ENVIADO POR
Irmgard

ON
05/07/2013

Keine Stimmen

Afundando navios na floresta



Esse tipo de jogo de terreno foi desenvolvido com base em um jogo bem conhecido.

Esse artigo é um artigo da revista Forum e está anexado como um arquivo PDF.

Crie seu próprio jogo

Não existe isso: mais um jogo ao ar livre na agenda... o que vamos oferecer às crianças dessa vez? Por que não tentar algo completamente novo? Pegue um modelo de jogo conhecido e use-o para criar seu próprio jogo! No texto a seguir, você encontrará um exemplo de como esse jogo poderia ser.

A ideia

Tudo começou com a ideia de redesenhar um jogo ao ar livre baseado em um conhecido jogo de mesa. Deveria ser um jogo que oferecesse às crianças mais novas e mais velhas a oportunidade de passar uma tarde de acordo com sua idade e seus interesses.

A primeira etapa foi escolher um jogo com o qual a maioria das crianças já estivesse mais ou menos familiarizada, nesse caso, o jogo de mesa comumente conhecido como "Schiffliversänkis".

A versão original

Na versão original deste jogo de mesa, dois jogadores se sentam um em frente ao outro. Cada um deles tem duas folhas de papel, cada uma dividida em aproximadamente 15 x 15 quadrados de igual tamanho. Esses quadrados são numerados como em um tabuleiro de xadrez, de 1 a 15 em um lado e de A a Q no outro. Além disso, todos têm cinco gizes de cera de cores diferentes.

Cada jogador agora usa esses lápis para desenhar seus navios na folha que representa o mar: eles podem desenhar um navio de cada cor. Dos cinco navios, o menor tem dois quadrados, o próximo maior tem três quadrados e assim por diante, até que o maior tenha seis quadrados. Os navios podem ser desenhados em qualquer lugar da folha, mas não podem se sobrepor. É importante que os jogadores não consigam ver a folha do oponente em nenhuma circunstância.

Quando os preparativos estiverem concluídos, a grande batalha na água poderá começar: um jogador começa e pede ao outro um quadrado em seu tabuleiro, por exemplo, C12 ou L3 etc. Se o outro jogador tiver desenhado um navio no quadrado solicitado, ele deverá indicar isso como um "acerto". Se esse quadrado estiver vazio, a tacada vai para a água. O questionador agora pode marcar a posição solicitada em sua segunda folha. Agora a frente muda e o questionador pode tentar a sorte.

O vencedor é o primeiro jogador a localizar, ou seja, afundar, todos os navios do adversário.

O que aconteceu com ele...

Para adaptar o jogo de mesa às dimensões muito maiores da floresta e ao número consideravelmente maior de jogadores, é necessário formar quatro ou mais grupos com as crianças.

Primeiro, encontre uma área de jogo de aproximadamente 50 x 50 m em um terreno ligeiramente montanhoso. Nos cantos, quatro postes são colocados com fita de barreira, que representam os portos do jogo. As folhas de jogo com os campos e os lápis de cor podem ser usados como foram originalmente planejados.

Para atender às diferentes necessidades das crianças, é necessário configurar diferentes áreas de tarefas para esse jogo, de modo que os papéis ainda possam ser trocados durante o jogo.

Como atividade tranquila, duas crianças por grupo ficam no porto durante o jogo, monitorando a posição dos navios adversários e informando os jogadores atacantes das outras equipes sobre a ocupação dos quadrados necessários do mapa. Também são elas que planejam e controlam as táticas e o curso de seus "ataques".

Outras duas crianças por grupo correm para os portos adversários com os pontos que coletaram, "atacam os outros navios" e relatam os acertos e erros ao porto de origem.

As crianças restantes têm a tarefa de coletar "munição" para sua equipe de várias maneiras no meio do campo de jogo. Elas recebem dois tipos diferentes de jogos para fazer isso:

Para as crianças mais velhas ou mais briguentas, há a oportunidade de competir em uma luta de fitas. Cada jogador recebe um fio de lã amarrado em seu braço e seu objetivo é arrancar o fio do braço dos outros jogadores. Se um jogador perder o fio dessa forma, ele terá de pegar um novo com o líder na extremidade do campo. É importante que sejam estabelecidas regras claras para a coleta de pontos e que um líder monitore constantemente o jogo, caso contrário, a imparcialidade necessária será rapidamente esquecida durante o jogo!

As crianças mais novas ou aquelas que preferem evitar confrontos podem coletar fichas espalhadas pelo campo de jogo (material de enchimento, disponível em caixas de grandes empresas), que um líder espalha continuamente.

Os fios de lã ou as fichas coletadas dessa forma são convertidos por um líder de acordo com uma tabela fixa (por exemplo, três fios de lã = um tiro, dez fichas = um tiro) e o número de pontos é dado aos atacantes. Eles levam os pontos para sua galinha, onde o ataque é lançado.

O jogo termina assim que um grupo tiver perdido todos os seus navios ou, é claro, quando as crianças ficarem sem fôlego ou o tempo acabar.

Dicas e ideias

Especialmente com crianças mais velhas, adolescentes ou até mais grupos, esse jogo tem um apelo maior se você adicionar algumas táticas. Por exemplo, os acordos de paz entre dois grupos e uma abordagem de ataque conjunto podem certamente ter seu apelo. Isso é especialmente verdadeiro se os responsáveis pelo pacto perceberem, no final, que seu suposto acordo foi minado pelo oponente.

O nível de dificuldade desse jogo pode ser alterado à vontade de acordo com os seguintes fatores:

- Quanto mais quadrados houver na folha de jogo, mais desafiadora será a busca pelos navios
- Um número maior de navios aumenta a probabilidade de ser atingido
- O número de fios de lã ou fichas necessárias para um tiro pode acelerar ou desacelerar o jogo
- Os navios em que os atacantes têm de "navegar" até o porto inimigo podem ser representados com duas folhas abotoadas juntas.

Para mergulhar ainda mais as crianças no mundo dos marinheiros e piratas, é claro que você também pode adaptar o ambiente de acordo: Com lenços de cabeça, tapa-olhos, cicatrizes maquiadas etc., cada tripulação pirata pode ter sua própria aparência.

Como neste exemplo, outros jogos de tabuleiro e de mesa conhecidos também podem ser convertidos em um jogo de terreno ou de cidade. Divirta-se com a preparação!

Afundando navios na floresta_YW

Referência da fonte



- **Conteúdo e imagem:** Forum Kind, edição 2/05, páginas 28 e 29. Esse tipo de jogo de terreno foi desenvolvido com base em um jogo bem conhecido. © Copyright www.form-kind.ch
- **Autores:** Andi Flückiger e Stefan Schneider, líderes do grupo de jovens de Henggart

YoungstarsWiki.org

Weitere Informationen

Categorias
Jogos e atividades

Tags
Brincadeiras ao ar livre
Fórum
Artigo
Jogo
Ideia do jogo

Idade
Não há dados disponíveis.

Número de participantes
Não há dados disponíveis.

Bíblia
Essa informação está faltando.

Duração
Não há dados disponíveis.

Download de arquivos
Download do arquivo disponível

KI Generierter Inhalt
Conteúdo
Categorias
Tags
Idade
Número de participantes
Bíblia

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pt-br/wiki/art/afundando-navios-na-floresta