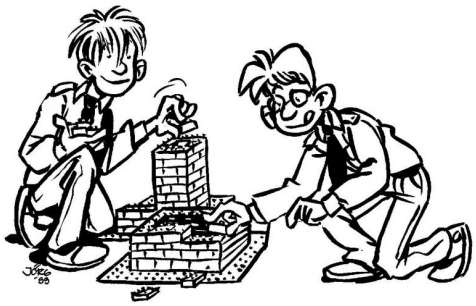
SUBMITTED BY
Hesi07

ON
17.01.2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Babilonas pils



Šīs reljefa spēles mērķis ir izveidot krāšņas ēkas modeli karalim. Ļaujiet vaļu savam radošumam un pārsteidziet karali ar savu mākslas darbu.

Materiāli

- Barjerlenta, karodziņi vai tamlīdzīgi līdzekļi, lai atzīmētu grupu stacijas un iezīmētu spēles laukumu
- Dzelteni, zaļi, zili, brūni (= izejvielas graudi, koks, rūda, māls)
- Lentes (kreppapīrs vai tamlīdzīgi materiāli)
- Koka dēlīši (= pamats)
- Kokvilnas pumpuri (=pīlāri)
- Līme (=cements)
- Papīra lapiņas, uz katras no tām informācija par karaļa vēlmēm

Sagatavošana

- Atzīmējiet grupu stacijas
- Galvenos tirgotājus (=darbiniekus) vienmērīgi sadaliet iezīmētajā spēles laukumā X. Spēles laukuma lielums un galveno tirgotāju skaits ir atkarīgs no dalībnieku skaita.
- Piestipriniet dzīvības lentītes pie spēlētāju augšdelmiem
- Vienmērīgi izvietojiet spēļu laukumā celtniecības klucīšus

Īstenošana

- Dalībnieki tiek sadalīti vienāda lieluma grupās.
- Katra grupa savukārt tiek sadalīta : Celtnieki, tirgotāji un arhitekti (sadalījums ir atstāts pašu spēlētāju ziņā un spēles laikā to var mainīt)
- Celtnieku uzdevums ir savākt izejmateriālus (= celtniecības blokus) iezīmētajā laukā X. Vienlaikus drīkst nest tikai **vienu** izejvielu, kas tiek nogādāta kvartālos. Katram būvniekam tiek piešķirta dzīvības lente, kuru pretinieku spēlētāji var noplēst, pēc tam izejvielas ir jāatdod uzbrucējam. Tomēr jūs varat "uzbrukt" tikai tad, ja paši nenesat nekādas izejvielas. Jaunas dzīvības lentes ir

pieejamas grupas kvartālos.
- Šos savāktos resursus var apmainīt pret būvmateriāliem (piemēram, 1 grauds + 1 rūda = 1 stabs) par noteiktām cenām (kas spēles laikā var mainīties) pie galvenajiem tirgotājiem . Jūs varat tirgoties arī starp ciltīm (tirgotājs ar tirgotāju). Ir atļauta arī tirgošanās.
- Arhitektu uzdevums ir saplānot stabilu un krāšņu ēku, kas atbilst karaļa vēlmēm un kurai ir ļoti individuālas priekšrocības (plānošana = celtniecība).
- Lai uzzinātu karaļa vēlmes, spēlētāji var skriet pie karaļa uz spēles laukuma, kurš viņiem iedod lapiņas, uz kurām katram atklāj vienu vēlēšanos.
- Pēc noteikta laika (piemēram, 30-60 minūšu) karalis (= spēles vadītājs vai darbinieks) izlemj, kurš modelis vislabāk atbilst viņa priekšstatam par krāšņu pili.

Avota apliecinājums

- Vāka attēls: Vāka attēls: **Clipart** ar izdevēja buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart - www.ejw-buch.de **no: Jungscharleiter Grafik-CD plus**; otrais pārstrādātais izdevums 2002 **© buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart**

Weitere Informationen

Kategorijas
Spēles un nodarbības

Tags
Radošums
Състезание
Mākslinieciskā rokdarba izstrādājumi
Планиране
Komandas darbs

Vecums
8–12 gadi
13–16 gadi

Dalībnieku skaits
Dati nav pieejami.

Bībele
Šī informācija nav pieejama.

Materiāls
Daudz darba

Failu lejupielāde
Failu lejupielādes nav

KI Generierter Inhalt
Saturs
Kategorijas
Tags
Vecums
Dalībnieku skaits
Bībele
Materiāls

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/lv/wiki/art/babilonas-pils