SUBMITTED BY
filippangrac

ON
21.01.2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Construiți o casă... sau ai prefera să construiești un castel?



Un joc bazat pe strategii informatice populare.

Informații de bază

Vârsta: *10+*

Număr de jucători: *10+*

Locul de desfășurare

Număr de lideri: *2 (de bază)+pentru fiecare 4 copii 1 lider (de ex. cu 13 copii avem nevoie de min. 5 lideri (13/4)+2=5 -> aproximativ ;-))*

Durata: *30 - 60 min.*

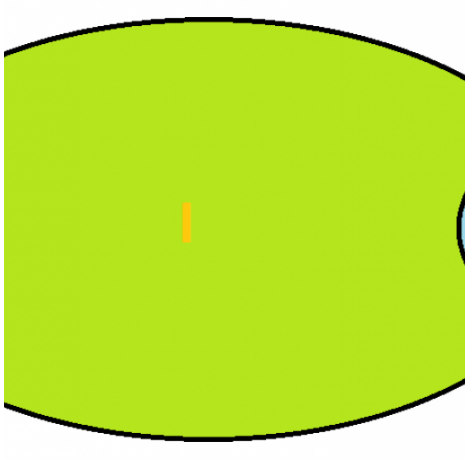
Material: *2 frânghii (aprox. 10m și 20m), o geantă (rucsac), foi de hârtie cu materiale, lista clădirilor (descrierea de mai jos)*

Pe scurt...

După cum spune și numele este un joc de construcții, jucătorii sunt împărțiți în două echipe și trebuie să construiască cât mai multe clădiri. Pentru a construi aveți nevoie de anumite resurse (lemn, piatră, cărămizi), acestea pot fi obținute în inventar problema este că între șantier și inventar există paznici care încearcă să împiedice constructorii (jucătorii) să ajungă la inventar. Câștigă cel care construiește primul toate clădirile.

Pregătire

În primul rând, găsiți o zonă potrivită pentru joc. O pajiște cu câteva obstacole naturale este ideală. Apoi așezăm șantierul de construcții și proviziile pe platou (vezi imaginea).



Șantier - locul în care se află arhitectul principal (supervizorul) căruia îi vor fi livrate materiile prime pentru construcție. Fiecare echipă își adună resursele, astfel că și arhitectul adună resursele pe diferite grămezi. De asemenea, arhitectul are o listă cu clădirile care trebuie construite și prețurile acestora.

De exemplu: Jucătorii au sarcina de a construi - grânar(2 lemne, 2 cărămizi)

- palat(2 lemne, 2 pietre, 3 cărămizi)

- piramidă(4 pietre, 6 cărămizi)

Total:- 4 lemne, 6 pietre, 11 cărămizi

Notă: - adaptat la tema Egipt - Israeliții în Egipt, dar poate fi adaptat pentru multe alte teme.

- numărul clădirilor sau prețul lor pot fi modificate după bunul plac (sau trebuie să fie) dacă jocul este jucat de mai mulți jucători.

Proviziile - aici se află magazionerul care "eliberează" resursele. Resursele sunt reprezentate de mici foițe de hârtie pe care resursele sunt scrise sau arătate. Lemn, piatră, cărămizi (sau altele). Ar trebui să existe mai multe fișe de resurse decât sunt necesare pentru a construi toate clădirile.

De exemplu: dacă o echipă are nevoie de 4D 6K și 11T (D - lemn, K - piatră, T - cărămidă) pentru a construi toate clădirile, atunci vom avea nevoie de cel puțin 12D 18K 30T. Why????

Stăpânul stivei are toate resursele împreună într-un singur sac. Astfel, jucătorul alege 1 materie primă la întâmplare și apoi o duce la șantier în consecință. Astfel, este posibil ca unul dintre grupuri să colecteze mai mult lemn(sau altă materie primă) decât are nevoie, deci este bine să existe această rezervă(astfel încât și echipele rivale să nu rețină materia primă de care are nevoie cealaltă echipă).

Modul adecvat de a transporta materia primă înseamnă că jucătorul nu doar aleargă pentru a obține materia primă și se întoarce pe jos la șantier, ci și o transportă într-un anumit mod.

De exemplu: lemn - jucătorul trebuie să alerge înapoi la șantier (cu spatele)

Cărămidă - jucătorul așteaptă un alt coechipier care aleargă la provizii și trebuie să o transporte pe spate până la șantier

Piatră - dacă un jucător scoate o piatră, trebuie să aștepte doi coechipieri. Cu unul dintre ei creează un scaun improvizat pe care să stea celălalt, iar apoi celălalt este cărat până la șantier.

Teren de joacă - o zonă pe care paznicii se deplasează și încearcă să prindă jucătorii. Dacă cineva este prins (atins), jucătorul în cauză se întoarce pe șantier și încearcă din nou să treacă de gărzi pentru a ajunge la provizii. Gărzile prind jucătorii doar în acea direcție (spre provizii), jucătorii cu provizii se întorc nestingheriți.

Fluxul jocului (rezumat)

1.etapa - împărțirea în grupuri (2-3 grupuri)

- explicarea construcției clădirii și a altor reguli

- toți jucătorii încep pe șantier

2.etapa - jucătorii încearcă să treacă de paznici pentru a ajunge la provizii

- un jucător aduce o resursă la șantier sau așteaptă un coechipier și aduc împreună resursa (nu sunt urmăriți de paznici când se întorc)

3.etapa - jucătorii încearcă să își construiască clădirile cât mai repede posibil pentru a câștiga

Weitere Informationen

Categorii
Jocuri și activități

Etichete
Strategie
Planificare
Gândire logică
Jocul lui Tim
Concurs

Vârsta
Nu sunt disponibile date.

Număr de participanți
Nu sunt disponibile date.

Biblia
Această informație lipsește.

Durată
Nu sunt disponibile date.

Descărcare fișier
Nu există descărcări de fișiere

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

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/ro/wiki/art/construiti-o-casa-sau-ai-prefera-sa-construiesti-un-castel