SUBMITTED BY
Irmgard

ON
05.07.2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Mežā grimstoši kuģi



Šis reljefa spēles veids tika izstrādāts, pamatojoties uz kādu labi zināmu spēli.

Šis raksts ir žurnāla "Forum" raksts un ir pievienots kā PDF fails.

Izveidojiet savu spēli

Nav tādas lietas kā kārtējā āra spēle dienas kārtībā... ko mēs piedāvāsim bērniem šoreiz? Kāpēc gan neizmēģināt kaut ko pavisam jaunu? Paņemiet kādu labi zināmu spēles veidni un izmantojiet to, lai izveidotu savu spēli! Turpmākajā tekstā atradīsiet piemēru, kā šāda spēle varētu izskatīties.

Ideja

Viss sākās ar ideju pārveidot āra spēli, kuras pamatā būtu labi pazīstama galda spēle. Tai jābūt spēlei, kas piedāvā gan jaunākiem, gan vecākiem bērniem iespēju pavadīt pēcpusdienu atbilstoši viņu vecumam un interesēm.

Pirmais solis bija izvēlēties spēli, kas lielākajai daļai bērnu jau bija vairāk vai mazāk pazīstama, šajā gadījumā galda spēli, kas pazīstama kā "Schiffliversänkis".

Sākotnējais

Šīs spēles oriģinālajā galda versijā divi spēlētāji sēž viens otram pretī. Katram no viņiem ir divas papīra lapas, kas sadalītas aptuveni 15 x 15 vienāda izmēra kvadrātos. Šie kvadrātiņi ir numurēti kā šaha tāfele no 1 līdz 15 vienā pusē un no A līdz Q otrā pusē. Turklāt katram ir pieci dažādu krāsu krītiņi.

Katrs spēlētājs tagad izmanto šos krītiņus, lai uz vienas lapas, kas attēlo jūru, uzzīmētu savus kuģus: viņi var uzzīmēt vienu kuģi katrā krāsā. No pieciem kuģiem mazākais ir divu kvadrātu lielumā, nākamais lielākais ir trīs kvadrāti un tā tālāk, līdz lielākais ir sešu kvadrātu lielumā. Kuģus var zīmēt jebkurā vietā uz lapas, taču tie nedrīkst pārklāties. Ir svarīgi, lai spēlētāji nekādā gadījumā nevarētu redzēt pretinieka lapu.

Kad sagatavošanās darbi ir pabeigti, var sākties lielā ūdens kauja: viens spēlētājs sāk un lūdz otram spēlētājam kādu laukumu uz tāfeles, piemēram, C12 vai L3 utt. Ja otrs spēlētājs ir uzzīmējis kuģi uz pieprasītā laukuma, viņam tas jānorāda kā "trāpījums". Ja šis laukums ir tukšs, trāpījums nonāk ūdenī. Jautātājs tagad var atzīmēt pieprasīto pozīciju savā otrajā lapā. Tagad fronte mainās, un jautātājs var izmēģināt savu veiksmi.

Uzvar tas spēlētājs, kurš pirmais atradīs, t. i., nogremdēs, visus pretinieka kuģus.

Kas no tā kļuva...

Lai galda spēli pielāgotu daudz lielākiem meža izmēriem un ievērojami lielākam spēlētāju skaitam, ir nepieciešams kopā ar bērniem izveidot četras vai vairākas grupas.

Vispirms jāatrod aptuveni 50 x 50 m liels spēles laukums nedaudz paugurainā apvidū. Stūros ar barjerlenti uzstāda četrus stabus, kas pēc tam spēlē simbolizē ostas. Spēles lapas ar laukiem un krītiņiem var izmantot tā, kā tās sākotnēji paredzētas.

Lai apmierinātu bērnu dažādās vajadzības, šai spēlei ir nepieciešams izveidot dažādus uzdevumu laukumus, kur spēles laikā lomas vēl var apmainīties.

Kā klusā aktivitāte divi bērni no katras grupas spēles laikā atrodas ostā, uzraugot pretinieku kuģu atrašanās vietu un informējot citu komandu uzbrūkošos spēlētājus par nepieciešamo kartes laukumu aizņemtību. Viņi ir arī tie, kas plāno un kontrolē "uzbrukumu" taktiku un gaitu.

Vēl divi bērni no katras grupas ar savāktajiem punktiem skrien uz pretinieku ostām, "uzbrūk citiem kuģiem" un pēc tam ziņo par trāpījumiem un neveiksmēm savā mājas ostā.

Atlikušo bērnu uzdevums ir dažādos veidos savākt "munīciju" savai komandai spēles laukuma vidū. Lai to izdarītu, viņiem ir doti divi dažādi spēles veidi:

Vecākiem vai kašķīgākiem bērniem ir iespēja sacensties cīņā ar lentēm. Katrs spēlētājs saņem vilnas diegu, kas apvīts ap augšdelmu, un viņu mērķis ir noplēst šo diegu no citu spēlētāju rokām. Ja spēlētājs šādā veidā pazaudē savu diegu, viņam ir jāsaņem jauns no vadītāja laukuma malā. Ir svarīgi, lai tiktu noteikti skaidri noteikumi punktu krāšanai un lai vadītājs nepārtraukti uzraudzītu spēli, pretējā gadījumā spēlē ātri vien tiek aizmirsts par nepieciešamo godīgumu!

Mazāki bērni vai tie, kuri izvēlas izvairīties no konfrontācijas, var vākt žetonus, kas izkaisīti pa spēles laukumu (pildījuma materiāls, kas ir pieejams lielāku uzņēmumu kastēs), kurus vadītājs nepārtraukti izkaisa.

Šādi savāktos vilnas pavedienus vai žetonus vadītājs pārrēķina pēc noteiktas tabulas (piemēram, trīs vilnas pavedieni = viens šāviens, desmit žetoni = viens šāviens) un uzbrucējiem piešķir punktu skaitu. Viņi šos punktus aiznes uz savu vistu, kur pēc tam sāk uzbrukumu.

Spēle beidzas, tiklīdz grupa ir zaudējusi visus savus kuģus vai, protams, kad bērniem beidzas elpa vai laiks.

Padomi un idejas

Īpaši vecākiem bērniem, pusaudžiem vai pat vairākām grupām šī spēle ir pievilcīgāka, ja tai pievienosiet taktiku. Piemēram, miera līgumi starp divām grupām un kopīga uzbrukuma pieeja noteikti var būt pievilcīga. Tas jo īpaši attiecas uz gadījumiem, kad pakta slēdzēji beigās saprot, ka viņu šķietamo vienošanos ir izjaucis pretinieks.

Šīs spēles grūtības pakāpi var mainīt pēc vēlēšanās atkarībā no šādiem faktoriem:

- Jo vairāk laukumiņu ir uz spēles lapas, jo sarežģītāka kļūst kuģu meklēšana
- Lielāks kuģu skaits palielina trāpījuma varbūtību
- Trāpījumam nepieciešamo vilnas pavedienu vai žetonu skaits var paātrināt vai palēināt spēli
- Kuģus, ar kuriem uzbrucējiem ir "jānopeld" uz ienaidnieka ostu, var attēlot ar divām kopā saspraustām lapām.

Lai vēl vairāk iegremdētu bērnus jūrnieku un pirātu pasaulē, jūs, protams, varat attiecīgi pielāgot arī atmosfēru: Ar galvassegām, acu plāksteriem, uzzīmētām rētām utt. katra pirātu komanda var piešķirt sev savu izskatu.

Tāpat kā šajā piemērā, arī citas labi zināmas galda un galda spēles var pārveidot par reljefa vai pilsētas spēli. Priecājieties, gatavojoties!

Mežā grimstoši kuģi_YW

Atsauce uz avotu



- **Saturs un attēls:** Forum Kind izdevums 2/05, 28. un 29. lpp. Šis reljefa spēles veids tika izstrādāts, pamatojoties uz kādu labi zināmu spēli. © Autortiesības www.form-kind.ch
- **Autori:** Andi Flückiger un Stefan Schneider, Henggartas jauniešu grupas vadītāji

Weitere Informationen

Kategorijas
Spēles un nodarbības

Tags
Spēles brīvā dabā
Forums
Raksts
Spēle
Spēles ideja

Vecums
Dati nav pieejami.

Dalībnieku skaits
Dati nav pieejami.

Bībele
Šī informācija nav pieejama.

Ilgums
Dati nav pieejami.

Failu lejupielāde
Pieejama failu lejupielāde

KI Generierter Inhalt
Saturs
Kategorijas
Tags
Vecums
Dalībnieku skaits
Bībele

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/lv/wiki/art/meza-grimstosi-kugi