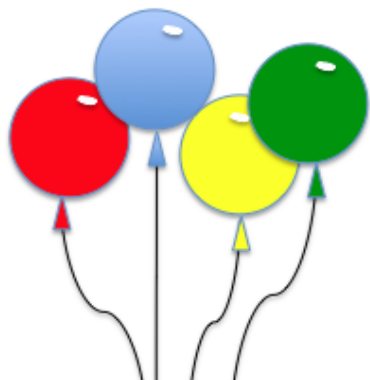


Ricardo Coração de Leão



Uma ideia interessante de jogo para 4 grupos de jogadores

Jogo de terreno: Ricardo, o Coração de Leão

Esta partida se baseia em uma ideia interessante. Quatro equipes têm, cada uma, uma missão diferente a cumprir, da qual as outras equipes não têm conhecimento. Vence quem concluir a missão primeiro

Regras do jogo

Regras fundamentais

Divisão em grupos (quatro grupos)

Distribua as fitas do jogo (quatro cores)

Distribuir as “cartas de vida”

e dê as instruções:

- Depois que a missão for cumprida (primeira fase do jogo: encontrar o baú), marque o seu próprio castelo em um local previamente determinado (fita de demarcação) e distribua as 10 bandeiras (uma cor específica por grupo) dentro dele.
- Amarre um balão inflado no quadril de cada jogador (inflar você mesmo)
- Cole um alfinete na ponta da espada

- Designe “príncipes” e “duques”. O príncipe é o líder do grupo de cavaleiros e é responsável por relatar a missão concluída ao rei Ricardo Coração de Leão (mestre do jogo). O duque é o substituto caso o príncipe seja derrotado. Se ele também for derrotado, qualquer cavaleiro poderá assumir essa função.
- Leiam a ordem juntos em grupo. Observação: os outros grupos não devem tomar conhecimento dessa ordem sob nenhuma circunstância!

Planejamento da estratégia do jogo:

- Um líder por grupo é responsável pela execução correta das instruções. Ele também possui o material necessário.

1.Fase de jogo

Todos trabalham juntos para encontrar o baú que foi escondido em uma área de jogo pré-determinada. Dentro dele estão as ordens para os grupos.

A primeira pessoa a encontrar o baú ganha, assim, mais uma vida durante o jogo (4 em vez de 3). Quem o encontrar reúne todos, distribui as ordens entre os quatro grupos e fica com as cartas de vida extra.

2.Fase de jogo

Os quatro grupos agora se dirigem aos seus castelos (local previamente determinado) e seguem as instruções dadas no início: montar o castelo, encher os balões, prender o alfinete, colocar as bandeiras, escolher os “príncipes”, ler a ordem e planejar a estratégia.

O grupo deve agora garantir o seguinte durante o jogo:

- Proteger a própria vida (o balão não deve estourar)
- Proteger o próprio castelo, ou seja, guardar as bandeiras
- Cumprir a própria missão o mais rápido possível

3ª fase do jogo

Ao apito do mestre **do jogo**, o jogo começa! Cada equipe passa então a cumprir sua missão.

Os jogadores que perderam uma vida vão para um local central, onde ficam de fora por dois minutos e recebem um novo balão. Ao mesmo tempo, entregam um “cartão de vida” (para verificar o número de vidas). Após dois minutos, o jogo continua para eles. Os jogadores que finalmente morreram se reúnem no mesmo local central.

Fim do jogo

Assim que uma ordem for cumprida, ela é comunicada pelo “Príncipe” ao rei “Ricardo Coração de Leão” (mestre do jogo). Este verifica se está correto e encerra o jogo.

||

Regras do jogo

Existem as seguintes ordens possíveis no jogo:

- Destruir completamente o time ... (ou seja, nenhum jogador desse grupo pode mais jogar = não tem mais vidas (balões) restantes).
- Roubar 5 bandeiras de cada um do time ...
- Roubar 10 bandeiras de cada um do time ...
- Roubar 3, 4, 3 bandeiras do time ..., etc.
- Se a **ordem tiver sido cumprida**, esse grupo venceu. Se a ordem for cumprida acidentalmente e executada por outra pessoa sem intenção, o grupo ao qual a ordem pertencia venceu.
- **As bandeiras roubadas** são depositadas no castelo do jogador e guardadas. Se um time tiver bandeiras para roubar que não estejam no castelo inimigo, ele terá que procurá-las, possivelmente em outros castelos, em conjunto!
- **Cada jogador tem três vidas!** Exceção: o jogador que encontrar primeiro o baú (primeira fase do jogo) tem quatro vidas! As vidas são controladas pelas cartas de vida.
- Tenta-se destruir os **balões com a espada**. Se um balão for acidentalmente estourado por descuido, ele pode ser substituído sem penalidade.
- Se o **balão for destruído** (perda de vida), o jogador deve ir para um local central, ficar fora do jogo por dois minutos, encher o balão novamente e, então, poderá ser autorizado a voltar ao jogo pelo líder. Uma carta de vida é entregue nesse processo.
- O andamento correto do jogo é verificado pelo **líder do jogo** e pelo líder assistente.

<||

Preparações para o jogo

Além dos materiais de jogo listados abaixo, o principal a fazer é selecionar e marcar especificamente a área de jogo. O baú também é escondido no terreno antes do início do jogo. Com vantagem, os locais dos castelos já estão marcados antes do início do jogo.

Resumo:

- Delimite a área de jogo
- Esconda o baú
- Determine os locais dos castelos
- Defina o ponto de encontro central

<||

Materiais do jogo

- Cartas de vida (número de jogadores x 3 + 1)
- Caixa com envelopes de ordens (por grupo) e uma carta de vida adicional para quem a encontrar
- Ordens (4x)
- Fita de marcação
- Bandeiras de quatro cores diferentes (mínimo de dez por grupo)
- Balões (número de jogadores x 3 + 1, mais reserva)
- Alfinetes (número de jogadores)
- Quatro rolos de fita adesiva
- Fitas de jogo (número de jogadores) em quatro cores
- Espadas (número de jogadores), se houver; caso contrário, por exemplo, gravetos

||

Público-alvo

- Adequado para: Grupo de jovens, adolescentes
- Número de participantes: ilimitado
- Nível de dificuldade: médio
- Possíveis aplicações: para acampamentos e tardes para adolescentes
- Duração: aproximadamente 1 a 2 horas

||

Observações sobre o jogo

A experiência mostra que as ordens devem ser definidas com antecedência, dependendo do nível de habilidade do grupo. Por exemplo, se um grupo for composto por jogadores menores e menos experientes que precisam “derrotar” um grupo muito mais forte (ou vice-versa), é improvável que tenham sucesso (e vice-versa)

Richard Loewenherz_YW

Referência da fonte:

Conteúdo: Copyright BESJ, www.besj.ch

Autor: Daniel Kunde, Jungschar Aarau

Capa: www.juropa.net