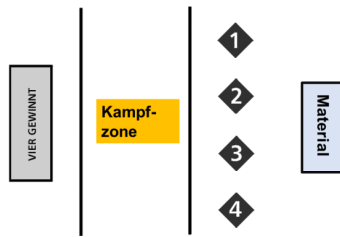


## A bárka építése



Noé Istent?l megbízást kapott, hogy építsen bárkát. Most az a problémája, hogy megszerezze a szükséges épít?anyagokat és szerszámokat.

### Csoportosítás

Minden fiatal korcsolyázót megmérnek és súlyuk alapján négy csoportba osztanak.

## A játék

Minden csoportból egy játékos megy a "négyes posztra", és egy másik csoportból származó gyermek ellen játszik. A gy?ztes most dobhat a kockával, és megkapja a dobott rondók ("pénz") számát. A vesztes megkapja a maradék rondók számát 6-ig. (A vesztes még mindig lehet gy?ztes).

Csoportonként csak egy játékos játszhat a "négyjátékos poszton". Ügyeljenek arra, hogy ne mindig ugyanazok játsszanak "négyesével"!

A megnyert pénzt most egy harci zónán keresztül kell eljuttatni az anyagi posztra. A játékosok úgy nyerhetik meg a rondókat, hogy hátba verik az ellenfelet, majd "harcolnak" ellene.

A harc lehetséges módjai:

- Kockadobás (mindenkinek kell egy kocka)
- Rúdhúzás, olló-k?-papír stb.

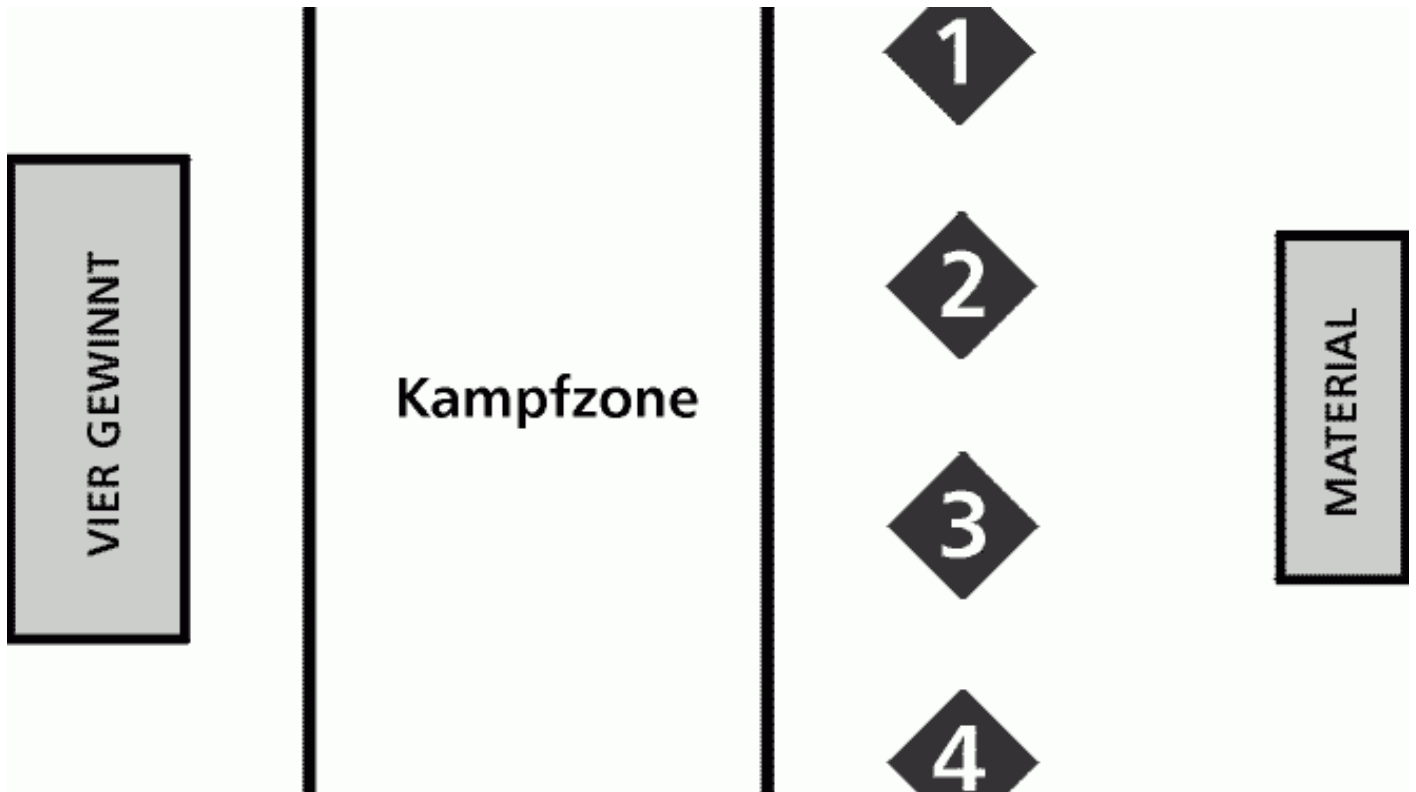
Aki kihívja az ellenfelet harcra, annak magának is rondókkal kell rendelkeznie!

Az anyagiak posztjánál a leadott rondókat most egy bizonyos távolságból egy edénybe kell dobni. Minden találatért a bárka építéséhez szükséges anyagot kaptok (szögek, deszkák, kalapács, ragasztó, fogó). Ez az öt dolog együttesen alkotja a választékot. A játék célja, hogy minél több teljes választékot gy?jtsünk össze. Ezt a többi csoporttal való cserélgetéssel is meg lehet tenni.

**Lehetséges variáció:** Osszátok ki valódi épít?anyagokat és szerszámokat, és a játék végén építsetek egy kis bárkát. Ki építi a legszebb bárkát?

### Anyagok

- Jelzőszalag az oszlopok megjelöléséhez
- 2x "Négy a sorban"
- Nagy kocka, kis kocka minden játékosnak
- Rondók (pénz)
- Cédulák anyagokkal és szerszámokkal (vagy valódi anyagokkal)



## Forráshivatkozás

Borítókép: [www.spielboerse.ch](http://www.spielboerse.ch) jóvoltából - Spielideen für die Jungschar!

Játékötlelet: [www.spielboerse.ch](http://www.spielboerse.ch) - Spielideen für die Jungschar! jóvoltából