PATEIKĖ
Fuchs45

ON
2011-11-05

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

„Ai“ vartojimas – žaidimas lauke



Žaidimo tikslas – pirmasis nugriauti savo sieną. Tai daroma perbraukiant akmenis sienoje (plakate).

Žaidimo informacija

- Amžius: 6–13
- Dalyvių skaičius: 10–100 (ne mažiau kaip 5 dalyviai prie kiekvienos sienos)
- Vieta: miškas, pieva, sporto aikštė
- Vadovai: 1 vadovas kiekvienai grupei, 1 vadovas prie kiekvienos sienos, 1–2 vadovai įrangos stotyje, 1–2 vadovai kauliukų zonoje (vadovų skaičius įrangos stotyje ir kauliukų zonoje priklauso nuo dalyvių skaičiaus)
- Trukmė: apie 1,5 valandos

Žaidimo tikslas

Žaidimo tikslas – pirmasis nugriauti savo sieną. Tai daroma išbraukiant plyteles sienoje (plakate).

Pasirengimas

- Pastatykite sienas (naudodami lakštą, popierių arba kartoną) ir nupieškite sienų sekcijas
- Pažymėkite grupių bazes (po vieną bazę kiekvienai grupei)
- Pažymėkite medžiagų saugojimo vietą
- Pažymėkite kauliukų zoną
- Paruoškite katapultų korteles (korteles su senovinės katapultos paveikslėliu)

Istorija

Jozuė ir jo vyrai užėmė Jerichą. Dabar atėjo eilė Ai miestui.

Kadangi kažkas nesilaikė Jozuės nurodymų – ir galiausiai Dievo įsakymo – viskas iš karto nepavyko.

Jozuės 7:3–8:24

Kartais mes bandome viską daryti savarankiškai, užuot klausę Dievo.

Miestas taip pat buvo puolamas iš dviejų pusių; štai kaip skirtingos grupės „puola“ skirtingas sienos atkarpas.

Kaip žaisti

*Plakato ant sienos langelius reikia perbraukti „akmenimis“ (žymekliais).

*Šiuos akmenis (flomasterius ar kitus žymeklius) reikia nusipirkti. Pinigus uždirbate metant kauliukus kauliukų stotelėje. Pasirinkite žaidėją iš kitos komandos ir mesti kauliukus vienas prieš kitą. Nugalėtojas (tas, kurio skaičius didesnis) gauna monetą.

*Pinigai grąžinami į bazę.

*Surinkus pakankamai pinigų, galite nusipirkti akmenukų (rašiklių) aprūpinimo parduotuvėje.

*Norint „mesti“ akmenis (rašiklius) į sieną, reikalinga katapulta. Ji įsigyjama vieną kartą ir negali būti pašalinta. Katapulta lieka grupės bazėje.

*Akmenys parduodami kaip rašikliai. Vienas akmuo = vienas rašiklis. Už kiekvieną rašiklį galite pažymėti kryželį ant sienos plakato. Tada rašiklis perduodamas prie sienos esančiam lyderiui.

*Grupės turi galimybę įsigyti vieną (ar daugiau) licencijų, leidžiančių paimti į nelaisvę kitus, priešininkų komandos žaidėjus. Tik žaidėjai, turintys licenciją, gali paimti į nelaisvę kitus žaidėjus.
*Sugavimas įvyksta, kai iš priešininko rankos išplėšiama vilnonė virvelė.
*Sugautas žaidėjas privalo atiduoti savo turtą (akmenis = žymeklius) arba pinigus sugavusiam žaidėjui. Katapultos paimti negalima!

*Sugautas žaidėjas grįžta į savo bazę ir ten gauna naują virvelę.

Komandos bazė

Kiekviena komanda turi bazę (saugią zoną). Ten galite saugiai laikyti pinigus ir susitvarkyti. Ten taip pat galima pasiimti naujas apyrankes. Žaidimo pradžioje grupės susirenka savo bazėse.

Medžiagų parduotuvė

Katapulta (žemėlapis)

Kiekvienai komandai reikia katapultos kaip bazės, iš kurios būtų galima pulti sieną akmenimis. Kaina: 80

Akmenys (žymekliai)

Tai yra „sviediniai“. Juos galima naudoti ir įsigyti, kai tik katapulta tampa prieinama. Akmuo naudojamas sienai pulti. Kiekvienas akmuo leidžia išbraukti vieną langelį. Kaina: 4

Licencija paimti į nelaisvę kitus žaidėjus (sportinio žaidimo raištelis)

Turėdamos šią licenciją, komandos gali įgalioti žaidėjus paimti į nelaisvę priešininkus ir konfiskuoti jų turtą! Kaina: 15

Kauliukų zona

Šešios skirtingos stotys

1. Tas, kuris išmeta didžiausią sumą = 3 kauliukai; mesti du kartus
2. Tas, kurio taškų suma mažesnė = 3 kauliukai; mesti du kartus
3. Kas pirmas išriden 6 = 1 kauliukas; mesti paeiliui, kol kas nors išriden 6
4. Kas labiausiai priartės prie 12 sumos = 2 kauliukai; mesti vieną kartą
5. Kas išmeta didesnį bendrą skaičių = 3 kauliukai; mesti 3 kartus (6-ukus galima pašalinti)
6. Kas išmeta mažiausią bendrą taškų skaičių = 3 kauliukai; mesti 3 kartus (1-ukai gali būti pašalinti)

Žaidimo pabaiga

Žaidimas baigiasi, kai viena komanda „nugriauna“ kitos komandos sieną arba kai baigiasi laikas.

Variantai

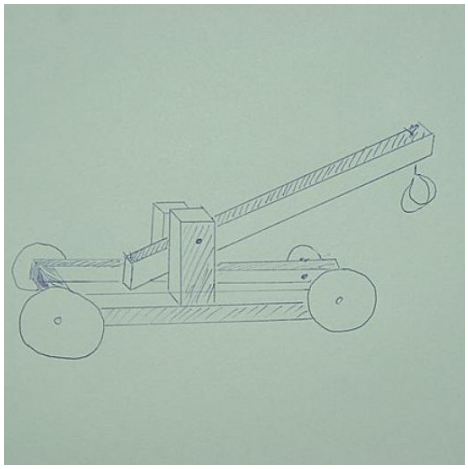
- Kainos gali būti koreguojamos žaidimo metu, siekiant kontroliuoti žaidimo eigą („karas“ metu – infliacija/deflacija)
- Galima pakeisti priešininko žaidėjo paėmimo būdą. Tai ypač rekomenduojama žaidžiant su jaunesniais dalyviais. (Žr. lauko žaidimą„Dirty Dishes“ – kauliukų puodeliai)
- Leidimai paimti į nelaisvę priešininkus gali būti ribojami – tiek bendrai (laimi greitesnis žaidėjas), tiek pagal grupes.
- Kauliukų stotelėje taip pat gali dirbti du žmonės (daugiau vadovų) arba galima žaisti kitus žaidimus, kad užsidirbtų pinigų

Medžiagos

- Paukščių atbaidymo juosta, skirta pagrindui, atsargų sandėliui ir kauliukų zonai
- Kauliukai kauliukų stotelei
- pakankamai smeigtukų (akmenukų)
- Katapultos kortelės (po vieną kiekvienai grupei)
- Sieninis plakatas su 20 langelių (po vieną plakatą kiekvienai grupei)
- Sportinių žaidimų juostelės (licencija) žaidimui „Tag“
- Vilnoniai siūlai (pageidautina po vieną vilnos kamuolį kiekvienai grupei)
- „Monetos“ arba žaidybiniai pinigai

Žaidimo apžvalga

Nuotraukos





Vaizdų ir žaidimų autoriai

Visos nuotraukos yra © Raphi D.; jas galima laisvai naudoti jaunimo sielovados tikslais.

Šį žaidimą sukūrė Waldmann jaunimo grupė, Besj 45 regionas, 2007 m. regioniniam „Pfi-la“ renginiui.

Weitere Informationen

Kategorijos
Žaidimai ir užsiėmimai

Žymos
Žaidimas

Amžius
Duomenų nėra.

Dalyvių skaičius
1–20

Biblija
Šios informacijos trūksta.

Medžiaga
Nėra

Failų atsisiuntimas
Galima atsisiųsti failą

KI Generierter Inhalt
Turinys
Kategorijos
Žymos
Amžius
Dalyvių skaičius
Biblija
Medžiaga

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/lt/wiki/art/ai-vartojimas-zaidimas-lauke