

SUBMITTED BY

Irmgard

ON

18.11.2015



Keine Stimmen

Aurul negru



Să scurgă cât mai mult ulei (cutii de Cola) și să ajungă primii la linia de sosire – acestea sunt obiectivele ambițioase pe care și le propun adolescenții în acest joc.

Cine îndrăznește, câștigă!

Materiale

- Cutii de cola (din tablă) (15-20 de cutii, în funcție de numărul de jucători)
- Bandă adezivă și alte materiale de fixare
- Sticle PET de 1,5 l (goale) (număr în funcție de numărul de perechi)
- cuie lungi
- hârtie
- creioane

Grupul țintă

- Potrivit pentru grupuri de tineri, adolescenți
- Număr de jucători: nelimitat
- Nivel de efort: mediu
- Utilizare posibilă: pentru tabere sau după-amieze pentru adolescenți
- Durată: variabilă (durată orientativă: 1 oră și jumătate până la 2 ore)

Pregătiri

Înainte de începerea jocului, dozele de Coca-Cola (aproximativ 15-20, în funcție de numărul de jucători) sunt bine ascunse în zona de joc și bine fixate. De preferință, acestea sunt așezate la înălțimea capului (sau mai sus) sau în locuri unde nu pot fi atinse ușor cu un cui. Jucătorii nu trebuie să poată ajunge la cutie cu ușurință.

Patru cutii sunt agitate în mod deliberat și energic în prealabil, astfel încât să fie sub presiune. Acest lucru îi obligă pe toți jucătorii să atingă fiecare cutie cu atenție, deoarece nu au de unde să știe care dintre ele este sub presiune. Această acțiune adaugă un plus de tensiune jocului.

Desfășurarea jocului

Introduceți

Împărțiți-vă în perechi de câte doi. Fiecare grup primește o sticlă PET goală de 1,5 l, un cui lung, o foaie de hârtie și un creion. Se explică regulile jocului. Printre altele, se atrage atenția asupra celor patru cutii aflate sub presiune. Acest lucru sporește emoția jocului.

||

Prima fază a jocului

Fiecare grup elaborează trei întrebări biblice (de exemplu, referitoare la meditația sau tema curentă) fără ajutorul vreunui material auxiliar, la care ar putea răspunde chiar ei înșiși. Astfel, întrebările au un nivel de dificultate corespunzător grupului. Întrebările sunt scrise pe o foaie de hârtie. Întrebările și răspunsurile corespunzătoare nu trebuie arătate niciunui alt grup. Ceasurile sunt setate și se anunță ora exactă la care se va încheia jocul.

||

A doua fază a jocului

Toate echipele se îndreaptă către zona de joc. La fluierul arbitrului, jucătorii încep să se împrăștie în zonă, căutând dozele de Coca-Cola ascunse. Când se găsește o doză de Coca-Cola, trebuie să se încerce lovirea acesteia cu cuiul și turnarea conținutului în sticla PET. Doza nu poate fi luată de la locul ei.

||

A treia fază a jocului

Dacă un alt grup descoperă această „extracție de petrol”, acesta poate întrerupe extracția și o poate exploata în folosul propriu, un jucător lovind ușor pe spate un jucător advers, care trebuie să întrerupă imediat procesul de umplere (ținând degetul pe deschizătură). Grupul care s-a alăturat pune doar cele trei întrebări ale sale. Dacă adversarul răspunde incorect la acestea, el trebuie să părăsească câmpul petrolier; în caz contrar, poate continua să exploateze sonda de petrol.

||

Sfârșitul jocului

La ora stabilită (ora și fluierul puternic), fiecare grup trebuie să se prezinte la linia de sosire. Începe marea cursă, deoarece ordinea de sosire a grupurilor determină numărul de puncte. Cantitatea de petrol găsită oferă, de asemenea, puncte, iar „sondele de petrol” goale găsite oferă, de asemenea, puncte bonus. În acest fel, se pot folosi tactici pe parcursul jocului: de exemplu, să nu umpli complet sticla PET, dar să ajungi primul ca urmare a acestui lucru. Sau să umpli complet sticla PET, dar să riști să nu treci primul linia de sosire. Sau să joci pe timp și să încerci să obții puncte bonus prin cutii goale de Coca-Cola. Sau combinații ale acestora.

Reguli

- Grupul nu este obligat să rămână împreună în timpul căutării sondelor de petrol.
- Conservele pot fi deschise numai cu cuiele. Conservele nu trebuie mutate din locul lor pentru a se ajunge mai ușor la ele.

- O „exploatare” se întrerupe prin a-l atinge ușor pe spate pe un jucător advers și a-i pune trei întrebări. Dacă adversarul răspunde incorect la aceste întrebări, jucătorul respectiv trebuie să cedeze sonda de petrol celorlalți. Dacă răspunsul este corect, sonda de petrol este salvată și poate fi exploatată până la epuizare.
- Cutiile goale de Coca-Cola pot fi colectate doar de grupurile care nu au epuizat ele însele acest puț de petrol până la sfârșit.
- Sfârșitul jocului este anunțat printr-un fluierat puternic sau înainte ca jocul să înceapă la timp. Astfel începe marea cursă spre linia de sosire.
- O echipă nu este oprită până când ultima persoană din echipă nu a trecut linia de sosire.
- Punctajul se calculează conform următoarelor tabele:

Grupul care ajunge primul: 15 puncte

Grupul care ajunge al doilea: 14 puncte

Grupul care ajunge al treilea: 13 puncte

și așa mai departe

Fiecare cutie goală de Coca-Cola: 2 puncte

Cantitatea de ulei adusă: punctajul maxim: 15 puncte

următoarea cantitate cea mai mică: 14 puncte

etc.

Notă: Punctajul pentru participare, precum și cel pentru evaluarea cantității de ulei adusă, se bazează pe numărul de grupuri participante.

Note despre joc

- Coca-Cola îmbuteliată nu se aruncă, ci se bea ulterior!
- Dozele goale de Coca-Cola sunt aruncate în mod corespunzător!
- În acest joc, este necesară onestitatea și disciplina jucătorilor (de exemplu, nu se iau dozele goale dacă le-ai golit tu însuși și se răspunde reciproc la întrebări etc.), deoarece coordonatorul jocului nu poate fi peste tot în același timp.

Black Gold_YW

Referință sursă

- **Conținut și imagine de copertă:** Drepturi de autor BESJ, www.besj.ch
- **Autor:** Daniel Kunde, Aarau

Weitere Informationen

Categorii

Jocuri și activități

Etichete

Joc

Concurs

Clubul adolescenților

Îndemânare

Acțiune

Vârsta

13-16 ani

Număr de participanți

1-20

Biblia

Această informație lipsește.

Material

Aproape fără efort

Descărcare fișier

Fișier disponibil pentru descărcare

KI Generierter Inhalt

Conținut

Categorii

Etichete

Vârsta

Număr de participanți

Biblia

Material