SOUMIS PAR
Ichkata92

ON
07/06/2012

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Игра с търговия



Да търгувам, без да ме уцелят.

Данни

- възраст: 9+
- брой учаници: 15+
- място: гора
- брой ръководители: 5

Материали

- кутийки от филмови ленти - за всеки участник по една и още три за ръководителите
- царевични зърна в малък съд
- бобени зърна в малък съд
- копчета или шайби вместо пари в два малки съда
- два малки съда допълнително
- две топки и "бухалка"

Подготовка

Всеки отбор трябва да си направи от подръчни материали "град", в който после може да се обменя стоката. Вътре в "стените" на града е неутрална зона, там митничарите и чудовището нямат право да влизат. Всички други могат да влизат през портата. Двата града трябва да са на около 100 м един от друг, зависи от броя на участниците. Всеки участник получава по една кутийка. При отбор "Царевица" кутийката съдържа едно царевично зърно и едно копче; при отбор "Боб" кутийката съдържа едно бобено зърно и едно копче (ръководителят трябва да приготви всичко това предварително и е най-подходящо кутийките на двата отбора да се различават). Това е първоначалният капитал. Във всеки град има търговец (ръководител), който има три малки съда. В "града на боба" търговецът има един съд с бобени зърна, един

съд с копчета и един празен съд . В "града на царевицата" търговецът има един съд с царевица, един съд с копчета и един празен съд . В гората между двата града се движат митничарите (ръководители) с топка и празна кутийка и чудовището (ръководител) с бухалка (направена например от навито парче кожа) и празна кутийка.

Ход на играта

Целта на играта е участниците да ходят в противниковия град и да обменят стоката си. Митничарите имат право да вземат мито извън града по следния начин: те трябва да целят участниците с топка и ако улучат някого, той дава едно копче на митничаря и продължава пътя си до другия град. Чудовището също гони участниците. Ако то успее да докосне някого с бухалката, той трябва да му даде едно зърно и да се върне в своя град, за да се снабди отново със стока. Когато някой пристигне в другия град, той дава едно от своите зърна (например царевица) и получава едно бобено зърно и една монета (копче). С това се връща в своя град, където остава спечеленото бобено зърно. Отново получава от търговеца (ръководителя) царевично зърно и копче. Ако участниците са повече, може да има още един митничар, за да е по-динамична играта, съответно един по-малко при по-малко участници. Митничарите и чудовището трябва да се стремят да гонят всички участници. Ако виждат, че единият отбор е много по-силен от другия, могат да гонят повече силните участници.

Край на играта

След определено време търговията спира със сигнал. Всеки отива в своя град, където ще бъдат преброени спечелените зърна и крайния капитал, който се намира в кутийките на участниците. Резултатът на отборите се сравнява.

Произход на снимката

Ханс-Георг, пролетен лагер "Кавлак"

Weitere Informationen

Categories
Игри и занимания

Tags
Игра
Движение
Динамично
Точност
Състезание

Vieux
Няма налични данни.

Nombre de participants
Няма налични данни.

Bible
Липсва тази информация.

Téléchargement du fichier
Pas de téléchargement de fichiers

KI Generierter Inhalt
Contenu
Categories
Tags
Vieux
Nombre de participants
Bible

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/bg/wiki/art/igra-s-trgoviya