YoungstarsWiki.org

ENVIADO POR
filippangrac

ON
21/01/2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Construir uma casa... ou você prefere construir um castelo?



Um jogo baseado em estratégias populares de computador.

Informações básicas

Idade: *10+*

Número de jogadores: *10+*

Localização

Número de líderes: *2 (básico) + para cada 4 crianças, 1 líder (ou seja, com 13 crianças, precisamos de no mínimo 5 líderes (13/4)+2=5 -> aproximadamente ;-))*

Duração: *30 a 60 minutos.*

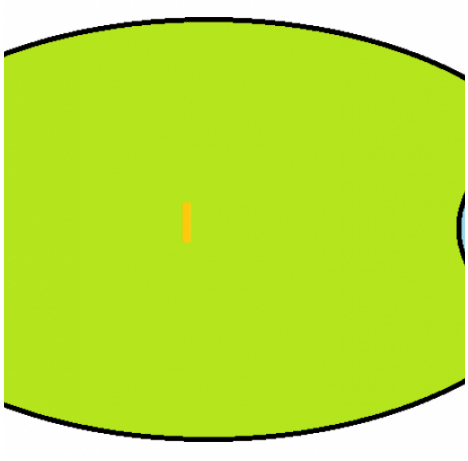
Material: *2 cordas (aprox. 10m e 20m), uma bolsa (mochila), pedaços de papel com material, lista de construções (descrição abaixo)*

Em resumo...

Como o nome diz, trata-se de um jogo de construção. Os jogadores são divididos em duas equipes e precisam construir o maior número possível de edifícios. Para construir, você precisa de determinados recursos (madeira, pedra, tijolos), que podem ser obtidos no inventário. O problema é que, entre o local de construção e o inventário, há guardas que tentam impedir que os construtores (jogadores) cheguem ao inventário. Ganha quem construir todos os edifícios primeiro.

Preparação

Primeiro, encontre uma área adequada para o jogo. Um prado com alguns obstáculos naturais é o ideal. Em seguida, colocamos o Construction Site e os Suprimentos na superfície plana (veja a figura).



Site - o local onde o arquiteto principal (supervisor) está localizado e para o qual as matérias-primas para a construção serão entregues. Cada equipe coleta seus recursos, portanto, o arquiteto também coleta recursos em pilhas diferentes. O arquiteto também tem uma lista com os edifícios que precisam ser construídos e seus preços.

Por exemplo: os jogadores têm a tarefa de construir - celeiro (2 madeiras, 2 tijolos)

- palácio (2 madeiras, 2 pedras, 3 tijolos)

- pirâmide (4 pedras, 6 tijolos)

Total:- 4 madeiras, 6 pedras, 11 tijolos

Observação: - adaptado para o tema Egito - Israelitas no Egito, mas pode ser adaptado para muitos outros temas.

- o número de edifícios ou o preço deles pode ser alterado à vontade (ou precisa ser) se o jogo for jogado por mais jogadores.

Suprimentos - aqui está o lojista que "emite" os recursos. os recursos são representados por pequenos pedaços de papel nos quais os recursos são escritos ou mostrados. Madeira, pedra, tijolos (ou outros). Deve haver mais fichas de recursos do que o necessário para construir todos os edifícios.

Por exemplo: se uma equipe precisar de 4D 6K e 11T (D-madeira, K-pedra, T-tijolo) para construir todos os edifícios, então precisaremos de pelo menos 12D 18K 30T. Why????

O stackmaster tem todos os recursos juntos em uma bolsa. Assim, o jogador escolhe uma matéria-prima aleatoriamente e a leva para o local de construção. Portanto, é possível que um dos grupos colete mais madeira (ou outra matéria-prima) do que precisa, por isso é bom ter essa reserva (para que as equipes rivais também não retenham a matéria-prima de que a outra equipe precisa).

A maneira adequada de carregar a matéria-prima significa que o jogador não apenas corre para pegar a matéria-prima e volta a pé para o local de construção, mas também a carrega de uma determinada maneira.

Por exemplo: madeira - o jogador precisa correr de volta para o local de construção (de costas)

Tijolo - o jogador espera por outro colega de equipe que corre até os suprimentos e tem de carregá-los nas costas até o local de construção

Pedra - se um jogador puxar uma pedra, ele deve esperar por dois colegas de equipe; com um deles, ele cria um assento improvisado para o outro se sentar e, em seguida, o outro é carregado para o local de construção.

Playground - uma área na qual os guardas se movimentam e tentam pegar os jogadores. Se alguém for pego (tocado), o jogador em questão retorna ao local de construção e tenta novamente passar pelos guardas para chegar aos suprimentos. Os guardas capturam os jogadores somente naquela direção (para os suprimentos), os jogadores com suprimentos retornam sem impedimentos.

Fluxo do jogo (resumo)

1.etapa - divisão em grupos (2-3 grupos)

- explicação sobre a construção do prédio e outras regras

- todos os jogadores começam no local da construção

2.etapa - os jogadores tentam passar pelos guardas para chegar aos suprimentos

- um jogador traz um recurso para o local de construção ou espera por um colega de equipe e eles trazem o recurso juntos (eles não são perseguidos pelos guardas quando retornam)

3.etapa - os jogadores tentam construir seus edifícios o mais rápido possível para vencer

Weitere Informationen

Categorias
Jogos e atividades

Tags
Estratégia
Planejamento
Pensamento lógico
O jogo do Tim
Concurso

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
Nenhum download de arquivo

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

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pt-br/wiki/art/construir-uma-casa-ou-voce-prefere-construir-um-castelo