

SUBMITTED BY
brsmover

ON
18.06.2018

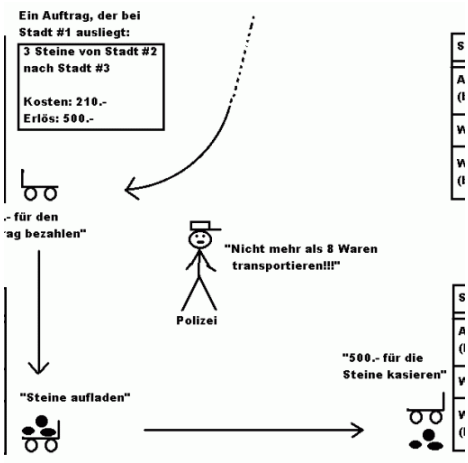
★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Pe drum



Implementarea binecunoscutului joc "Pe drum": grupurile (transportatori) transportă diverse mărfuri cu roabe, scărițe... diverse mărfuri între stații (orașe) și să câștige bani în acest fel. Alte comenzi de transport pot fi plasate la stație

Schiță



Ideea/preistorie

Există un joc de societate numit "Auf Achse". Acest joc este o implementare a principiului jocului. Jucătorii îndeplinesc unul sau mai multe comenzi de expediere cu camionul lor (roabă sau vehicul similar) și primesc o plată pentru aceasta. Dar aveți grijă: încărcătura este limitată la maximum 8 bunuri, iar dacă poliția descoperă că ceva este în neregulă, veți primi un autobuz!

Procedura jocului

Acest text poate fi dat în scris imediat jucătorilor, care formează o companie de expediție în grupuri. În acest fel, ei se pot uita și la regulile de joc pe drum, iar poliția se poate referi la faptul că toată lumea avea reguli clare:

La început, fiecare firmă de transport are:

- Un camion (roabă, scară sau similar) pe care fiecare firmă de transport și-l procură singură.
- Legistrul de bord, în care se scrie ce se încarcă și unde se descarcă.
- Contul de expediție cu un capital de pornire de 100.--, în care sunt notate cheltuielile și veniturile.
- Două comenzi, care vor fi distribuite de către conducerea jocului la început
- O hartă a satului pe care este marcată amplasarea stațiilor

Începutul jocului începe pentru toți jucătorii în același loc. După fluierul de start, se poate trece la stațiile individuale. Cu toate acestea, este posibil ca jucătorii unei companii de transport să nu se separe niciodată. Mărfurile pot fi preluate sau descărcate în stații. Pentru a face acest lucru, aveți nevoie de ordine de transport, care pot fi cumpărate din orice stație. Bineînțeles, fiecare stație în parte are ordine diferite. Așadar, escalele pot fi adesea utile. Dacă mai mulți transportatori sosesc la o stație, se va forma un ambuteiaj. Aceștia își iau rândul în ordinea în care sosesc. Bineînțeles, mai multe comenzi pot fi tratate în același timp. Cantitatea maximă de încărcare de 8 mărfuri nu poate fi niciodată depășită.

Comenzi de achiziție de transport

Cerință: Cont de transport

Întotdeauna există trei comenzi de vânzare la stații, din care se poate cumpăra orice număr deodată. Când una dintre cele trei comenzi este vândută, managerul stației descoperă una nouă. Acesta poate fi cumpărat în același timp. Cu toate acestea, soldul contului nu trebuie să ajungă niciodată pe minus! Managerul stației introduce noul sold al contului și îl semnează

Înregistrarea mărfurilor

Cerință: Ordin de transport, jurnal de bord, capacitate de încărcare gratuită Un ordin poate fi executat doar în totalitate sau deloc. Împărțirea nu este posibilă! Șeful de stație înscrie în jurnalul de bord locul de încărcare, locul de descărcare, încasările, numărul și tipul de mărfuri și îl semnează. Pe ordinul de transport, acesta face o cruce în cutii (cutii pe palet) sau le taie. Această comandă este considerată ca fiind "acceptată". De asemenea, el predă bunurile. El nu este interesat de capacitatea de încărcare!

Descărcarea mărfurilor

Cerință: Ordin de transport, jurnal de bord, cont de expediere

Șeful de stație șterge ordinul din jurnalul de bord și își pune semnătura în spatele acestuia. El creditează veniturile din transport în contul de expediție. Dacă este necesar, el verifică din nou ordinea de transport pentru a verifica coerența înainte de a o distruge

Capacitatea de încărcare

Care autocamion are o capacitate de 8 mărfuri, care nu trebuie să fie depășită. Chiar dacă, aparent, pot intra mai mulți!

Poliția
Sunt necesare: Comenzi, jurnal de bord, eventual cont de transport :-(

În timpul jocului, ofițerii de poliție "On the Road" se află pe drum. Aceștia verifică dacă au fost încărcate mai multe sau mai puține mărfuri decât cele înscrise în jurnalul de bord. În cazul în care capacitatea de încărcare nu este corectă, se aplică o amendă de 200,-- pentru fiecare marfă lipsă sau prea multă marfă. În plus, poliția provoacă blocaje în trafic, devieri etc.

Sfârșitul jocului
Două evenimente duc la sfârșitul jocului:

1. Timpul se scurge (anunțați tuturor ora de sfârșit înainte de a începe!). Gările se închid. Comenzile care nu au fost finalizate nu se mai returnează. Chiar și cele care au fost deja taxate.
2. Un transportator nu mai are comenzi și nu mai are ce să cumpere. Pentru el, jocul s-a terminat, toți ceilalți pot să își îndeplinească ordinele (până la ora închiderii).

Câștigătorul este cel care are cei mai mulți bani de joc la final.

>

Posturi/ Grupuri/ Liderii

Datoriile Managerului de stație
În stațiile (orașele) va:

Comenzi vândute
Necesar: Cont de expediere

Întotdeauna există trei comenzi de vânzare la stații, din care se poate cumpăra orice număr deodată. Când una dintre cele trei comenzi este vândută, managerul stației descoperă una nouă. Acesta poate fi cumpărat în același timp. Cu toate acestea, soldul contului nu trebuie să ajungă niciodată pe minus! Managerul stației introduce noul sold al contului și îl semnează.

Mărfuri încărcate
Cerință: Ordin de transport, jurnal de bord, capacitate de încărcare gratuită

Un ordin poate fi executat doar în întregime sau nu poate fi executat deloc. Împărțirea nu este posibilă! Șeful de gară înscrie în jurnalul de bord locul de încărcare, locul de descărcare, veniturile, numărul și tipul de mărfuri și semnează. Pe ordinul de transport face o cruce în cutii (cutii pe palet) sau le taie. Această comandă este considerată ca fiind "acceptată". De asemenea, el predă bunurile.

Dacă sunt prea puține bunuri, dați-le în schimb un număr corespunzător de bancnote! Vă rugăm să scrieți pe el tipul de marfă și să-l semnați! Capacitatea de încărcare nu este de interes!

Mărfuri descărcate

Cerință: Ordin de transport, jurnal de bord, cont de expediere

Șeful de stație șterge ordinul din jurnalul de bord și își pune semnătura în spatele acestuia. El creditează veniturile din transport în contul de expediție. Dacă este necesar, el verifică din nou ordinea de transport pentru a verifica coerența înainte de a o distruge

Tribuțiile ofițerilor de poliție

Important: Ofițerii de poliție ar trebui să ruleze separat, altfel sunt ușor de ocolit.

Controlul de încărcare

Necesar: Comenzi, jurnal de bord, eventual cont de expediție :-(

Care camion are o capacitate de 8 mărfuri, care nu trebuie depășită. Chiar dacă, aparent, pot intra mai mulți! Cel care a încărcat mai multe sau mai puține mărfuri decât numărul înscris în jurnalul de bord sau cel care depășește capacitatea de încărcare plătește 200,-- pentru fiecare marfă lipsă sau în exces. Poliția are voie să verifice peste tot și în orice moment. Între două amenzi, însă, camionul trebuie să se fi oprit într-o stație pentru ca transportatorul să aibă posibilitatea de a-și corecta "greșeala".

Congestionare, devieri, blocaje rutiere

Creând obstacole în trafic, jocul poate fi făcut mai interesant.

Note

Se recomandă ca la prima întâlnire pregătitoare să se joace varianta jocului de societate. Atunci toată lumea știe care este miza.

Ora din zi: în timpul zilei

Localizarea jocului: în sat, în oraș

Numărul de lideri: cel puțin 8, ideal 11 lideri

Numărul de participanți: minim 20, maxim 100

>

Grupa de vârstă: 8-16 ani

Origine: Jungschar al YMCA Nöttingen e.V.

Stații
În oraș, se stabilesc 10 stații (orașe), cea mai mare distanță (de exemplu, între cea mai nordică și cea mai sudică) fiind de aproximativ 1 km.

Variantă de joc: Pe harta pe care o primește fiecare grup, se notează doar locația orașelor, numele trebuie să fie găsite (semne de oraș la stații, nume semnificative, de exemplu "Mühlhausen" la moară, "Death Valley" la cimitir).

Bunuri: Am avut 4 bunuri diferite, dar funcționează și cu mai puține. Cu mai multe, jocul devine confuz. În fiecare stație există doar 2 din cele 4 mărfuri.
120 de cutii de ouă distribuite între stațiile 1,2,5,6,8,9,10
100 de pietre de pavaj distribuite între stațiile 1,3,4,6,7,9,10
20 de scânduri de lemn distribuite între stațiile 2,5 45
Animale umplute distribuite între stațiile 3,4,7,8

Comenzi
Pentru fiecare expeditor participant (14 în test), sunt necesare 20 de comenzi în 3 ore (valoare de experiență).

Numărul de comenzi pe stație (unde aceste bunuri sunt disponibile): Pietre și cartoane de ouă 17 pe stație, animale 10 pe stație, lemn 5 pe stație

Există comenzi cu 2 până la 6 bunuri.

>

Bunurile sunt transportate doar în stațiile în care sunt deja prezente, deci, de exemplu, pietre de la stația 1 la 3, dar nu de la stația 1 la 2.

Dacă creați o contra-comandă pentru fiecare comandă, atunci se creează un ciclu de mărfuri. Așadar, dacă există ordinul "6 animale din Mulhouse către Valea Morții", atunci există și ordinul "6 animale din Valea Morții către Mulhouse". Acest lucru înseamnă că, la un moment dat în joc, aceste animale vor fi transportate înapoi, iar riscul de a rămâne fără bunuri undeva este redus. Profitul unei comenzi depinde de distanța, de numărul și de tipul de mărfuri (de exemplu, pietrele aduc mai mult decât cutiile de ouă, deoarece sunt mai grele). Profitul pe bun nu trebuie să depășească 200, altfel supraîncărcarea devine profitabilă. Deoarece nu există comenzi identice cu atât de multe variații, din păcate, toate trebuie să fie scrise de mână.

Ordinele sunt amestecate și distribuite la stații. Dacă cumpărați o comandă la o stație, nu se va duce neapărat acolo!

>

Material

- Invitații
- Reguli de joc
- Cărți de călătorie
- Cont de expediere

- Comenzi
- Planuri de amplasare
- Gilet de avertizare, mistrie fluturând, pălărie (pentru poliție)
- Certificate și premii pentru câștigători
- 120 cutii de ouă
- 100 de pietre de pavaj
- 20 de plăci de lemn
- 45 de animale de pluș
- Semne de localizare
- Semne de expeditor (fiecare expeditor își face un nume și atârnă semnul pe camion)
- File de notițe pentru managerii de stație (în cazul în care mărfurile se epuizează)

Fișiere

Registru de bord
Cont de expediere
Comanda de transport

Sursa de referință

- Idee de joc:
  Curtesy of www.spielboerse.ch - Idei de jocuri pentru grupul de tineri!
- Imagine:
  www.flickr.com

Weitere Informationen

Categorii
Jocuri și activități

Etichete
Jocul
Concurs
Echipa
Transport
Economie

Vârsta
8–12 ani

Număr de participanți
20–30
30 – 100

Biblia
Această informație lipsește.

Durată
Nu sunt disponibile date.

Material
Multă muncă

Descărcare fișier
Fișier disponibil pentru descărcare

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

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/ro/wiki/art/pe-drum