YoungstarsWiki.org

SUBMITTED BY
Fuchs45

ON
05.11.2011

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Consum de Ai – Joc în aer liber



Scopul jocului este să-i dărâmi zidul primul. Acest lucru se realizează prin străpungerea pietrelor din zid (afiș).

Informații despre joc

- Vârsta: 6–13
- Număr de participanți: 10–100 (cel puțin 5 participanți pe perete)
- Locație: pădure, pajiște, teren de sport
- Conducători: 1 conducător pe grup, 1 conducător pe perete, 1–2 conducători pentru stația de echipament, 1–2 conducători pentru zona de zaruri (numărul de conducători pentru stația de echipament și zona de zaruri depinde de numărul de participanți)
- Durată: aprox. 1,5 ore

Scopul jocului

Scopul jocului este să fii primul care își dărâmă zidul. Pentru aceasta, trebuie să tai cu o linie cărămizile din zid (poster).

Pregătire

- Construiți pereți (folosind o foaie, hârtie sau carton) și desenați secțiunile pereților
- Marcați bazele grupurilor (o bază pentru fiecare grup)
- Delimitați zona de depozitare a materialelor
- Delimitați zona destinată zarurilor
- Realizați cărți cu catapulte (cărți cu imaginea unei catapulte antice)

Istorie

Iosua și oamenii lui au cucerit Ierihonul. Acum a venit rândul orașului Ai.

Deoarece cineva nu a respectat instrucțiunile lui Iosua — și, în ultimă instanță, porunca lui Dumnezeu —, lucrurile nu au mers bine de la început.

Iosua 7:3–8:24

Uneori încercăm să facem lucrurile pe cont propriu, în loc să ascultăm de Dumnezeu.

Orașul a fost atacat, de asemenea, din două părți; astfel, diferite grupuri „atacă” diferite secțiuni ale zidului.

Cum se joacă

*Pătratele de pe posterul de pe perete trebuie marcate cu „pietre” (markere).

*Aceste pietre (markere cu vârf de fetru sau alte tipuri de markere) trebuie cumpărate. Câștigi bani aruncând zarurile la stația de zaruri. Alege un jucător dintr-o altă echipă și aruncați zarurile unul împotriva celuilalt. Câștigătorul (cel cu numărul mai mare) primește o monedă.

*Banii sunt duși înapoi la bază.

*Odată ce s-au strâns suficienți bani, poți cumpăra pietre (markere) de la magazinul de provizii.

*Pentru a „arunca” pietrele (markerele) spre perete, aveți nevoie de o catapultă. Aceasta se achiziționează o singură dată și nu poate fi îndepărtată. Catapulta rămâne la baza grupului.

*Pietrele se vând sub formă de markere. O piatră = un stilou. Pentru fiecare stilou, poți marca o cruce pe afișul de pe zid. Stiloul este apoi predat liderului de la zid.

*Grupurile au opțiunea de a achiziționa una (sau mai multe) licențe pentru a captura alți jucători adversari. Doar jucătorii cu licență au dreptul să captureze alți jucători.
*Capturarea se realizează prin smulgerea unui fir de lână de pe brațul adversarului
*Jucătorul capturat trebuie să-și predea bunurile (pietre = bețe) sau banii către cel care l-a capturat. Catapulta nu poate fi luată!

*Jucătorul capturat se întoarce la baza sa și primește acolo un fir nou.

Baza echipei

Fiecare echipă are o bază (zonă sigură). Acolo vă puteți păstra banii în siguranță și vă puteți organiza. De asemenea, de acolo puteți ridica brățările noi. La începutul jocului, grupurile se adună la bazele lor.

Magazin de materiale

Catapultă (Hartă)

Fiecare echipă are nevoie de o catapultă ca bază de la care să atace zidul cu pietre. Preț: 80

Pietre (markere)

Acestea sunt „proiectilele”. Pot fi folosite și achiziționate imediat ce catapulta este disponibilă. O piatră este folosită pentru a ataca zidul. Fiecare piatră îți permite să tai o casetă. Preț: 4

Licență pentru capturarea altor jucători (șnur pentru jocuri sportive)

Cu această licență, echipele pot autoriza jucătorii să captureze adversarii și să le confisceze bunurile! Preț: 15

Zona de zaruri

Șase stații diferite

1. Cel care obține cel mai mare total = 3 zaruri; aruncă de două ori
2. Cel care obține un punctaj mai mic = 3 zaruri; aruncă de două ori
3. Cel care aruncă primul un 6 = 1 zar; se aruncă pe rând până când cineva aruncă un 6
4. Cel care se apropie cel mai mult de suma de 12 = 2 zaruri; aruncă o dată
5. Cel care obține un total mai mare = 3 zaruri; aruncă de 3 ori
   (zarurile cu 6 pot fi eliminate)
6. Cine obține cel mai mic total = 3 zaruri; aruncă de 3 ori
   (se pot elimina zarurile cu 1)

Sfârșitul jocului

Jocul se termină atunci când o echipă a „dărâmat” zidul celeilalte echipe sau când timpul se termină.

Variații

- Prețurile pot fi ajustate în timpul jocului pentru a controla desfășurarea acestuia (inflație/deflație în timpul „războiului”)
- Metoda de capturare a unui jucător advers poate fi modificată. Acest lucru este recomandat în special atunci când se joacă cu participanți mai tineri. (A se vedea jocul în aer liber„Dirty Dishes” – cupe pentru zaruri)
- Permisiunile de capturare a jucătorilor adversari pot fi limitate – fie în general (jucătorul mai rapid câștigă), fie pe grupuri.
- Posturile de la stația de zaruri pot fi ocupate și de două persoane (mai mulți animatori) sau se pot juca alte jocuri pentru a câștiga bani

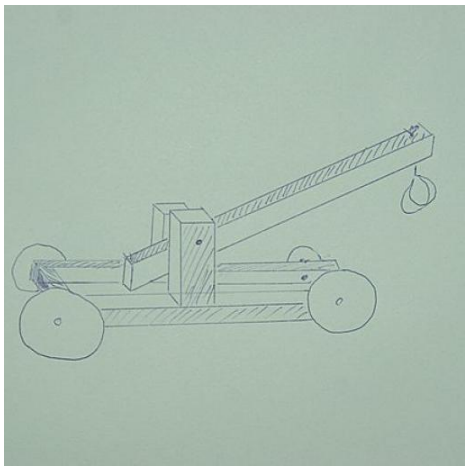
Materiale

- Bandă anti-păsări pentru bază, magazinul de provizii și zona de zaruri
- Zaruri pentru stația de zaruri
- suficient de multe pioni (pietre)
- Cărți de catapultă (câte una pentru fiecare grup)
- Afiș de perete cu 20 de pătrate (un afiș pe grup)
- Panglici de jocuri sportive (licență) pentru jocul de-a prinselea
- Fire de lână (de preferință un ghem de lână pentru fiecare grup)

- „Monede” sau bani de joc

Rezumatul meciului

Imagini





Credite pentru imagini și jocuri

Toate imaginile sunt © Raphi D.; pot fi utilizate liber în scopuri legate de pastorația tinerilor.

Acest joc a fost dezvoltat de Grupul de tineret Waldmann, Regiunea Besj 45, pentru Pfi-la regional 2007.

Weitere Informationen

Categorii
Jocuri și activități

Etichete
Joc

Vârsta
Nu sunt disponibile date.

Număr de participanți
1–20

Biblia
Această informație lipsește.

Material
Nu există

Descărcare fișier
Fișier disponibil pentru descărcare

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

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/ro/wiki/art/consum-de-ai-joc-aer-liber