INVIATO DA
Irmgard

ON
05/07/2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Navi che affondano nella foresta



Questa forma di gioco di terreno è stata sviluppata sulla base di un gioco ben noto.

Questo articolo è un articolo della rivista Forum ed è allegato in formato PDF.

Crea il tuo gioco

Non c'è niente da fare: l'ennesimo gioco all'aperto in programma... cosa proporremo ai bambini questa volta? Perché non provare qualcosa di completamente nuovo? Prendete un modello di gioco noto e usatelo per creare il vostro gioco personale! Nel testo che segue troverete un esempio di come potrebbe essere un gioco del genere.

L'idea

Tutto è iniziato con l'idea di riprogettare un gioco all'aperto basato su un noto gioco da tavolo. Doveva essere un gioco che offrisse ai bambini più piccoli e a quelli più grandi l'opportunità di trascorrere un pomeriggio in base alla loro età e ai loro interessi.

Il primo passo è stato quello di scegliere un gioco con cui la maggior parte dei bambini aveva già più o meno familiarità, in questo caso il gioco da tavolo comunemente noto come "Schiffliversänkis".

L'originale

Nella versione originale da tavolo di questo gioco, due giocatori siedono uno di fronte all'altro. Ognuno di loro ha due pezzi di carta, ciascuno diviso in circa 15 x 15 caselle di uguali dimensioni. Questi quadrati sono numerati come una scacchiera da 1 a 15 da un lato e da A a Q dall'altro. Inoltre, ognuno ha cinque pastelli di colore diverso.

Ogni giocatore usa questi pastelli per disegnare le proprie navi sull'unico foglio che rappresenta il mare: può disegnare una nave per ogni colore. Delle cinque navi, la più piccola è di due caselle, la successiva più grande è di tre caselle e così via fino alla più grande di sei caselle. Le navi possono essere disegnate in qualsiasi punto del foglio, ma non devono sovrapporsi. È importante che i giocatori non possano vedere il foglio dell'avversario in nessun caso.

Una volta completati i preparativi, può iniziare la grande battaglia d'acqua: un giocatore inizia e chiede all'altro un quadrato del proprio tabellone, ad esempio C12 o L3 ecc. Se l'altro giocatore ha disegnato una nave sulla casella richiesta, deve indicarlo come un "colpo". Se la casella è vuota, il tiro finisce in acqua. L'interrogante può ora segnare la posizione richiesta sul suo secondo foglio. Ora il fronte cambia e l'interrogante può tentare la fortuna.

Vince il primo giocatore che individua, cioè affonda, tutte le navi dell'avversario.

Cosa è successo...

Per adattare il gioco da tavolo alle dimensioni molto più grandi del bosco e al numero considerevolmente maggiore di giocatori, è necessario formare quattro o più gruppi con i bambini.

Per prima cosa, si individua un'area di gioco di circa 50 x 50 m in un terreno leggermente collinare. Agli angoli si sistemano quattro paletti con nastro adesivo, che rappresentano i porti del gioco. I fogli di gioco con i campi e i pastelli possono essere utilizzati come sono stati concepiti in origine.

Per rispondere alle diverse esigenze dei bambini, è necessario predisporre diverse aree di compito per questo gioco, in modo che i ruoli possano essere scambiati durante il gioco.

Come attività tranquilla, due bambini per gruppo si trovano nel porto durante il gioco, monitorando la posizione delle navi avversarie e informando i giocatori attaccanti delle altre squadre sull'occupazione delle caselle della mappa richieste. Sono anche quelli che pianificano e controllano la tattica e l'andamento dei loro "attacchi".

Altri due bambini per gruppo corrono verso i porti avversari con i punti raccolti, "attaccano le altre navi" e poi riferiscono i successi e le sconfitte al loro porto di origine.

I bambini rimanenti hanno il compito di raccogliere "munizioni" per la loro squadra in vari modi al centro del campo di gioco. Per farlo, vengono dati loro due diversi tipi di gioco:

Per i bambini più grandi, o più attaccabrighe, c'è la possibilità di sfidarsi in una lotta con i nastri. Ogni giocatore riceve un filo di lana legato intorno al braccio superiore e il suo obiettivo è strappare il filo dal braccio degli altri giocatori. Se un giocatore perde il filo in questo modo, deve prenderne uno nuovo dal capo a bordo campo. È importante che vengano stabilite regole chiare per la raccolta dei punti e che un animatore controlli costantemente il gioco, altrimenti la necessaria correttezza viene rapidamente dimenticata durante il gioco!

I bambini più piccoli o quelli che preferiscono evitare il confronto possono raccogliere i gettoni sparsi per il campo di gioco (materiale di imbottitura, disponibile in scatole presso le aziende più grandi), che un conduttore sparge continuamente.

I fili di lana o i gettoni raccolti in questo modo vengono convertiti da un conduttore secondo una tabella fissa (ad esempio, tre fili di lana = un colpo, dieci gettoni = un colpo) e il numero di punti viene assegnato agli attaccanti. Questi ultimi portano i punti alla loro chioccia, dove poi sferrano l'attacco.

Il gioco termina quando un gruppo ha perso tutte le sue navi o, naturalmente, quando i bambini hanno finito il fiato o il tempo è scaduto.

Suggerimenti e idee

Soprattutto con i bambini più grandi, gli adolescenti o anche più gruppi, questo gioco ha un maggiore fascino se si aggiungono alcune tattiche. Ad esempio, gli accordi di pace tra due gruppi e un approccio

di attacco congiunto possono sicuramente avere il loro fascino. Questo è particolarmente vero se alla fine i promotori del patto si rendono conto che il loro presunto accordo è stato minato dall'avversario.

Il livello di difficoltà di questo gioco può essere modificato a piacere in base ai seguenti fattori:

- Più caselle ci sono sul foglio di gioco, più la ricerca delle navi diventa impegnativa
- Un numero maggiore di navi aumenta la probabilità di essere colpiti
- Il numero di fili di lana o di gettoni necessari per un tiro può accelerare o rallentare il gioco
- Le navi con cui gli attaccanti devono "navigare" verso il porto nemico possono essere rappresentate con due fogli abbottonati insieme.

Per immergere ancora di più i bambini nel mondo dei marinai e dei pirati, si può naturalmente adattare l'ambiente di conseguenza: Con foulard, bende sugli occhi, cicatrici truccate, ecc. ogni ciurma di pirati può darsi un proprio aspetto.

Come in questo esempio, anche altri noti giochi da tavolo e di società possono essere trasformati in un gioco di terreno o di città. Divertitevi a preparare!

Navi che affondano nella foresta_YW

Fonte di riferimento



- **Contenuto e immagine:** Forum Kind numero 2/05, pagina 28 + 29. Questo tipo di gioco di terreno è stato sviluppato sulla base di un gioco ben noto. © Copyright www.form-kind.ch
- **Autori:** Andi Flückiger e Stefan Schneider, animatori del gruppo giovanile di Henggart

Weitere Informationen

Categorie
Giochi e attività

Tag
Giochi all'aperto
Forum
Articolo
Gioco
Idea di gioco

Età
Nessun dato disponibile.

Numero di partecipanti
Nessun dato disponibile.

Bibbia
Manca questa informazione.

Durata
Nessun dato disponibile.

Scarica il file
Download del file disponibile

KI Generierter Inhalt
Contenuto
Categorie
Tag
Età
Numero di partecipanti
Bibbia

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/it/wiki/art/navi-che-affondano-nella-foresta