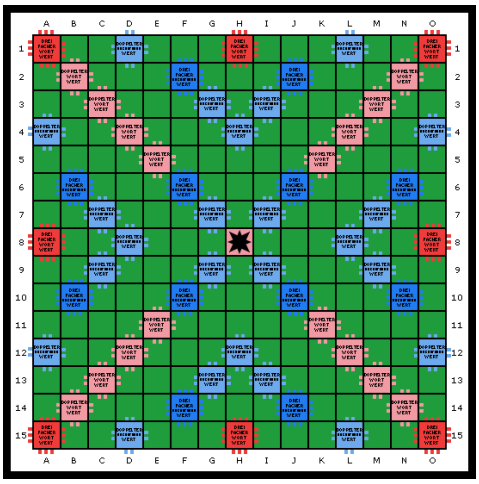
BEKÜLDŐ
Irmgard

ON
2015.11.18

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Mega-Scrabble



Ébreszd fel a gyerekek fantáziáját egy óriási Scrabble-játékkal!

A kalandtábor kincskereső játéka a tizenéveseket is „felvidítja”

Amikor a tinédzserek olyan helyen találkoznak, ahol még nem ismerik egymást jól, nagy szükség van a „jégtörő játékokra”. Vegyük például a Mega Scrabble-t! Ez a Scrabble társasjáték kiterjesztése.

A csoportok a játék központjában lévő Scrabble-táblára (1. ábra) próbálnak szavakat írni, hogy pontokat szerezzenek.

A játék kezdete Minden csapat kap egy csomó, a csoport színében megjelenő betűt, valamint egy tippet arra vonatkozóan, hogy hol találhatók a többi tárgyak (fotólap, térkép vagy a keresési terület jelölése).

A játék menete

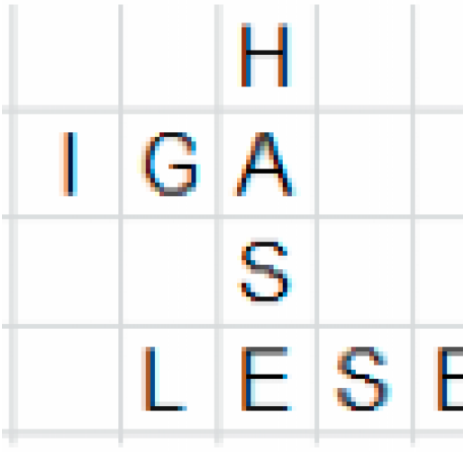
Az oszlopoknál a csoportok további, a saját színükhöz tartozó betűket szereznek meg. Az oszlopok sorrendjét a csapatok maguk határozzák meg. **Fontos: csapatonként legfeljebb nyolc betű vihető el**

Ezekből a betűkből szavakat kell írni a Scrabble-táblára (a játék közepére)

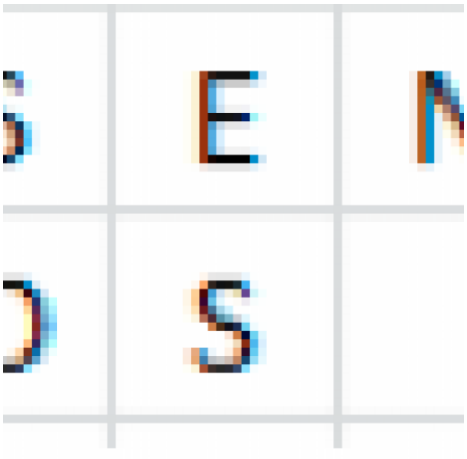
Az egymás mellett fekvő betűknek teljes sorozatukban (vízszintesen és függőlegesen) értelmes szavakat kell alkotniuk. Új szavakat kizárólag a következő módokon lehet alkotni:

- egy már létező szó elejének, végének vagy mindkét oldalának meghosszabbításával. Példa: LAUB – **GLAUBE**– **UNGLAUBE**

- Betűk elhelyezésével derékszögben egy már elhelyezett szóhoz:



- Úgy, hogy egy teljes szót egy vagy több már lerakott szó mellé helyezünk. Mindkét szó legalább két betűjének közvetlenül egymás mellett kell lennie, lásd alább

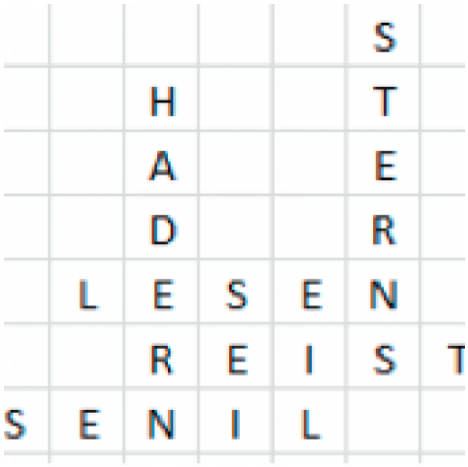


- Ha egy betűt egyszer már kijelöltek, azt nem lehet kicserélni, és máshol sem használható fel.
- A helyettesítő karakter (üres hely) bármely betűnek számít.
- Bármilyen tulajdonnév, rövidítés, valamint a kötőjellel vagy kihagyási vonallal ellátott szavak kivételével minden, ami a német szótárban szerepel, megengedett. A módosított szavak (pl. többes szám, konjunktív és ragozási alakok stb.) természetesen szintén érvényesek.
  Tipp: Kétség esetén legyen kéznél egy szótár. A résztvevők azonban nem használhatják ezt segédeszközként.

- A csapat bármikor tetszőleges számú betűt cserélhet ugyanannyi betűre a játékközpontból. Ehhez a csapat átadja a cserére szánt papírcetliket a játékmesternek, és „vakon” kihúz ugyanannyi betűt a központi készletből. Központi látogatásonként (azaz az állomások közötti látogatások között) csak csere vagy letétbe helyezés engedélyezett.
- A játék időre megy, és minden késéses perc után pontokat vonnak le.

Pontszámítás

- Minden betűnek a rajta feltüntetett értéke van; a jokerek nem számítanak pontnak.
- Ha egy betűt egy megjegyzéssel ellátott mezőre helyeznek, a pontszámítás során figyelembe kell venni a megjegyzésben szereplő feltételt. Szorzás esetén először a betűértékeket, majd a szóértékeket kell összeadni. A betűbónuszokat a szóérték megduplázása vagy megháromszorozása előtt kell hozzáadni. Ha egy szó két betűbónusz mezőt fed le, az érték kétszer duplázódik és/vagy háromszorozódik (az érték négyszeresére, hatszorosára vagy kilencszeresére nő!).
- Ha az újonnan kialakult szó (amely egy másikhoz kapcsolódik) egyik betűje ilyen mezőn áll, akkor a teljes szó értéke megsokszorozódik.
- A betű- és szóbónuszok csak annak a csapatnak járnak, amelyik elsőként éri el az adott mezőt; utána már nem számítanak bónuszmezőnek. Csak a betűértékek számítanak.
- Ha egy szó hozzáadásával további szavak keletkeznek, mindegyiket pontozzák. Ilyen esetben az újonnan elfoglalt bónuszmezők az azokhoz kapcsolódó összes új szóra érvényesek. A példában, ha valaki lehelyezi a REIST szót, és a megjelölt S-mező megduplázza a szó értékét, ez egyidejűleg érvényes az újonnan létrehozott, merőleges STERNS szóra is.

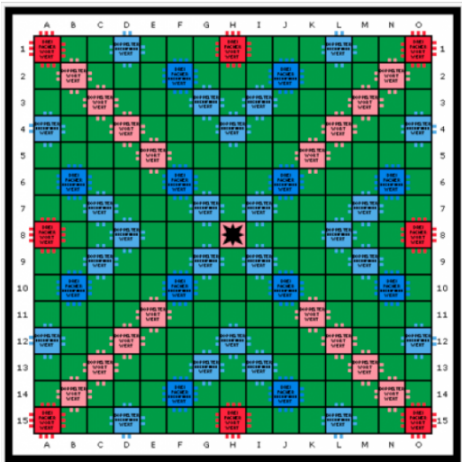


- A végén minden csoport pontszámát csökkentik azoknak a betűknek az értékével, amelyeket nem jelöltek meg.

Betűértékek

A = 6	Ä = 1	B = 2	C = 4	D =
E = 1	F = 3	G = 3	H = 5	I =
J = 1	K = 2	L = 4	M = 4	N =
O = 4	Ö = 1	P = 1	Q = 1	R =
S = 8	T = 5	U = 6	Ü = 1	V =
W = 2	X = 1	Y = 1	Z = 2	
Joker = 0				

Field



Csapatok

- Csapatonként körülbelül öt-tíz fő
- Bármilyen számú csapatot létrehozhat, csak annyi különböző színű betűsorozatra van szükség, ahány csapat van. (Ez egyszerűsíti a pontszámítás.)
- A csapatnak a játék során együtt kell maradnia.

Bejegyzések

- A lehető legtöbb (kb. 20–30)
- Nem minden állomást kell vezetővel ellátni.
- A személyzettel ellátott állomásokon feladatokat lehet kijelölni, pl. csoportonként 20 fekvőtámasz, egy dal előadása, gyümölcsvágás az uzsonnához stb.

Előkészületek

- A játéktábla elkészítése

- A postai lapok elkészítése és kiosztása

- Betűk csoportonkénti kiosztása (színes papír):
  A/6 (betű/szám, Ä/1, B/2 stb.
  A betűket szabálytalan számban osztják szét az állomásokon. Így a csapatok kockázatot vállalnak azzal, hogy olyan állomásra kerülnek, ahol számukra kedvezőtlen az elosztás.

Mega Scrabble_YW

Forrásmegjelölés:

Tartalom és borítókép: Szerzői jog: BESJ, www.besj.ch

Szerzők: Marco és Carmen Patrignani, az FMG Wetzikon TC-vezetője

Weitere Informationen

Kategóriák
Játékok és foglalkozások

Címkék
Scrabble
Távfutás
Kaland
Tinédzserklub
Szabadtéri játék

A résztvevők száma
1–20
20–30
30 – 100

Biblia
Ez az információ hiányzik.

Időtartam
Nincsenek elérhető adatok.

Anyag
Rengeteg munka

Fájl letöltés
Fájl letöltés elérhető

KI Generierter Inhalt
Tartalom
Kategóriák
Címkék
A résztvevők száma
Biblia
Időtartam
Anyag

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/hu/wiki/art/mega-scrabble