Gioco del terreno Noè

Gioco ricco di azione in tre fasi che tiene conto delle diverse esigenze delle formiche e dei giovani guerrieri ed è perfetto per un'introduzione alla storia di Noè!

Procedura nelle diverse fasi

I partecipanti vengono suddivisi in gruppi in modo da dividere equamente Ameisli e Jungschärler.

Fase I:

L'obiettivo della prima fase è produrre cibo sufficiente per gli animali dell'arca. Per farlo, i partecipanti devono coltivare i semi nei campi. Acquistano i campi dal commerciante (circa 200.-) e ricevono un pezzo di carta chiamato "campo". Tuttavia, un campo è valido come tale solo se è stato costruito nel luogo del gruppo. Per questo, i partecipanti devono essere creativi e "costruire" il loro campo delimitandolo con foglie o bastoni. Una volta costruito il campo, possono seminarlo con chicchi di mais come semi. C'è spazio per un massimo di 5 chicchi per campo. I partecipanti acquistano anche questo dal commerciante a un prezzo vantaggioso (da 50.- a 100.- per 1-2 chicchi). I partecipanti guadagnano il denaro in diverse postazioni.

I partecipanti guadagnano da 50.- a massimo 100.- ciascuno nelle postazioni seguenti:

- Tecnica della corda
- Attività creative (canti, pantomima, teatro, ecc.)
- Fuoco (ricerca della legna, tecnica del fuoco)
- Lotteria dei dadi
  - Il partecipante stabilisce una somma, che può essere al massimo di 150.-
  - TN> il leader lancia i dadi --> la somma viene raddoppiata
  - TN < Leiter gewürfelt --> La somma va al leader
- Eventuali compiti sportivi

Bisogna fare attenzione a non rendere questa fase troppo lunga. 30-40 minuti sono sufficienti, perché il capitale dei partecipanti, sotto forma di chicchi di mais, può poi essere aumentato con i fagioli (vedi fase intermedia).

Fase intermedia

L'obiettivo della fase intermedia è raccogliere il maggior numero possibile di punti sotto forma di fagioli. I punti fungono da fertilizzante e aumentano il raccolto. Il numero di punti è il moltiplicatore del raccolto. I fagioli vengono raccolti nel campo di fagioli e trasportati nei luoghi del gruppo. È possibile trasportare un fagiolo per persona, controllato dalla scala. Durante il tragitto ci sono dei ladri che rubano di nuovo i fagioli. Infine, viene assegnato 1 punto per ogni 2-4 fagioli. Questo

fattore viene definito durante il gioco e può anche variare per gruppo per bilanciare i punti. Alla fine di questa fase, c'è una pausa per bere in cui si contano i fagioli e si distribuiscono i chicchi di mais. Con il numero noto di chicchi di mais per gruppo, si può ora stabilire un prezzo adeguato per gli animali nella fase III.

L'idea alla base di questa fase è che si tratti di una fase breve ma intensa. Ciò significa che ha molti catturatori e che i bambini sono sfidati in questo senso. Circa 15 minuti sono sufficienti.

Fase III

L'obiettivo della Fase III è riempire l'arca con un numero sufficiente di animali (coppie). Si acquistano gli animali dal commerciante con i chicchi di mais al prezzo stabilito alla fine della fase intermedia e si possono scegliere 15 tipi di animali. Alla fine, si è già vinto con 10 coppie di animali. Per ospitare gli animali, i gruppi devono costruire un'arca ciascuno con i materiali della foresta. Se lo ritengono necessario, possono guadagnare altri chicchi di mais alle postazioni.

Nell'ultima fase, si tratta solo di finire. Questo può essere fatto in modo molto variabile. Tutti i partecipanti del gruppo sono impegnati nella costruzione dell'arca. Se i gruppi hanno troppo pochi chicchi di mais, si possono sempre offrire i pali. È sufficiente un animale per ogni specie, oppure si può rendere il gioco più difficile con una coppia per ogni specie.

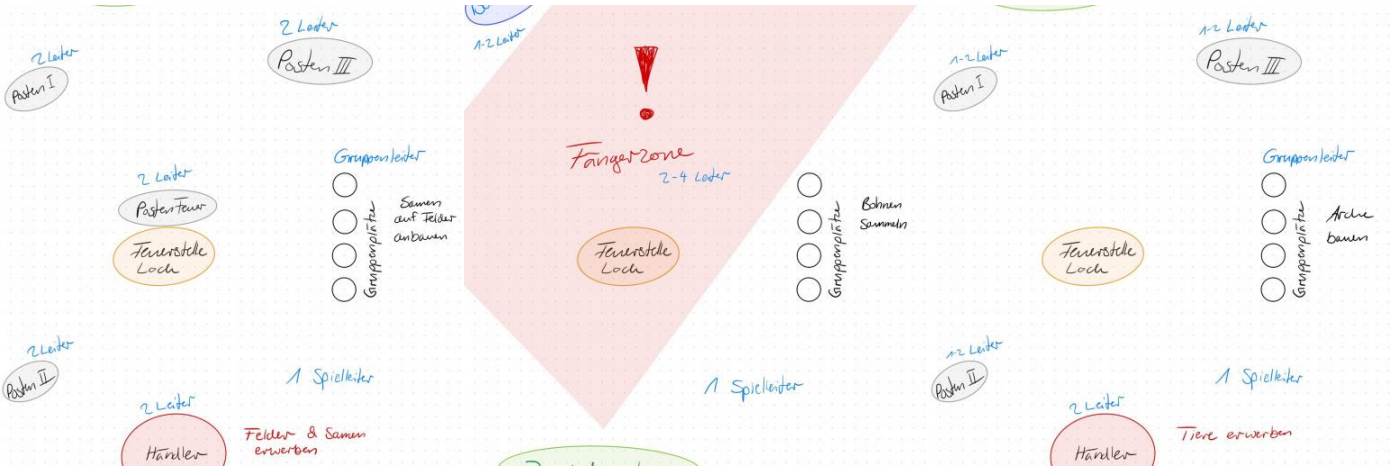
Materiale:

- Foglio di carta "Campo
- Schede degli animali (una coppia per specie per gruppo)
- Soldi dei giovani
- Fagioli
- Chicchi di mais
- Nastro da gioco

Appendice:

- *Gioco in formato PDF*
- *Panoramica del gioco come MindMap*
- *Panoramica delle diverse fasi (Fase I, Fase intermedia, Fase III)*
- *Modelli di stampa*

Immagini e panoramiche



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)