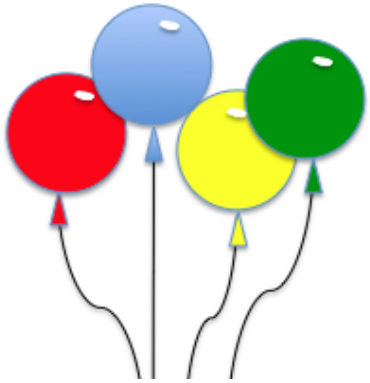
YoungstarsWiki.org

SUBMITTED BY
Irmgard

ON
28.10.2015

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Richard Inimă de Leu



O idee interesantă de joc pentru 4 echipe

Terrain Game: Richard Inimă de Leu

La baza acestui joc stă o idee interesantă. Cele patru echipe au fiecare o misiune diferită de îndeplinit, despre care celelalte echipe nu au nicio informație. Câștigătoare este echipa care își îndeplinește prima misiunea.

Desfășurarea jocului

Reguli esențiale

Gruparea (patru grupe)

Distribuiți panglicile de joc (patru culori)

Distribuiți „cărțile de viață”

și dați instrucțiuni:

- După ce misiunea a fost îndeplinită (prima fază a jocului: găsirea sicriului), delimitați-vă propriul castel într-o locație stabilită anterior (cu bandă de marcaj) și distribuiți cele 10 steaguri (o culoare specifică pentru fiecare grup) în interiorul acestuia.
- Legați un balon umflat de șoldul fiecărui jucător (umflați-l voi înșivă)
- Lipiți o agrafă de vârful sabiei
- Desemnați „prinții” și „ducii”. Prințul este liderul grupului de cavaleri și este responsabil de raportarea misiunii îndeplinite către regele Richard Inimă de Leu (maestrul jocului). Ducele este adjunctul în cazul în care prințul cade. Dacă și el cade, orice cavaler poate prelua această funcție.
- Citiți împreună ordinul în cadrul grupului. Notă: Celelalte grupuri nu trebuie să afle despre acest ordin sub nicio formă!

Planificarea strategiei de joc:

- Un lider din fiecare grup este responsabil pentru executarea corectă a instrucțiunilor. El dispune, de asemenea, de materialul necesar.

1.**Faza de joc**

Toți colaborează pentru a găsi cufărul ascuns într-o zonă de joc prestabilită. În interior se află ordinele pentru grupuri.
Prima persoană care găsește cufărul primește astfel o viață în plus pe durata jocului (4 în loc de 3).
Cel care l-a găsit îi adună pe toți, distribuie ordinele celor patru echipe și ia cărțile cu vieți suplimentare.

2.**Faza de joc**
Cele patru echipe se îndreaptă acum spre castelele lor (locație stabilită anterior) și urmează instrucțiunile date la început: amenajarea castelului, umflarea baloanelor, atașarea acului, introducerea steagurilor, desemnarea „prinților", citirea ordinului și planificarea strategiei.
Grupul trebuie să se asigure acum de următoarele în timpul jocului:

- Să-și protejeze viața (balonul nu trebuie să se spargă)
- Să-și protejeze castelul, adică să păzească steagurile
- Să-și îndeplinească misiunea cât mai repede posibil

A treia fază a jocului
La fluierul arbitrului, jocul începe! Fiecare echipă începe acum să-și îndeplinească misiunea.
Jucătorii care au pierdut o viață se îndreaptă către un loc central, unde stau pe tușă timp de două minute și primesc un balon nou. În același timp, predau o „carte de viață" (pentru verificarea numărului de vieți). După două minute, jocul continuă și pentru ei. Jucătorii care au murit definitiv se adună în același loc central.

Sfârșitul jocului
Imediat ce o sarcină este îndeplinită, aceasta este raportată de „Prinț" regelui „Richard Inimă de Leu" (arbitrul). Acesta din urmă verifică corectitudinea și declară încheierea jocului.

||

Regulile jocului

În joc există următoarele ordine posibile:

- Distrugerea completă a echipei ... (adică niciun jucător din acea echipă nu mai are voie să joace = nu mai are vieți (baloane) rămase).
- Furați câte 5 steaguri de la echipa ...
- Furați câte 10 steaguri de la echipa ...
- Furați 3, 4, 3 steaguri de la echipa ... etc.
- Dacă **ordinul a fost îndeplinit**, acea echipă a câștigat. Dacă ordinul este îndeplinit accidental și executat de altcineva fără intenție, echipa care a dat ordinul a câștigat.

- **Steagurile furate** sunt depuse în castelul propriu și încasate. Dacă o tabără are de furat steaguri care nu se află deloc în castelul inamic, trebuie să le caute, eventual, împreună, la alte castele!

- **Fiecare jucător are trei vieți!** Excepție: jucătorul care a găsit primul cufărul (prima fază a jocului) are patru vieți! Viețile sunt controlate de cărțile de viață.

- Se încearcă distrugerea **baloanelor cu sabia.**Dacă un balon este spart accidental din neatenție, acesta poate fi înlocuit fără a se înregistra pierderi.

- Dacă **balonul este distrus (** se pierde o viață), jucătorul trebuie să se deplaseze într-un loc central, să stea pe tușă timp de două minute, să umfle din nou balonul și abia apoi poate fi readmis în joc de către conducător. În acest proces, se predă o carte de viață.
- Desfășurarea corectă a jocului este verificată de către **conducătorul jocului** și de către asistentul acestuia.

<||

Pregătirile pentru joc

Pe lângă materialele de joc enumerate mai jos, cel mai important lucru este să se selecteze și să se marcheze în mod specific zona de joc. Cufărul este, de asemenea, ascuns în teren înainte de începerea jocului. De preferință, locațiile castelelor sunt deja marcate înainte de începerea jocului.

Pe scurt:

- Marcați zona de joc
- Ascundeți cufărul
- Stabiliți locațiile castelelor
- Stabiliți locul central de adunare

<||

Materialele necesare pentru joc

- Cărți de viață (numărul de jucători x 3 + 1)
- Cutie cu plicuri cu ordine (pentru fiecare grup) și o carte de viață suplimentară pentru cel care o găsește
- Ordinele (4x)
- Bandă de marcare
- Steaguri în patru culori diferite (cel puțin zece pe grup)
- Baloane (numărul de jucători × 3 + 1 plus rezervă)
- Insigne (numărul de jucători)
- Patru role de bandă adezivă
- Panglici de joc (numărul de jucători) în patru culori
- Săbii (numărul de jucători), dacă sunt disponibile; în caz contrar, de exemplu, bețe

||

Grupul țintă

- Potrivit pentru: grupuri de tineri, adolescenți
- Număr de jucători: nelimitat
- Nivel de efort: mediu
- Utilizare posibilă: pentru tabere și după-amieze dedicate adolescenților
- Durată: aprox. 1–2 ore

||

Note privind jocul

Experiența a arătat că ordinele trebuie stabilite în prealabil, în funcție de nivelul de joc al unui grup. De exemplu, dacă un grup este format din jucători mai mici și mai slabi care trebuie să „distrugă” un grup mult mai puternic (sau invers), este puțin probabil ca aceștia să reușească (și invers)

Richard Loewenherz_YW

YoungstarsWiki.org

Referință sursă:
Conținut: Drepturi de autor BESJ, www.besj.ch

Autor: Daniel Kunde, Jungschar Aarau

Coperta: www.juropa.net

Weitere Informationen

Categorii
Jocuri și activități

Etichete
Ideea jocului
Meci din faza grupelor
Joc
Program

Vârsta
Nu sunt disponibile date.

Număr de participanți
1–20

Biblia
Această informație lipsește.

Material
Aproape fără efort

Descărcare fișier
Fișier disponibil pentru descărcare

KI Generierter Inhalt
Conținut
Categorii
Etichete
Vârsta
Număr de participanți
Biblia
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/ro/wiki/art/richard-inima-de-leu