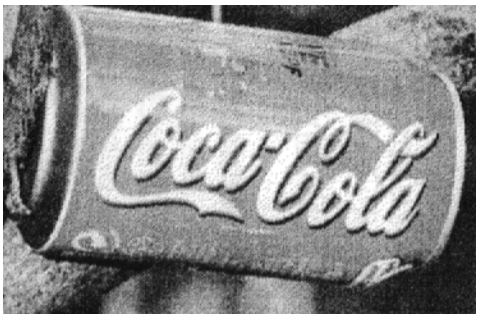
ENVIADO POR
Irmgard

ON
18/11/2015

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Ouro negro



Fazer com que a maior quantidade possível de óleo (latas de refrigerante) seque e ser o primeiro a chegar à linha de chegada - essas são as metas ambiciosas que os adolescentes estabelecem para si mesmos nesse jogo.

Quem se atreve, vence!

Material

- Latas de refrigerante (lata) (15 a 20 latas, dependendo do número de jogadores)
- Fita adesiva e outros materiais de fixação
- 1.garrafas PET de 5 litros (vazias) (número de acordo com as duplas)
- unhas compridas
- papel
- lápis

Grupo-alvo

- Adequado para grupos de jovens e adolescentes
- Número ilimitado de jogadores
- Esforço: médio
- Possível uso: para acampamento ou tarde de adolescentes
- Duração: variável (tempo de orientação: 1 1/2 a 2 horas)

Preparativos

Antes do jogo, as latas de Coca-Cola (aproximadamente 15 a 20, dependendo do número de jogadores) são bem escondidas na área do jogo e bem fixadas. A vantagem é que elas são colocadas na altura da cabeça (ou mais alto) ou em locais onde não é fácil alcançar com um prego. Os jogadores não devem conseguir alcançar a lata com facilidade.

Quatro latas são deliberadamente sacudidas vigorosamente antes do jogo para que fiquem sob pressão. Isso exige que todos os jogadores batam em cada lata com cuidado, pois eles não têm como saber qual das latas está sob pressão. Essa ação acrescenta mais tensão ao jogo.

Processo do jogo

Entre

Divida os participantes em duplas de dois e dois. Cada grupo recebe uma garrafa pet de 1,5 l vazia, um prego longo, uma folha de papel e um lápis. As regras do jogo são explicadas. Entre outras coisas, as quatro latas que estão sob pressão são apontadas. Isso dá mais emoção ao jogo.

||

1ª fase do jogo

Cada grupo elabora três perguntas bíblicas (por exemplo, sobre a devoção atual ou o tópico atual) sem nenhum auxílio, as quais também poderiam ser respondidas por eles mesmos. Isso dá às perguntas o nível de dificuldade do grupo. As perguntas são escritas em uma folha de papel. As perguntas e as respostas correspondentes não devem ser mostradas a nenhum outro grupo. Os relógios são ajustados e o fim exato do jogo é anunciado (hora).

||

segunda fase do jogo

Todos os jogos vão para a área de jogo. Após o apito, os jogadores começam a se espalhar pela área em busca das latas de Coca-Cola escondidas. Quando uma lata de Coca-Cola é encontrada, deve-se tentar bater na lata com o prego e despejar o conteúdo na garrafa Pet. A lata não pode ser retirada de seu lugar.

||

3. fase do jogo
Caso outro grupo descubra essa "extração de petróleo", ele poderá interromper a extração e a exploração do petróleo por conta própria, bastando que um jogador bata nas costas de um jogador adversário para que ele interrompa imediatamente o processo de enchimento (mantenha o dedo na abertura). O grupo adicionado faz apenas suas três perguntas. Se o oponente responder incorretamente a essas perguntas, ele deverá sair do campo de petróleo, caso contrário, poderá continuar a explorar o poço de petróleo.

||

F**im do jogo** Na hora marcada (hora e apito alto), cada grupo deve comparecer à linha de chegada. A grande corrida começa, pois a ordem de chegada dos grupos determina a quantidade de pontos. A quantidade de petróleo encontrada também dá pontos, e os "poços de petróleo" vazios encontrados também dão créditos de pontos. Dessa forma, as táticas podem ser usadas no decorrer do jogo: por exemplo, não encher a garrafa PET completamente, mas chegar primeiro como resultado. Ou encher a garrafa PET completamente, mas correr o risco de não cruzar a linha de chegada primeiro. Ou jogar o tempo completamente e tentar ganhar mais pontos com latas de Coca-Cola vazias. Ou combinações dessas opções.

Regras

- O grupo não precisa ficar junto enquanto estiver procurando os poços de petróleo.

- As latas só podem ser abertas com o prego. As latas não devem ser removidas de seu lugar para que se possa acessá-las melhor.
- Um "tap" é interrompido com um leve toque nas costas de um jogador adversário e três perguntas. Se o oponente responder incorretamente a essas perguntas, ele deverá entregar o poço de petróleo aos outros jogadores. Se a resposta estiver correta, o poço de petróleo é salvo e pode ser esgotado.
- As latas de Coca-Cola vazias só podem ser coletadas pelos grupos que não tiverem esgotado esse poço de petróleo até o final.
- O fim do jogo é anunciado por um apito alto ou antes do início do jogo. Começa a grande corrida até o final.
- Um grupo não é interrompido até que a última pessoa do grupo tenha passado pela linha de chegada.
- A pontuação é feita de acordo com a grade a seguir:

1º grupo que chega: 15 pontos
2º grupo que chega: 14 pontos
3º grupo que chega: 13 pontos
etc.

Cada lata de Coca-Cola vazia: 2 pontos

Quantidade de óleo trazida: maior pontuação: 15 pontos

próxima menor quantidade: 14 pontos

etc.

*Observação:*A pontuação da corrida, bem como a pontuação da avaliação da quantidade de óleo trazida, baseia-se no número de grupos que estão jogando.

Observações sobre o jogo

- A Coca-Cola engarrafada não é despejada, mas posteriormente bebida!
- As latas vazias de Coca-Cola são descartadas adequadamente!
- Nesse jogo, a honestidade e a disciplina dos jogadores são necessárias (por exemplo, não pegar as latas vazias se você mesmo as esvaziou e responder às perguntas em conjunto etc.), pois o líder do jogo não pode estar em todos os lugares ao mesmo tempo.

Ouro Negro_YW

Fonte de referência

- **Conteúdo e imagem da capa:** Copyright BESJ, www.besj.ch
- **Autor:** Daniel Kunde, Aarau

Weitere Informationen

Categorias
Jogos e atividades

Tags
Jogo
Concurso
Clube dos Adolescentes
Habilidade
Ação

Idade
13 a 16 anos

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/ouro-negro