YoungstarsWiki.org

ENVIADO POR
Irmgard

ON
21/06/2013

★ ★ ★ ★ ★
0% / 6 Stimmen

# Ideia para um jogo ao ar livre



Se você não tiver ideias para um jogo ao ar livre

... então por que não experimentar este aqui? Não precisa ser sempre o jogo de espionagem – não é mesmo? Aqui, o jogo é apresentado na versão “Fischer”, mas é claro que pode ser adaptado como quiser.

*Este artigo foi publicado na revista “Forum”.*

## Conceito do jogo

As equipes são divididas em três grupos de tamanho igual. Cada grupo possui um barco e sai para pescar. Os peixes são capturados na zona de pesca e trazidos de volta para o barco. No barco, os peixes são processados e preparados para a venda no porto, onde são vendidos ao comerciante. Cada 3 peixes resultam em um pacote com 6 filés de peixe. É claro que tudo isso não funciona sem que os participantes possam se capturar uns aos outros. Todo o local é zona de combate, exceto os barcos dos grupos e o porto.

## Objetivo do jogo

Ganhar o máximo de dinheiro possível com a venda dos peixes.

## Início:

Cada jogador recebe uma licença de pesca (uma caixinha transparente com um dado dentro), sem a qual não pode pescar. Além disso, cada grupo recebe uma rede de pesca, que deve ser guardada no barco e com a qual é permitido pescar durante a primeira meia hora. No máximo após essa meia hora, é preciso comprar uma nova rede para poder continuar pescando.

## Pesca e transporte de peixes:

Os peixes estão distribuídos pela zona de pesca, com cerca de 50 peixes presos a um poste de madeira por meio de um prego. Os peixes podem ser facilmente retirados, mas apenas um por vez. Após o processamento do peixe (um líder troca 3 peixes por um pacote de filés de peixe) no barco, os filés embalados devem ser transportados até o porto, com um limite máximo de dois pacotes por pessoa.

## Fase de combate:
Quando dois jogadores adversários se enfrentam, conta-se até três e quem, nesse momento, tiver obtido o número mais alto com seu dado na caixinha de filme, pode tirar do adversário sua licença de pesca e tudo o que ele estiver carregando, levando então o perdedor até o porto. Lá, o vencedor recebe uma quantia em dinheiro pela licença de pesca entregue, e o jogador sem licença vai para a sala de espera e precisa aguardar até ser libertado (veja abaixo).

## Porto:
O porto é a zona comercial. Lá há alguns responsáveis que supervisionam o mercado e a sala de espera e emitem as licenças. Aqui, os jogadores podem vender seus pacotes de peixe; dependendo da situação atual do mercado, os preços pagos podem ser mais altos ou mais baixos. Isso é determinado pela organização do jogo.

O que pode ser feito com o dinheiro?

- Levar para o cofre do barco
- Comprar uma rede nova, já que, com uma rede, só é possível pescar por no máximo meia hora.
- Comprar novas licenças de pesca para os jogadores que estão na sala de espera, pois não têm mais licenças.

## Tática:
Para ganhar dinheiro, é preciso pescar e vender o máximo possível de peixes, além de derrotar os adversários. O equilíbrio certo entre pescar e lutar determina a vitória ou a derrota.

## Controle do jogo:
O porto permite controlar amplamente o jogo. Assim, pode-se introduzir a regra de que, dentro de um determinado prazo, uma determinada quantidade de peixes deve ser entregue. Se um grupo entregar menos do que o exigido, será aplicada uma multa que deverá ser paga por todos os grupos. Se os números de vendas forem bons, também pode ser pago um bônus a todos os grupos. Da mesma forma, os preços das licenças e das redes podem variar. Se houver muitos pescadores na sala de espera, haverá muitas licenças à venda e, consequentemente, elas ficarão mais baratas, e vice-versa. Por meio do mercado, a coordenação do jogo dispõe de uma boa ferramenta para conferir ainda mais emoção ao jogo.

## Material:
• potinho transparente para filme
• cubos
• cerca de 1.000 cartas de peixe com suporte • cerca de 500 cartas de filé
• Cartas de rede
• Dinheiro
• Cartazes (porto, área de espera, etc.)

- Quadro de avisos (horários, preços)
- Fita espanta-pássaros
- Bandeirinhas
- Tochas
- Farmácia
- Programação
- Apito
- Lâmpada a gás
- Calculadora

## Jogo de aventura

Jogo em campo aberto

## Referências




- **Conteúdo:** Revista**“Forum** Kind”, edição 0/01, página 28. Com licenças de pesca e a captura de peixes, as crianças ganham dinheiro neste jogo ao ar livre. © Copyright www.forum-kind.ch
- **Autor:** Matthias Meier, líder de grupo juvenil em Rümlang
- **Imagem da capa:**Clipart cedida gentilmente pela editora buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart -www.ejw-buch.de, extraído de: Jungscharleiter Grafik-CD plus; Segunda edição revisada de 2002 © buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart

## Weitere Informationen

*Categorias*
Jogos e atividades

*Tags*
Brincadeiras ao ar livre

*Idade*
8 a 12 anos
13 a 16 anos

*Número de participantes*
Não há dados disponíveis.

*Bíblia*
Essa informação está faltando.

*Duração*
Não há dados disponíveis.

*Material*
Quase sem esforço

*Download de arquivos*
Download do arquivo disponível

*KI Generierter Inhalt*
Conteúdo
Categorias
Tags
Idade
Número de participantes
Bíblia
Duração
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pt-br/wiki/art/ideia-para-um-jogo-ao-ar-livre