

Terepjáték Noé

Akciódús játék három fázisban, amely figyelembe veszi a hangyák és a fiatal harcosok különböző igényeit, és tökéletes bevezetés Noé történetébe!

Eljárás különböző fázisokban

A résztvevőket csoportokra osztják úgy, hogy az Ameisli és Jungschärler egyenlően oszlanak meg.

I. fázis:

Az első fázis célja, hogy elegendő élelmet állítsanak elő a bárkában lévő állatok számára. Ehhez a résztvevőknek magokat kell természetienük a földeken. A kereskedőtől vásárolnak földeket (kb. 200.-), és kapnak egy "meznek" nevezett papírt. A mez azonban csak akkor érvényes mint ilyen, ha a csoport helyén épült. Ehhez a résztvevőknek kreatívnak kell lenniük, és levelekkel vagy botokkal kell "megépíteniük" a szántóföldjüket. Miután megépítették a mezét, elvethetik azt kukoricaszemekkel, mint vetőmaggal. Mezőnként maximum 5 szem fér el. Ezt is kedvező áron (50.-tól 100.-ig 1-2 szemenként) vásárolják meg a kereskedőtől. A résztvevők különböző posztokon keresik a pénzt.

A résztvevők a következő posztokon keresnek fejenként 50.-tól max. 100.-ig:

- Kötéltechnika
- Kreatív feladatok (éneklés, pantomim, színház stb.)
- Tűz (fakeresés, tűzrakás)
- Kockasorsolás
 - A résztvevő meghatároz egy összeget, ami max. 150.- lehet
 - $TN >$ a vezető dob a kockával --> az összeg megduplázódik
 - $TN <$ Leiter gewürfelt --> Az összeg a vezetőé lesz
- Esetleg sportfeladatok

Ügyelni kell arra, hogy ez a fázis ne legyen túl hosszú. A 30-40 perc teljesen elegendő, mivel a résztvevők kukoricaszemek formájában lévő tükéjét ezután babszemekkel lehet növelni (lásd a közbelső fázist).

Közbelső szakasz

A köztes fázis célja, hogy minél több pontot gyűjtsön bab formájában. A pontok trágyaként működnek és növelik a termést. A pontok száma a termés szorzója. A babokat a babföldön gyűjtjük össze, és a csoport helyére szállítjuk. Személyenként egy babot lehet szállítani, amit a létra vezérel. Útközben rablók vannak, akik ismét ellopják a babot. Végül minden 2-4 babért 1 pont jár. Ez a tényező a játék során kerül meghatározásra, és csoportonként is változhat a pontok kiegyensúlyozása érdekében. A fázis végén ivószünet következik, amelyben megszámlálják a babokat és kiosztják a kukoricaszemeket. A csoportonkénti kukoricaszemek ismert számával a III. fázisban már megfelelő árat lehet meghatározni az állatok számára.

Ennek a fázisnak az az elképzelése, hogy ez egy rövid, de intenzív fázis legyen. Ez azt jelenti, hogy sok fogója van, és a gyerekek ebben az értelemben kihívást jelentenek. Körülbelül 15 perc teljesen elegendő?.

III. fázis

A III. fázis célja, hogy a bárkát elegendő állattal (párral) töltsük meg. Az állatokat a kereskedőtől kukoricaszemekkel vásároljátok meg a köztes fázis végén meghatározott áron, és 15 féle állat közül választhatok. A végén már 10 állattal nyertél. Az állatok elhelyezéséhez a csoportoknak egy-egy bárkát kell építeniük az erdőből származó anyagokból. Ha ezt szükségesnek ítélik, akkor az állomásokon további kukoricaszemeket szerezhetnek.

Az utolsó fázisban már csak a célba érés a kérdés. Ez nagyon változó módon történhet. A csoport minden résztvevője a bárka építésével van elfoglalva. Ha a csoportoknak nincs elég kukoricaszemük, akkor még mindig lehet az oszlopok felajánlása. Vagy elég fajonként egy állat, vagy fajonként egy párral nehezítik a dolgot.

Anyagok: A játékban a lószerszámok és a lószerszámok a lószerszámok és a lószerszámok között vannak:

- Mező" papírlap
- Állati cédulák (fajonként egy pár csoportonként)
- Ifjúsági pénz
- Bab
- Kukoricaszemek
- Játékszalag

Függelék:

- Játékmenet PDF formátumban
- A játék áttekintése mint MindMap
- A különböző fázisok áttekintése (I. fázis, köztes fázis, III. fázis)
- Nyomtatási sablonok

Képek és áttekintések

[Eljárás terepjáték](#)

[A terepjáték áttekintése MindMap formájában](#)

[Az első szakasz felépítése](#)

[A köztes fázis szerkezete](#)

[A harmadik szakasz felépítése](#)

[Nyomtatási sablon a mezőhöz](#)

[Nyomtatási sablon állatokhoz \(elefánt/róka\)](#)

[Állatok nyomtatási sablon \(béka/papagáj\)](#)

[Nyomtatási sablon állatokhoz \(tücsök/vadkoca\)](#)

[Nyomtatási sablon állatokhoz \(bogár/szarvas\)](#)
[Nyomtatási sablon állatokhoz \(kenguru/giraffe\)](#)
[Nyomtatási sablon állatokhoz \(oroszlán/farkas\)](#)
[Nyomtatási sablon állatokhoz \(panda/mókus\)](#)