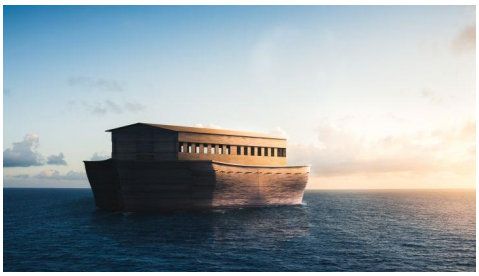


ERSTELLT VON
eeo_03

ON
12.11.2021

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Geländespiel Noah



Action geladenes Spiel in drei Phasen, das die verschiedenen Bedürfnisse von Ameisli und Jungschärler berücksichtigt und perfekt für einen Einstieg in die Geschichte Noahs ist!

Ablauf in verschiedenen Phasen

Die TN werden so in Gruppen aufgeteilt, dass Ameisli und Jungschärler ausgeglichen aufgeteilt sind.

Phase I:

Das Ziel der ersten Phase ist es, genug Futter für die Tiere in der Arche zu gewinnen. Dafür müssen die TN Saatgut auf Feldern anbauen. Felder erwerben sie beim Händler (ca. 200.-) und erhalten dafür den Zettel «Feld». Ein Feld ist aber nur als solches gültig, wenn es am Gruppenplatz gebaut wurde. Dafür müssen die TN kreativ sein und «bauen» ihr Feld, indem sie es mit Blättern oder Stöcken begrenzen. Sobald sie ein Feld gebaut haben, können sie darauf säen mit Maiskörnern als Saatgut. Pro Feld haben max. 5 Körner Platz. Dieses kaufen sie ebenso beim Händler zu einem günstigen Preis (50.- bis 100.- pro 1-2 Körner). Das Geld verdienen die TN an verschiedenen Posten.

An folgenden Posten verdienen die TN jeweils 50.- bis max. 100.- :

- Seiltechnik
- Kreative Aufgaben (Lieder singen, Pantomime, Theater, etc.)
- Feuer (Holz suchen, Feuertechnik)
- Würfel-Lotterie
  - TN setzt eine Summe, welche max. 150.- betragen darf
  - TN > Leiter gewürfelt --> Summe wird verdoppelt
  - TN < Leiter gewürfelt --> Summe geht an Leiter
- Evtl. Sportliche Aufgaben

Es sollte darauf geachtet werden, dass diese Phase nicht zu lange gemacht wird. Mit 30-40 Minuten reicht dies völlig, da das Kapital der TN in Form von Maiskörnern danach durch Bohnen vermehrt werden kann (siehe Zwischenphase).

Zwischenphase

Das Ziel der Zwischenphase ist möglichst viele Punkte in Form von Bohnen zu sammeln. Die Punkte wirken als Dünger und vergrössern die Ernte. Dabei stellt die Anzahl Punkte den Multiplikator der Ernte dar. Die Bohnen werden auf dem Bohnenfeld gesammelt und zu den Gruppenplätzen transportiert. Pro Person darf eine Bohne transportiert werden, was durch Leiter kontrolliert wird. Auf dem Weg hat es Räuber, welche die Bohnen wieder stehlen. Pro 2-4 Bohnen gibt es schliesslich 1

Punkt. Dieser Faktor wird während des Spiels definiert und kann auch pro Gruppe abweichen, um Punkte auszugleichen. Am Ende dieser Phase gibt es eine Trinkpause, in der die Bohnen gezählt und Maiskörner ausgeteilt werden. Mit der bekannten Anzahl Maiskörner pro Gruppe kann nun ein angemessener Preis für die Tiere in Phase III festgelegt werden.

Der Gedanke hinter dieser Phase liegt darin, dass dies eine kurze, dafür intensive Phase sein soll. Das heisst es hat viele Fänger und die Kinder werden in diesem Sinne herausgefordert. Dabei reichen ca. 15 min völlig.

Phase III

Das Ziel der Phase III ist die Arche mit genug Tier(paaren) zu füllen. Sie kaufen die Tiere beim Händler mit Maiskörnern zu den am Ende der Zwischenphase festgelegten Preis und haben da 15 Tierarten zur Auswahl. Schlussendlich hat man schon mit 10 Tierpaaren gewonnen. Um die Tiere unterzubringen, müssen die Gruppen jeweils eine Arche mit Materialien aus dem Wald bauen. Falls dies als nötig erachtet wird, können sie sich weitere Maiskörner bei den Posten verdienen.

In der letzten Phase geht es nur noch um das Abschliessen. Dies kann sehr variabel gestaltet werden. Mit dem Bau der Arche sind alle TN aus der Gruppe beschäftigt. Wenn Gruppen zu wenig Maiskörner haben, kann immer noch das Angebot der Posten bestehen. Entweder reicht ein Tier pro Art oder es wird schwieriger gestaltet mit einem Paar pro Art.

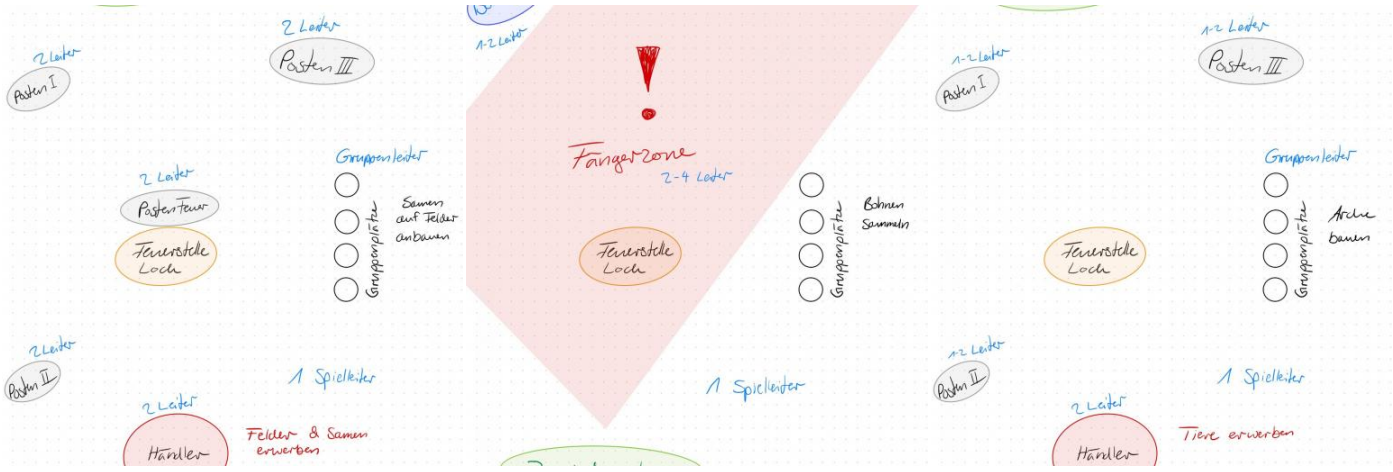
Material:

- Zettel «Acker»
- Tierzettel (pro Gruppe ein Paar pro Art)
- Jungschigeld
- Bohnen
- Maiskörner
- Spielbändel

Anhang:

- *Spielablauf als PDF*
- *Übersicht über das Spiel als MindMap*
- *Übersicht über die verschiedenen Phasen (Phase I, Zwischenphase, Phase III)*
- *Druckvorlagen*

Bilder und Übersichten







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)

Weitere Informationen

Categories
Spiele und Aktivitäten

Tags
Noah
Spiel im Freien
Wald

Alter
4–7 Jahre
8–12 Jahre

Anzahl Teilnehmer
1–20
20–30

Bibel
Person

Dauer
1-2 h

Gelände / Umgebung
Wald
Wiese

Material
Fast mühelos

Dateidownload
Dateidownload vorhanden

Mitwirkende
eeo_03

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/de/wiki/art/gelaendespiel-noah