SUBMITTED BY
Fuchs45

ON
05.11.2011

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

„Ai“ lietošana – spēle brīvā dabā



Spēles mērķis ir pirmais nogāzt pretinieka sienu. To var izdarīt, izsvītrojot akmeņus sienā (plakatā).

Informācija par spēli

- Vecums: 6–13
- Dalībnieku skaits: 10–100 (vismaz 5 dalībnieki uz katru sienu)
- Norises vieta: mežs, pļava, sporta laukums
- Vadītāji: 1 vadītājs katrai grupai, 1 vadītājs katrai sienai, 1–2 vadītāji aprīkojuma stacijai, 1–2 vadītāji kauliņu zonai (vadītāju skaits aprīkojuma un kauliņu zonā ir atkarīgs no dalībnieku skaita)
- Ilgums: apmēram 1,5 stundas

Spēles mērķis

Spēles mērķis ir pirmais nojaukt savu sienu. To var izdarīt, izsvītrojot sienas (plakāta) ķieģeļus.

Sagatavošana

- Uzceliet sienas (izmantojot plēvi, papīru vai kartonu) un uzzīmējiet sienu posmus
- Atzīmējiet grupu bāzes (viena bāze katrai grupai)
- Atzīmējiet materiālu uzglabāšanas zonu
- Atzīmējiet vietu, kur novietot kauliņus
- Izveidojiet katapultu kartītes (kartītes ar senas katapultas attēlu)

Vēsture

Jozua un viņa vīri ir ieņēmuši Jeriko. Tagad ir pienākusi Ai pilsētas kārta.

Tā kā kāds neievēroja Jozuas norādījumus — un galu galā arī Dieva pavēli —, tas neizdevās uzreiz.

Jozuas 7:3–8:24

Dažreiz mēs mēģinām rīkoties paši, nevis klausīt Dievam.

Pilsētu uzbruka arī no divām pusēm; tā dažādas grupas „uzbrūk" dažādām mūra daļām.

Kā spēlēt

*Plakāta kvadrāti ir jāizsvītro ar „akmeņiem" (marķieriem).

*Šie akmeņi (filca pildspalvas vai citi marķieri) ir jāiegādājas. Naudu var nopelnīt, metot kauliņus kauliņu stendā. Izvēlies spēlētāju no otras komandas un metiet kauliņus viens pret otru. Uzvarētājs (tas, kuram ir lielāks skaitlis) saņem monētu.

*Naudu jāaiznes atpakaļ uz bāzi.

*Kad ir savākta pietiekama naudas summa, vari iegādāties akmeņus (pildspalvas) apgādes veikalā.

*Lai „metu" akmeņus (pildspalvas) pret sienu, ir nepieciešama katapulta. To iegādājas vienreiz, un to nevar noņemt. Katapulta paliek grupas bāzē.

*Akmeņi tiek pārdoti pildspalvu veidā. Viens akmens = viena pildspalva. Par katru pildspalvu varat uz sienas plakāta atzīmēt krustiņu. Pēc tam pildspalvu nodod vadītājam pie sienas.

*Grupām ir iespēja iegādāties vienu (vai vairākas) licences, lai sagūstītu citus, pretinieku komandas spēlētājus. Tikai spēlētājiem ar licenci ir atļauts sagūstīt citus spēlētājus.
*Notveršana notiek, noraujot vilnas auklu no pretinieka rokas
*Notvertais spēlētājs ir pienākums nodot savas mantas (akmeņus = pīķus) vai naudu notverējam. Katapultu nevar atņemt!

*Notvertais spēlētājs atgriežas savā bāzē un tur saņem jaunu auklu.

Komandas bāze

Katrā komandai ir bāze (drošā zona). Tur var droši glabāt naudu un sakārtot savas lietas. Tur var saņemt jaunas aproces. Spēles sākumā grupas pulcējas savās bāzēs.

Materiālu veikals

Katapulta (karte)

Katrai komandai ir nepieciešama katapulta kā bāze, no kuras ar akmeņiem uzbrukt sienai. Cena: 80

Akmeņi (marķieri)

Tie ir „metamie priekšmeti". Tos var izmantot un iegādāties, tiklīdz katapulta ir pieejama. Akmeni izmanto, lai uzbruktu sienai. Katrs akmens ļauj izsvītrot vienu lauciņu. Cena: 4

Atļauja sagūstīt citus spēlētājus (sporta spēles aukla)

Ar šo licenci komandas var pilnvarot spēlētājus sagūstīt pretiniekus un konfiscēt viņu mantas! Cena: 15

Dice Area

Sešas dažādas stacijas

1. Tas, kurš izmet vislielāko summu = 3 kauliņi; met divas reizes
2. Tas, kurš izmet mazāk punktu = 3 kauliņi; met divas reizes
3. Tas, kurš pirmais izmet 6 = 1 kauliņš; met pa kārtām, līdz kāds izmet 6
4. Tas, kurš ir vistuvāk kopējam rezultātam 12 = 2 kauliņi; met vienu reizi
5. Tas, kurš izmet lielāku kopējo punktu skaitu = 3 kauliņi; met 3 reizes (6 var tikt noņemti)
6. Kurš izmet viszemāko kopējo punktu skaitu = 3 kauliņi; met 3 reizes (1 var tikt noņemts)

Spēles beigas

Spēle beidzas, kad viena komanda ir „nojaukusi" otras komandas sienu vai kad beidzas laiks.

Izmaiņas

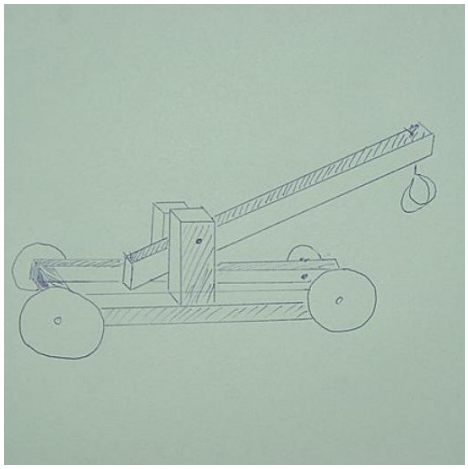
- Spēles laikā cenas var pielāgot, lai kontrolētu spēles gaitu (inflācija/deflācija „kara" laikā)
- Var mainīt pretinieka notveršanas metodi. Tas ir īpaši ieteicams, spēlējot ar jaunākiem dalībniekiem. (Skatīt āra spēli„Netīrie trauki" – kauliņu kausiņi)
- Var ierobežot atļaujas pretinieku notveršanai — vai nu vispārīgi (uzvar ātrākais spēlētājs), vai pa grupām.
- Dadu stacijā var strādāt arī divi cilvēki (vairāk vadītāju), vai arī var spēlēt citas spēles, lai nopelnītu naudu

Materiāli

- Putnu atbaidīšanas lenta pamatnei, apgādes veikalam un kauliņu zonai
- Dice for the dice station
- pietiekams skaits tapu (akmeņu)
- Katapultas kartes (viena katrai grupai)
- Sienas plakāts ar 20 kvadrātiem (viens plakāts katrai grupai)
- Sporta spēļu lentes (licence) spēlei „Tag"
- Vilnas auklas (vēlams viena vilnas kamola katrai grupai)
- „Monētas" vai spēļu nauda

Spēles kopsavilkums

Attēli





Attēlu un spēļu avoti

Visi attēli ir © Raphi D.; tos var brīvi izmantot jaunatnes pastorālās darbības nolūkos.

Šo spēli izstrādāja Waldmann jauniešu grupa, Besj 45. reģions, 2007. gada reģionālajam Pfi-la pasākumam.

Weitere Informationen

Kategorijas
Spēles un nodarbības

Tags
Spēle

Vecums
Dati nav pieejami.

Dalībnieku skaits
1–20

Bībele
Šī informācija nav pieejama.

Materiāls
Nav

Failu lejupielāde
Pieejama failu lejupielāde

KI Generierter Inhalt
Saturs
Kategorijas
Tags
Vecums
Dalībnieku skaits
Bībele
Materiāls

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/lv/wiki/art/ai-lietosana-spele-briva-daba