiro a derrubar sua parede. Para isso, você deve riscar os tijolos da parede (pôster).

Preparação

- Construa paredes (usando uma folha, papel ou papelão) e desenhe as seções das paredes
- Delimite as bases dos grupos (uma base por grupo)
- Delimite a área de armazenamento de materiais
- Delimite a área para os dados
- Faça cartões de catapulta (cartões com a imagem de uma catapulta antiga)

História

Josué e seus homens conquistaram Jericó. Agora é a vez da cidade de Ai.

Como alguém não seguiu as instruções de Josué — e, em última instância, a ordem de Deus —, a conquista não ocorreu imediatamente.

Josué 7:3–8:24

Às vezes tentamos fazer as coisas por conta própria, em vez de ouvir a Deus.

A cidade também foi atacada por dois lados; é assim que diferentes grupos “atacam” diferentes setores da muralha.

Como jogar

*Os quadrados do pôster na parede devem ser riscados com “pedras” (marcadores).

*Essas pedras (canetas de ponta de feltro ou outros marcadores) devem ser compradas. Você ganha dinheiro jogando os dados na estação de dados. Escolha um jogador de outro time e joguem os dados um contra o outro. O vencedor (aquele com o número mais alto) recebe uma moeda.

*O dinheiro é levado de volta para a base.

*Assim que tiver dinheiro suficiente, você pode comprar pedras (canetas) na loja de suprimentos.

*Para “lançar” as pedras (canetas) contra a parede, você precisa de uma catapulta. Ela é comprada uma única vez e não pode ser removida. A catapulta permanece na base do grupo.

*As pedras são vendidas na forma de canetas. Uma pedra = uma caneta. Por cada caneta, você pode marcar uma cruz no pôster da parede. A caneta é então entregue ao líder na parede.

*Os grupos têm a opção de adquirir uma (ou mais) licenças para capturar outros jogadores adversários. Somente jogadores com licença têm permissão para capturar outros jogadores.
*A captura é realizada ao arrancar um fio de lã do braço do adversário
*O jogador capturado deve entregar seus bens (pedras = palitos) ou dinheiro ao capturador. A catapulta não pode ser retirada!

*O jogador capturado retorna à sua base e recebe um novo fio de lã lá.

Base da equipe

Cada equipe tem uma base (zona segura). Lá, você pode guardar seu dinheiro com segurança e se organizar. Novas pulseiras podem ser retiradas nesse local. No início do jogo, os grupos se reúnem em suas bases.

Loja de Materiais

Catapulta (Mapa)

Toda equipe precisa de uma catapulta como base para atacar a muralha com pedras. Preço: 80

Pedras (Marcadores)

Esses são os “projéteis”. Eles podem ser usados e comprados assim que a catapulta estiver disponível. Uma pedra é usada para atacar a muralha. Cada pedra permite que você risque um espaço. Preço: 4

Licença para Capturar Outros Jogadores (Cordão de Jogo Esportivo)

Com essa licença, as equipes podem autorizar jogadores a capturar adversários e apreender seus bens! Preço: 15

Área dos Dados

Seis estações diferentes

1. Quem obtiver a soma mais alta = 3 dados; jogue duas vezes
2. Quem obtiver menos pontos = 3 dados; jogue duas vezes
3. Quem lançar um 6 primeiro = 1 dado; joguem alternadamente até que alguém lance um 6
4. Quem estiver mais próximo de um total de 12 = 2 dados; jogue uma vez
5. Quem obtiver a soma maior = 3 dados; jogue 3 vezes
   (os 6 podem ser removidos)
6. Quem obtiver a soma mais baixa = 3 dados; jogue 3 vezes
   (os 1s podem ser removidos)

Fim do jogo

O jogo termina quando uma equipe “derruba” a parede da outra equipe ou quando o tempo acaba.

Variações

- Os preços podem ser ajustados durante o jogo para controlar o jogo (inflação/deflação durante a “guerra”)
- O método para capturar um jogador adversário pode ser alterado. Isso é especialmente recomendável ao jogar com participantes mais jovens. (Veja o jogo ao ar livre“Dirty Dishes” – copos de dados)
- As permissões para capturar jogadores adversários podem ser limitadas — seja de forma geral (o jogador mais rápido vence) ou por grupo.
- As posições na estação de dados também podem ser ocupadas por duas pessoas (mais monitores) ou podem ser jogados outros jogos para ganhar dinheiro

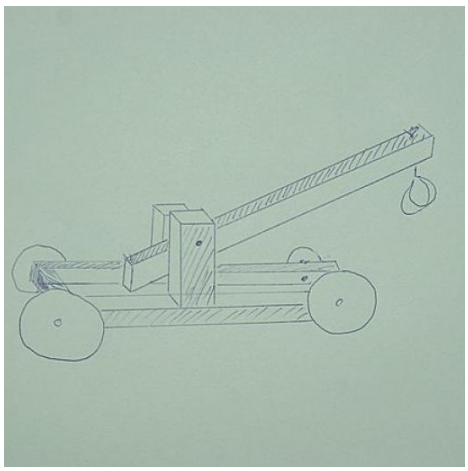
Materiais

- Fita repelente de pássaros para a base, a área de suprimentos e a área dos dados
- Dados para a estação de dados
- alfinetes (pedrinhas) em quantidade suficiente
- Cartas de catapulta (uma por grupo)

- Pôster de parede com 20 quadrados (um pôster por grupo)
- Fitas de jogos esportivos (licença) para a brincadeira de “pega-pega”
- Fios de lã (de preferência, um novelo de lã por grupo)
- “Moedas” ou dinheiro de brinquedo

Resumo do jogo

Fotos





Créditos das imagens e dos jogos

Todas as imagens são © Raphi D.; de uso livre para fins de pastoral juvenil.

Este jogo foi desenvolvido pelo Grupo de Jovens Waldmann, Região 45 da Besj, para o Pfi-la Regional de 2007.

Weitere Informationen

Categorias
Jogos e atividades

Tags
Jogo

Idade
Não há dados disponíveis.

Número de participantes
1–20

Bíblia
Essa informação está faltando.

Material
Ausência

Download de arquivos
Download do arquivo disponível

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

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pt-br/wiki/art/ingestao-de-ai-jogo-ao-ar-livre