WYSŁANE PRZEZ
Irmgard

ON
05.07.2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Tonące statki w lesie



Ta forma gry terenowej została opracowana na podstawie znanej gry.

Ten artykuł jest artykułem z magazynu Forum i jest załączony jako plik PDF.

Stwórz własną grę

Nie ma to jak kolejna gra na świeżym powietrzu... Co tym razem zaproponujemy dzieciom? Dlaczego nie spróbować czegoś zupełnie nowego? Weź dobrze znany szablon gry i wykorzystaj go do stworzenia własnej gry! W poniższym tekście znajdziesz przykład tego, jak taka gra mogłaby wyglądać.

Pomysł

Wszystko zaczęło się od pomysłu przeprojektowania gry plenerowej opartej na dobrze znanej grze stołowej. Powinna to być gra, która oferuje zarówno młodszym, jak i starszym dzieciom możliwość spędzenia popołudnia zgodnie z ich wiekiem i zainteresowaniami.

Pierwszym krokiem było wybranie gry, z którą większość dzieci była już mniej lub bardziej zaznajomiona, w tym przypadku gry stołowej powszechnie znanej jako "Schiffliversänkis".

Oryginał

W oryginalnej, stołowej wersji tej gry, dwóch graczy siedzi naprzeciwko siebie. Każdy z nich ma dwie kartki papieru, każda podzielona na około 15 x 15 kwadratów równej wielkości. Kwadraty te są ponumerowane jak szachownica od 1 do 15 po jednej stronie i od A do Q po drugiej. Ponadto każdy gracz ma pięć różnych kolorowych kredek.

Każdy gracz używa teraz tych kredek do rysowania swoich statków na jednym arkuszu przedstawiającym morze: może narysować po jednym statku w każdym kolorze. Spośród pięciu statków najmniejszy ma rozmiar dwóch kwadratów, następny największy ma rozmiar trzech kwadratów i tak dalej, aż największy ma rozmiar sześciu kwadratów. Statki mogą być narysowane w dowolnym miejscu na arkuszu, ale nie mogą na siebie nachodzić. Ważne jest, aby gracze w żadnym wypadku nie widzieli arkusza przeciwnika.

Po zakończeniu przygotowań może rozpocząć się wielka bitwa wodna: jeden z graczy rozpoczyna i prosi drugiego o narysowanie kwadratu na swojej planszy, np. C12 lub L3 itd. Jeśli drugi gracz narysował statek na żądanym polu, musi zaznaczyć to jako "trafienie". Jeśli to pole jest puste, strzał trafia do wody. Pytający może teraz zaznaczyć żądaną pozycję na swoim drugim arkuszu. Teraz zmienia się front i pytający może spróbować szczęścia.

Wygrywa gracz, który jako pierwszy zlokalizuje, czyli zatopi, wszystkie statki przeciwnika.

Co z tego wyszło...

Aby dostosować grę stołową do znacznie większych wymiarów lasu i znacznie większej liczby graczy, konieczne jest utworzenie czterech lub więcej grup z dziećmi.

Najpierw należy znaleźć obszar do gry o wymiarach ok. 50 x 50 m na lekko pagórkowatym terenie. W rogach ustawia się cztery słupki z taśmą odgradzającą, które następnie reprezentują porty w grze. Arkusze gry z polami i kredkami mogą być używane zgodnie z ich pierwotnym przeznaczeniem.

Aby zaspokoić różne potrzeby dzieci, konieczne jest ustawienie różnych obszarów zadań dla tej gry, przy czym role mogą być nadal zamieniane podczas gry.

W ramach cichej aktywności dwoje dzieci z każdej grupy znajduje się w porcie podczas gry, monitorując pozycję przeciwnych statków i informując atakujących graczy z innych drużyn o zajęciu wymaganych pól mapy. To oni również planują i kontrolują taktykę oraz przebieg swoich "ataków".

Kolejna dwójka dzieci na grupę biegnie do portów przeciwników z zebranymi punktami, "atakuje inne statki", a następnie zgłasza trafienia i chybienia do swojego portu macierzystego.

Pozostałe dzieci mają za zadanie zbierać "amunicję" dla swojej drużyny na różne sposoby na środku pola gry. W tym celu otrzymują dwa różne rodzaje gier:

Dla starszych lub bardziej zawziętych dzieci istnieje możliwość rywalizacji w walce na wstążki. Każdy gracz otrzymuje wełnianą nić zawiązaną wokół ramienia, a jego celem jest zerwanie nici z ramion innych graczy. Jeśli gracz straci w ten sposób swoją nitkę, musi zdobyć nową od lidera na skraju pola. Ważne jest, aby ustanowić jasne zasady zbierania punktów i aby lider stale monitorował grę, w przeciwnym razie niezbędna uczciwość zostanie szybko zapomniana w grze!

Młodsze dzieci lub te, które wolą unikać konfrontacji, mogą zbierać żetony rozrzucone po polu gry (materiał do wypychania, który jest dostępny w pudełkach od większych firm), które lider nieustannie rozrzuca.

Zebrane w ten sposób nitki wełny lub żetony są przeliczane przez prowadzącego według ustalonej tabeli (np. trzy nitki wełny = jeden strzał, dziesięć żetonów = jeden strzał), a liczba punktów jest przyznawana atakującym. Zabierają oni punkty do swojej kury, gdzie następuje atak.

Gra kończy się, gdy tylko grupa straci wszystkie swoje statki lub, oczywiście, gdy dzieciom zabraknie tchu lub skończy się czas.

Wskazówki i pomysły

Zwłaszcza w przypadku starszych dzieci, nastolatków lub nawet większych grup, ta gra będzie bardziej atrakcyjna, jeśli dodasz do niej kilka taktyk. Na przykład porozumienia pokojowe między dwiema grupami i wspólne podejście do ataku z pewnością mogą być atrakcyjne. Jest to szczególnie prawdziwe, jeśli twórcy paktu zdają sobie sprawę, że ich rzekome porozumienie zostało podważone

przez przeciwnika.

Poziom trudności tej gry można dowolnie zmieniać w zależności od następujących czynników:

- Im więcej pól znajduje się na planszy, tym trudniejsze staje się poszukiwanie statków
- Większa liczba statków zwiększa prawdopodobieństwo trafienia
- Liczba nitek wełny lub żetonów wymaganych do oddania strzału może przyspieszyć lub spowolnić grę
- Statki, którymi atakujący muszą "dopłynąć" do portu wroga, mogą być reprezentowane przez dwa arkusze spięte razem.

Aby jeszcze bardziej zanurzyć dzieci w świecie marynarzy i piratów, można oczywiście odpowiednio dostosować atmosferę: Dzięki chustom na głowach, opaskom na oczach, bliznom itp. każda piracka załoga może nadać sobie własny wygląd.

Podobnie jak w tym przykładzie, inne znane gry planszowe i stołowe można również przekształcić w grę terenową lub miejską. Miłej zabawy podczas przygotowań!

Tonące statki w lesie_YW

Źródło odniesienia



- **Treść i zdjęcie:** Forum Kind wydanie 2/05, strona 28 + 29. Ten typ gry terenowej został opracowany na podstawie znanej gry. © Copyright www.form-kind.ch
- **Autorzy:** Andi Flückiger i Stefan Schneider, liderzy grupy młodzieżowej Henggart

YoungstarsWiki.org

Weitere Informationen

Kategorie
Gry i zajęcia

Tagi
Zabawa na świeżym powietrzu
Forum
Artykuł
Gra
Koncepcja gry

Wiek
Brak dostępnych danych.

Liczba uczestników
Brak dostępnych danych.

Biblia
Brakuje tej informacji.

Czas trwania
Brak dostępnych danych.

Pobieranie plików
Plik do pobrania dostępny

KI Generierter Inhalt
Zawartość
Kategorie
Tagi
Wiek
Liczba uczestników
Biblia

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pl/wiki/art/tonace-statki-w-lesie