BEKÜLDŐ
Irmgard

ON
2013.07.05

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Süllyedő hajók az erdőben



A terepjátéknak ezt a formáját egy jól ismert játék alapján fejlesztették ki.

Ez a cikk a Forum magazin cikke, és PDF formátumban csatolva van.

Készíts saját játékot

Nincs ilyen: még egy szabadtéri játék a napirenden... mit kínáljunk ezúttal a gyerekeknek? Miért ne próbáljunk ki valami teljesen újat? Vegyünk egy jól ismert játéksablont, és készítsünk belőle saját játékot! Az alábbi szövegben találsz egy példát arra, hogy hogyan nézhet ki egy ilyen játék.

Az ötlet

Minden azzal az ötlettel kezdődött, hogy egy jól ismert asztali játék alapján újratervezzünk egy szabadtéri játékot. Olyan játéknak kell lennie, amely a fiatalabb és idősebb gyerekeknek egyaránt lehetőséget nyújt egy koruknak és érdeklődési körüknek megfelelő délután eltöltésére.

Az első lépés egy olyan játék kiválasztása volt, amelyet a legtöbb gyermek már többé-kevésbé ismert, ebben az esetben a "Schiffliversänkis" néven ismert asztali játék.

Az eredeti

A játék eredeti asztali változatában két játékos ül egymással szemben. Mindkettőjüknek két papírlapja van, amelyek mindegyike körülbelül 15 x 15 azonos méretű négyzetre van felosztva. Ezek a négyzetek a sakktáblához hasonlóan az egyik oldalon 1-től 15-ig, a másik oldalon pedig A-tól Q-ig vannak számozva. Ezenkívül mindenkinek van öt különböző színű zsírkrétája.

Most minden játékos ezekkel a zsírkrétákkal rajzolja meg hajóit a tengert ábrázoló lapra: minden színben egy-egy hajót rajzolhatnak. Az öt hajó közül a legkisebb két négyzet méretű, a következő legnagyobb három négyzet, és így tovább, amíg a legnagyobb hat négyzet méretű nem lesz. A hajók bárhová rajzolhatók a lapon, de nem fedhetik egymást. Fontos, hogy a játékosok semmilyen körülmények között ne láthassák az ellenfél lapját.

Ha az előkészületek befejeződtek, kezdődhet a nagy vízi csata: Az egyik játékos elkezdi, és kér a másiktól egy négyzetet a tábláján, pl. C12 vagy L3 stb. Ha a másik játékos a kért mezőre egy hajót rajzolt, akkor ezt "találatként" kell jeleznie. Ha ez a négyzet üres, a lövés a vízbe megy. A kérdező most már megjelölheti a kért pozíciót a második lapján. Most már változik a front, és a kérdező szerencsét próbálhat.

Az nyer, aki először találja meg, azaz süllyeszti el az ellenfél összes hajóját.

Mi lett belőle ...

Ahhoz, hogy az erdő jóval nagyobb méreteihez és a jóval nagyobb számú játékoshoz igazítsuk az asztali játékot, négy vagy több csoportot kell alakítani a gyerekekkel.

Először is keressünk egy kb. 50 x 50 m-es játékteret enyhén dombos terepen. A sarkokban négy oszlopot állítunk fel kordonszalaggal, amelyek aztán a játékban a kikötőket jelképezik. A játéklapokat a mezőkkel és a zsírkrétákkal az eredeti rendeltetésüknek megfelelően használhatjuk.

A gyerekek eltérő igényeihez igazodva különböző feladatköröket kell kialakítani ehhez a játékhoz, amelyeken a szerepek játék közben is felcserélhetők.

Csendes tevékenységként csoportonként két gyermek tartózkodik a játék során a kikötőben, figyelik az ellenfél hajóinak helyzetét, és tájékoztatják a többi csapat támadó játékosait a szükséges térképmezők elfoglalásáról. Ők azok is, akik megtervezik és ellenőrzik a taktikát és a "támadások" menetét.

Csoportonként további két gyermek fut az ellenfél kikötőibe az általuk gyűjtött pontokkal, "megtámadják a többi hajót", majd jelentik a találatokat és a hibákat az otthoni kikötőjüknek.

A többi gyermek feladata, hogy a játéktér közepén különböző módon "muníciót" gyűjtsenek csapatuk számára. Ehhez két különböző típusú játékot kapnak:

Az idősebb, illetve a harciasabb gyerekek számára lehetőség van szalagpárbajban való megmérettetésre. Minden játékos kap egy gyapjúszálat a felkarjára kötve, és a céljuk az, hogy letépjék a többi játékos karjáról a szálat. Ha egy játékos így elveszíti a cérnáját, akkor a pálya szélén álló vezetőtől kell újat szereznie. Fontos, hogy a pontgyűjtésnek világos szabályai legyenek, és hogy egy vezető folyamatosan felügyelje a játékot, különben a játékban gyorsan elfelejtődik a szükséges korrektség!

A kisebb gyerekek vagy azok, akik inkább kerülik a konfrontációt, gyűjthetnek a játéktéren szétszórt zsetonokat (nagyobb cégeknél dobozban kapható töltelékanyag), amelyeket egy vezető folyamatosan szór szét.

Az így összegyűjtött gyapjúszálakat vagy zsetonokat a vezető egy meghatározott táblázat szerint átszámolja (pl. három gyapjúszál = egy lövés, tíz zseton = egy lövés), és a támadóknak annyi pontot ad, ahányat kapnak. Ők viszik a pontokat a tyúkjukhoz, ahol aztán megindul a támadás.

A játék véget ér, amint valamelyik csoport elvesztette az összes hajóját, vagy természetesen akkor, amikor a gyerekek kifogynak a levegőből, vagy lejár az idő.

Tippek és ötletek

Különösen idősebb gyerekek, tizenévesek vagy akár több csoport esetében ez a játék nagyobb vonzerővel bír, ha néhány taktikát is hozzáadunk. Például a két csoport közötti békeszerződések és a

közös támadás megközelítése mindenképpen vonzó lehet. Különösen igaz ez akkor, ha a paktumkötők a végén rájönnek, hogy a feltételezett megállapodásukat az ellenfél aláásta.

A játék nehézségi szintje tetszőlegesen változtatható a következő tényezőknek megfelelően:

- Minél több mező van a játéklapon, annál nagyobb kihívást jelent a hajók keresése
- Minél több hajó van, annál nagyobb a találat valószínűsége
- A lövéshez szükséges gyapjúszálak vagy zsetonok száma felgyorsíthatja vagy lelassíthatja a játékot
- Azokat a hajókat, amelyekkel a támadóknak "el kell hajózniuk" az ellenséges kikötőbe, két egymáshoz gombolt játéklappal lehet ábrázolni.

Hogy a gyerekek még jobban elmerüljenek a tengerészek és kalózok világában, természetesen a hangulatot is ennek megfelelően alakíthatod: Fejkendőkkel, szemfedőkkel, kisminkelt sebhelyekkel stb. az egyes kalózcsapatok saját külsőt adhatnak maguknak.

Ehhez a példához hasonlóan más jól ismert társas- és asztali játékok is átalakíthatók terep- vagy városjátékká. Jó szórakozást az előkészületekhez!

Süllyedő hajók az erdőben_YW

Forráshivatkozás



- **Tartalom és kép:** Forum Kind 2/05. szám, 28. + 29. oldal. Ezt a fajta terepjátékot egy jól ismert játék alapján fejlesztették ki. © Copyright www.form-kind.ch
- **Szerzők:** Andi Flückiger és Stefan Schneider, a Henggart ifjúsági csoport vezetői

Weitere Informationen

Kategóriák
Játékok és foglalkozások

Címkék
Szabadtéri játék
Fórum
Cikk
Játék
A játék alapötlete

Kor
Nincsenek elérhető adatok.

A résztvevők száma
Nincsenek elérhető adatok.

Biblia
Ez az információ hiányzik.

Időtartam
Nincsenek elérhető adatok.

Fájl letöltés
Fájl letöltés elérhető

KI Generierter Inhalt
Tartalom
Kategóriák
Címkék
Kor
A résztvevők száma
Biblia

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/hu/wiki/art/sullyedo-hajok-az-erdoben