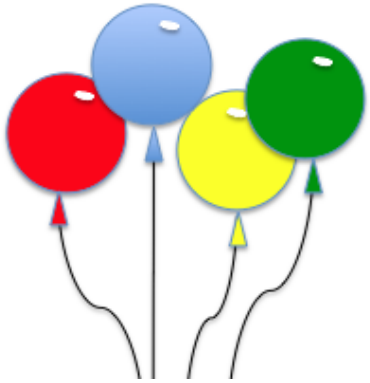
YoungstarsWiki.org

ENVIADO POR
Irmgard

ON
28/10/2015

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Ricardo Coração de Leão



Uma ideia interessante de jogo para 4 grupos de jogadores

Jogo de terreno: Ricardo, o Coração de Leão

Esta partida se baseia em uma ideia interessante. Quatro equipes têm, cada uma, uma missão diferente a cumprir, da qual as outras equipes não têm conhecimento. Vence quem concluir a missão primeiro

Regras do jogo

Regras fundamentais

Divisão em grupos (quatro grupos)

Distribua as fitas do jogo (quatro cores)

Distribuir as “cartas de vida”

e dê as instruções:

- Depois que a missão for cumprida (primeira fase do jogo: encontrar o baú), marque o seu próprio castelo em um local previamente determinado (fita de demarcação) e distribua as 10 bandeiras (uma cor específica por grupo) dentro dele.
- Amarre um balão inflado no quadril de cada jogador (inflar você mesmo)
- Cole um alfinete na ponta da espada
- Designe “príncipes” e “duques”. O príncipe é o líder do grupo de cavaleiros e é responsável por relatar a missão concluída ao rei Ricardo Coração de Leão (mestre do jogo). O duque é o substituto caso o príncipe seja derrotado. Se ele também for derrotado, qualquer cavaleiro poderá assumir essa função.

- Leiam a ordem juntos em grupo. Observação: os outros grupos não devem tomar conhecimento dessa ordem sob nenhuma circunstância!

Planejamento da estratégia do jogo:

- Um líder por grupo é responsável pela execução correta das instruções. Ele também possui o material necessário.

1.**Fase de jogo**

Todos trabalham juntos para encontrar o baú que foi escondido em uma área de jogo pré-determinada. Dentro dele estão as ordens para os grupos.
A primeira pessoa a encontrar o baú ganha, assim, mais uma vida durante o jogo (4 em vez de 3). Quem o encontrar reúne todos, distribui as ordens entre os quatro grupos e fica com as cartas de vida extra.

2.**Fase de jogo**
Os quatro grupos agora se dirigem aos seus castelos (local previamente determinado) e seguem as instruções dadas no início: montar o castelo, encher os balões, prender o alfinete, colocar as bandeiras, escolher os “príncipes”, ler a ordem e planejar a estratégia.
O grupo deve agora garantir o seguinte durante o jogo:

- Proteger a própria vida (o balão não deve estourar)
- Proteger o próprio castelo, ou seja, guardar as bandeiras
- Cumprir a própria missão o mais rápido possível

3ª fase do jogo
Ao apito do mestre **do jogo**, o jogo começa! Cada equipe passa então a cumprir sua missão.
Os jogadores que perderam uma vida vão para um local central, onde ficam de fora por dois minutos e recebem um novo balão. Ao mesmo tempo, entregam um “cartão de vida” (para verificar o número de vidas). Após dois minutos, o jogo continua para eles. Os jogadores que finalmente morreram se reúnem no mesmo local central.

Fim do jogo
Assim que uma ordem for cumprida, ela é comunicada pelo “Príncipe” ao rei “Ricardo Coração de Leão” (mestre do jogo). Este verifica se está correto e encerra o jogo.

||

Regras do jogo

Existem as seguintes ordens possíveis no jogo:

- Destruir completamente o time ... (ou seja, nenhum jogador desse grupo pode mais jogar = não tem mais vidas (balões) restantes).
- Roubar 5 bandeiras de cada um do time ...
- Roubar 10 bandeiras de cada um do time ...
- Roubar 3, 4, 3 bandeiras do time ..., etc.
- Se a **ordem tiver sido cumprida**, esse grupo venceu. Se a ordem for cumprida acidentalmente e executada por outra pessoa sem intenção, o grupo ao qual a ordem pertencia venceu.

- **As bandeiras roubadas** são depositadas no castelo do jogador e guardadas. Se um time tiver bandeiras para roubar que não estejam no castelo inimigo, ele terá que procurá-las, possivelmente em outros castelos, em conjunto!

- **Cada jogador tem três vidas!** Exceção: o jogador que encontrar primeiro o baú (primeira fase do jogo) tem quatro vidas! As vidas são controladas pelas cartas de vida.

- Tenta-se destruir os **balões com a espada.**Se um balão for acidentalmente estourado por descuido, ele pode ser substituído sem penalidade.
- Se o **balão for destruído (** perda de vida), o jogador deve ir para um local central, ficar fora do jogo por dois minutos, encher o balão novamente e, então, poderá ser autorizado a voltar ao jogo pelo líder. Uma carta de vida é entregue nesse processo.
- O andamento correto do jogo é verificado pelo **líder** do **jogo** e pelo líder assistente.

<||

Preparações para o jogo

Além dos materiais de jogo listados abaixo, o principal a fazer é selecionar e marcar especificamente a área de jogo. O baú também é escondido no terreno antes do início do jogo. Com vantagem, os locais dos castelos já estão marcados antes do início do jogo.

Resumo:

- Delimite a área de jogo
- Esconda o baú
- Determine os locais dos castelos
- Defina o ponto de encontro central

<||

Materiais do jogo

- Cartas de vida (número de jogadores x 3 + 1)
- Caixa com envelopes de ordens (por grupo) e uma carta de vida adicional para quem a encontrar
- Ordens (4x)
- Fita de marcação
- Bandeiras de quatro cores diferentes (mínimo de dez por grupo)
- Balões (número de jogadores × 3 + 1, mais reserva)
- Alfinetes (número de jogadores)
- Quatro rolos de fita adesiva
- Fitas de jogo (número de jogadores) em quatro cores
- Espadas (número de jogadores), se houver; caso contrário, por exemplo, gravetos

||

Público-alvo

- Adequado para: Grupo de jovens, adolescentes
- Número de participantes: ilimitado
- Nível de dificuldade: médio
- Possíveis aplicações: para acampamentos e tardes para adolescentes
- Duração: aproximadamente 1 a 2 horas

||

Observações sobre o jogo

A experiência mostra que as ordens devem ser definidas com antecedência, dependendo do nível de habilidade do grupo. Por exemplo, se um grupo for composto por jogadores menores e menos experientes que precisam “derrotar” um grupo muito mais forte (ou vice-versa), é improvável que tenham sucesso (e vice-versa)

Richard Loewenherz_YW

Referência da fonte:
Conteúdo: Copyright BESJ, www.besj.ch

Autor: Daniel Kunde, Jungschar Aarau

Capa: www.juropa.net

Weitere Informationen

Categorias
Jogos e atividades

Tags
Ideia do jogo
Jogo da fase de grupos
Jogo
Programa

Idade
Não há dados disponíveis.

Número de participantes
1–20

Bíblia
Essa informação está faltando.

Material
Quase sem esforço

Download de arquivos
Download do arquivo disponível

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

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pt-br/wiki/art/ricardo-coracao-de-leao