Juego de terreno Noah

Juego lleno de acción en tres fases que tiene en cuenta las diferentes necesidades de las hormigas y los jóvenes guerreros, ¡y es perfecto para una introducción a la historia de Noé!

Procedimiento en las distintas fases

Los participantes se dividen en grupos de tal forma que los Ameisli y los Jungschärler se reparten equitativamente.

Fase I:

El objetivo de la primera fase es producir alimentos suficientes para los animales del arca. Para ello, los participantes tienen que cultivar semillas en campos. Compran los campos al comerciante (aprox. 200.-) y reciben un papel llamado "campo". Sin embargo, un campo sólo es válido como tal si se ha construido en el lugar del grupo. Para ello, los participantes tienen que ser creativos y "construir" su campo delimitándolo con hojas o palos. Una vez construido el campo, pueden sembrarlo con granos de maíz como semillas. Hay espacio para un máximo de 5 granos por campo. También lo compran al comerciante a un precio favorable (de 50.- a 100.- por 1-2 granos). Los participantes ganan el dinero en diferentes puestos.

Los participantes ganan de 50.- a un máximo de 100.- cada uno en los siguientes puestos:

- Técnica de la cuerda
- Tareas creativas (cantar canciones, pantomima, teatro, etc.)
- Fuego (búsqueda de leña, técnica del fuego)
- Lotería de dados
  - El participante fija una suma, que puede ser como máximo 150.-
  - TN> el líder tira los dados --> lasuma se duplica
  - TN < Leiter gewürfelt --> La suma es para el líder
- Posibles tareas deportivas

Hay que procurar que esta fase no sea demasiado larga. 30-40 minutos son suficientes, ya que el capital de los participantes en forma de granos de maíz puede aumentarse después con judías (véase la fase intermedia).

Fase intermedia

El objetivo de la fase intermedia es reunir el mayor número posible de puntos en forma de judías. Los puntos actúan como abono y aumentan la cosecha. El número de puntos es el multiplicador de la cosecha. Las judías se recogen en el campo de judías y se transportan a los lugares del grupo. Se puede transportar una judía por persona, que se controla con la escalera. Por el camino

hay ladrones que vuelven a robar las judías. Por último, se concede 1 punto por cada 2-4 judías. Este factor se define durante el juego y también puede variar por grupo para equilibrar los puntos. Al final de esta fase, hay una pausa para beber en la que se cuentan las judías y se reparten los granos de maíz. Con el número conocido de granos de maíz por grupo, ahora se puede fijar un precio adecuado para los animales en la fase III.

La idea de esta fase es que sea corta pero intensiva. Esto significa que tiene muchos captadores y que los niños se enfrentan a un reto en este sentido. Unos 15 minutos son suficientes.

Fase III

El objetivo de la Fase III es llenar el arca con suficientes animales (parejas). Compras los animales al comerciante con granos de maíz al precio fijado al final de la fase intermedia y tienes 15 tipos de animales para elegir. Al final, ya has ganado con 10 parejas de animales. Para alojar a los animales, los grupos deben construir cada uno un arca con materiales del bosque. Si lo consideran necesario, pueden ganar más granos de maíz en los puestos.

En la última fase, sólo queda terminar. Esto puede hacerse de forma muy variable. Todos los participantes del grupo se dedican a construir el arca. Si los grupos no tienen suficientes granos de maíz, aún puede haber la oferta de los puestos. Basta con un animal por especie o se complica con una pareja por especie.

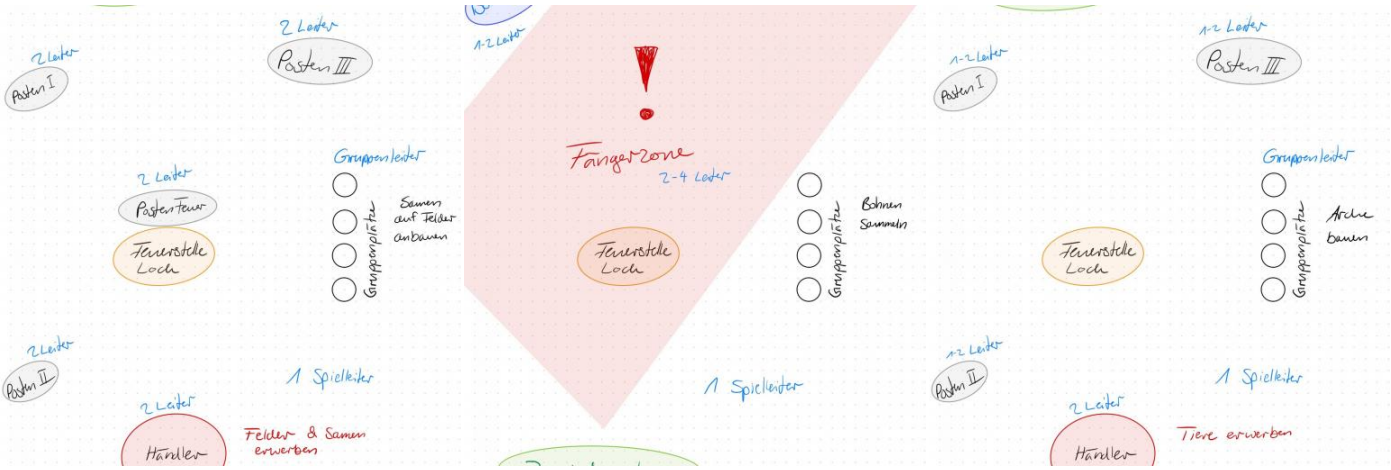
Material:

- Hoja de papel "Campo
- Fichas de animales (una pareja por especie y por grupo)
- Dinero para jóvenes
- Judías
- Granos de maíz
- Cinta de juego

Apéndice:

- *Juego en PDF*
- *Visión general del juego como MindMap*
- *Resumen de las distintas fases (Fase I, Fase intermedia, Fase III)*
- *Plantillas para imprimir*

Imágenes y resúmenes



Ablauf Geländespiel
Überblick des Geländespiels als MindMap
Aufbau der ersten Phase
Aufbau der Zwischenphase
Aufbau der dritten Phase
Druckvorlage für Acker
Druckvorlage für Tiere (Elefant/Fuchs)
Druckvorlage für Tiere (Frosch/Papagei)
Druckvorlage für Tiere (Grille/Wildsau)
Druckvorlage für Tiere (Käfer/Reh)
Druckvorlage für Tiere (Känguru/Giraffe)
Druckvorlage für Tiere (Löwe/Wolf)
Druckvorlage für Tiere (Panda/Eichhörnchen)