

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*

Nenhuma

*Download de arquivos*

Download do arquivo disponível

*KI Generierter Inhalt*

Conteúdo

Categorias

Tags

Idade

Número de participantes

Bíblia

Material