PATEIKĖ
Irmgard

ON
2013-07-05

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Miške skęstantys laivai



Ši vietovės žaidimo forma buvo sukurta remiantis gerai žinomu žaidimu.

Šis straipsnis yra žurnalo "Forum" straipsnis ir pridedamas kaip PDF failas.

Sukurkite savo žaidimą

Dienotvarkėje nėra tokio dalyko: dar vienas lauko žaidimas... Ką pasiūlysime vaikams šį kartą? Kodėl neišbandžius ko nors visiškai naujo? Paimkite gerai žinomą žaidimo šabloną ir pasinaudokite juo kurdami savo žaidimą! Šiame tekste rasite pavyzdį, kaip toks žaidimas galėtų atrodyti.

Idėja

Viskas prasidėjo nuo idėjos perkurti lauko žaidimą, paremtą gerai žinomu stalo žaidimu. Tai turėtų būti žaidimas, suteikiantis galimybę ir jaunesniems, ir vyresniems vaikams praleisti popietę pagal jų amžių ir pomėgius.

Pirmiausia reikėjo pasirinkti žaidimą, kurį dauguma vaikų jau buvo daugiau ar mažiau pažįstami, šiuo atveju stalo žaidimą, visuotinai žinomą kaip "Schiffliversänkis".

Originalas

Originalioje stalo žaidimo versijoje du žaidėjai sėdi vienas priešais kitą. Kiekvienas iš jų turi po du popieriaus lapus, padalytus į maždaug 15 x 15 vienodo dydžio kvadratų. Šie kvadratai sunumeruoti kaip šachmatų lentoje nuo 1 iki 15 vienoje pusėje ir nuo A iki Q kitoje. Be to, kiekvienas turi po penkias skirtingų spalvų kreideles.

Dabar kiekvienas žaidėjas šiomis kreidelėmis piešia savo laivus viename lape, vaizduojančiame jūrą: jie gali nupiešti po vieną kiekvienos spalvos laivą. Iš penkių laivų mažiausias yra dviejų kvadratų dydžio, kitas didžiausias - trijų kvadratų ir taip toliau, kol didžiausias laivas bus šešių kvadratų dydžio. Laivus galima piešti bet kurioje lapo vietoje, tačiau jie neturi persidengti. Svarbu, kad žaidėjai jokiu būdu negalėtų matyti priešininko lapo.

Kai pasiruošimas baigtas, galima pradėti didįjį mūšį vandenyje: Vienas žaidėjas pradeda ir paprašo kito žaidėjo savo lentos kvadrato, pavyzdžiui, C12 arba L3 ir t. t.. Jei kitas žaidėjas nupiešė laivą prašomoje aikštelėje, jis turi tai pažymėti kaip "pataikymą". Jei šis kvadratas tuščias, pataikymas nukeliauja į vandenį. Dabar klausėjas gali pažymėti prašomą vietą antrajame lape. Dabar frontas pasikeičia ir klausėjas gali išbandyti savo laimę.

Laimi tas žaidėjas, kuris pirmas suranda, t. y. nuskandina, visus priešininko laivus.

Kas iš to išėjo...

Norint stalo žaidimą pritaikyti prie daug didesnių miško matmenų ir gerokai didesnio žaidėjų skaičiaus, būtina su vaikais sudaryti keturias ar daugiau grupių.

Pirmiausia suraskite maždaug 50 x 50 m dydžio žaidimo plotą šiek tiek kalvotoje vietovėje. Kampuose įrengiami keturi stulpai su barjerine juosta, kurie vėliau žaidime simbolizuoja uostus. Žaidimo lapus su laukais ir pieštukais galima naudoti taip, kaip jie iš pradžių buvo numatyti.

Siekiant patenkinti skirtingus vaikų poreikius, šiam žaidimui būtina įrengti skirtingas užduočių sritis, kuriose vaidmenimis galima keistis ir žaidimo metu.

Kaip ramią veiklą du vaikai iš kiekvienos grupės žaidimo metu būna uoste, stebi priešininkų laivų padėtį ir informuoja puolančius kitų komandų žaidėjus apie reikiamų žemėlapio kvadratų užėmimą. Jie taip pat planuoja ir kontroliuoja savo "atakų" taktiką ir eigą.

Dar du vaikai iš kiekvienos grupės su surinktais taškais bėga į priešininkų uostus, "puola kitus laivus", o tada praneša apie pataikymus ir nepataikymus į savo namų uostą.

Likusiems vaikams tenka užduotis įvairiais būdais žaidimo lauko viduryje rinkti "amuniciją" savo komandai. Jiems duodami du skirtingi žaidimo tipai, kad galėtų tai padaryti:

Vyresniems arba drąsesniems vaikams suteikiama galimybė varžytis kaspinų kovoje. Kiekvienas žaidėjas gauna po vilnonį siūlą, užrištą ant viršutinės rankos, o jo tikslas - nuplėšti siūlą nuo kitų žaidėjų rankų. Jei žaidėjas tokiu būdu praranda siūlą, jis turi gauti naują iš lyderio, esančio aikštelės pakraštyje. Svarbu, kad būtų nustatytos aiškios taškų rinkimo taisyklės ir kad lyderis nuolat stebėtų žaidimą, kitaip žaidime greitai pamirštamas būtinas teisingumas!

Mažesni vaikai arba tie, kurie nori išvengti konfrontacijos, gali rinkti po žaidimo lauką išbarstytus žetonus (kimštinę medžiagą, kurios galima įsigyti didesnių įmonių dėžutėse), kuriuos vadovas nuolat išbarsto.

Taip surinktus vilnos siūlus arba žetonus vadovas perskaičiuoja pagal nustatytą lentelę (pvz., trys vilnos siūlai = vienas šūvis, dešimt žetonų = vienas šūvis) ir užpuolikams skiria atitinkamą taškų skaičių. Jie nuneša taškus į savo vištidę, iš kurios pradedama ataka.

Žaidimas baigiasi, kai tik grupė praranda visus savo laivus arba, žinoma, kai vaikams pritrūksta kvapo ar baigiasi laikas.

Patarimai ir idėjos

Ypač su vyresniais vaikais, paaugliais ar dar didesnėmis grupėmis šis žaidimas bus patrauklesnis, jei pridėsite šiek tiek taktikos. Pavyzdžiui, taikos susitarimai tarp dviejų grupių ir bendro puolimo metodas tikrai gali būti patrauklūs. Tai ypač aktualu, jei taikos sutarties sudarytojai pabaigoje supranta, kad jų tariamą susitarimą sužlugdė priešininkas.

Šio žaidimo sudėtingumo lygį galima keisti savo nuožiūra, atsižvelgiant į šiuos veiksnius:

- Kuo daugiau kvadratų žaidimo lape, tuo sudėtingesnės tampa laivų paieškos
- Didesnis laivų skaičius didina pataikymo tikimybę
- Šūviui reikalingų vilnonių siūlų arba žetonų skaičius gali pagreitinti arba sulėtinti žaidimą
- Laivai, kuriais puolantieji turi "nuplaukti" į priešo uostą, gali būti pavaizduoti dviem kartu susegtais lapais.

Kad vaikai dar labiau pasinertų į jūreivių ir piratų pasaulį, žinoma, galima atitinkamai pritaikyti ir aplinką: Kiekviena piratų įgula gali suteikti sau savitą išvaizdą, naudodama galvos apdangalus, akių pleistrus, nupieštus randus ir pan.

Kaip ir šiame pavyzdyje, kitus gerai žinomus stalo ir stalo žaidimus taip pat galima paversti vietovės ar miesto žaidimu. Smagaus pasiruošimo!

Miške skęstantys laivai_YW

Šaltinio nuoroda



- **Turinys ir paveikslėlis:** Forum Kind, 2/05 numeris, p. 28 + 29. Šio tipo vietovės žaidimas buvo sukurtas gerai žinomo žaidimo pagrindu. © Autorinės teisės www.form-kind.ch
- **Autoriai:** Andi Flückiger ir Stefan Schneider, Henggarto jaunimo grupės vadovai

YoungstarsWiki.org

Weitere Informationen

Kategorijos
Žaidimai ir užsiėmimai

Žymos
Žaidimas lauke
Forumas
Straipsnis
Žaidimas
Žaidimo idėja

Amžius
Duomenų nėra.

Dalyvių skaičius
Duomenų nėra.

Biblija
Šios informacijos trūksta.

Trukmė
Duomenų nėra.

Failų atsisiuntimas
Galima atsisiųsti failą

KI Generierter Inhalt
Turinys
Kategorijos
Žymos
Amžius
Dalyvių skaičius
Biblija

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/lt/wiki/art/miske-skestantys-laivai