

ON
03.03.2022

Keine Stimmen

Das Diagramm zeigt die Interaktionen zwischen verschiedenen Akteuren in der Kornhäuser-Sippe:

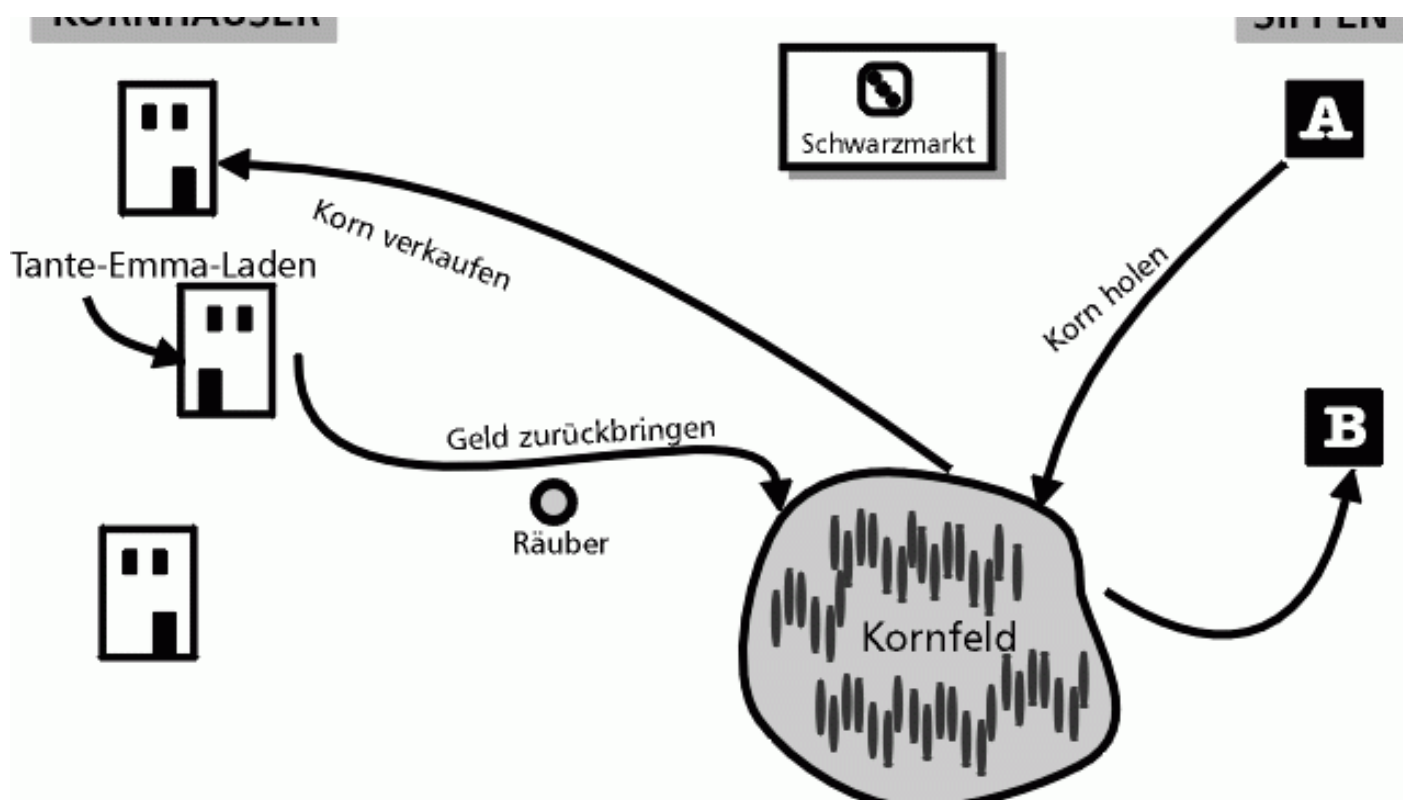
- Kornhäuser** (oben links): Ein Bereich mit drei Hausikonen.
- Sippen** (oben rechts): Ein Bereich mit den Markierungen **A** und **B**.
- Schwarzmarkt** (Mitte oben): Ein Kasten mit einem 'S' in einem Kreis.
- Kornfeld** (unten Mitte): Ein Feld mit Kornähren.
- Räuber** (unten links): Ein Kreis mit einem 'R'.
- Tante-Emma-Laden** (Mitte links): Ein Hausikon mit einem Pfeil, der auf ein anderes Hausikon zeigt.

Die Interaktionen sind wie folgt dargestellt:

- Ein Pfeil führt von **Kornfeld** zu **Sippen A** mit der Beschriftung **Korn holen**.
- Ein Pfeil führt von **Sippen A** zu **Schwarzmarkt**.
- Ein Pfeil führt von **Schwarzmarkt** zu **Kornfeld**.
- Ein Pfeil führt von **Kornfeld** zu **Kornhäuser** mit der Beschriftung **Korn verkaufen**.
- Ein Pfeil führt von **Kornhäuser** zu **Tante-Emma-Laden**.
- Ein Pfeil führt von **Tante-Emma-Laden** zu **Kornfeld** mit der Beschriftung **Geld zurückbringen**.
- Ein Pfeil führt von **Kornfeld** zu **Räuber**.
- Ein Pfeil führt von **Räuber** zu **Sippen B**.

Pirmsvēsture

Tad faraons uzdeva Jāzepam pārraudzīt visu Ēģipti, lai viņš varētu uzbūvēt klētiņas un sagādāt nepieciešamos krājumus 7 bada gadiem. Jāzeps pavēlēja ļaudīm vākt labību un pārdot to uz graudaugu noliktavām.



Paskaidrojums

Spēlētāji ir sadalīti 2 grupās. Abām grupām ir uzdevums savākt labību Ēģiptes zemē "7 labo gadu" laikā. Graudus vāc kukurūzas laukā. (Var ņemt tikai 1 graudu.) Ir dažādi graudu veidi. (dažādu krāsu konfektes). Šie graudi ir jānogādā uz klēti. Graudētavas maksā spēlētājiem naudu par graudiem. Katrai graudētavai ir atšķirīgs darba laiks, atšķirīgas cenas (ne vairāk kā 5 monētas), un tā pērk dažādus graudu veidus (3 no 5 graudu veidiem). **Spēlētāju mērķis ir savākt pēc iespējas vairāk naudas, lai varētu nopirkt pietiekami daudz graudu "7 sliktajiem gadiem".**

Diemžēl šajā teritorijā ir arī laupītājs, kurš uzbrūk spēlētājiem un nozog viņu naudu (nevis graudus). Ja laupītājs pieskaras kādam spēlētājam, viņam ir jāpadodas un jāatdod visa nauda laupītājam.

Tā kā spēlē ir daudz naudas, veidojas arī melnais tirgus. Spēlētāji melnajā tirgū tirgo graudus un naudu. Viņi var slēgt derības vai tirgoties kādā citā veidā. (piemēram, metot kauliņus, šķēres/akmeni/papīru....)

Papildu uzdevums

Papildu uzdevums ir stūra veikaliņā (centra graudu noliktavā) nopirkt dāvanu Jozefam. Šo dāvanu var vai nu izvēlēties no stūra veikaliņā esošā saraksta, vai arī to var izdomāt, un tante Emma to pārdos par (augstu) cenu. Šī spēles daļa nebūt nav obligāta un ir domāta drīzāk kā joks.....

Kāpnes

Vismaz 3 (1 laupītājs, 2 klēts)

Ideālā 5 (1 laupītājs, 1 spēles kapteinis/ melnā tirgus uzraugs, 3 grausti)

Spēles laiks

1 stunda

Materiāli

- Marķēšanas lente
- Graudi (cukurs, kāzu konfektes)
- Monētas
- Kauliņi melnajam tirgum vai tamlīdzīgi
- papildu materiāli veikalu dekorēšanai
- iespējams, darba laika saraksts
- Plakāts par graudu veidiem (kādas krāsas graudus pērk)
- zīme "atvērts/aizvērts"
- Papildu uzdevumu saraksts

Tante Emma und die Kornsammler.pdf

Avota apliecinājums

Vāka attēls: Ar www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!

Spēles ideja: Ar www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!

Weitere Informationen

Kategorijas

Ticība un iedvesma

Tags

Bībeliski

Vēsture

Josefs

1. Mozus grāmata

Vecā Derība

Dalībnieku skaits

Dati nav pieejami.

Bībele

Vēsture

Persona

Ilgums

Dati nav pieejami.

Apvidus / apkārtnē

Slēgtās telpās

Materiāls

Nav

Failu lejupielāde

Pieejama failu lejupielāde

KI Generierter Inhalt

Saturs

Kategorijas

Tags

Dalībnieku skaits

Bībele

Ilgums

Apvidus / apkārtnē

Materiāls