

Vietov? s žaidimas Noah



Veiksmo kupinas trij? etap? žaidimas, kuriame atsižvelgiama ? skirtinges skruzd?li? ir jaun?j? kari? poreikius ir kuris puikiai tinka supažindinti su Nojaus istorija!

?vairi? etap? proced?ra

Dalyviai suskirstomi ? grupes taip, kad Ameisli ir Jungschärler pasiskirstyt? po lygiai.

I etapas:

Pirmojo etapo tikslas - pagaminti pakankamai maisto arkoje esantiems gyv?nams. Nor?dami tai padaryti, dalyviai turi laukuose auginti s?klas. Jie perka laukus iš prekybininko (apie 200,-) ir gauna popieriaus lap?, vadinam? "lauku". Ta?iau laukas kaip toks galioja tik tuo atveju, jei jis buvo pastatytas grup?s vietoje. D?I to dalyviai turi b?ti k?rybingi ir "pastatyti" savo lauk?, apibr?ždami jo ribas lapais arba lazdomis. Suk?r? lauk?, jie gali j? aps?ti kukur?z? gr?dais - s?klomis. Viename lauke telpa ne daugiau kaip 5 gr?dai. Juos jie taip pat perka iš prekybininko už palanki? kain? (nuo 50,- iki 100,- už 1-2 gr?dus). Dalyviai pinigus uždirba ?vairiuose postuose.

Dalyviai uždirba nuo 50,- iki ne daugiau kaip 100,- kiekvienas šiuose postuose:

- Lino technika
- K?rybin?s užduotys (dain? dainavimas, pantomima, teatras ir kt.)
- Ugnis (malk? paieška, ugnies technika)
- Loterija su kauliukais
 - Dalyvis nustato sum?, kuri gali b?ti ne didesn? kaip 150,-
 - TN> vadovas meta kauliuk? --> suma padvigub?ja
 - TN < Leiter gewürfelt --> Suma atitenka lyderiu
- Galimos sportin?s užduotys

Reik?t? pasir?pinti, kad šis etapas neb?t? per ilgas. 30-40 minu?i? visiškai pakanka, nes v?liau dalyvi? kapital? kukur?z? gr?d? pavidalu galima padidinti pupel?mis (žr. tarpin? etap?).

Tarpinis etapas

Tarpinio etapo tikslas - surinkti kuo daugiau tašk? pupeli? pavidalu. Taškai veikia kaip tr?šos ir didina derli?. Tašk? skai?ius yra derliaus daugiklis. Pupel?s renkamos pupeli? lauke ir vežamos ? grup?s vietas. Vienam asmeniui galima vežti vien? pupel?, kuri valdoma kop??iomis. Pakeliui pasitaiko pl?šik?, kurie v?I pavagia pupeles. Galiausiai už kiekvienas 2-4 pupeles skiriamas 1 taškas. Šis koeficientas nustatomas žaidimo metu ir taip pat gali skirtis kiekvienoje grup?je, kad taškai b?t? subalansuoti. Šio etapo pabaigoje daroma g?rimo pertrauka, per kuri? suskai?iuojamos pupel?s ir išdalijami kukur?z? gr?dai. Žinant kukur?z? gr?d? skai?i? kiekvienoje grup?je, III etape

galima nustatyti atitinkam? kain? gyvuliams.

Šio etapo id?ja yra ta, kad tai tur?t? b?t trumpas, bet intensyvus etapas. Tai reiškia, kad Jame yra daug gaudykli? ir vaikai šia prasme patiria išš?k?. Visiškai pakanka maždaug 15 minu?i?.

III etapas

III etapo tikslas - užpildyti ark? pakankamu gyv?n? (por?) skai?iumi. Gyv?nus perkate iš prekiautojo kukur?z? gr?dais už kain?, nustatyt? tarpinio etapo pabaigoje, ir galite rinktis iš 15 gyv?n? r?ši?. Galiausiai jau laim?jote tur?dam 10 gyv?n? por?. Nor?damos apgyvendinti gyv?nus, kiekviena grup? turi pastatyti po ark? iš miške surinkt? medžiag?. Jei manoma, kad tai b?tina, jos gali uždirbtai daugiau kukur?z? gr?d? postuose.

Paskutiniame etape belieka tik finišuoti. Tai galima padaryti labai ?vairiai. Visi grup?s dalyviai užsiima arkos statyba. Jei grup?s neturi pakankamai kukur?z? gr?d?, dar galima pasi?lyti post?. Kiekvienai r?šiai užtenka arba vieno gyv?no, arba apsunkinama, kai kiekvienai r?šiai skiriama po por?.

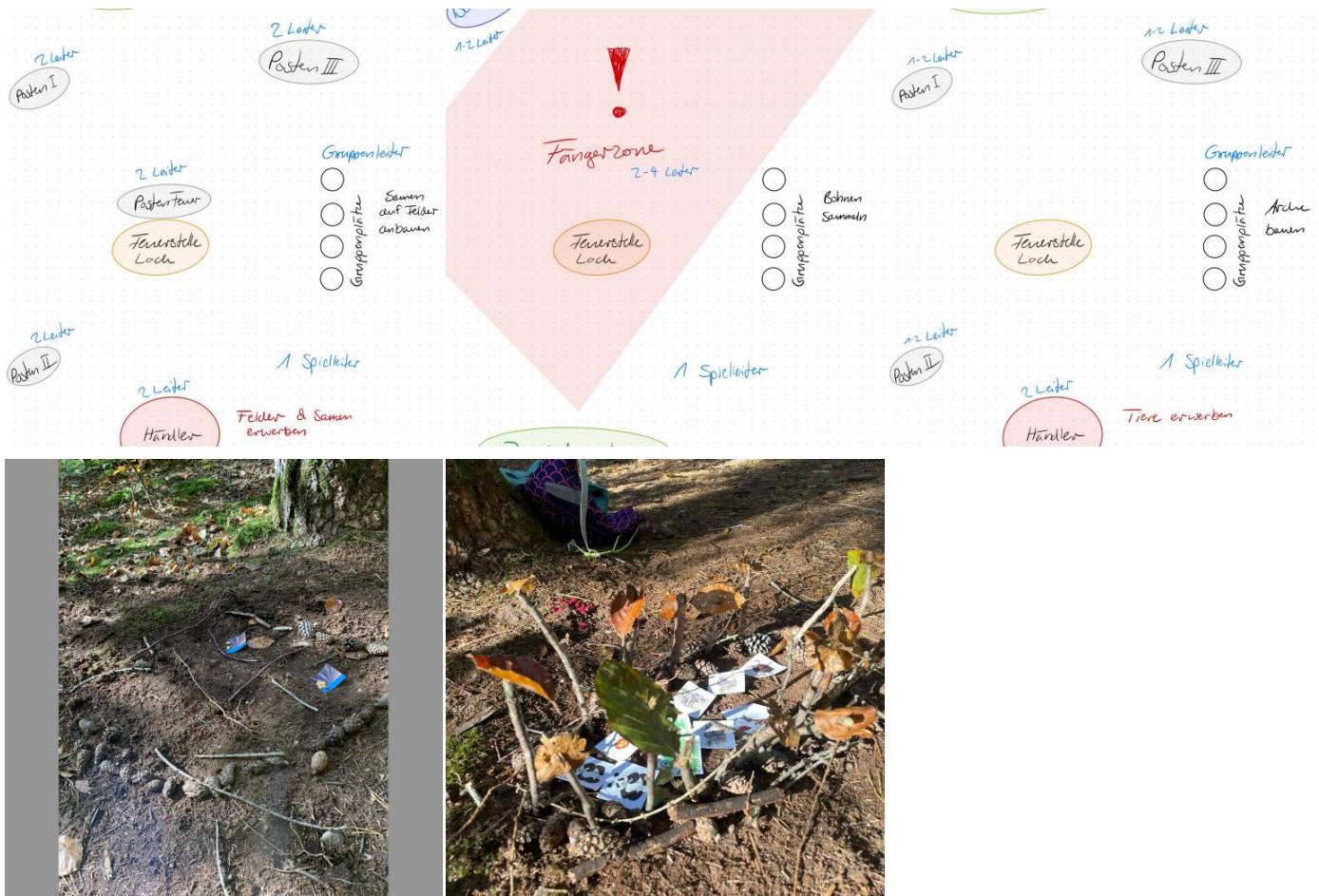
Medžiaga: Žuvys, kurios reikia, kad b?t? galima išgauti, kad b?t? galima išgauti, kad b?t? galima išgauti, kad b?t? galima išgauti, kad b?t? galima išgauti:

- Popieriaus lapas "Lauko"
- Gyv?n? lapeliai (po vien? por? nuo kiekvienos r?šies vienai grupei)
- Jaunimo pinigai
- Pupel?s
- Kukur?z? gr?dai
- Žaidimo juostel?

Priedas:

- Žaidimo eiga PDF formatu
- Žaidimo apžvalga kaip min?i? žem?lapis
- Skirting? etap? apžvalga (I etapas, tarpinis etapas, III etapas)
- Spausdinimo šablonai

Vaizdai ir apžvalgos



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)