YoungstarsWiki.org

INVIATO DA
AnjaFritz

ON
23/03/2023

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

L'acquario d'oro



Tre squadre vogliono aprire un ristorante di pesce e frutti di mare. Per garantire una sopravvivenza a lungo termine, è essenziale una buona formazione del personale. Inoltre, è sempre un vantaggio se un ristorante può vantare il maggior numero possibile di stelle. Una giuria seria assegnerà un acquario d'oro al ristorante con le idee più originali e creative

Lo svolgimento del gioco

Prima parte

- Si formano tre gruppi (o più, a seconda del numero di partecipanti)
- Ogni gruppo dispone di una stanza per il proprio ristorante.
- Nelle altre stanze sono distribuiti i diversi corsi di formazione (vedi sotto per una descrizione più dettagliata):

  Corso sul pesce
  Corso di acquisto
  Corso di servizio
  Corso di conversazione
  Corso di cucina
  Corso di pulizia
  Corso di fatturazione
- Ogni membro del gruppo riceve un pass (vedi 'Modello di copia' - Aquarium.pdf) sul quale viene confermata la partecipazione ai corsi.
- Ogni giocatore completa i corsi da solo, non è necessario prestare attenzione agli altri nel gruppo.
- Ogni corso può essere frequentato al massimo cinque volte
- Il cibo guadagnato con i corsi sarà raccolto nel ristorante.
- Se ogni corso è stato visitato una volta, il giocatore riceve una stella, se è stato visitato due volte, due stelle e così via.
- Alla fine della prima parte, si determina il numero di stelle per il ristorante: Il fattore decisivo in questo caso è il numero minimo di stelle raggiunto da ciascun individuo. Ciò significa che se un membro del gruppo ha cinque stelle ma un altro ne ha solo due, il ristorante riceverà solo due stelle.
- Già durante la prima parte del gioco, i giocatori che hanno già raccolto molte stelle possono dedicarsi ai compiti della seconda parte (compilare il menu, scrivere il menu,...)

Seconda parte del gioco

- Il ristorante deve essere allestito. I cibi della prima parte del gioco devono essere messi insieme per creare un menu speciale e la stanza deve essere trasformata in un ristorante. Si può dedicare

più o meno tempo e materiale alla decorazione della stanza, ma la cosa più importante è la presentazione originale del cibo.

- Una giuria di tre persone sarà istituita dal team di leader per giudicare i ristoranti. Saranno presi in considerazione i seguenti punti (i giocatori saranno informati in anticipo):

  Decorazione, arredamento (valutare in base alle condizioni date in un locale e al materiale disponibile. (Design creativo e originale?).

  Menu (Quanto è stato adattato al tema del ristorante di pesce?)

  Servizio (servizio corretto, quanto appreso?)

  Presentazione da parte dell'oste (Come viene venduto il tutto al cliente?)

  Numero di stelle

  (Si possono valutare anche altri punti)
- La procedura di valutazione (deve essere comunicata in anticipo anche ai giocatori):

  Tutti visitano un ristorante dopo l'altro.

  Un leader (non appartenente alla giuria) si mette a disposizione come ospite.

  Il gruppo corrispondente deve presentare al cliente il proprio ristorante e il menu, spiegarlo, ecc. L'ospite può anche fare domande invadenti per mettere alla prova la prontezza di spirito del personale.

  L'ospite può anche fare domande invadenti per mettere alla prova la prontezza di spirito del personale.

  Al cliente deve essere servito il menu che desidera.
- Quando tutti i ristoranti sono stati testati, la giuria si ritira per deliberare. Durante questo periodo, i giocatori possono riempirsi la pancia nei loro ristoranti.
- Infine, la giuria annuncia la classifica. Assegnazione dell'acquario d'oro.

Messaggi / Leader

La regola di base per i posti è:

I requisiti aumentano ogni volta che un giocatore segue un corso. Non si tratta di ripetere il corso finché non viene soddisfatto. I bambini non devono esercitarsi in un corso per un tempo eccessivamente lungo. Non deve nemmeno accadere che abbiano già frequentato un corso cinque volte e un altro solo due.

Corso	Descrizione	Materiale
La pesca	Tutti in un ristorante di pesce, dal cuoco alla donna delle pulizie, dovrebbero saper pescare bendati: ▪ I barattoli di pellicola devono essere pescati con una canna da pesca ▪ Nei barattoli ci sono pesci salati ▪ La distanza dal pesce può essere aumentata ad ogni livello di stella.	▪ Canne da pesca ▪ Barattoli di pellicola o simili ▪ Pesce salato

Shopping	Anche lo shopping è una cosa molto importante: ▪ Un cestino della spesa è pieno di oggetti (almeno 30) ▪ A seconda di quanti articoli uno studente riesce a ricordare, riceve una certa quantità di cibo.	▪ Smarties, orsetti gommosi, sciroppo, ... ▪ Cestino pieno di oggetti ▪ Elenco degli articoli
Il servizio	Il percorso di servizio si sviluppa di stella in stella: 1. Percorso a ostacoli su sedia, tavolo con vassoio di servizio 2. Preparare il tavolo il più velocemente possibile. 3. Percorso a ostacoli con difficoltà crescente 4. servire correttamente 5. ripetere le prove da 1 a 4	▪ Stoviglie (preferibilmente di plastica) ▪ Posate ▪ Vassoio di servizio ▪ Tavolo e sedie
Parlare	Sempre gentili e cordiali. Seguite un piccolo corso di conversazione per non sbagliare mai la lingua: 1. Il giocatore deve raccontare una barzelletta sul ristorante o sul cameriere. 2. Leggere un testo ad alta voce (da un libro di cucina) 3. Detto: Quando le mosche volano dietro alle mosche, le mosche volano dietro alle mosche. 4. Detto: Fischers Fritz pesca pesce fresco, pesce fresco pesca Fischers Fritz. 5. Detto: Dr Papscht het z'Spiez z'Bschteck z'spät bschtäult. (Recitare i detti il più velocemente possibile e senza errori)	▪ Testo da leggere ad alta voce ▪ Foglio con i detti
Cucinare	1. Grattugiare una tavoletta di cioccolato 2. Spremere arance 3. Sbucciare una mela (il più a lungo possibile) 4. come 1 5. come 3 Gli alimenti lavorati vengono raccolti alla postazione e divisi equamente tra tutti i gruppi alla fine.	▪ Cioccolato, arance, mele ▪ Grattugia, pelatrice, spremiagrumi
Pulizia	Ordine non fisso, pulizia diversa: Pulire il pavimento, pulire il lavandino, pulire lo specchio, lavare i piatti....	▪ materiali di pulizia appropriati
Aritmetica	Per allenare le abilità aritmetiche, i giocatori giocano a Halli-Galli contro l'istruttore (lo scopo di questo gioco è premere un campanello il più velocemente possibile quando ci sono cinque frutti identici sulle carte da gioco sul tavolo). Il gioco può essere giocato uno contro uno o con più giocatori se due o tre frequentano il corso contemporaneamente. Il responsabile del corso dovrebbe essere un giocatore di Halli-Galli abbastanza bravo, in modo da poter aumentare la difficoltà dei giocatori di stella in stella.	▪ Halli-Galli

Materiale

- Materiale per gli articoli di cui sopra
- Materiale per la decorazione, utensili per la verniciatura di insegne, ecc.
- Pass (vedi copia volume - Acquario.pdf)
- Acquario d'oro (per una volta è necessaria la fantasia degli animatori!)

Fonte di riferimento

Immagine di copertina: Canva

Idea di gioco: Per gentile concessione di www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!

Weitere Informationen

Categorie
Giochi e attività

Tag
Concorso
Squadra
Ristorante
Creativo
Collaborazione

Età
Nessun dato disponibile.

Numero di partecipanti
1–20

Bibbia
Manca questa informazione.

Durata
Nessun dato disponibile.

Terreno / Dintorni
In ambienti chiusi

Materiale
Un bel po’ di lavoro

Scarica il file
Download del file disponibile

KI Generierter Inhalt
Contenuto
Categorie
Tag
Età
Numero di partecipanti
Bibbia
Durata
Terreno / Dintorni
Materiale

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/it/wiki/art/lacquario-doro