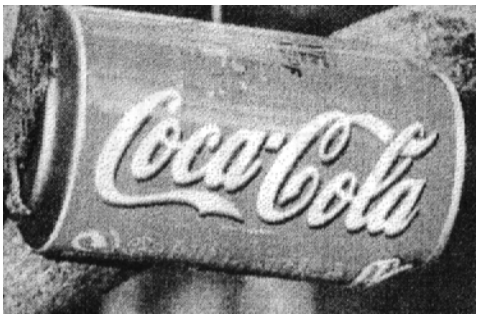
WYSŁANE PRZEZ
Irmgard

ON
18.11.2015

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Czarne złoto



Wylać jak najwięcej oleju (puszki po coli) i jako pierwsza dotrzeć do mety – oto ambitne cele, jakie stawiają sobie nastolatki w tej grze.

Kto odważy się, ten wygrywa!

Materiały

- Puszki po coli (15–20 sztuk, w zależności od liczby graczy)
- Taśma i inne materiały do mocowania
- Puste butelki PET o pojemności 1,5 l (liczba zależna od liczby par)
- długie gwoździe
- papier
- ołówki

Grupa docelowa

- Odpowiednie dla grup młodzieżowych, nastolatków
- Liczba graczy: nieograniczona
- Poziom trudności: średni
- Możliwe zastosowanie: na obozie lub podczas popołudniowych zajęć dla nastolatków
- Czas trwania: zmienny (czas orientacyjny: od 1,5 do 2 godzin)

Przygotowania

Przed rozpoczęciem gry puszki po coli (około 15–20, w zależności od liczby graczy) należy dobrze ukryć na polu gry i solidnie zamocować. Najlepiej umieścić je na wysokości głowy (lub wyżej) albo w miejscach, do których trudno sięgnąć paznokciem. Gracze nie powinni mieć łatwego dostępu do puszek.

Cztery puszki należy wcześniej celowo energicznie wstrząsnąć, aby znalazły się pod ciśnieniem. Wymaga to od wszystkich graczy ostrożnego stukania w każdą puszkę, ponieważ nie mają oni możliwości ustalenia, która z nich jest pod ciśnieniem. Działanie to dodaje grze dodatkowego napięcia.

Przebieg gry

Wejdź

Podzielcie się na pary. Każda grupa otrzymuje pustą butelkę PET o pojemności 1,5 l, długi gwóźdź, kartkę papieru i ołówek. Wyjaśniono zasady gry. Zwrócono między innymi uwagę na cztery puszki, które znajdują się pod ciśnieniem. Dodaje to grze emocji.

||

Pierwsza faza gry

Każda grupa bez żadnych pomocy przygotowuje trzy pytania biblijne (np. dotyczące aktualnego rozważania lub tematu), na które sama mogłaby odpowiedzieć. Dzięki temu poziom trudności pytań jest dostosowany do możliwości grupy. Pytania zapisuje się na kartce papieru. Pytania i odpowiadające im odpowiedzi nie mogą być pokazywane żadnej innej grupie. Ustawia się zegary i ogłasza dokładny czas zakończenia gry (czas).

||

2. etap gry

Wszystkie grupy udają się na pole gry. Na sygnał gwizdka gracze rozchodzą się po polu, szukając ukrytych puszek po coli. Po znalezieniu puszki należy spróbować uderzyć w nią gwoździem i przelać zawartość do butelki PET. Nie wolno zabierać puszki z miejsca, w którym została znaleziona.

||

3. faza gry

Jeśli inna grupa odkryje tę „wydobycie ropy”, może przerwać wydobycie i przejąć je dla siebie, gdy jeden z graczy dotknie przeciwnika w plecy, co powoduje, że ten musi natychmiast przerwać proces napełniania (przytrzymując palcem otwór). Dołączająca grupa zadaje jedynie swoje trzy pytania. Jeśli przeciwnik odpowie na nie błędnie, musi opuścić pole naftowe; w przeciwnym razie może kontynuować eksploatację szybu naftowego.

||

Zakończenie gry

W wyznaczonym czasie (sygnał czasowy i głośny gwizdek) każda grupa musi stawić się na linii mety. Rozpoczyna się wielki wyścig, ponieważ kolejność przybywających grup decyduje o liczbie punktów. Punkty przyznaje się również za ilość znalezionej ropy, a za znalezione puste „studnie naftowe” przyznawane są dodatkowe punkty. W ten sposób w trakcie gry można stosować różne taktyki: np. nie napełniać butelki PET do końca, ale dzięki temu dotrzeć na metę jako pierwszy. Albo napełnić butelkę PET do końca, ale ryzykować, że nie przekroczy się linii mety jako pierwszy. Albo grać na czas i próbować zdobyć dodatkowe punkty za puste puszki po coli. Albo stosować kombinacje tych strategii.

Zasady

- Grupa nie musi pozostawać razem podczas poszukiwania szybów naftowych.
- Puszki można otwierać wyłącznie za pomocą gwoździa. Nie wolno przesuwać puszek z ich miejsc, aby uzyskać do nich lepszy dostęp.
- „Tap” przerywa się, delikatnie stukając przeciwnika w plecy i zadając mu trzy pytania. Jeśli przeciwnik odpowie na nie błędnie, musi oddać szyb naftowy pozostałym graczom. Jeśli odpowiedź

jest poprawna, szyb naftowy zostaje uratowany i można go wyczerpać.
- Puste puszki po coli mogą zbierać wyłącznie te grupy, które same nie wyczerpały tego odwiertu do końca.
- Zakończenie gry sygnalizuje głośny gwizdek lub jest ogłaszane przed rozpoczęciem gry. Rozpoczyna się wtedy wielki wyścig do mety.
- Grupa nie zostaje zatrzymana, dopóki ostatnia osoba z tej grupy nie przebiegnie przez linię mety.
- Punktacja odbywa się zgodnie z poniższą tabelą:

Grupa, która dotarła jako pierwsza: 15 punktów
Grupa, która dotarła jako druga: 14 punktów
Grupa, która dotarła jako trzecia: 13 punktów
itd.

Każda pusta puszka po coli: 2 punkty

Ilość przywiezionego oleju: najwyższy wynik: 15 punktów

kolejna najniższa ilość: 14 punktów

itd.

*Uwaga:*Liczba punktów za bieg, jak również za ocenę ilości przyniesionego oleju, zależy od liczby grających grup.

Uwagi dotyczące gry

- Coca-Cola z butelek nie jest wylewana, lecz następnie wypijana!
- Puste puszki po coli są odpowiednio utylizowane!
- W tej grze wymagana jest uczciwość i dyscyplina graczy (np. nie zabieranie pustych puszek, jeśli sam je opróżniłeś, oraz wzajemne udzielanie odpowiedzi na pytania itp.), ponieważ prowadzący grę nie może być wszędzie jednocześnie.

Black Gold_YW

Źródło

- **Treść i zdjęcie na okładce:** Prawa autorskie BESJ, www.besj.ch
- **Autor:** Daniel Kunde, Aarau

Weitere Informationen

Kategorie
Gry i zajęcia

Tagi
Gra
Konkurs
Klub dla nastolatków
Zręczność
Akcja

Wiek
13–16 lat

Liczba uczestników
1–20

Biblia
Brakuje tej informacji.

Materiał
Prawie bez wysiłku

Pobieranie plików
Plik do pobrania dostępny

KI Generierter Inhalt
Zawartość
Kategorie
Tagi
Wiek
Liczba uczestników
Biblia
Materiał

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pl/wiki/art/czarne-zloto