YoungstarsWiki.org

SUBMITTED BY
Irmgard

ON
21.06.2013

★ ★ ★ ★ ★
0% / 6 Stimmen

# Idee pentru un joc în aer liber



Dacă nu ai nicio idee pentru un joc în aer liber

... atunci încercați pur și simplu varianta asta! Nu trebuie să fie întotdeauna jocul de spioni – nu-i așa? Aici este prezentată varianta „Fischer” a jocului, dar, desigur, poate fi adaptată după bunul plac.

*Acest articol provine dintr-un număr al revistei „Forum”.*

## Conceptul jocului

Echipele sunt împărțite în trei grupuri de dimensiuni egale. Fiecare grup dispune de o barcă și pleacă la pescuit. Peștii sunt capturați în zona de pescuit și aduși înapoi la barcă. În barcă, peștii sunt prelucrați și pregătiți pentru vânzare în port, unde sunt vânduți negustorului. Câte 3 pești formează un pachet cu 6 fileuri de pește. Desigur, totul nu se poate desfășura fără ca jucătorii să se poată captura reciproc. Întregul teren este zonă de luptă, cu excepția bărcilor grupurilor și a portului.

## Scopul jocului

Să câștigi cât mai mulți bani posibil prin vânzarea peștilor.

## Început:

Fiecare jucător primește un permis de pescuit (o cutiuță transparentă de film cu un zar înăuntru), fără de care nu are voie să pescuiască. În plus, fiecare grup primește o plasă de pescuit, care trebuie păstrată în barcă și cu care se poate pescui în prima jumătate de oră. Cel târziu după această jumătate de oră, trebuie cumpărată o nouă plasă pentru a se putea continua pescuitul.

## Pescuitul și transportul peștelui:

Peștii sunt distribuiți în zona de pescuit, câte aproximativ 50 de pești fiind fixați cu un cui pe un stâlp de lemn. Peștii pot fi desprinși cu ușurință, dar numai câte unul pe captură. După prelucrarea peștelui (un șef schimbă câte 3 pești pe un pachet de fileuri de pește) lângă barcă, fileurile de pește ambalate trebuie transportate la port, maximum două pachete de persoană.

## Faza de luptă:
Când doi jucători adversari se ciocnesc, se numără până la trei, iar cel care a obținut numărul mai mare cu zarul său din cutia de film poate să-i ia adversarului permisul de pescuit și tot ce poartă asupra sa, apoi îl poate duce pe învins la port. Acolo, câștigătorului i se plătește o sumă de bani pentru permisul de pescuit predat, iar jucătorul fără permis este dus în sala de așteptare și trebuie să aștepte până când va fi eliberat (vezi mai jos).

## Portul:
Portul este zona comercială. Acolo se află câțiva responsabili care supraveghează piața și sala de așteptare și eliberează licențele. Aici jucătorii își pot vinde pachetele de pește; în funcție de situația actuală a pieței, se plătesc prețuri mai mari sau mai mici. Acest lucru este stabilit de conducerea jocului.

Ce se poate face cu banii?

- Se poate depune în casieria bărcii
- Se poate cumpăra o plasă nouă, deoarece cu o singură plasă se poate pescui cel mult o jumătate de oră.
- Se pot cumpăra noi licențe de pescuit pentru jucătorii care se află în sala de așteptare, deoarece nu mai au licențe.

## Tactică:
Pentru a câștiga bani, trebuie să prinzi și să vinzi cât mai mulți pești și să învingi adversarii. Echilibrul corect între pescuit și lupte este decisiv pentru victorie sau înfrângere.

## Modul de joc:
Portul permite un control semnificativ asupra jocului. Astfel, se poate introduce o regulă suplimentară conform căreia, într-un anumit interval de timp, trebuie livrată o anumită cantitate de pește. Dacă un grup livrează prea puțin, se aplică o amendă care trebuie plătită de toate grupurile. În cazul unor vânzări bune, se poate acorda un bonus tuturor grupurilor. La fel, prețurile licențelor și plaselor pot varia. Dacă în sala de așteptare se află mulți pescari, sunt multe licențe de cumpărat, iar acestea devin mai ieftine și invers. Prin intermediul pieței, conducerea jocului dispune de un instrument eficient pentru a conferi jocului un plus de suspans.

## Material:
• cutiuțe transparente pentru film
• cuburi
• aprox. 1000 de cărți cu pești cu suport • aprox. 500 de cărți cu fileuri
• cărți cu plasă
• bani
• Afișe (port, zona de așteptare etc.)

- Tablou de afișaj (timpuri, prețuri)
- Bandă anti-păsări
- Steaguri
- Torțe
- Farmacie
- Programul meciurilor
- Fluier
- Lampa cu gaz
- Calculator de buzunar

### Joc în aer liber

Joc în aer liber

### Bibliografie




- **Conținut:** Revista**„Forum** Kind”, numărul 0/01, pagina 28. În acest joc în aer liber, copiii câștigă bani prin licențe de pescuit și pescuit. © Copyright www.forum-kind.ch
- **Autor:** Matthias Meier, coordonator al grupului de tineret din Rümlang
- **Imagine de copertă:**Clipart, cu amabilul acord al editurii buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart -www.ejw-buch.dedin: Jungscharleiter Grafik-CD plus; A doua ediție revizuită 2002© buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart

## Weitere Informationen

*Categorii*
Jocuri și activități

*Etichete*
Joc în aer liber

*Vârsta*
8–12 ani
13–16 ani

*Număr de participanți*
Nu sunt disponibile date.

*Biblia*
Această informație lipsește.

*Durată*
Nu sunt disponibile date.

*Material*
Aproape fără efort

*Descărcare fișier*
Fișier disponibil pentru descărcare

*KI Generierter Inhalt*
Conținut
Categorii
Etichete
Vârsta
Număr de participanți
Biblia
Durată
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/ro/wiki/art/idee-pentru-un-joc-aer-liber