

## 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

[Procedura gioco di fondo](#)

[Panoramica del gioco del terreno come MindMap](#)

[Struttura della prima fase](#)

[Struttura della fase intermedia](#)

[Struttura della terza fase](#)

[Modello di stampa per il campo](#)

[Modello di stampa per animali \(elefante/volpe\)](#)

[Modello di stampa di animali \(rana/pappagallo\)](#)

[Modello di stampa per gli animali \(grillo/scrofa selvatica\)](#)

[Modello da stampare per gli animali \(scarabeo/cervo\)](#)

Modello di stampa di animali (Canguro/Giraffa)

Modello da stampare per gli animali (leone/lupo)

Modello da stampare per gli animali (panda/scoiattolo)